



# UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE  
CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES



## “LOS MITOS Y ARQUETIPOS DETRÁS DE LA GUERRA DE LAS GALAXIAS”

### T E S I S

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE  
**LICENCIADA EN COMUNICACIÓN**  
ESPECIALIDAD EN PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

PRESENTA:  
**VIRIDIANA PÉREZ VERTTI ALVA**

ASESOR:  
**PROF. FEDERICO DEL VALLE OSORIO**



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.

Viridiana Perez Vertti  
AWA  
15-Oct-04  
VMP:VHA

## **AGRADECIMIENTOS**

*Este documento es la culminación de mi jornada por la universidad. Quizá hasta el día hoy, el periodo de mi vida en el que dejé que los mitos se convirtieran en realidades, en el que mi perspectiva personal y profesional adquirió matices distintos y mucho más amplios y en el que viví experiencias que me hacen orgullosa de ser universitaria siempre, por eso es importante agradecer a quienes estuvieron en mi camino durante todo este tiempo:*

*A mis compañeros y amigos de carrera: Todo "Maracuyá Films" en especial a Isabel, Verónica, Diana, George, Fer, Kevin. También a Celia, Valeria, Evelyn, Paco, Jorge Tovalín, Alejandra, Ruth y Liz por los mejores momentos incluyendo los de las fiestas en la Fac. las grabaciones en casas abandonadas, los libros compartidos, la angustia por entregar a tiempo y bien los trabajos. Su apoyo incondicional fue fundamental. Los quiero muchísimo.*

*A mis maestros pero sobre todo a Federico del Valle, Ricardo Magaña, Rafael Resendiz, Julio Amador Bech, Leticia Canel, Leonardo Figueiras, Efraín Pérez Espino y María Luisa López Vallejo que me dejaron enseñanzas invaluable y a quienes recordaré siempre.*

*A mis amigos: Gerson, Mauricio, Lisette (tu contribución a este trabajo fue muy importante para mí) Christian, Rafa, Rochi, Rosalba, Peli, Che, Lauren, la familia Planter González ... ustedes lo saben... siempre en mi corazón.*

*Al Dr. Ulises Beltrán y su esposa Estela, a quienes tengo que agradecer especialmente su apoyo, pues fueron pilares en la realización de esta tesis. Los admiro mucho y los quiero. Gracias también a todos las personas que trabajan en BGC Ulises Beltrán y Asocs en especial a Federico, Meche, Paula, Martha, Jesica, Victor, Edith, Lluvia y Juan.*

*A mi Universidad Nacional Autónoma de México. Una Goya... a mi Facultad de Ciencias Políticas y Sociales un ejemplo de fortaleza ante las adversidades. A mi asesor de tesis Federico del Valle, a mis jurados Ricardo Magaña, Eduardo Collins, Othon Camacho y Javier Cortés; gracias por sus contribuciones que hicieron posible este trabajo.*

*Existen cuatro pilares fundamentales en mi vida y a quienes nunca terminaré de darles las gracias: a mi hermano Iván Pérez Vertti quien ha sido mi ejemplo de virtudes, a Rodrigo Planter González mi inspiración, mi mejor amigo y el amor de mi vida, a mi papá Armando Pérez Vertti por enseñarme el orgullo universitario, la disciplina y el coraje durante toda mi vida, a mi mamá Elvira Alva tu amor y tu ejemplo como mujer me han hecho lo que soy hoy por hoy.*

*A todos gracias*

*Sinceramente  
Viridiana Pérez Vertti Alva.*

## INDICE

<b>AGRADECIMIENTOS</b>	<b>3</b>
<b>INDICE</b>	<b>4</b>
<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>6</b>
<b>CAPÍTULO 1. EL INCONSCIENTE COLECTIVO Y LOS ARQUETIPOS DE CARL JUNG</b>	<b>9</b>
1.1. CARL JUNG Y SU PERSPECTIVA ACERCA DEL DESARROLLO DE LA PERSONALIDAD	9
1.1.1. SU PERSPECTIVA EN LA PSICOLOGÍA ANALÍTICA	10
1.1.2. LA DINÁMICA DE LA PSIQUE	10
1.1.3. TIPOLOGÍA PSICOLÓGICA DE PERSONALIDAD	12
1.2 EL INCONSCIENTE SEGÚN JUNG	13
1.2.1 EL INCONSCIENTE COLECTIVO: LOS MITOS Y LOS ARQUETIPOS	15
1.2.1.1 LOS MITOS Y ARQUETIPOS	16
1.2.2. VARIOS ARQUETIPOS	19
<b>CAPÍTULO 2. LA ÉPICA DE CIENCIA FICCIÓN EN EL CINE</b>	<b>24</b>
2.1 LA ÉPICA COMO GÉNERO LITERARIO	24
LA POESÍA ÉPICA EN GRECIA Y ROMA	27
2.2. LA CIENCIA FICCIÓN COMO GÉNERO LITERARIO	31
2.3. EL CINE COMO MEDIO DE COMUNICACIÓN DE MASAS.	36
2.4. LA ÉPICA COMO GÉNERO CINEMATOGRAFICO	39
2.4.1. LA ÉPICA EN EL CINE. EL PEPLUM	43
2.4.2. SUBGÉNEROS ÉPICOS	47
2.5. LA CIENCIA FICCIÓN COMO GENERO CINEMATOGRAFICO.	47
2.5.1. LA CIENCIA FICCIÓN EN EL CINE	51
2.5.2. EL CINE DE CIENCIA-FICCIÓN EN LA DÉCADA DE LOS SETENTA. (ANTES DE LA GUERRA DE LAS GALAXIAS)	53
<b>CAPÍTULO 3.LA GUERRA DE LAS GALAXIAS Y SUS ORÍGENES</b>	<b>57</b>
3.1 ¿QUIÉN ES GEORGE LUCAS?	57
3.2. EL NACIMIENTO DE LA GUERRA DE LAS GALAXIAS	62
3.2.1 FINALES DE LA DÉCADA DE LOS SETENTA: EMPIEZA EL FENÓMENO “STAR WARS”	67
3.2.2. LA GUERRA DE LAS GALAXIAS Y LA ERA REAGAN EN EE.UU.	70
3.3 - SINOPSIS ARGUMENTAL DE LA TRILOGÍA.	73
3.3.1 - LA GUERRA DE LAS GALAXIAS: UNA NUEVA ESPERANZA.	75
3.3.2 - EL IMPERIO CONTRAATAACA.	78
3.3.3 - EL REGRESO DEL JEDI	80
3.4 - PERSONAJES PRINCIPALES DE LA SAGA	83
3.4.1 - ¿QUÉ ES UN JEDI?	86
<b>CAPÍTULO 4. ANÁLISIS DE LA TRILOGÍA DE LA GUERRA DE LAS GALAXIAS</b>	<b>89</b>
4.1 MITOS Y ARQUETIPOS CLÁSICOS EN EL ANÁLISIS	90
4.2. LA AVENTURA DEL HÉROE	95

4.2.1. LA PARTIDA.	100
4.2.1.1. LA LLAMADA A LA AVENTURA	100
4.2.1.2. LOS GUARDIANES DEL UMBRAL	102
4.2.1.3. EL SABIO Y EL TALISMÁN MÁGICO	103
4.2.1.4. LA NEGATIVA DEL LLAMADO	104
4.2.1.5. COMPAÑEROS DEL HÉROE	104
4.2.1.6. PERSPICACIA MÍSTICA	105
4.2.1.7. EL LABERINTO Y EL RESCATE DE LA PRINCESA	106
4.2.1.8. PERDIENDO AL GUÍA	108
4.2.1.9. LOS HECHOS DEL HÉROE Y EL ASESINATO DEL MONSTRUO	109
4.2.2. LA INICIACIÓN	110
4.2.2.1. EL OSCURO CAMINO DE LAS PRUEBAS	110
4.2.2.2. LA CAZA	110
4.2.2.3. EN EL VIENTRE DE LA BALLENA	111
4.2.2.4. EL MATRIMONIO MÍSTICO	112
4.2.2.5. EL BOSQUE SAGRADO	112
4.2.2.6. SACRIFICIO Y TRAICIÓN	113
4.2.3. EL REGRESO	115
4.2.3.1. EL REGRESO DEL HÉROE	115
4.2.3.2. RESURRECCIÓN	116
4.2.3.3. EL RESURGIMIENTO DEL MAL	117
4.2.3.4. EL BOSQUE ENCANTADO Y LOS ANIMALES	117
4.2.3.5. DESCENSO AL INFRAMUNDO	118
4.2.3.6. LA RECONCILIACIÓN CON EL PADRE	119
4.2.3.7. DESENMASCARAMIENTO	119
4.2.3.8. LA VICTORIA FINAL	120
4.3. BIEN VS. MAL. EL ETERNO CONFLICTO.	121
4.4. ROMA Y LA GUERRA DE LAS GALAXIAS. LUKE Y LEIA: RÓMULO Y REMO.	123
4.4.1. EL IMPERIO GALÁCTICO Y EL IMPERIO ROMANO. SIMILITUDES	124
4.4.2. HOMBRE VS. MÁQUINA Y LA DISTOPIA EN LA GUERRA DE LAS GALAXIAS	126
4.5 LA FUERZA Y EL CONCEPTO JUNGUIANO DEL ÁNIMA	128
4.6. HAN SOLO Y EL ANTIHÉROE GRIS	131
<b>CONCLUSIONES</b>	<b>135</b>
<b>ANEXO 1. FICHAS TÉCNICAS</b>	<b>146</b>
<b>ANEXO 2. BIOGRAFÍA DE CARL JUNG</b>	<b>152</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>155</b>

## **INTRODUCCIÓN**

Durante toda la existencia de las civilizaciones humanas, el hombre ha tratado de explicarse las interrogantes fundamentales que lo rodean. Estas han sido las estructuras básicas del pensamiento que constituyen las expresiones humanas a través del mito, las cuales han funcionado a lo largo de toda la historia como imágenes que han traspasado la barrera temporal, enriqueciéndose, diversificándose y volviéndose más complejas. No obstante, de su apariencia podemos seguir reconociendo su unidad.

El mito ha sido la forma de saber más importante en la construcción de la vida colectiva de las sociedades: origen y fundamento de las costumbres y las instituciones. El mito está presente en todas las prácticas por medio de las cuales se da forma a una cultura así como en los orígenes de todos los pueblos, los mitos han sido tomados a menudo como verdades absolutas que han establecido sobre ellos todo el sistema de creencias que aún prevalecen en las concepciones espirituales y sociales de la mayoría de los grupos humanos.

Si bien, la ciencia nos ofrece un mayor conocimiento de la condición humana y de lo que nos rodea, los mitos nos muestran la imaginación colectiva de aquellos que se aventuraron a darle explicación a lo que sucedía a su alrededor y en su interior. Sin duda alguna, científicos de cualquier ámbito han estudiado el origen del hombre indagando en su pensamiento y en su naturaleza mitológica.

Los mitos corresponden al Inconsciente colectivo y se refiere en ellos a figuras cuyos arquetipos o modelos originales más definitorios se encuentran en el ámbito de los objetos culturales de amplia difusión. Desde las pinturas más antiguas hasta las expresiones que hoy en día encontramos en los medios de comunicación. Éstas dan sentido a las representaciones humanas que son el medio y el origen del conocimiento. Así mismo dentro de la vida cotidiana los mitos y los arquetipos configuran el contenido de los procesos y las instituciones que crean y difunden las nociones fundamentales para interpretar y conocer el mundo, implantándolas en la vida individual y colectiva.

Los medios de comunicación se han apropiado de la trama mítica clásica millones de veces para contarnos una y otra vez las historias que nos conforman como sociedad. Resulta paradójico cómo historias tan lejanas para el hombre contemporáneo siguen siendo semilla germinal de muchos de los argumentos televisivos o cinematográficos, que si bien se van actualizando con el tiempo siguen atrayendo al gran público.

En el estudio específico que me ocupa en este trabajo recepcional se abordará a la mitología y los arquetipos clásicos que se encuentran insertados en el argumento original de George Lucas que se convirtió no sólo en uno de los sucesos taquilleros sino todo un fenómeno cultural y cinematográfico de occidente a finales del siglo pasado: La Trilogía de *La Guerra de las Galaxias*.

Los mitos nos presentan testimonios que para los cuales la ciencia aún no tiene respuesta. El cine, en este caso, uno de los medios masivos de comunicación más importantes de nuestro tiempo y en el que gracias a los avances tecnológicos se pueden recrear escenarios inimaginables; es el vehículo ideal para adaptar argumentos o modelos antiguos particularmente aquellos que se refieren al mito del héroe, como lo vemos en el personaje principal de esta trilogía: Luke Skywalker.

En el caso particular del cine de género, como el de ciencia ficción en dónde se clasifica en términos generales a la trilogía y que aparentemente no tienen nada en común con el mundo antiguo, se observa que para el análisis de los mitos grecorromanos en la obra de Lucas es también necesaria la presencia de otro género que no sólo ilustra sino que además solidifica la clasificación el argumento de *La Guerra de las Galaxias*: la épica. El uso del cine nos puede proveer de un vasto y extenso currículum de historias que se convierten en experiencias sensitivas que nos recrean las aportaciones griegas y romanas hoy día. Partiendo de esta idea, creo importante destacar en esta tesis el papel del cine como transmisor y actualizador de los mitos clásicos.

En este trabajo se intenta descubrir los mitos y arquetipos clásicos que conforman el argumento de la trilogía de George Lucas *La Guerra de las Galaxias* a través de un estudio comparativo que supone acercar posturas entre las películas de la trilogía original y diferentes disciplinas. El método a seguir será comparar ejemplos mitológicos y dejar que el antiguo significado se haga aparente por sí sólo al hacer un trabajo de interpretación con las bases psicológicas del psicólogo helvético Carl Jung de su teoría del Inconsciente Colectivo junto con las aportaciones del antropólogo norteamericano Joseph Campbell con sus investigaciones sobre el Viaje del Héroe.

El que se hayan escogido los mitos griegos y romanos nos servirá para delimitar el campo metodológico de este trabajo pero sin dejar de lado que estas dos civilizaciones han sido las cunas más importantes, junto con la judeo cristiana, de la cultura occidental y por lo tanto del cine norteamericano épico de ciencia ficción de fines del siglo XX. Precisamente a través de las semejanzas entre las historias se develará que las diferencias pueden ser mucho más pequeñas de lo que aparentemente suponemos.

A través de este trabajo se revisará la postura del psicólogo Carl Jung, el progreso del cine épico de ciencia ficción estadounidense y el papel de George Lucas en el desarrollo de éste junto con sus películas para el análisis final y así corroborar o dejar atrás la idea de si el *Cine épico de ciencia ficción estadounidense es portador de mitos y arquetipos en la sociedad*. Espero que este estudio comparativo contribuya a entender cómo el cine nos permite llegar a la meta del estudio de los medios de entretenimiento como propagadores de los mitos que han conformado a la sociedad.

Por lo tanto el problema de investigación se plantea que la intención de este trabajo recepcional es entender cómo con el análisis de la trilogía cinematográfica de George Lucas *La Guerra de las Galaxias* basado en la teoría psicoanalítica de Carl Jung, se descubren, difunden, rectifican y se contextualizan los mitos y arquetipos clásicos. El objetivo general es entender como el cine épico de ciencia ficción estadounidense, caso específico *La Guerra de las Galaxias*, es uno de los medios más importantes de transmisión de mitos y arquetipos clásicos en la sociedad.

De este primer punto se desprenden tres objetivos particulares:

- ☛ Analizar las películas de *La Guerra de las Galaxias* como portadoras de la mitología clásica a la sociedad contemporánea.
- ☛ Entender el papel transmisor de mitos y arquetipos del cine, a través de la teoría de Carl Jung.
- ☛ Entender el impacto de la obra de George Lucas *La Guerra de las Galaxias* en su público.

La inquietud que detona este estudio radica en la importancia del conocimiento a través de la comparación de la cultura popular en sus dos vertientes, antigua en el

caso de los mitos en la civilización grecorromana y moderna con el argumento de La Guerra de las Galaxias. Este trabajo pretende tender un puente sobre el aparente abismo entre los mitos antiguos y el mito cinematográfico en el que se convirtieron estas tres películas. Así estoy tratando de acercarme con esta investigación a nuestra historia cultural y observar como el presente nos revela la influencia del pasado, contenido latente o dónde al parecer no existe: incluso examinando el pasado desde nuestra ventajosa posición en la modernidad. Al final de este trabajo se juzgará si se ha o no conseguido lograr mis intenciones.

## **CAPÍTULO 1. El Inconsciente Colectivo y los Arquetipos de Carl Jung.**

Las religiones, la filosofía, las artes, las formas sociales del hombre primitivo y contemporáneo emanan del mito. Dentro de ellos encontramos símbolos, que sin duda alguna no son fabricados *a priori*, ni tampoco pueden suprimirse, pero están ahí y provienen espontáneamente de la *psique*. Las reflexiones, los sueños, las aspiraciones incluidas en los mitos de la humanidad siempre encontrarán un canal de comunicación en el cual expresarse. Ahí está la mente que los genera; la producción cultural será la que nos muestre cada uno de esos símbolos.

Las antiguas culturas sabían lo que decían. Tanta razón tenían que cada una de sus mitologías se han repetido en los relatos e historias por generaciones. Durante todo este tiempo, los seres humanos nos hemos dedicado a descifrar el lenguaje de los símbolos contenidos en sus doctrinas y esto ha permitido que los mitos del hombre renazcan en cada una de nuestras expresiones como seres racionales, pero sobre todo espirituales.

Muchas ciencias contribuyen al estudio de esta materia, sin embargo la Psicología responde con mayor certeza, en este caso, a los objetivos planteados en mi investigación. A través de la Psicología se establecen las bases de los mitos, la religión, el desarrollo artístico, los códigos morales y el lenguaje en el que se transmiten (materia prima de mi desarrollo profesional).

Los psicólogos, ya sean Freud o Jung y sus seguidores, han demostrado que la lógica, los héroes y las hazañas del mito sobreviven a los tiempos modernos. El inconsciente envía a la mente toda clase de mensajes, en los que están incluidos: seres extraños, héroes, villanos, terrores, anhelos, imágenes engañosas. Existen fuerzas psicológicas inconvenientes o reprimidas que no hemos pensado o que no nos hemos atrevido a integrar a nuestras vidas y que pueden permanecer imperceptibles. Pero por otro lado, todas esas fuerzas pueden representar los pivotes que desencadenen los relatos mitológicos que representan a cada cultura humana. Todo esto nos lleva al descubrimiento del hombre de manera introspectiva y por su puesto se revela su fachada exterior y todo lo que le rodea.

En este capítulo exploraré la teoría del Inconsciente Colectivo y los Arquetipos de Carl Jung en la que se encuentran las bases de mi trabajo recepcional, pues me parece que es él quien delimita de manera más clara estos conceptos. Para Jung los arquetipos...

Son precisamente aquellos que han inspirado, a través de los anales de la cultura humana, las imágenes básicas del ritual, de la mitología (inconsciente colectivo) y de la visión... El sueño es el mito personalizado, el mito es el sueño despersonalizado; tanto el mito como el sueño son simbólicos del mismo modo general que la dinámica de la *psique*.<sup>1</sup>

Para entender su postura psicológica será necesario explorar su biografía y otros conceptos que colindan con los vectores teóricos que escogí para esta investigación y que servirán como futura referencia para el análisis de la Trilogía de *La Guerra de las Galaxias* de George Lucas.

### **1.1. Carl Jung y su perspectiva acerca del desarrollo de la personalidad.**

---

<sup>1</sup> Campbell Joseph. 1997. *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del Mito*. pág. 25. FCE. México.

### 1.1.1. SU PERSPECTIVA EN LA PSICOLOGÍA ANALÍTICA

Freud decía que la meta en la terapia era convertir al inconsciente en consciente: desde su perspectiva cúmulos de deseos sexuales, aspiraciones incestuosas eran algunos de nuestros recovecos inconscientes que tenían que salir a la luz para un mejor desarrollo de nuestra personalidad. Carl Jung por su parte quería explorar el espacio interior del hombre. Inició esta travesía cargado de las teorías freudianas y su gran conocimiento sobre mitología, religión y filosofía, además de su enorme capacidad de soñar despierto y según lo que algunos dicen, de tener premoniciones ocasionales.

La obra de Jung dirige al hombre hacia la experiencia de lo psicológico colectivo que hay en cada individuo, en un momento en que esa experiencia, gracias a las comunicaciones empieza a activarse. Es entonces posible que cada hombre pueda descubrir su significado transpersonal en sí mismo, que lo inserta en el universal proceso hacia su auto descubrimiento.

La teoría de Jung divide la psique en tres partes. La primera es el ego, que Jung identifica como la mente consciente. La cual está íntimamente relacionada con la segunda parte de la psique el inconsciente individual, identificado como el inconsciente en el que se encuentran recuerdos que fácilmente salen a relucir en nuestra personalidad y recuerdos que han sido reprimidos por alguna razón. Su estructura básica son los complejos.

El inconsciente colectivo, la tercera parte, es nuestra herencia psíquica. Es la "biblioteca" de nuestras experiencias como especie, nuestras raíces culturales con las que nacimos como grupo humano. Ejerce una influencia sobre nuestro comportamiento, especialmente en las emociones, de las que muchas veces no somos completamente conscientes.

La experiencia del amor a primera vista, reconocer de manera inmediata los símbolos y los significados de algunos mitos, puede ser entendido como la conjunción espontánea de nuestra realidad externa y la realidad interna del inconsciente colectivo. Grandes expresiones creativas han nacido de esta fusión.

Lo que conforma al inconsciente colectivo son los arquetipos. Jung también los llamo *Imagos dominants*, imágenes primordiales o imágenes mitológicas entre muchos otros nombres, sin embargo son mejor conocidas como arquetipos. De estos dos conceptos, inconsciente colectivo e inconsciente individual, así como de sus dos estructuras básicas, hablaremos más adelante.

### 1.1.2. LA DINÁMICA DE LA PSIQUE

La psique tiene distintas formas de operar en el desarrollo del ser humano. Jung nos da tres principios para entender sus acciones, en los que impera el espíritu de la dualidad:

**PRINCIPIO DE LOS OPUESTOS: Todo anhelo deseado por el hombre, arroja inmediatamente su antagónico.**

Esto deriva de algo muy simple. Si se tiene un pensamiento "bueno" inmediatamente aparece en algún lugar de nuestra mente un pensamiento "malo"; por lo tanto para tener un concepto del bien, se debe conocer el concepto del mal. De acuerdo a Jung, es la oposición la que crea el poder, o la libido, de la psique. El

contraste genera energía, que es equivalente a la fuerza de nuestros pensamientos. De esto se deriva el segundo principio:

**PRINCIPIO DE EQUIVALENCIAS: La energía creada del pensamiento contrario, se expande hacia ambos lados con la misma cantidad de fuerza.**

Ante cualquier situación el ser humano se plantea las dos opciones contrarias para realizar la acción. Así toda la energía del cuerpo y de la mente del individuo se distribuyeron para realizar dicha acción, sin embargo el deseo reprimido requirió de la misma cantidad de energía para asimilar, enfrentar su decisión.

Dicha energía – la del deseo reprimido – debe estar disponible y ser aceptada en el consciente del individuo. Este proceso se debe llevar a cabo, pues representa una mejora en la psique y en el desarrollo del individuo, de lo contrario, esa energía reprimida se convierte en un complejo. Si el individuo niega y reprime el pensamiento, puede ponerlo en práctica la próxima vez saliendo a flote la sombra<sup>2</sup>.

El complejo, según Jung, es la imagen de cierta situación psíquica que tiene un fuerte acento emocional y que además es incompatible con la actitud normal de conciencia. Si un individuo niega su lado emocional, sus sentimientos reprimidos pueden encaminarse hacia el ánimo<sup>3</sup>

La vía para llegar al inconsciente no es el sueño, como pensó Freud, sino el complejo. Los complejos interfieren con las intenciones de voluntad y perturban la actuación consciente; producen alteraciones de la memoria y bloquean en el flujo de asociaciones; aparecen y desaparecen según sus propias leyes; pueden obsesionar temporalmente la conciencia o influir de manera inconsciente sobre el lenguaje y la acción.

Su origen frecuentemente es un trauma, un shock emocional o algo parecido que provoca una fractura en la psique. Ciertamente una de las causas más comunes, es el conflicto moral que finalmente deriva de la aparente imposibilidad de afirmar la totalidad de nuestra naturaleza. Sin embargo no podemos prescindir de ellos, pues según Jung llegaríamos a una paralización psíquica fatal.

Los complejos<sup>4</sup> obviamente representan cierta inferioridad en el más amplio sentido... Pero tener complejos significa también que existe algo discordante, no asimilado y antagónico, que puede ser un obstáculo, pero también un incentivo para esforzarse más y así, quizás abrir nuevas posibilidades de realización.

El último principio de la dinámica de la psique es:

**PRINCIPIO DE ENTROPÍA: En la tendencia de que los opuestos se atraen, la energía decrece de acuerdo a la edad del individuo.**

Jung tomó esta idea de la Física, donde el concepto de entropía se refiere a la tendencia de la energía a distribuirse. Cuando somos jóvenes, los opuestos tienden a ser extremos, entonces tenemos mucha energía. Por ejemplo los adolescentes tienden a exagerar las diferencias entre masculino y femenino. A medida que

<sup>2</sup> Concepto que se desarrollará más adelante en el apartado de los arquetipos.

<sup>3</sup> Concepto que se desarrollará más adelante en el apartado de los arquetipos. En este caso: "El ánimo intensifica, exagera, falsea y mitologiza todas las relaciones emocionales con sus acciones y con otras personas de ambos sexos. Las fantasías y embrollos resultantes son obra suya. Cuando el ánimo está fuertemente dispersa, debilita el carácter del hombre volviéndolo quisquilloso, imitable, caprichoso, celoso, vanidoso. Inadaptado" Sharp, Daryl *Lexicón Junguiano*. Editorial Cuatro Vientos Chile 1994.

<sup>4</sup> **Complejo paterno:** En los hombres un complejo paterno positivo, muy a menudo produce cierta credulidad con respecto a la autoridad y una marcada buena voluntad para doblegarse ante los dogmas y valores espirituales; mientras que en la mujer activa los más vivaces intereses y aspiraciones espirituales. *Ibid.*, *idem*.

vamos madurando, la mayoría de nosotros empezamos a sentirnos más cómodos con nuestras distintas facetas. Somos menos idealistas, ingenuos y es cuando empezamos a reconocer nuestras ambivalencias. Nos sentimos menos amenazados por el sexo opuesto e incluso, según Jung, empezamos a volvernos andróginos. De hecho físicamente, en edades adultas las diferencias entre hombres y mujeres se van diluyendo. Este proceso de sobresalir y reconocernos a pesar de nuestros propios antagonismos, se llama trascendencia.

Los teóricos de la personalidad siguen teniendo la discusión donde los procesos psicológicos funcionan en términos del mecanicismo o teleología. El concepto del Mecanicismo se refiere a la idea de realizar acciones bajo la premisa de causa y efecto, donde el pasado determina el presente; está relacionado con el determinismo y las ciencias naturales. Teleología<sup>5</sup> se refiere a que cada cual guía sus ideas en pro de un futuro— por propósitos, significados, valores, etcétera; dicho concepto está relacionado con el libre albedrío y es muy común entre los estudiosos de la religión, de la moral y lo legal.

Freudianos y los que estudian el comportamiento humano tienden a ser mecanicistas, mientras que los neofreudianos, humanistas y existencialistas se inclinan más por la Teleología; Jung cree en la importancia y en la existencia de los dos tipos de pensamientos; sin embargo, él suma una tercera alternativa llamada sincronía.

Sincronía es cuando ocurren dos eventos que no se relacionan ni causalmente, ni teleológicamente, pero están íntimamente conectados. Algunas veces la gente sueña que alguna persona amada muere, y a la mañana siguiente se entera que lo que soñó se ha convertido en una realidad. También puede suceder que al estar pensando en un amigo, suene el teléfono y al otro lado de la bocina esté precisamente esa persona que instantes atrás teníamos en mente. La mayoría de los psicólogos llaman coincidencias a este tipo de eventos y tratan de demostrar que son más comunes y suceden con mucha frecuencia. Jung creía que estos eran indicadores de la conexión que existe entre los seres humanos que sostienen relaciones profundas y con la naturaleza en general. Todo esto a través del inconsciente colectivo.

Según Jung, cuando soñamos, meditamos o hacemos una reflexión profunda, nos adentramos en nuestro inconsciente colectivo, acercándonos cada vez más a nosotros mismos. En estos estados somos capaces de abrir mucho más los canales de comunicación hacia otros egos. La sincronía nos demuestra esto.

### 1.1.3. TIPOLOGÍA PSICOLÓGICA DE PERSONALIDAD

Jung desarrolló también la tipología de la personalidad que tiene como base la distinción entre introversión y extroversión. Los introvertidos son la gente que prefiere su mundo interno de pensamientos, sentimientos, fantasías y sueños; mientras que los extrovertidos prefieren, como su nombre lo indica, al mundo exterior de las personas y sus actividades. Estos términos se pueden confundir con las características de timidez y sociabilidad, pero Jung trató de referirse al ego como la directriz de la *persona* hacia la realidad externa o hacia el inconsciente colectivo y sus propios arquetipos. En este sentido Jung se refiere a los introvertidos como más maduros que los extrovertidos. Nuestra sociedad, sin embargo tiende a valorar más a los extrovertidos. Todos necesitamos lidiar con

---

<sup>5</sup> TELEOLOGÍA f. Fil. Doctrina de las causas finales. Diccionario Enciclopédico Ilustrado, Dirección Carlos Gispert, Editorial Océano, Colombia 1994.

ambas realidades, la interna y la externa. Jung sugiere que existen cuatro funciones básicas que todos utilizamos:

**FUNCIÓN DE LA PERCEPCIÓN:** Se obtiene información o las ideas a través de los sentidos. Una persona sensitiva tiene la habilidad de escuchar y observar para conocer al mundo. Jung llamó a esta función irracional por ser la que toma más en cuenta a la percepción y no juzga la realidad.

**FUNCIÓN DEL PENSAMIENTO:** Se evalúa la Información o las ideas de manera racional y lógica. Incluye el tomar decisiones y el realizar juicios sobre la realidad, en vez de sólo tomar la información.

**FUNCIÓN INTUITIVA:** La intuición es aquella que trabaja fuera de los procesos conscientes usuales. Es un tipo de percepción, pero viene de la compleja integración de grandes cantidades de información, en vez de simplemente utilizar los sentidos escuchar u observar.

**FUNCIÓN SENSIBLE (o de la sensación):** Sentir, como pensar, es también materia de evaluación de información. Sin embargo en este caso entran en juego las emociones y sentimientos para procesar y evaluar las ideas.

La mayoría de nosotros desarrollamos una o dos funciones, pero la meta sería llevar a cabo las cuatro de manera equilibrada. Una vez más, gracias a esta parte de su teoría, podemos observar la importancia de los opuestos como ideal en el desarrollo de la personalidad humana, según Jung<sup>6</sup>.

## 1.2 El Inconsciente según Jung

Para Jung, el inconsciente cubriría "todos los contenidos o procesos psíquicos inconscientes, es decir, no relacionados con el ego en forma perceptible"<sup>7</sup>; por un lado, encontramos los llamados procesos psicoideos "que pertenecen a la esfera de lo inconsciente en calidad de elementos incapaces de conciencia"<sup>8</sup> que están muy relacionados con los instintos; por otro lado, están los contenidos que pertenecieron a la conciencia y que la represión los obliga a permanecer bajo el umbral de ésta. A los primeros, cuya importancia radicaría en patrones - tipos de conducta - y representaciones comunes a todos los seres humanos, los denomina Jung inconsciente colectivo con los arquetipos como estructura básica; a los segundos el producto de la represión y de contenido más complejo serían parte del inconsciente personal con los complejos como estructura básica.

Jung supone que el inconsciente no se encuentra en estado de inactividad "sino que constantemente está ocupado en la agrupación y reagrupación de los contenidos"<sup>9</sup>; esta actividad se realiza para mantener el equilibrio de la psique completa, compensando en el inconsciente cualquier omisión del ego en las motivaciones personales no reconocidas conscientemente, provocando la unilateralidad de la

<sup>6</sup> Katherine Briggs y su hija Isabel Briggs Myers encontraron en los tipos y funciones de la personalidad de Jung grandes revelaciones sobre el desarrollo humano, gracias a esto desarrollaron un test llamado Myers - Briggs Type Indicator (Indicador de tipos de la personalidad Myers - Briggs). Gracias a las respuestas de las 125 preguntas se clasifican en cuatro escalas que combinadas dan como resultado los 16 tipos de personalidad: Extroversión - introversión (E- I), sensitivo - Intuitivo (S- N) Racional - Sensible (T - F) Juicio - Percepción (J-P), esta última categoría no es una dimensión original de Jung. Myers y Briggs la incluyeron para determinar la función superior de las personas. [www.ship.edu/cjagboeres/jung.html](http://www.ship.edu/cjagboeres/jung.html)

<sup>7</sup> Sharp, Daryl. 1994. *Lexicón Junguiano*, Ed. Cuatro Vientos. Chile.p. 102

<sup>8</sup> Jung, Carl.1990. *Arquetipos e inconsciente colectivo*, Paidós, Barcelona. p. 128

<sup>9</sup> Jung, Carl .1993. *Yo y el inconsciente* Editorial Miraclic. Barcelona. p. 52

personalidad. Esta actividad estaría regulada en los estados de normalidad por la conciencia y sólo estaría en libertad relativa en la presencia de alguna patología: la neurosis sería una "leve disociación de la personalidad debido a la activación de complejos en la cual la energía retrocede y se activan los contenidos inconscientes en un intento por compensar la unilateralidad de la conciencia"<sup>10</sup> la psicosis sería la completa disociación de la personalidad, en la cual los complejos están completamente desconectados de la conciencia o, como formularía más tarde Jung, la conciencia se vería inundada por el Inconsciente colectivo.

El inconsciente individual para Jung, contiene "recuerdos perdidos, ideas dolorosas que están reprimidas (es decir olvidadas adrede), percepciones subliminales y finalmente contenidos, que aún no están listos para la conciencia. La estructura básica del inconsciente personal lo constituye el complejo que puede considerarse como la red de pensamientos, sentimientos y actitudes mantenidas por una idea nuclear o disposición central, pudiendo ser tan poderoso que cuando es activado funciona fuera de control del ego. No siempre los complejos son algo perjudicial, ya que hay complejos que pueden realzar la vida y contribuir al mejoramiento de la humanidad. Jung creía que muchos de los más grandes logros del mundo eran los productos de complejos que lo consumen todo.

La característica principal del inconsciente personal es que contenidos de éste y específicamente los contenidos reprimidos, pueden volver a ser conscientes con el reconocimiento de la persona, de la existencia de éstos. A estos materiales Jung los llama contenidos personales, por cuanto sus efectos o su aspecto parcial o procedencia pueden demostrarse en nuestro pasado personal. Los contenidos personales serían partes integrantes de la personalidad, y que frente a su falta, la conciencia respondería con un sentimiento moral. "La inferioridad sentida moralmente demuestra que la porción carente es una cosa que, realmente con relación al sentimiento no debería faltar"<sup>11</sup> La presencia de la sensación de inferioridad demuestra la necesidad de asimilar en el consciente ciertas partes del inconsciente. Este proceso de asimilación trae consigo la transferencia hacia la conciencia de los contenidos del inconsciente individual, por lo cual la persona amplía el área de su personalidad, en lo referente a la conciencia moral y la auto comprensión, ya que los contenidos traídos al consciente generalmente son contenidos desagradables que, por lo tanto, estaban reprimidos.

Jung creía que el inconsciente individual poseería una capacidad limitada, al igual que la existencia individual por los contenidos inconscientes, el inconsciente ya no puede trabajar en formas distintas a las que trabaja el consciente. También plantea, asimismo, que "al anularse la represión quedará inhibida la producción inconsciente por detenerse el descenso de los contenidos conscientes en el inconsciente"<sup>12</sup>: esto es posible como dice el autor, en una medida muy limitada, ya que el inconsciente se sigue manifestando por sus vías de expresión normales, los sueños y las fantasías, lo que demostraría la presencia de contenidos inconscientes que desbordarían lo meramente personal.

El inconsciente albergaría también todo contenido psíquico de carácter subliminal, el cual no ha alcanzado los límites de la conciencia. Junto a contenidos de la experiencia personal que nunca alcanzaron a ser percibidos pero fueron registrados, el inconsciente poseería dos tipos de procesos que no serían explicables a través de las adquisiciones personales, los instintos, los impulsos naturales y los contenidos que constituirían imágenes o adquisiciones de orden colectivo, predisposiciones compartidas por toda la gente y manifestando así mismo en la conducta, sin tener en cuenta la cultura. Estas imágenes se

<sup>10</sup> Sharp, *op. cit.*, pp. 130 - 131

<sup>11</sup> Jung, *Yo y el inconsciente*, pp. 64

<sup>12</sup> Jung, *Ibid.*, pp.52

propagarían a lo largo del tiempo y en una forma universal, que surge gracias a una función psíquica natural. El inconsciente por lo tanto, no sólo posee elementos de categorías heredadas o arquetipos, predisposiciones innatas que pueden producir realmente imágenes y conceptos poderosos.

### 1.2.1 EL INCONSCIENTE COLECTIVO: LOS MITOS Y LOS ARQUETIPOS

El inconsciente colectivo contendría "arquetipos", imágenes primitivas, primordiales, a las que se recurre en situaciones como la confrontación con la muerte, o la elección de una pareja, y que se manifiestan en los elementos culturales como la religión, los mitos, los cuentos de hadas y otras leyendas populares.

El inconsciente colectivo parece estar constituido por los motivos mitológicos o imágenes primordiales, razón por la cual los mitos de todas las naciones son sus verdaderos exponentes. De hecho toda la mitología puede considerarse una especie de proyección del inconsciente colectivo.<sup>13</sup>

Los arquetipos no tienen una forma definida, pero actúan como un principio organizador de nuestros actos. Podrían analogarse al concepto de instintos que maneja la teoría freudiana, pues comprenden a las necesidades básicas en el desarrollo del ser humano, sin embargo, la diferencia que existe entre estos dos conceptos es que los instintos freudianos responden a las necesidades primarias o biológicas del individuo - alimentarse, el deseo sexual, etcétera; por otro lado los arquetipos en Jung responden a demandas espirituales o emocionales. Por ejemplo: Si alguien tiene un sueño en el que aparecen figuras alargadas, Freud sostendría que este sueño está relacionado con los símbolos fálicos lo que representa el deseo sexual. Con Jung, incluso si en el sueño aparece un pene como tal, el símbolo fálico representa el poder espiritual. Estos símbolos se pueden observar en varias culturas en los que son utilizados como en rituales para la fertilización de la tierra o para curar alguna enfermedad.

Los arquetipos son formas o imágenes de naturaleza colectiva que toman lugar en la Tierra que constituyen el mito y que al mismo tiempo son productos autóctonos e individuales de origen inconsciente<sup>14</sup>

Es importante destacar que los arquetipos no son contenidos sino formas que gracias a la experiencia individual repetida son despertadas por los eventos con el mundo externo, ordenando las representaciones que *"aseguran en todo individuo similitud, y aún la igualdad, de la experiencia y de la creación imaginativa"*<sup>15</sup>

En el estudio del inconsciente colectivo y el tratamiento de las afecciones psíquicas encontramos en Jung métodos basados en el concepto del arquetipo: por un lado encontramos el estudio de "La Significación de los Sueños" que no son considerados, como en la teoría freudiana, como satisfacción de los deseos de la libido, sino como mensajes del inconsciente que pueden revelar algún problema, tanto como la solución. Otro método, considerado por Jung uno de los más importantes, es el de la imaginación activa, en el cual el individuo une los materiales pasivos del inconsciente con influjos conscientes a través de alguna forma de auto expresión, permitiendo la asimilación de contenidos inconscientes. Esta acción no se puede hacer "por medio de un descenso a la esfera de los

<sup>13</sup> Sharp Daryl, en el Glosario de algunos términos junguianos, en [www.psiconet.org](http://www.psiconet.org)

<sup>14</sup> Jung, Carl. Psicología y Religión, Paidós Ibérica, Barcelona, 1999 p. 63

<sup>15</sup> Jung, Arquetipos e Inconsciente colectivo, Paidós Barcelona, 1999 pp.54

instintos, el cual solo conduce a una Inconsciencia incapaz de conocimiento o, peor aún, a un sustituto intelectualista de los instintos<sup>16</sup> sino que debe hacerse "a través de la integración de la imagen que significa y al mismo tiempo evoca, el instinto, aunque en una forma bastante diferente a la que se da en nivel biológico"<sup>17</sup> Este método tiene dos etapas; un sueño similar al que se realiza con los ojos abiertos, de naturaleza pasiva y la participación consciente en las imágenes fantaseadas, de naturaleza crítica.

Los símbolos del inconsciente colectivo no son fabricados, no pueden inventarse o suprimirse permanentemente. Son productos espontáneos de la psique y cada uno lleva dentro de sí mismo, intacta, la fuerza germinal de su fuente. Es decir: cada uno de nosotros tiene una "biblioteca personal" de imágenes o modelos primordiales de los estímulos universales como el amor, el odio, el bien, el mal, la luz, la oscuridad, etcétera, pero mientras más personales sean más se asemejan a la biblioteca que otros individuos tienen y es así como forman parte de la universalidad de el pensamiento de determinada cultura. Para eso está la psicología de los pueblos la cual trata de establecer las bases del lenguaje, del mito, de la religión, del desarrollo artístico y de los códigos morales.

La exposición ordenada de las imágenes del inconsciente colectivo se ilustran en las mitologías de los grupos culturales más diversos y son componentes esenciales de la realidad de los seres humanos que se identifican en la multiplicidad de rituales y creencias que han constituido cada una de las civilizaciones que han poblado la tierra. Todas esas creencias han traspasado la barrera temporal en las creaciones naturales de la mente humana: los mitos

#### 1.2.1.1. Los Mitos y Arquetipos

*"Los mitos son la clave de las potencialidades espirituales de la vida humana"*

Joseph Campbell

Dentro del inconsciente colectivo Jung ubica a la mitología como parte fundamental de esta parte de la psique y por lo tanto de nuestros pensamientos que conforman la realidad que nos constituye. Los símbolos, los ritos y los mitos son actos humanos que cobran valor y llegan a ser reales porque participan en una realidad que los trasciende. Según Mircea Eliade nuestro contexto real se adquiere por repetición o participación de un arquetipo. La transformación del hombre en arquetipo mediante la repetición es la transfiguración del mito.<sup>18</sup>

Tradicionalmente se entiende que la mitología es el conjunto de las leyendas y que una leyenda es todo relato de sucesos que son inciertos e incomprensibles, pero sobre los cuales existe una tradición que los presenta como acaecidos. Leyenda, en sentido amplio, y mito, en su sentido más amplio, son una misma cosa.

Los mitos son nunca factibles, pero raramente son totalmente "inciertos". Esto es porque todos tiene que ver con todo lo que conocemos pero no nos hemos podido explicar. Entre más aventurados sean los alcances de nuestro pensamiento, estos se pueden tornar más irracionales y formar parte del los principios de fe que han regido culturas a lo largo de la historia. Alexander Elliot nos dice:

En cuanto a los mitos... la mente se adentra a su zona primaria, arcaica... yo llamo a esta región mitósfera. Si la atmósfera nutre y protege la vida

---

<sup>16</sup> Jung, *Ibid.*, pág. 155

<sup>17</sup> Sharp, *Ibid.*, Pág. 29

<sup>18</sup> Tomado de Mircea Eliade: *El mito del eterno retorno* <http://www.dobleu.com/bin/tr.du?ID=15539>

en nuestro planeta tierra, la mitósfera es la capa que nutre y protege la conciencia humana.<sup>19</sup>

De la mitología ha surgido toda la literatura, la poesía y la prosa. La diversidad de las construcciones imaginarias, conocidas hasta ahora. Aun las creadas por los medios modernos de comunicación y las últimas tecnologías tienen una deuda con el mito.

El mito puede degradarse en leyenda épica, en balada o en novela, o también sobrevivir bajo la forma disminuida de supersticiones de costumbres, de nostalgias... no por ello pierde su estructura ni su alcance... Evidentemente, cada nuevo deslizamiento acarrea un "espesamiento" del conflicto y de los personajes dramáticos, un oscurecimiento de la transparencia original, así como la multiplicación de las notas específicas de "color local". Pero los modelos transmitidos desde el pasado más lejano no desaparecen, no pierden su poder de actualización, siguen siendo válidos para la conciencia "moderna"<sup>20</sup>.

Cada mito es diferente y a la vez todos los mitos son semejantes. Alexander Eliot nos dice que los mitos universales tienen ocho temas comunes basados en los pensamientos y sentimientos humanos:

- ☞ La creación de la naturaleza y de la humanidad.
- ☞ Los mundos superiores (el cielo), los inferiores (el infierno) y los intermedios ( el planeta tierra).
- ☞ Los portadores de la magia y las artes.
- ☞ Animales, monstruos y bestias míticas..
- ☞ Amantes y portadores de la semilla divina.
- ☞ El combate entre el cielo y la tierra.
- ☞ Aventuras distantes y pruebas mortales <sup>21</sup>.
- ☞ Muerte y renacimiento.

Es un hecho que aunque exista una distancia geográfica entre las culturas sus mitos repiten estos temas, su diversidad no hace sino reforzar su unidad fundamental. Aunque se intente preservar la variedad esencial, el patrón básico de la mitología sale a la superficie y hecha raíces. Entre más son los mitos con los que se topa uno, más se refuerzan los temas básicos. Los mitos son el centro de gravedad de la conciencia humana.

La estructura del mito es poderosa porque es semejante a las funciones psíquicas y naturales: los vemos en los sueños, en el inconsciente colectivo y los plasmamos gracias a la imaginación creativa en múltiples formas gracias a la capacidad que tenemos los seres humanos de transformar símbolos. De ahí su universalidad y su importancia central en la existencia humana. El patrón de los mitos es universal y perdurable porque encierra la dificultad que hace posible que la complejidad de vida sea comprendida y expuesta por el lenguaje. El discurso de los mitos resuelve las contradicciones más difíciles frente a las cuales la lógica del pensamiento es impotente:

Las imágenes (míticas) son *multivalentes* por su propia estructura. Si el espíritu se vale de las imágenes para aprender la realidad última de las cosas es precisamente porque esta realidad se manifiesta de un modo

---

<sup>19</sup> Eliot, Alexander. 1990. *The Universal Myths. Heroes, Gods, Tricksters and others*. Truman Talley Books, Penguin Group. NY: EE.UU. p 1

<sup>20</sup> Mircea, Eliade. 1998. *Tratado de Historia de las Religiones*. Editorial Era. México. Pp.386-387

<sup>21</sup> En donde se inserta el mito del héroe imprescindible para entender el análisis de este trabajo y que veremos en los capítulos subsecuentes

contradictorio y, por consiguiente, no puede expresarse en conceptos (Son bien conocidos los desesperados esfuerzos que realizaron los diversos teólogos y metafísicos, tanto orientales como occidentales, para expresar conceptualmente la *coincidentia oppositorum*, modo de ser fácil y , además, abundantemente expresado por las Imágenes y los Símbolos) Por tanto, la Imagen en cuanto tal , en tanto que haz de significaciones, es lo que es verdad y no una sola de sus significaciones o uno solo de sus numerosos planos de referencia.<sup>22</sup>

Dada la gran diversidad y riqueza de los mitos Julio Amador Bech<sup>23</sup> establece cuatro guías interpretativas para ordenar las dimensiones de la vida social en las que las estructuras míticas tienen una importancia decisiva en la constitución de los seres humanos:

- ☞ *Dimensión cognoscitiva*: el mito constituye una estructura explicativa que permite comprender el origen de las cosas, su razón de ser; el porqué de la vida y sus manifestaciones.
- ☞ *Dimensión ontológica*: enraíza la vida humana en un cosmos y su orden arquetípico.
- ☞ *Dimensión psicológica y moral*: pone de manifiesto los conflictos de la vida humana, la relación entre la vida interior y el mundo, valiéndose de imágenes complejas y polivalentes, ofrece soluciones armonizadoras a esos conflictos.
- ☞ *Dimensión social y política*: crea los códigos de identidad comunitaria, unifica las creencias de un grupo, permite la Integración social, fundamenta y legitima las estructuras sociales y políticas existentes.

El mito es la forma fundamental del inconsciente colectivo que ha dado origen a todas las formas de expresión y que, de muchas otras maneras, mediante sus nuevas readaptaciones y cambios, continúa rigiendo al pensamiento humano. Los símbolos y las metáforas que los mitos nos han heredado, son aún capaces de explicar las experiencias humanas. Constantemente nos valemos de pasajes míticos para caracterizar situaciones de la vida actual. De la misma manera que recurrimos a las obras clásicas de la literatura donde la estructura simbólica del mito reaparece para hablar de las actitudes o estímulos universales: amor, odio, la luz, la oscuridad, el bien y el mal; nacimiento y muerte, etcétera.

De acuerdo a Joseph Campbell, en el contexto de la mitología tradicional los símbolos se presentan en los rituales sociales, a través de los cuales el individuo requiere experimentar o pretenderá haber experimentado ciertos conocimientos, sentimientos y compromisos. En lo que él llama *mitología creativa* el orden se invierte: el individuo ha experimentado por sí mismo alguno de los estímulos universales que busca comunicar a través de signos; y si su realización ha surgido con cierta profundidad, su expresión tendrá cierto valor y fuerza en el mito que revive cada vez que se materializa en una expresión creativa o artística.

Los mitos universales no se pueden aislar. A pesar de lo distantes que pueden parecer, siguen rodeando y penetrando en la conciencia humana por más antiguos que parezcan. Eliade sostiene:

El folklore de todas las naciones contiene un gran número de mitos o motivos míticos, vaciados de sus valores y funciones religiosos, pero preservados por sus cualidades épicas o fantásticas. Más aún, la poesía heroica de la tradición oral del mundo, así como los orígenes del drama y

---

<sup>22</sup> Mircea, Eliade. 1989. *Imágenes y Símbolos*. Taurus Ediciones. Madrid., p.15

la comedia derivan directamente de la tradición mítica mundial. Algunas formas de comportamiento mítico aún sobreviven nuestros días; así podemos hablar de los mitos del mundo moderno como, como por ejemplo, las estructuras escatológicas y milenaristas del comunismo marxista o las estructuras míticas de imágenes y conductas impuestas a las colectividades por el poder de los medios de comunicación de masas y así sucesivamente. Los personajes de las tiras cómicas presentan una versión moderna de los héroes folclóricos mitológicos.<sup>24</sup>

En todo el mundo habitado, en todos los tiempos y en todas las circunstancias, han florecido los mitos del hombre, han sido la inspiración viva de todo lo que haya podido surgir de las actividades del cuerpo y de la mente humana. No sería exagerado decir que el mito es la entrada secreta por la cual las inagotables energías del cosmos se vierten en las manifestaciones culturales humanas. Las religiones, las filosofías, las artes, las formas sociales del hombre primitivo e histórico, los primeros descubrimientos científicos y tecnológicos y el sueño, emanan del mito. Freud, Jung y sus seguidores han demostrado irrefutablemente que la lógica, los héroes y las hazañas del mito sobreviven en los tiempos modernos.

### 1.2.2. VARIOS ARQUETIPOS

Después de ilustrar las características esenciales en el simbolismo del inconsciente colectivo reflejadas en los mitos debemos hablar de los arquetipos como los modelos originales que conforman las creaciones naturales de la mente humana. Estos modelos representan los estímulos universales que nos permiten lidiar con nuestra realidad.

La palabra latina *Persona* viene del Latín y significa máscara. En la teoría de Jung, la *Persona* es la máscara que todos los seres humanos nos ponemos para lidiar con el exterior. Dicho concepto representa la personalidad o el papel que cada uno de nosotros juega en las relaciones con otros individuos.

Una parte de nuestra *persona* son nuestros roles femeninos y masculinos, que para la mayoría de los seres humanos este papel está determinado por nuestro género. Pero Jung, como Freud, Adler y otros, piensan que todos somos bisexuales por naturaleza. Cuando somos fetos, tenemos órganos sexuales indefinidos que gradualmente, bajo la influencia de las hormonas, se convierten en masculinos o femeninos. De la misma manera cuando nuestra vida social como niños empieza, los preceptos sociales – rosa para niñas y azul para los niños – definen nuestra participación en la sociedad.

En todas las culturas, las expectativas puestas en los hombres y las mujeres difieren de manera radical, que a menudo son relacionados con tradiciones culturales ancestrales las que generan rituales que aún hoy en día tenemos remanentes: Seguimos considerando que las mujeres deben ser mucho más sensibles, vulnerables y menos agresivas, los hombres por su parte, deben ser fuertes e ignorar el lado sensible de la vida. Según Jung gracias a estas expectativas, el género humano solo ha desarrollado la mitad de su potencial.

El *Ánima* es el aspecto femenino interno del hombre. Es tanto un complejo personal como una imagen arquetípica de la mujer en la psique masculina. En el hombre, existe una imagen *a priori* de la madre, la hija, la diosa celestial y la diosa infernal.

---

<sup>24</sup> Eliot, Alexander. 1990, p. 39

Cada madre y cada amada está obligada a convertirse en portadora y encarnación de esta imagen omnipresente y eterna que corresponde a la realidad más profunda de un hombre.

La Imagen de la mujer en el hombre, según Jung, representa lealtad, a la cual él debe a veces renunciar en beneficio de la vida; ella representa la muy necesaria compensación por los riesgos, esfuerzos, sacrificios que terminan en desilusión; es el consuelo de las amarguras de la vida, y al mismo tiempo es la gran ilusionista, la seductora, que lo arroja a la vida y no sólo a los aspectos razonables y útiles de la vida, sino sus terribles paradojas y ambivalencias donde el bien y el mal, el éxito y la rutina, la esperanza y la desesperación se contrapesan entre sí. Ya que ella constituye su mayor peligro, ella exige lo mejor del hombre, y si él lo posee, ella lo recibirá.

La mujer también es compensada con un elemento masculino, por lo tanto su inconsciente tiene ese sello. Este sello Jung lo llama *Ánimus* – que significa mente o espíritu – al factor proyectivo en la mujer. El *Ánimus* corresponde al *Logos* paterno, así como el *ánima* corresponde al Eros materno.

Aunque los efectos del *ánima* y del *ánimus* pueden hacerse conscientes, estos misterios son factores que trascienden la conciencia y están fuera del alcance de la percepción y de la voluntad. En consecuencia, siguen siendo autónomos a pesar de la Integración de sus contenidos y por esta razón deben estar tomados en cuenta constantemente. Mientras el *ánima* del hombre funciona como su alma, el *ánimus* de la mujer se parece más a una mente inconsciente. Se manifiesta negativamente en ideas fijas, opiniones colectivas e inconscientes suposiciones a priori que reclaman ser verdades absolutas.

El *ánima* no es el alma en el sentido dogmático, no es un alma racional que es un concepto filosófico, sino un arquetipo natural que resume satisfactoriamente todas las afirmaciones del inconsciente, de la mente primitiva, de la historia del lenguaje y la religión, es siempre el elemento *a priori* en los estados de ánimo, reacciones, impulsos y en cualquier otra cosa espontánea de la vida psíquica del hombre... Al igual que el *ánima*, el *ánimus* también tiene un aspecto positivo. A través de la figura del padre expresa no sólo opiniones convencionales, sino también lo que llamamos espíritu, ideas filosóficas o religiosas en particular o más bien la actitud resultante de ellas. así el *ánimus* es un mediador entre lo consciente y lo inconsciente y la personificación de este último.<sup>25</sup>

El *ánima* y el *ánimus* son los arquetipos a través de los cuales nos comunicamos constantemente con el Inconsciente colectivo. Son los responsables de nuestras interacciones con el sexo opuesto, sobre todo en cuanto a la vida amorosa pues según Jung nuestras "almas gemelas" completan nuestra *ánima* o *ánimus*.

Obviamente está también el arquetipo del padre que está simbolizado en una guía o en una figura de autoridad. También existe el arquetipo de la familia que representa la idea de la relación de sangre y la unión profunda que razones consciente. El arquetipo del niño lo observamos en la Celebración de la Navidad con el nacimiento de Jesús. Representa el futuro, la conversión, el renacimiento y la salvación. Curiosamente la Navidad cae durante el solsticio de invierno, que en las culturas primitivas del hemisferio norte también representaba el futuro y el renacimiento.

El héroe es uno de los más importantes. Es la personalidad del poder espiritual y físico y el vencedor de los "malignos". Básicamente representa el ego ( tendemos a

---

<sup>25</sup> Sharp Daryl, en [www.psiconet.org](http://www.psiconet.org)

identificarnos siempre con el "héroe de la película" ) y generalmente se relaciona con el verdugo de la sombra en la forma de dragones y monstruos.

El héroe es generalmente el rescatador de la doncella. Ella representa la pureza, la ingenuidad. El héroe es guiado por el viejo sabio. De alguna manera podría representar al ánimus que se revela ante el héroe a la naturaleza del inconsciente colectivo.

El sexo y los instintos - como necesidades biológicas - también están representados en la teoría jungiana. Conforman lo que se conoce como el arquetipo de la *Sombra*. Según Jung estos se derivan de nuestro pasado "pre humano", pasado animal, cuando nuestras demandas básicas se limitaban a la supervivencia y a la reproducción y no eran conscientes. La Sombra es amoral, actúa como en los animales. Una leona es capaz de atacar si ve amenazado a alguno de sus cachorros o matar por comida, pero el animal no escogió ni hizo un juicio moral para realizar estos actos, simplemente consiguió satisfacer al deseo primario de supervivencia. Desde la perspectiva humana, el mundo animal puede verse cruel e inhumano, entonces la sombra se convierte en el basurero de nuestros actos que algunas veces no logramos admitir.<sup>26</sup>

Los símbolos de la sombra en los sueños, según Jung, incluyen a la serpiente - como en el jardín del Edén - los dragones, monstruos, y demonios. Generalmente aparecen como celadores de una cueva o de un oasis, que puede representar al inconsciente colectivo.

También existe el arquetipo del animal, representando las relaciones humanas con el mundo animal. El fiel corcel del héroe podría ser un ejemplo, las serpientes en algunos relatos pueden simbolizar el arquetipo del animal pues se piensa que son particularmente inteligentes. Está el arquetipo del embustero o tramposo que generalmente le llena de obstáculos el camino del héroe. Otro arquetipo es el de Dios que representa la necesidad de comprender nuestro universo. El hermafrodita es el arquetipo que representa a ambos sexos - masculino y femenino - como la unión de los opuestos; una idea muy importante en la teoría del Dr. Jung.

El arquetipo más importante en la teoría de Jung es el *Self*<sup>27</sup>. El *Self* es la unidad de la personalidad y se simboliza con un círculo. Las personificaciones más importantes de dicho arquetipo son Cristo y Buda, personajes que según muchos alcanzaron la perfección. Jung siempre pensó que la perfección siempre se logra realmente al morir. La meta de la vida, en la teoría jungiana, es encontrar el propio self. El self representa la trascendencia de los opuestos, así cada aspecto de la personalidad se expresa equitativamente. Cada persona que ha alcanzado el self no es ni masculino ni femenino, ni ego ni sombra, ni bueno ni malo, consciente o inconsciente. Y sin embargo, a falta de antagonismos, no hay energía, sus actos dejan de existir. Logrando el self no se necesita actuar.

Dejando de lado el misticismo, es encontrar una posición más equilibrada en la psique de cada uno. Una persona, asumiendo que se ha desarrollado como debería se concentra cada vez más - a medida que va madurando - en el self, y puede llegar a tener una relación más cercana con la gente, con la vida y el universo mismo, dejando atrás todos los egoísmos propios de las trivialidades que nos rodean.

Muchos arquetipos deben satisfacerse, ya que constituyen poderosas necesidades humanas, cuya frustración provoca trastornos graves de personalidad ya que son

---

<sup>26</sup> Ibid. [www.ship.edu/~cgboeree/jung.html](http://www.ship.edu/~cgboeree/jung.html)

<sup>27</sup> La traducción literal sería "uno mismo" Se toma el concepto en inglés, pues incluso en traducciones y textos en Español se maneja así.

instigaciones que vienen de nuestro interior. La falta en tomarlos en cuenta, como la falta de conocimiento o atención a fuerzas externas los dotan con poder sobre nosotros, adueñándose del ego cuando no han sido satisfechos a través de la conducta. Generalmente, la religión y las tradiciones culturales han sido la expresión de estos arquetipos con distintos ritos y acciones que preparaban al individuo para enfrentarse a la fuerza de éstos de una manera integral; en nuestra cultura la pérdida de estos baluartes ha dado lugar a la creación de varios "ismos" – capitalismo, nazismo, comunismo, etcétera – que creen borrar las supersticiones de las costumbres a partir de los supuestos racionales, pero que no entregan los elementos espirituales que permitan encarar al arquetipo de manera constructiva, haciendo caer a los individuos en la masa y en la conciencia social, dejándolos a merced del poder del inconsciente colectivo

Los arquetipos de Jung, parecen ser su idea más extraña. Sin embargo pueden ser grandes instrumentos en el análisis de mitos, el simbolismo artístico, y la expresión religiosa. Lo que nos hace pensar que los arquetipos se refieren a estructuras muy profundas de la mente humana. Jung creía que los seres humanos estamos destinados a progresar, a movernos en una dirección positiva, no sólo adaptarnos como los Freudianos y los psicólogos del comportamiento pensaban. Su idea de la auto realización es similar a la de actualización personal. Jung se permite pensar más en el libre albedrío, en la mitología, donde cualquier cosa puede significar algo muy distinto en cada uno de los seres humanos y puede ser expresada de cualquier manera<sup>28</sup>.

Sus descubrimientos no son posibles de comprobar de manera científica ortodoxa, con base en la experimentación. Su modelo está basado en lo empírico, pero sólo puede mantener como un conjunto de deducciones hechas por él de un concepto llamado inconsciente. Daryl Sharp menciona que al Inconsciente colectivo se le puede estudiar desde dos perspectivas: en la mitología o en el análisis del individuo, En mi caso específico las mitologías que se desprendan de la investigación serán el punto de partida para analizar a los personajes desde la óptica de los arquetipos. Es decir que la base teórica de este trabajo estará en la Tercera Parte de la Psique: El inconsciente colectivo y los arquetipos. Sin embargo hay que tener muy en cuenta que todos los demás conceptos junguianos no se quedarán en el olvido, definitivamente se considerarán como puntos de referencia que servirán para entender a la trilogía dentro del marco de Jung.

Desde siempre los arquetipos y los mitos - o el inconsciente colectivo - han surgido de la búsqueda a las respuestas más esenciales del hombre. ¿De dónde vengo? ¿Hacia dónde me dirijo? ¿Por qué hay día y noche?.

Este respaldo cultural ha determinado la personalidad de las civilizaciones de todo el mundo y de todos esos viajes de aventuras se han desprendido de los procesos psíquicos inconscientes o no perceptibles en el ser humano consciente. Estas han creado mundos nuevos en donde sus héroes tienen tobillos alados, descubren la fuerza en una espada enclavada en una piedra y son capaces de realizar los sacrificios más grandes para dar vida a una nueva esperanza para la humanidad.

Como hemos visto, el arte es el mejor exponente de cada una de las historias que nos han contado siempre. El desarrollo cultural ha permitido que las expresiones artísticas amplíen su visión y esto también ha pasado con el inconsciente colectivo de las nuevas generaciones. Es cierto, la imaginación te abría las puertas para ver a Ícaro volar con alas de cera; para ver a los Caballeros Medievales pelear con un dragón, pero conforme ha pasado el tiempo esas imágenes han tomado forma , desde las pinturas hasta hoy en día en el cine. Todo gracias a que en algún

---

<sup>28</sup> El análisis existencialista se ha beneficiado de las ideas junguianas. [www.ship.edu/cgboeree/jung.html](http://www.ship.edu/cgboeree/jung.html)

momento, alguien descubrió que todo lo que había dentro de su mente; sus emociones; sus aspiraciones y lo que pasaba alrededor suyo podían estar mucho más allá de lo palpable y de lo ya visto. Todo este don con la opción de poder comunicarlo

La épica y la ciencia ficción son una forma de visualizarlos. La literatura y su desarrollo hasta nuestros días han sido los escaparates de todas esas historias heroicas y fantásticas que el hombre ha planteado desde el comienzo de la civilización. La mayor parte del tiempo todas estas historias reflejan mucho más de cada una de las civilizaciones que retratan, e incluso pueden llegar a ser más contestatarias de lo que se podría llegar a pensar. Por eso es necesario adentrarnos en estos dos géneros para conocer más a fondo los mitos que construyeron el argumento de una de las historias de Ciencia – Ficción en el cine más exitosas de todos los tiempos.

## **CAPÍTULO 2. LA ÉPICA DE CIENCIA FICCIÓN EN EL CINE**

Ahora que el mundo vive bajo las constantes crestas y valles muchas veces ensombrecido por el temor, la confusión, la incomprensión y el deseo de escapar, una de las misiones del cine –y sobre todo del cine industrial, dirigido a las masas– pasa por satisfacer todas esas necesidades. El llamado *Séptimo Arte* cuenta con una función catártica, se inserta en la "cultura del espectáculo" y tiene la característica de aglutinar elementos de las demás artes: la narratividad de la novela, la escenificación del teatro, la plasticidad de la pintura y la sonoridad de la música. Todo ello le reviste de una gran fuerza y lo convierte en un poderoso medio para transmitir mensajes.

La industria cinematográfica sigue fabricando sueños y enemigos, sigue dramatizando la Historia y dibujando esquemas futurísticos; pero ahora al igual que en otros tiempos, el cine, como el arte, es el mejor termómetro de las necesidades del mundo y nos ayude a ver que quizá el presente sólo es explicable desde el pasado y quizá también ésta percepción nos permita ver un bosquejo de nuestro futuro.

En cierto modo una saga como *La Guerra de las Galaxias* de George Lucas, acredita el modo en que las aventuras del joven Skywalker se mezclan con un sinnúmero de temas e incluso de géneros. No en vano estas películas que aparentemente se insertarían en la Ciencia Ficción reúnen ingredientes que la delimitarían mejor en su clasificación si hablamos también de una historia épica.

Esta saga contiene elementos significativos de los grandes relatos de antaño, en la medida que plantea el reto de las epopeyas de siempre: la lucha del bien contra el mal. Este conflicto es presentado con unos ropajes y naves interestelares, pero con el propósito de confrontar ante la alternativa radical de la conciencia personal y colectiva: la causa por la justicia, la lealtad, la fidelidad, la inocencia... frente a la compulsión del poder, que trata de destruir y devorar la vida de los demás.

En esta trilogía otra característica principal es su elemento no sólo fantástico, sino mitológico, en cuanto a que su argumento está basado en relatos donde se presenta el combate titánico entre fuerzas morales y cósmicas enfrentadas sin cuartel. Ello le da una dimensión intemporal aunque parezcan situarse en un futuro lejano (*A long time ago, in a galaxy far far away...*). Manifestando así un rasgo significativo de nuestra cultura: la saturación de lo racional. Lo mítico se contrapone a lo lógico en una sociedad donde la tecnología certifica la evolución de la misma.

Es por eso que en esta parte de la Investigación se plantea a *La Guerra de las Galaxias* como una historia que combina géneros como la Épica y la Ciencia Ficción. Lucas plantea en su argumento que si bien viajar al futuro es otra forma de hablar del pasado y estos dos géneros tanto literarios como cinematográficos ilustran mejor la aventura heroica y la mitología clásica que a nuestro parecer están latentes en el argumento de la saga de Lucas y que queremos sacar a la luz en esta investigación.

### **2.1 La Épica como género literario**

En primera instancia para entender cualquier tipo de género literario existen teorías específicas que nos explican el concepto como tal:

Para Ortega y Gasset los géneros literarios son "ciertos temas radicales, irreductibles entre sí, verdaderas categorías estéticas". Para Wellek y Warren son "una institución de la razón humana" y que tienen, por tanto, "un sentido y una función" de "orden interior, de estructura, de naturaleza". La teoría clásica de los géneros parte de esto último. Para Micó Buchón los géneros "no son moldes fijos, sino especies naturales de la creación literaria". Cada género se define según una "medida determinada" debe poseer un contenido específico y la separación entre los distintos géneros debe ser rígida.

En el siglo XIX Hegel estructura la tradicional tripartición de lírica, épica y dramática basándose en la dialéctica de la relación sujeto - objeto. Staiger en *Conceptos fundamentales de poética* sostiene que los géneros no son entidades cerradas e in comunicadas entre sí, sino permeables, como la realidad literaria demuestra. Para él "lo lírico siente, lo épico muestra y dramático demuestra".

Platón en el libro III de su obra *La República* sostiene tres divisiones de la poesía: mimética o dramática, no mimética o lírica, y mixta o épica; entendiendo la mimesis (la imitación) como fundamento de toda creación artística.

La épica, la lírica y la dramática tienen una función poética. La lírica por su parte tiene una función expresiva mientras la dramática tiene una función conativa. La épica tiene la función representativa que frente al protagonismo que adquiere el autor en la lírica, la épica requiere la observación de los hechos que le rodean.

A los géneros se le atribuyen características sociales totalmente extrínsecas a la obra misma de modo que determinados discursos literarios eran considerados propios de determinadas clases sociales. Veamos el ejemplo de la teoría de Hobbes:

Hobbes<sup>29</sup>, hace una interpretación sociológica de los géneros del siglo XVII en función de su propuesta de división del mundo de esa época:

CUADRO 2.1.A- HOBBS Y LAS DIVISIONES DE LOS GÉNEROS

GÉNEROS FUNDAMENTALES	DIVISION DEL MUNDO	GÉNEROS HISTÓRICOS
POESÍA HEROICA	CORTE	EPICA
		TRAGEDIA
POESÍA ESCOMÁTICA	CIUDAD	SÁTIRA
		COMEDIA
POESÍA PASTORAL	CAMPO	POESÍA

Los géneros históricamente considerados mayores son la tragedia y la épica. La épica según Aristóteles es una narrativa mixta en la que el poeta es narrador en primera persona y sus personajes hablan en estilo directo.

El crítico inglés E. S. Dallas distingue 3 clases fundamentales de poesía a partir de las cuales da una interpretación gramatical de los géneros <sup>30</sup> :

<sup>29</sup> Hobbes.1976. *Critical Essays of the Seventeenth Century*. Ed. E. Spingarn. pp. 54-55.

<sup>30</sup> E. S. Dallas. 1969. *Poetics : An Essay on Poetry*. Nueva York. pp. 81, 91, 105.

CUADRO 2.1.B- DALLAS Y LA DIVISIÓN DE LA POESÍA.

CLASES FUNDAMENTALES DE POESIA	GENEROS	DEFINICIÓN GRAMATICAL
DRAMA	POESIA DRAMÁTICA	2ª persona Tiempo presente.
CUENTO	POESIA EPICA	3ª persona Tiempo presente
CANCION	POESIA LIRICA	1ª persona singular Tiempo futuro

La épica por su parte es una narración poética o en prosa que ubica su ambiente en un pasado histórico trascendente, en el que se presentan las aventuras de uno o varios héroes desarrollando sus acciones en algún sentido bélico. De aquí se deriva que la épica lleve una narración objetiva. Importante es mencionar que la épica es el primer género literario que aparece en cualquier cultura.

La épica puede dividirse en *épica en prosa* que abarca las siguientes expresiones literarias:

- ☛ Cuentos: narración breve que presenta una situación imaginaria y se cuentan situaciones inventadas por el autor
- ☛ Novelas: puede caracterizarse como relato más o menos complejo que presenta una serie de conductas, relaciones y situaciones profundas
- ☛ Otros géneros como las leyendas y los relatos

Y la *épica en verso* y aquí encontramos a:

- ☛ La Epopeya: largas series de versos que exponen un hecho trascendente para un pueblo o varios
- ☛ El Romance: marcadamente popular, recoge episodios, leyendas, etc. que se transmiten por medio de esta forma literaria
- ☛ Los Poemas épicos: se centra en los hechos heroicos e impactantes de la historia de un pueblo, que sirven para ensalzarlo
- ☛ Los Cantares de Gesta: escritos en la Edad Media, giran alrededor de un héroe

Los discursos literarios de la Grecia que se conocieron en la antigüedad eran representados públicamente de forma oral y, en algunos casos, con acompañamiento musical. En la actualidad, salvo el drama, la lectura es interior y personal. La épica por tanto es una representación pública de hazañas heroicas recitada por rapsodos ante un público. En un principio fue de manera oral y al introducirse la escritura ha permanecido al traspasar las barreras del tiempo y del espacio.

Es importante destacar como al principio que la épica aparece en todas las culturas del mundo de acuerdo a las aseveraciones que hemos hecho en esta parte de la investigación pero para efectos de la misma vamos a tomar sólo la poesía épica grecorromana para después ilustrar de mejor manera el arquetipo del héroe y los mitos donde este se desarrolla.

## LA POESÍA ÉPICA EN GRECIA Y ROMA

Clásicas son aquellas obras que han perdurado con celebridad e importancia desde los tiempos antiguos. La fusión cultural provocada por problemas bélicos y culturales entre Grecia y Roma ha hecho que hasta nuestros tiempos las obras producidas por estas culturas sean consideradas como la base de la literatura clásica.

Los poemas narrativos extensos que refieren acciones bélicas y hazañas notables realizadas por personajes heroicos en los que también intervienen divinidades forman parte del género épico. Los términos griegos *epikós* y *epopoía*, de los que en última instancia derivan nuestras palabras "épico" y "epopeya", aluden al carácter oral de las composiciones más primitivas de este género, ya que *épos* en griego significa "palabra".

Los poemas épicos de Homero, *La Ilíada*<sup>31</sup> y *La Odisea*<sup>32</sup> fueron puestos por escrito en la Grecia del siglo VIII a. C., pero dejaron establecidas las reglas del género para la posteridad. Tienen un fondo antiquísimo de tradiciones indoeuropeas y están en dependencia de la técnica de difusión oral, es decir de la recitación ante un auditorio.

Sin duda alguna hubo manifestaciones poéticas en Grecia antes de Homero. Los mismos poemas homéricos aluden a veces o suponen implícitamente la existencia de otros cantos. Hubo, pues, formas épicas y líricas de las que no tenemos testimonio directo, ya que durante siglos la transmisión fue de carácter oral.

La aparición y difusión de la escritura permitió la fijación escrita de las creaciones poéticas. Este hecho debió producirse entre los siglos IX-VIII a. C., al entrar los griegos en contacto con los fenicios, de quienes tomaron el alfabeto. Esta es también la fecha que generalmente se admite como muy probable para los poemas homéricos: "La *Ilíada*" y "La *Odisea*".

Los poemas homéricos han sido objeto de estrictos estudios desde la Antigüedad hasta nuestros días; éstos han dado origen a técnicas de investigación literaria muy delicadas, que han tenido aplicación muy eficaz en otros géneros y en otras obras literarias.

Los debates sobre la existencia de Homero se han venido planteando desde la época Alejandrina hasta nuestros días. Muchos críticos han llegado incluso a negar la existencia de Homero, afirmando que sólo es un "nombre". Sin embargo la presencia del poeta se deja sentir en el tratamiento de datos legendarios y en la creación y reinterpretación de sus obras, así como en la organización de los poemas (especialmente la *Ilíada* centrados en torno a un tema) En cuanto a su vida, se cree que probablemente habría sido un rapsodo, y como tal, habría

---

<sup>31</sup> La *Ilíada* es un poema épico en torno a la legendaria guerra de Troya. Su fondo histórico es innegable hoy día, sobre todo tras el hallazgo del estrato denominado "TROYA VIIa" "por el arqueólogo Schliemann, que se ha identificado con la Troya Homérica, y narra la conquista de esta ciudad por los griegos.

El tema inmediato de la obra es el enfrentamiento entre Agamenón y Aquiles -dos héroes griegos- y sus consecuencias, enmarcado dentro de otra acción más general como es la guerra de Troya. Ambas están admirablemente entretejadas y mezcladas con todo el aparato divino.

<sup>32</sup> El tema central de la *Odisea* es el accidentado regreso de Ulises de Troya, perseguido por Poseidón, su legado a Ítaca y la venganza de los pretendientes ávidos de ocupar su puesto en el trono y en el corazón de su esposa. Es un tema típico de relatos populares en muchas literaturas, que en el caso de la *Odisea* parece que el personaje de Ulises, como protagonista de la leyenda del héroe que regresa, es muy antiguo, conocido sin duda antes de la guerra de Troya. Este tema se iba ampliando con material folklórico de distintas procedencias, así se han encontrado semejanzas con la epopeya babilónica, o con las leyendas hititas y egipcias. Esta historia del retorno y venganza de un héroe y sus aventuras fabulosas se integra dentro del ciclo troyano, haciendo que su protagonista, Ulises, fuese uno de los héroes aqueos que vuelven a su patria tras la toma de Troya.

conocido algo de mundo, vinculado a las cortes principescas de su tiempo. Sobre las siete ciudades que se disputan el honor de ser su cuna, Esmima tiene mucho a su favor, y, en todo caso, puede designar el ámbito poético del Asia Menor reflejado en los poemas. Una estancia prolongada en Quíos, así como su muerte en la Isla de Ios, pueden ser datos históricos. Las noticias de su ceguera es un rasgo típico de su leyenda (era conocido por el sobrenombre "el que no ve", traducción literal de la palabra *Homero*. Creemos que la época de su creación corresponde a la segunda mitad del siglo VIII a. C.

Pero ¿son la Iliada y la Odisea obras de un mismo autor? Desde la época Helenística hasta el siglo XIX, las distintas corrientes e interpretaciones resultaron positivas para el mayor conocimiento de los poemas. Pero, es a partir del siglo XIX donde las teorías analíticas, que niegan la unidad poética de la obra, encienden de nuevo el gran debate. Después de la Primera guerra mundial se comenzó a considerar la unidad de las epopeyas homéricas, con las llamadas teorías unitarias. En resumen, Homero es una terminación y un comienzo, y más de una discrepancia de su obra se explica por esta razón. Las raíces de su creación se hunden profundamente en la antigua esfera de la *canción heroica oral*.

Hasta la época Alejandrina, en que se acometieron estudios cuidadosos de los poemas y se fijó el texto de los mismos, la transmisión del legado homérico se realizó de una forma no tanto incierta. Primero por los rapsodos o recitadores, más tarde por los maestros de escuela como texto escolar básico, y sobre todo por las "ediciones especiales" de cada ciudad con destino a los concursos de recitadores en las fiestas locales que habían dado lugar a la proliferación de variantes e interpolaciones en los textos. A ciencia cierta no se sabe si las versiones que hoy conocemos de la obra de Homero es la original o uno de los primeros textos.

La forma métrica de los poemas es el hexámetro dactílico, utilizado en series indefinidas de versos. La cuestión está en quien elaboró esta forma métrica. Constituye una creación sumamente delicada que aparentemente no puede ser la invención de un solo poeta, por genial que éste fuera. Por otra parte, no se adapta fácilmente al ritmo natural de la lengua griega. Incluso se defiende la posibilidad de que ya fuera utilizado por los cantores aqueos en el II milenio a.C., pero en definitiva su origen y elaboración son todavía inciertos.

De acuerdo a un análisis de los poemas desde el punto de vista de la poesía oral, han podido percibir que no surgieron por sí solos, sino que suponen la cristalización de una larguísima tradición épica de carácter oral, que se inició probablemente a mediados del II milenio a. C. Aparte de suponer un largo proceso de creación poética, estas obras son también el punto de transición desde la antigua poesía de los *aedos* o cantores (épica cantada), a la de los *rapsodos* o recitadores (épica recitada).

En ambas epopeyas se habla de la gloria del héroe a través de la canción, pero ocurre de manera muy diversa. La Iliada nos permite reconocer una etapa más temprana, en la que los héroes mismos cantaban. La Odisea, en cambio, nos presenta a cantores profesionales, y, nos permite reconocer y conocer muchos aspectos acerca de la posición que ocupaba el cantor y la naturaleza de su exposición. Vemos al *aedo* vinculado a una corporación. Por lo general se trasladaría de una población a otra, como se nos presenta a Homero en relatos posteriores. Pero podía vincularse asimismo a la corte de un príncipe y adquirir allí un prestigio considerable. Pero indudablemente esto supone que la dependencia del texto no es absoluta.

La base de estas investigaciones se vio notablemente ampliada por el libro de Maurice Bowra, *Heroic Poetry* (1952), que parte de un estudio de la poesía épica de

todas partes del mundo como base de una investigación que se propone conocer los rasgos distintivos de la *poesía épica oral*. Una poesía de este tipo se encuentra en la mayoría de los pueblos de la tierra y en no pocos hasta el día de hoy. Siempre encontramos en el núcleo de tales canciones al *héroe* que se destaca frente a los demás por su valor y fuerza física. Sus acciones se hallan determinadas únicamente por el concepto del *honor*.

Los personajes de estos poemas poseen en alto grado la personalidad. El ser humano es sentido como una totalidad, que se halla incluida en cada una de sus partes por naturaleza, sin mediar ninguna reflexión. A la cuestión de la conciencia personal se vincula otra que se plantea hasta qué punto estos hombres toman decisiones propias y son responsables de ellas. La intervención de los dioses se halla tan ligada a la acción humana, es tan frecuente, que se ha querido negar toda existencia de decisiones propias a los personajes homéricos. Para aclarar esto hay que señalar aquellos momentos en los que el héroe homérico toma decisiones por sí mismo. Pero ¿qué ocurre en los otros muchos casos en que un dios inspira, frena o alienta la acción del héroe? No se puede plantear así la cuestión, pues la voluntad humana y los planes divinos se encuentran completamente entrelazados, y esta conexión es tan íntima que toda separación basada en criterios lógicos destruiría la unidad que supone esta visión del mundo.

Otro poeta épico griego importante fue Hesíodo. aparece entre la segunda mitad del siglo VIII a.C. y la primera del siglo VII a.C. Ambos, Homero y Hesíodo, tienen en común la métrica en hexámetros, el lenguaje épico y las coincidencias formales, pero también se pueden observar diferencias como: el mundo mostrado por la poesía de Hesíodo es el de su propia época y país, mientras Homero se refiere al legendario pasado. Hesíodo nos muestra en su poesía sus propias inquietudes, y Homero apenas refleja su personalidad en sus versos. Mientras Hesíodo es un personaje histórico del cual poseemos datos de su vida, la existencia de Homero ha sido puesta en duda. Hesíodo pertenece al mundo de los pequeños campesinos beocios, que lucha por la vida en un suelo poco fértil y bajo el dominio de una nobleza arbitraria, por su parte Homero vive en las ciudades jonias enriquecidas por el comercio y la industria.

Tres son las obras que nos han llegado de Hesíodo a través de manuscritos medievales: la Teogonía<sup>33</sup>, los Trabajos y Días<sup>34</sup>, y el Escudo de Heracles<sup>35</sup>, así como un buen número de fragmentos de otras once atribuidas a él.

Los griegos valoran a Hesíodo como forjador de su mitología, en la Edad Media se copiaron abundantemente sus dos obras principales, y en la Edad Moderna se le consideró un precedente importante de los primeros filósofos griegos.

---

<sup>33</sup> En la Teogonía Hesíodo canta el destronamiento de Urano por Cronos y de éste por Zeus, que se convierte en patrocinador del orden y la justicia, y amo del mundo. Este núcleo temático se entremezcla con elementos diversos: comienza con el origen del mundo, que se desarrolla a través de sucesivas uniones y descendencias entre las primitivas fuerzas de la naturaleza (el Caos, La Noche, Las Tinieblas, el Eter, el Cielo...). Todo ofrece gran variedad de contenido que hace difícil, a veces, seguir el argumento.

<sup>34</sup> En los Trabajos y Días el punto de partida lo constituye la disputa de Hesíodo con su hermano Perses, que le ha desposeído de su patrimonio y logra sobornar a los jueces para que fallen a su favor cuando Hesíodo le lleva a juicio. Este hecho inicial es el pretexto para preguntarse en la obra por las fuerzas que rigen la existencia humana. Aparece también Zeus como ordenador del mundo y valedor de la justicia, lo cual es contradictorio con la injusticia que Hesíodo tiene a su alrededor. Aconseja también a su hermano que se deje de juicios y se busque el sustento con el trabajo honrado, y pone como ejemplo el mito de las dos Eris (dos diosas, una buena, que ayuda a los hombres a superarse, y otra mala, que los conduce a la guerra).

<sup>35</sup> El Escudo de Heracles desde antiguo se viene considerando como un poema no hesiódico viendo los rasgos distintos que presenta esta obra con respecto a las otras dos. Los críticos racionalistas del s. XIX han puesto de manifiesto la incoherencia de estos poemas y muchos filólogos han pensado que no eran tales, sino conglomerados de poemas.

Esquilo y Sófocles en el terreno teatral, fueron los poetas y dramaturgos que crearon la forma clásica de la tragedia<sup>36</sup> adaptando la mitología y los poemas épicos griegos. Con palabras e imágenes colmadas de muy viva imaginación ofrecieron una versión distinta sobre el universo y el alma humana.

Al paso del tiempo, con el término de las guerras Púnicas, Roma inicia nuevas relaciones con Grecia, lo que después se tornó en conquista, ya que los romanos sufrían cierto sentimiento de inferioridad cultural, pues éstos únicamente habían enfocado su actividad a los asuntos bélicos y la extensión de sus posesiones mientras aquellos incursionaban en distintas ramas del saber y arte.

Debido a las ocupaciones en que se encontraban los romanos extendiendo y organizando sus dominios era muy poco el tiempo que dedicaban a la estructura y el desarrollo de su lengua, causa por la que el latín fue una de las últimas en adquirir la estructura que llegó a nuestros tiempos.

Cuando el género épico llegó a Roma (s. III a. C.), siendo Homero el modelo, el estilo grandilocuente y solemne de las obras se mantuvo, pero se produjo un cambio importante: la épica se convirtió en obra de autores individuales, que tienen una intención determinada previamente y manejan los recursos de un arte sometido ya a reglas fijas. Se pasó, pues, de una épica tradicional y oral, expresión de una colectividad, a una épica culta y escrita, obra de artistas con conciencia de autor.

Un factor decisivo para que el género arraigara en Roma fue el deseo de los romanos de dar forma literaria al remoto pasado de su ciudad y a los recientes éxitos militares que la habían convertido en dominadora de pueblos.

Los primeros poetas épicos en lengua latina fueron:

Livio Andrónico (segunda mitad del siglo III a. C.) fue un griego hecho prisionero en la toma de Tarento. Su dueño, Marco Livio Sallnátor, lo puso como preceptor de sus hijos, y más tarde lo liberó por sus méritos. Adaptó al latín la Odisea de Homero en el tosco verso saturnio (el verso latino anterior al uso del hexámetro griego). Su obra se convirtió en libro de texto escolar, usado todavía en época de Horacio. Sólo se conservan unos pocos fragmentos.

Nevio (finales del siglo III a.C.) compuso en verso saturnio el *Bellum Punicum*, un poema épico inspirado en la primera Guerra Púnica, en la que él mismo luchó. En este poema, Nevio recogió la leyenda fundacional de Roma y el tema de los amores de Eneas y Dido como causa del odio entre Roma y Cartago.

Ennio (primera mitad del siglo II) no era un romano, sino un itálico originario de Calabria. Escribió una historia de Roma, *Annales*, en hexámetros, forma métrica griega de que introdujo en Roma junto con las leyes de este ritmo poético. Los *Annales* se convirtieron en la epopeya nacional de Roma hasta la *Eneida* de Virgilio. En Ennio la forma y el estilo son griegos, pero el espíritu es puramente romano.

Publio Virgilio Marón (70 -19 a. C.), cuya juventud había transcurrido en un ambiente influido por la cultura helenística, logró encontrar una fórmula de unión entre la influencia griega y el patriotismo romano. Tras una época en que Roma había sufrido constantes guerras civiles, el poeta se había asociado al movimiento promovido por Augusto en pro de una restauración moral y cívica en Roma. Virgilio se propuso escribir un poema nacional que vinculase a la familia imperial con Eneas, el héroe troyano; el resultado fue el poema épico titulado *La Eneida*.

---

<sup>36</sup> Subgénero literario que deriva del dramático. En esta narración se presenta un conflicto para los personajes principales, el cual no pueden resolver; llegan a la desesperanza y esto hace que se caracterice por llevar un final de destrucción (física, moral o psicológica)

*La Eneida* comprende doce libros, en los que se cuentan las penalidades por las que tiene que pasar su héroe, Eneas, para cumplir la misión que el destino le ha encomendado como representante idealizado de un pueblo, misión que no es otra que refundar Troya. Los seis primeros libros constituyen una especie de *Odisea*, pues narran las peripecias de Eneas, desde su huida de Troya hasta su arribada a Italia, mientras que los seis restantes son una especie de *Iliada* ya que relatan las guerras de Eneas en suelo itálico para conseguir establecer allí la raza troyana.

Los poemas homéricos sirvieron de base a Virgilio desde el punto de vista formal, pero en el aspecto ideológico y religioso el poeta imprime a su obra un cuño netamente romano.

Aunque oscurecidos por la fama de su modelo, Virgilio, otros autores épicos latinos merecen ser destacados. Así Lucano (39 - 65 d. C.), que era sobrino de Séneca. Cordobés de nacimiento, se educó en Roma. Escribió una épica, *La Farsalia*, en la que relata la guerra civil entre César y Pompeyo. Su obra representa la vuelta a la épica romana primitiva, ya que sustituyó el tema mítico y lejano por otro patriótico y casi contemporáneo, sin que los dioses intervengan en la acción.

A finales del siglo I d.C. Silio Itálico escribió la epopeya *Punica*, cuyo tema es la segunda Guerra Púnica. Como en los *Annales* de Ennio, en *Punica* se presentaba la contienda de manera idealizada para mostrar las antiguas virtudes de los romanos, pero el modelo estilístico es Virgilio. Y por último, Estacio, también a finales del siglo I d.C., escribió una epopeya *Thebais*, de tema mitológico.

Esta forma literaria también se traslada a las diferentes culturas que fueron conquistadas por los romanos y que tras la caída del Imperio continua la transmisión de hazañas heroicas en todos los pueblos. Así podemos destacar las leyendas artúricas o el *Poema del Mio Cid*, los *Cantares de Gesta* al igual que la *Iliada* y la *Odisea* o la *Eneida* han traspasado la barrera espacio temporal y se han convertido en inspiradoras de una gran cantidad de obras artísticas en la historia humana gracias a su carácter trascendental y majestuoso que retrata los anhelos del hombre.

## **2.2. La Ciencia Ficción como Género Literario**

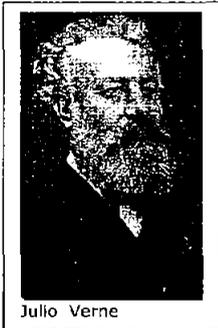
El argumento principal de todo pensamiento reaccionario es la pretensión de que vivimos en el mejor - y el único - de los mundos posibles. Para derrumbar esta idea tan arraigada, lo mejor es contemplar distanciadamente la realidad; alejarse del contexto cotidiano, para ir al encuentro de otras posibilidades. De manera que la imaginación, al enfrentar el absurdo tome conciencia de lo cotidiano. En este nivel opera ese género - devaluado e ignorado en algunas ocasiones - de la Ciencia Ficción.

El hombre desde sus orígenes ha luchado por controlar la naturaleza; de la invención de la rueda hasta la conquista del espacio ha creado herramientas para facilitarse el trabajo. Esta herramienta se transformó en lo que hoy conocemos como tecnología. Tuvieron que pasar miles de años para que la evolución diera como resultado el desarrollo de la ciencia en su más amplio sentido. Es en el presente siglo cuando hay un crecimiento científico a gran escala y en todos los campos del conocimiento humano; lo que en siglos pasados parecía una utopía el siglo XX lo ha vuelto una realidad: transformar la ciencia y la tecnología para uso de la sociedad. La tecnología está al alcance de nuestros días con sólo asomar la cara a la calle, en la propia casa, en la vida cotidiana. No se puede imaginar a una

sociedad moderna sin el uso de la tecnología y, por ende, el de la máquina. En el presente siglo se ha perdido el asombro por el hombre ante tales acontecimientos; la ciencia ha avanzado tanto que el hombre toma con naturalidad los satélites de comunicación e información, las computadoras, el disco compacto, el horno de microondas, el rayo láser y mucho más. Junto con estas manifestaciones tecnológicas la Ciencia Ficción ha tomado un papel determinante en la sociedad moderna; se ha convertido en el pilar más importante para que el hombre acceda a la tecnología como algo común: su aplicación a la vida cotidiana y su servidumbre a los dictados del hombre.

Al pasar el tiempo, en la literatura y en el cine se difunde su número de seguidores por todo el mundo. Sin embargo, este crecimiento es tomado como un acontecimiento de moda y no como un acontecimiento cultural y artístico, tal cual es. Fue un camino difícil de recorrer, pues los escépticos y los críticos tomaron a la Ciencia Ficción más como un medio de entretenimiento o una aventura literaria que como un medio diferente de expresar y combinar la letra. Ese escepticismo de épocas anteriores ha quedado silenciado; la Ciencia Ficción ha crecido tanto que hay que continuos tirajes de libros nuevos y antiguos, películas, guiones de radio, caricaturas, etc.

Es difícil ser tan tajante, a estas alturas y después de todo lo que hemos visto, y decir que la Ciencia Ficción no ha influido en el pensamiento del hombre, en su concepción de la naturaleza, en la cotidianidad, ni tampoco asegurar lo contrario. Lo importante es que cumple con una función social, histórica y cultural. Desde su creación ha habido una lucha para determinar si es "buena" literatura o carece de elementos de estética. Lo que se reitera es que la Ciencia Ficción ha ayudado y



Julio Verne

apoyado para que la tecnología sea vista como algo natural y se pierda ese asombro del que se ha hablado líneas arriba. Indudablemente ha cambiado el aspecto del hombre por medio de la Ciencia Ficción, pero no es un factor determinante o el principal. Mucha gente que no lee Ciencia Ficción; se ha empapado de ella por medio de otros factores culturales: el cine, la radio, la televisión; que en su concepto, son producto de la ciencia.

La Ciencia Ficción surge como el resultado de la Revolución Industrial. Parte de la premisa de involucrar el mundo de la ciencia, que en su momento ha resplandecido con mucha fuerza en el humanismo. La característica es obvia si se comprende al hombre de la Revolución

Industrial; que se enfrenta de pronto a la máquina y a todas las perspectivas que su mundo ignoraba y hace que la máquina transforme de un momento a otro esas perspectivas en cosa cierta. En este ambiente de manipulaciones tecnológicas primerizas, aparece "Frankenstein" de Mary Shelley. El monstruo creado por la ciencia del hombre acababa siendo el verdugo de su creador. Por otra parte, Julio Verne es el escritor paradigmático del optimismo del siglo XIX: la ciencia como panacea y cura de todos los males sociales. Las múltiples obras de Verne, tienden a mostrar al hombre como un conquistador irresistible de la naturaleza. Nada obstaculiza sus deseos de conocimiento. Novelas como "Veinte Mil Leguas de Viaje Submarino", "Viaje al centro de la Tierra", "La Vuelta al Mundo en 80 Días", lo atestiguan. Pero pronto el optimismo es dejado de lado. La industrialización provoca conflictos sociales; la ciencia encuentra que no puede explicarlo todo con los métodos en boga, Darwin descubre que no provenimos de un génesis mitológico a instancia divina, sino que somos de la misma familia de muchas otras especies de animales. H.G. Wells aparece entonces como escritor que ve con pesimismo y desaliento la senda que sigue la humanidad. "La Máquina del Tiempo", "El Hombre Invisible", "La Isla del Doctor Moreau", son obras donde este escritor se interroga

sobre el uso de la ciencia por el hombre, sobre sus consecuencias para la humanidad.

El hecho de que surja la Ciencia Ficción se debe a factores tecnológicos y científicos y los escritores aprovecharon estos elementos para combinarlos con la aventura, la acción, los personajes en el siglo XX en que la crítica social es la contrapartida del maquinismo. Es precisamente en este siglo cuando se da la famosa Edad de Oro de la Ciencia Ficción. El factor principal es el rápido crecimiento científico de este siglo; si en los siglos anteriores hubo un crecimiento tecnológico es en el presente cuando se llegan a desarrollar y concretar muchas de las hipótesis y teorías. Este crecimiento se da en todos los campos existentes del conocimiento: medicina, física, química y hasta se podría afirmar que se da en el ámbito cultural y educativo, pues las investigaciones que se crean son en cantidad exorbitante. Aunado a estos factores hay una continuidad de la novela de aventura, de imaginación, de la novela gótica, de la de terror. Es precisamente en una sociedad como lo es la estadounidense donde se presenta el fenómeno a gran escala. Y otro aspecto, que está vinculado con el mencionado, es un público en su mayoría joven. La búsqueda es la innovación temática que propone la Ciencia - Ficción; sus temas abordan tanto la aventura natural o espacial como la crítica moral, social, y otras más: el hombre contemporáneo; contextualizado con un marco intergaláctico, espacial, temporal o filosófico. No es necesario que sea una situación específica, puesto que la Ciencia - Ficción no lo determina así, hay tramas de la época actual en que intervienen otros problemas humanos, ya sean sociales o específicamente científicos.

Entonces, ¿cuál es la verdadera definición de Ciencia Ficción? Es difícil definirla sin embargo este género es un compuesto de dos conceptos fundamentales: la ciencia y la ficción; que se funden para darle significado a uno nuevo y éste adquiere, por lógica combinatoria, otro significado. Profundizar sobre el concepto de qué es la ciencia, se ha hecho por mucho tiempo. La ciencia, para no entrar en delimitaciones más profundas, es la búsqueda del conocimiento por medio de un sistema racional. Para Mario Bunge *es el conocimiento racional, sistemático, exacto, verificable, y por consiguiente fallible*. Laderriere nos dice con otra interpretación: *La ciencia es la reconstrucción conjetural de la realidad*. La ficción por el contrario se mueve más en el ámbito del quehacer literario. Su importancia radica en que la literatura misma se basa en la ficción y al definirla, o tratar de hacerlo, se puede acercar al esclarecimiento del término de Ciencia Ficción.

Es difícil ponerle límites a los alcances de la Ciencia Ficción en sus expresiones artísticas, pero es fácil decir que en el campo de las letras, no es ni novela burguesa, ni psicológica, ni autobiográfica, ni literatura idealista, ni la supervivencia de cierto sub - género que identifica el *western* con la pistola desintegradora. La Ciencia Ficción se ofrece más libre y abierta todas las posibilidades. El género como convención literaria o cinematográfica, o como mitología racional es un eficaz medio para explorar la frustración del hombre en una sociedad decadente y problemática. En esta manipulación mental de la realidad que nos rodea y en el uso metódico de la fantasía que permite la Ciencia Ficción, están contenidas las mayores potencialidades de la literatura contemporánea.

Existe un gran sector del público que consideran al género como historias de marcianos, *westerns* espaciales donde los caballos son astronaves y los indios son seres extraños y llenos de tentáculos. Este sector califica dilapidariamente a la Ciencia Ficción como infra literatura deformante, escapista y reaccionaria y aún hay quienes consideran la actitud más idónea ignorar olímpicamente a la Ciencia Ficción; simplemente creer que no existe. Desde estas perspectivas se ha definido al género como "lucubraciones pseudo - científicas sobre un futuro hipotético" como "utopías basadas en los adelantos de la ciencia" como "cuentos de hadas

para adultos" etc. Pero según Rafael Medina de la Serna quien delimita las coordenadas<sup>37</sup> que sitúan a este género en el lugar que merece en la creación de la imaginación humana: "La Ciencia - Ficción se encarga de extrapolar la experiencia humana (en todas sus manifestaciones) para mejor entenderla o cuestionarla."

Para Óscar G. Calzada<sup>38</sup> los más importantes temas de la Ciencia - Ficción contemporánea son los siguientes:

- ♥ En primer lugar los viajes por el espacio, en los que se han tratado temas como: naves estelares, problemas de las distancias, los métodos de propulsión, hábitats espaciales, minería en los planetas, colonización de otros mundos y deportes en el espacio.
- ♥ La energía, los secretos de la misma, la fisión nuclear, fuentes de energía renovables y no renovables, la energía solar, y diferentes tipos de energía que según los autores serán usados en el futuro como segundo eje temático.
- ♥ Seres alienígenas, seres de otro planeta en la Tierra, contacto con alienígenas en sus planetas de origen, la química y formación corporal de estos seres, sus estados de vida, sus relaciones sexuales, su religión así como sus armas y sus naves, como un tercer eje temático.
- ♥ Como el cuarto tema mencionamos la velocidad más rápida que la luz, el hiperespacio, comunicaciones de forma instantánea, la antimateria y la antigravedad, estrellas de neutrones y agujeros negros, la entropía y el final de la Tierra y el propio universo y otros universos con planetas semejantes al nuestro.
- ♥ La CF también ha tratado el tema del viaje en el tiempo y los universos alternos, tanto físicos como en otras dimensiones.
- ♥ El holocausto y las catástrofes, por ejemplo la guerra química y biológica; el fin del planeta por causas naturales, nuevas eras glaciales o mundos sumergidos, el fin de la raza humana por epidemias, contaminación, superpoblación y falta de alimentación son también parte de las tramas de algunas obras, como sexto elemento.
- ♥ No pueden faltar, como séptimo elemento, las máquinas inteligentes, los cerebros mecánicos, la robotización, automatización, robots industriales, inteligencia artificial, redes de datos, cibernetica, tecnología (computación), y transmisión de materias.
- ♥ En el caso del hombre como tema, y octavo lugar, se ha mencionado el ejemplo de superhombres en muchos casos utilizando temas como mejoría del cerebro, mutantes, cambio de órganos para mayor longevidad, los clones, cyborgs, ingeniería biológica y genética, andróides, y creaciones de nuevos seres capaces de habitar otros mundos con mejoras en su constitución física.
- ♥ Dentro del comportamiento del ser humano en el futuro, también existe el crimen y su castigo; la mente como la parte más potente del hombre y noveno lugar. La ciencia mental, los poderes psicológicos, la telepatía como forma de comunicación con otras razas del universo, la telequinesis y talentos de fuerza bruta. Se ha tocado la invisibilidad, los campos de fuerza y escudos, y equívocos, falacias como que la Tierra es hueca y en muchos casos se han escrito predicciones que nunca serán posibles.

Los viajes, la galaxia y la tierra empezaron a ser fuentes de inspiración de un género que evolucionó en cuatro niveles fundamentales<sup>39</sup>:

- ♥ Ficciones distópicas. Degradación de la sociedad humana.
- ♥ Ficciones sobre la destrucción de la civilización.
- ♥ Ficciones sobre el escenario después de la catástrofe
- ♥ Ficciones sobre los viajes espacio - temporales

Esto permite constatar una relación profunda entre la mitología y la literatura. En este género se empezaron a estructurar nuevas mitologías o por lo menos se

<sup>37</sup> Medina de la Serna, Rafael. "Anotaciones sobre un género Incomprendido: LA CIENCIA-FICCIÓN" en *Cine* . 1978. directora Nicole Durgal. Vol. 1. No. 8. p. 7 . septiembre. Cineteca Nacional. México

<sup>38</sup> [www.cienciaficción.com.mx](http://www.cienciaficción.com.mx)

<sup>39</sup> Medina de la Serna, Rafael. 1983. *Anotaciones sobre un género Incomprendido: la ciencia-ficción*. en *Cine*, Directora Nicole Durgal, Cineteca Nacional, Vol. 1, no. 8. septiembre 1978 México pp. 7-12

retoman las ya existentes para incorporarlas al mundo moderno teniendo como objetivo un compromiso de rebeldía, de crítica constante.

El hombre está en la intersección del relato, en el punto exacto del texto; casi siempre es el protagonista o hacia quien se perfila la acción, o desenvolvimiento, de la historia. El hombre interviene directamente sea en la época actual o en un futuro lejano. Hay excepciones como en toda la literatura. Es por esto que a diferencia de otros géneros los temas predilectos están en la naturaleza o en los artificios de la cultura científica, pero en ellos la Ciencia Ficción introduce al hombre de manera esencial. Es el artífice del texto y del contexto. De tal forma esta premisa conduce a un estudio interdisciplinario con base en la antropología y de allí hacia otras disciplinas como la Filosofía, la Psicología, la sociología, etc. El hombre como ente siempre ha sido objeto de estudio para sí mismo; la Ciencia Ficción lo presenta desde un aspecto filosófico que trata de identificar su pasado mediante suposiciones futuristas.

El tema da vida a la Ciencia Ficción; es incuestionable su participación, la parte con más carga, pero no la única ni la que da forma a la literatura. Por el lado de la forma muchos de los relatos quedan opacados o presentan una estética muy simple, pues el tema pesa más que la forma, sin embargo, hay textos donde se observa una gran originalidad en la conformación de la historia ya sea cuento o novela. Es cierto que el tema es predominante en la Ciencia Ficción, pero al hacer un análisis, un tanto objetivo, el receptor de Ciencia Ficción descubre que la forma le va dando vida al tema, como a toda literatura. Con respecto a este punto es pertinente aclarar que hay escritores que tienen habilidad para narrar y hay otros que explotan más el tema, aficionados a la Ciencia Ficción. Hay algo rescatable en un autor, ya sea el tema que expuso, la narración que lleva a cabo u otro. La forma le da vida al tema; la Ciencia Ficción cuenta con un factor a su favor, que ya se ha mencionado, es la gran producción de textos; así, los estilos que puede presentar son vastos. Además, la narratividad propia del cuento y novela acrecientan esta productividad. Se llega a la conclusión de que el estilo de este género es enriquecido por su producción.

Rafael Llopis<sup>40</sup> ha dicho que la Ciencia Ficción es la literatura de la imaginación disciplinada. De la imaginación no limitada a la fantasía si no racionalizada para la consecución de una verosimilitud y solidez. De tal manera que cuando las cosas suceden por muy fantásticas que sean, jamás suceden porque sí. Cuando el escenario de la aventura deja del ser el del heroísmo para serlo de la preocupación, entonces el maniqueísmo se convierte en reflexión y problematización del mundo y de las relaciones entre los hombres; nace así el héroe moderno de la Ciencia Ficción, el héroe en ruptura con el mundo: el héroe crítico.

Se puede preguntar a aquellos que aún creen que la Ciencia Ficción es la novela escapista, si es posible "olvidar" sus preocupaciones vitales leyendo *Un Mundo Feliz* de Aldous Huxley o evadirse de nuestro mundo perturbado en la obra de 1984 de George Orwell. La Ciencia Ficción no es pues el género de evasión que muchos han querido catalogar como tal. El mundo de la Ciencia Ficción consagrado a verdaderas pesadillas se presenta investido de ambigua reversibilidad, como si hubiera que leer en él un conflicto entre la aguda conciencia de la alteridad que obsesiona a nuestra época y su impotencia para concebirla más bajo que los aspectos de una identidad pervertida o enmascarada; esto es, a través de la metáfora.

Según Ambrose Bierce, la Ciencia Ficción no era "romance" – narración que no debe ninguna fidelidad a las cosas como son; donde el autor puede recorrer libre y sin cortapisas los caminos de la imaginación - sino "novela" – donde le

---

<sup>40</sup> Llopis, Rafael. *Historia Natural de los Cuentos de Miedo*. Ed. Jucar. Madrid

pensamiento del autor debe estar unido a la probabilidad-. La Ciencia - Ficción se vale de la imaginación para expresar juicios sobre la realidad, pero sus caminos no son los de la intelectualidad abstracta, sino los de la existencialidad concreta.

El concepto de Ciencia - Ficción (*Science Fiction*) lo bautizó Hugo Gernsback en 1926, quien dirigía la famosa revista "Amazing Stories", y definió el término después de un gran desfile de nombres; observó que el trabajo de Verne se clasificaba de maravilloso científico y la obra de Wells en *Scientific romances*. Por lo que el nombre que definió en su momento ha quedado impregnado hasta nuestros días. Con el transcurso del tiempo y el desarrollo de la Ciencia - Ficción han surgido otros términos que no concuerdan muy exactamente con lo que son los textos. Harlan Ellison, en la introducción de "Visiones Peligrosas" manifiesta que el concepto ya es caduco, obsoleto, que la Ciencia - Ficción se debe denominar Ficción Especulativa. Pero es algo arriesgado tomar esta definición, el realismo mágico, la fantasía contemporánea entrarían en esta definición y es más, en un punto rigorista, toda la literatura es ficción especulativa. No hay que buscar definiciones a un concepto que por tradición ya lo tiene o que se dio por error; pero con el cual se descubrió un mundo idiomático.

### **2.3. El Cine como Medio de Comunicación de Masas.**

Desde principios del siglo XX el Cine siempre ha atraído al gran público. Su existencia se debe en esencia a una cualidad del ojo: la persistencia retiniana. De este modo una rápida sucesión de fotos inmóviles proyectadas discontinuamente, son percibidas por el espectador como un movimiento continuo. Este es el principio físico y mecánico del cine. Veinticuatro cuadros por segundo que pasan por la luz del proyector y se reflejan en una pantalla, proyección que nuestro ojo percibe como un segundo de movimiento. Pero todo esto es el principio técnico. Desde sus inicios el cine dejó de ser una atracción de feria o un adelanto tecnológico para generar curiosidad entre el público, se ha transformado en un arte con sus propios códigos de convenciones y apareció como heredero de otras disciplinas artísticas.

Su estética visual depende de la pintura y la fotografía. Si bien ha prescindido de la palabra o el sonido, aunque nunca de la imagen. Es también un arte narrativo ya que desde sus inicios se ha demostrado como el medio ideal para contar historias. En este sentido ha sido heredero de la literatura, en especial de la novela con quien mantiene nexos muy estrechos; ambos pueden contar historias largas, con lujo de detalles con saltos de tiempo y desde la perspectiva de un narrador. Las diferencias son obvias, pues tanto que el cine es narración pictórica, la novela es narración lingüística.

Sin embargo, en este caso, la épica y la ciencia ficción han aprovechado las dos características de las expresiones escritas y cinematográficas. Mientras que en las novelas el lector imagina los viajes estelares, las batallas entre los héroes, las construcciones milenariamente antiguas o los adelantos tecnológicos que escribió el autor, el espectador cinematográfico llega a ver en la pantalla las batallas entre los mundos en una galaxia muy lejana con espectaculares efectos especiales. Algo que sólo la imaginación del director y del escritor desarrolló, pero que da un panorama diferente a nuestra realidad cotidiana y al igual que en la literatura este género nos permite plantearnos nuevas posibilidades de vida y de conciencia para distanciarnos de lo que nos rodea, pero al mismo tiempo refleja fielmente la época en la que cada obra es escrita o realizada.

El surgimiento de la sociedad capitalista trae aparejado la formación de nuevas instituciones sociales y políticas: el sindicalismo, el parlamento, el monopolio, la estandarización y el control de la población por medio de la comunicación masiva. De tal modo que estos medios tienden a convertirse poco a poco en Instrumentos

de dominación sociopolítica de los poderes económicos, generados por la concentración financiera y su política belicista – militar. La excepción que de hecho existe con cierto cine de arte – éste se beneficia de la desmasificación del medio – viene a confirmar la regla.

En sus inicios el cine apareció como una novedad tecnológica, no hacía sino trasladar una tradición más antigua de diversión a un nuevo medio de transmisión y distribución que ofrecía relatos, espectáculos, música, teatro, humor y efectos especiales al consumo popular. Como medio de comunicación de masas el cine fue en parte una respuesta a la “invención” del ocio<sup>41</sup> – el tiempo que no se trabajaba – y a la demanda de maneras económicas y en general de disfrutar en familia o en compañía de los amigos de dicho tiempo libre. Así el cine proporcionó a la clase trabajadora algunas ventajas culturales de las que disfrutaban las clases socialmente más “favorecidas”.

La instrumentalización del cine dentro del sistema social existente para adaptar, convencer, evadir, tranquilizar o divertir al hombre de la calle no estriba solamente en el uso del mismo idioma, la aplicación de significados fácilmente traducibles y categorías conceptuales equivalentes, en fin, de valores comúnmente aceptados, sino que es además el medio técnico – material que lo hace posible . Es decir, el cine es propio de la sociedad de masas no sólo por el uso que ésta hace de la comunicación masiva para conservar el orden establecido sino porque en esta sociedad existen los recursos técnico – financieros que hacen posible la existencia del cine. Dennis Mc Quail dice:

La caracterización del cine como una nueva forma de “espectáculo” para un mercado ampliado no constituye toda su historia: ésta tiene otros tres componentes. En primer lugar, cabe destacar el empleo del cine como medio de propaganda, sobre todo aplicado a propósitos nacionales o sociales, en razón de su mayor alcance, de combinar mensajes moralizadores con los entretenimientos ya existía de antiguo en la literatura y el teatro, pero los nuevos factores propios del cine eran sus capacidades para llegar a una gran cantidad de gente y para manipular la aparente realidad del mensaje fotográfico sin pérdida de credibilidad. Los otros dos son componentes de la historia del cine fueron la aparición de varias escuelas de cinematografía y el auge del movimiento social. Éstos diferían de la corriente general por ir dirigidos a un grupo minoritario o por su importante dosis de realismo . Éstas tienen un punto en común , en parte fortuito con el cine de propaganda en el sentido de que también han tendido a desarrollarse en períodos de crisis social<sup>42</sup>

La cultura de masas tiene una doble función colectiva : *es elaborada por cientos de participantes para satisfacer necesidades de grandes conglomerados.*<sup>43</sup> La realización de una película es una empresa multitudinaria que elabora mercancías doblemente valiosas: como diversión – pasatiempo – manipulación – evasión y también como educación- conocimientos – emociones estéticas. De cualquier ángulo, el cine está demostrando su manufactura colectiva. Sin embargo no hay que dejar de lado el papel implícito de propaganda e ideológico del cine, apenas disimulados en muchas de las películas comerciales, incluso en sociedades políticamente “libres” lo que refleja intentos deliberados de control

---

<sup>41</sup> “Los medios de comunicación de masas suponen una fuente importante de definiciones e imágenes de la realidad social; y así mismo, un lugar donde se construye almacena y expresa de manera más visible la cultura y los valores cambiantes de las sociedades y grupos humanos. Acaparan la mayor parte de las actividades de ocio y entretenimiento” Mc Quail, Dennis. 2000. *Introducción a la Teoría de Comunicación de Masas*. Paidós. Barcelona. Pp. 28

<sup>42</sup> Mc Quail, Dennis. 2000. “Desarrollo de los Medios de Comunicación de Masas. El Cine”. *Introducción a la teoría de la Comunicación de Masas*. Ed. Paidós. España. Pág. 50

<sup>43</sup> Gómezjara, Francisco y Deña Selene de Dios . 1973. “El cine como obra colectiva”. *Sociología del Cine*. Ed. SEP setentas. México. P. 13

social, adhesiona valores populistas o conservadores y la búsqueda de atractivos para las masas. A pesar de la preponderancia de la función lúdica en la historia del cine, las películas a menudo han hecho gala de tendencias didáctico – propagandísticas. Además, al haber tanto capital en juego., el cine resulta más vulnerable a las interferencias externas y más expuestas a presiones conformistas que otros medios de comunicación. En Estados Unidos a diferencia de la mayoría de países el gobierno ha financiado muy poca producción cinematográfica y en parte porque Hollywood ha conseguido dar la impresión de que se regula a sí mismo satisfactoriamente y en consecuencia, el gobierno no tiene por qué mezclarse en sus asuntos... aparentemente.

Los momentos claves en la historia del cine según Dennis Mc Quail son: la aparición de la televisión que redujo al público cinematográfico en particular a las audiencias familiares y la americanización de la industria, después de la Primera Guerra Mundial. El relativo declive de las nacientes industrias cinematográficas europeas de la época – reforzadas por la Segunda Guerra – contribuyó probablemente a la homogeneización de la cultura cinematográfica y a la convergencia de las ideas sobre la definición del cine como medio de comunicación. Otra consecuencia de este momento clave fue la menor necesidad de "respetabilidad". El cine se volvió más libre para atender la demanda de contenidos más violentos, terroríficos o pornográficos. A pesar de esta liberación, al dejar de ser un medio no tan "de masas", el cine ha podido reivindicar derechos plenos a la autoexpresión política y artística y muchos países conservan un aparato de licencias, censura y poder de control.

La última consecuencia de la subordinación del cine a la televisión en cuanto a atractivos para la audiencia ha sido su integración de otros medios y especialmente la publicación de libros. La música popular e incluso la misma televisión. A pesar de la disminución de su audiencia inmediata, ha adquirido una notable relevancia como escaparate para otros medios y como fuente cultural de la que manan libros, historietas, canciones, "estrellas" y series de TV. Así hoy el cine es más que nunca un creador de cultura de masas. Incluso la pérdida de audiencia quedó más que compensada por las nuevas audiencias domésticas a las que se puede acceder mediante la televisión, el video y las cadenas por cable o vía satélite.

En 1895 Louis Lumière inventa el cinematógrafo y revoluciona la historia de las imágenes: gracias a la ilusión de movimiento que crea la sucesión veloz de los fotogramas, la imagen cinematográfica corona un anhelo largamente perseguido: la representación objetiva de lo real. Supera así la debilidad congénita de la fotografía, limitada a coagular el instante fugaz capturado en el objetivo, a embalsamar el Aquí y el Ahora en la placa fotográfica. Una condición de ese efecto de realidad es que el cine ha logrado captar la dimensión temporal de las cosas. En efecto: el cine no sólo transcurre en el tiempo; es un dispositivo que produce tiempo.

La cámara lenta, el acelerado y la marcha atrás indican aberraciones del movimiento que juegan con el modelo temporal vigente, el tiempo lineal que transcurre de modo uniforme. El cine ofrece un fenómeno alterno que descubre un mundo en donde no rigen las leyes de la gravedad, la causalidad ni el tiempo lineal. El cine se constituye por la vía de los hechos en un medio para reflexionar: manipulando el ser, el espacio y el tiempo; el cinematógrafo combina imágenes concretas y temporalidades abstractas que incitan a pensar en otras estructuras de lo temporal.

El cine no ha sido únicamente la culminación de un largo proceso de avance tecnológico, además se ha convertido en instrumento y de investigación científica. Resultan evidentes los aportes generados por el cine, como también lo han sido respecto a la expresión artística. Eliee Faure lo prueba al concebir al cine como:

Doblemente arte, triplemente aun, porque hay concepción, composición y transcripción sobre la pantalla por parte de ciertas personas: el autor, el

director y decenas de técnicos y actores empeñados en crear y recrear realidades, ilusiones y reproches al mundo que nos rodea<sup>44</sup>

## 2.4. La Épica como género cinematográfico

Con algo más de un siglo de historia a sus espaldas, puede parecer excesivo subrayar la importancia del cine en cuanto a medio de difusión de masas tanto la más debocada fantasía como la probada verdad histórica. Entre sus muchos logros está sin duda, la popularización del pasado, o si se prefiere la comercialización de unas épocas y unos personajes a niveles masivos, a los cuales muy difícilmente hubieran llegado otros círculos.

Aunque hay voces que yendo más allá de esta simple exposición anecdótica, se han apresurado a situarnos ante una nueva encrucijada que nos plantea el reto de abandonar nuestra cultura de la palabra por otra de la imagen que querámoslo o no se va instalando en nuestras vidas de un modo irremediable. Una revolución similar a lo que sucedió hace ya algunos milenios cuando la palabra escrita vino a sustituir a la tradición oral. Esas mismas voces han manifestado además, que el cine, al igual que la palabra es un lenguaje más o un canal a través del cual se puede hacer historia<sup>45</sup>.

El género épico tiene como cualidad fundamental el sentido de la aventura en su relato. Toda película de estas características se fundamenta en una peripécia protagonizada por un héroe o un conjunto de héroes. En cualquier caso, las tramas suelen reproducir un modelo de orden legendario, nacido en las antiguas sagas mitológicas, reforzado por la novela de caballerías y finalmente actualizado a través de la literatura.

Si una palabra pudiera definir al cine épico, ésta sería Superproducción. Un director conocido, un reparto de un lujo extraordinario, efectos, vestuario, escenarios de primer nivel y una historia única. La épica siempre ha estado, en mayor o menor medida presente en toda película con pretensiones de ser obra maestra. El cine épico es y debiera ser por siempre, el reflejo máximo de la cinematografía.

El cine no sólo es épico por la aparición de griegos o romanos sino por el carácter majestuoso e imponente de sus personajes, locaciones e historias, amparándose en el prestigio histórico y en el mensaje espectacular que ofrecen las imágenes en cinemascopio.

La principal característica de todas estas representaciones del pasado es que lo muestran de una manera radicalmente maniquea. En el mundo popularizado por las películas no hay lugar para los términos medios. La acción se presente siempre como una lucha sin alternativas y sin matices entre los servidores del bien y los esbirros del mal. Dicha oposición se desgana a lo largo de la cinta en una serie de pequeños y constantes enfrentamientos. De este modo y frente a las comunidades débiles, unidas todas ellas por sólidos lazos de amor y solidaridad, aparece un tirano corroído por intrigas y conspiraciones internas que sólo persiguen el poder y la riqueza material: los mártires abandonados a sus suerte son el reverso de la moneda de los guerreros aclamados por un público en fervor; el héroe y con él los

<sup>44</sup> Faure, Elie. 1956. *La función del cine*. Leviatán. Buenos Aires. P. 55

<sup>45</sup> Cfr. Rosenstone, R.A. 1997. *El Pasado en Imágenes. El desafío del cine a nuestra idea de la historia*. Barcelona: España. pp. 27-29

*buenos* mantienen la frugalidad en todos los aspectos de su vida: su moderación es la antítesis de la depravación tiránica; la timidez y la castidad de heroína oscurece el libertinaje de la realeza; se presentan los vestuarios elaborados y las escenografías majestuosas. Y la gloriosa apoteosis y consagración de los héroes coincide con la destrucción – espiritual y material – de los opresores. En el universo del celuloide los *buenos* nunca eluden las acciones ni los combates directos, mientras que los villanos se valen de constantes estratagemas y subterfugios para lograr el amor o para provocar la ruina y la muerte de su adversario.

Junto al maniqueísmo está la presentación de los personajes como arquetipos. Todos siguen moldes similares, no siempre idénticos. El aspecto físico juega un papel fundamental a la hora de que el público reconozca sin ningún problema a los personajes. En el cine épico las características morales vienen definidas por la apariencia externa. Los héroes siempre serán jóvenes, bellos y de cuerpos musculosos y de apariencia luminosa (blanco generalmente). Al lado del héroe siempre estará el “escudero” de apariencia infantil pero siempre fiel. A los traidores y tiranos los delatarán los movimientos cautos y siempre estarán relacionados al color negro en su aspecto físico (cabello, barba, ojos) y en el vestuario. Las heroínas tenderán a ser rubias y a vestirse y a pelnarse con recato (salvo en el momento culminante del martirio, en el que la desnudez, en la medida de lo posible, resplandece en toda su belleza). Mientras que las mujeres péfidas estarán todo el tiempo cultivando su lascivia dispuestas a seducir a los hombres. En la intriga siempre rivalizarán estas dos mujeres, por el amor del héroe que acaba eligiendo los encantos verdaderos de la heroína.

La narrativa fílmica en el cine épico se define con el acercamiento a los personajes y a las situaciones que han movido los grandes ideales de la humanidad lo suficientemente abstractos como para ser compartidos por todo el mundo. La industria cinematográfica dramatiza la Historia y así se convierte en el mejor termómetro de las necesidades del mundo, cuando el presente sólo es explicable desde el pasado.

Si el código de signos, el lenguaje visual al que recurren estas películas se repite de manera incesante, otro tanto podemos decir con respecto a su estructura, al ritmo narrativo y a la articulación de la acción. La exigencia de tener que mostrar forzosamente la Antigüedad como si de un atractivo espectáculo se tratara, provoca que las cintas acaben articuladas en torno a unas escenas multitudinarias y espectaculares, que son las que movilizan a cientos de extras y muestran cientos de metros cuadrados de decorados. Estas escenas permiten espectaculares juegos de cámara y demostraciones de virtuosismo cinematográfico. Ese virtuosismo cinematográfico debe encontrar un equilibrio para cuando el diálogo entre los personajes es el protagonista de la escena y no convertirlas en un pesado lastre para el ritmo narrativo. Las escenas multitudinarias suelen coincidir con batallas, luchas entre gladiadores o banquetes amenizados por danzas que suelen desembocar en la “orgia” de turno.

La tendencia a convertirlo todo en espectáculo deriva en lo que se ha dado en llamar el colosalismo: la ruptura de las fronteras conocidas por la imaginación; todo en la reconstrucción histórica tiende a lo exagerado<sup>46</sup>. Las películas épicas y con ellas el pasado, se convierte en una excusa para mostrar decorados inmensos que acabaran en una catástrofe, castigando el comportamiento inmoral de sus habitantes; grandes cantidades de personas que morirán en batallas o se hacinarán vociferantes en las gradas de los circos romanos. Aunque es bien cierto

---

<sup>46</sup> Incluidos los diálogos, que están cargados de un hiperdramatismo irreal. Solomon, Jon. 2001. *The Ancient World in Cinema*. Yale University : EE. UU. p. 321

que todos estos excesos visuales tuvieron como principal mérito la creación de un lenguaje exclusivamente cinematográfico.

El colosalismo también afecta a la apariencia externa; la llegada del Cinemascope. El cinemascope es una técnica que permite transformar la tradicional pantalla cuadrada en rectangular apaisada sin necesidad de cambiar de tipo de película; una lente comprime la imagen en el momento de la filmación y luego otra la descomprime en la proyección. La primera película presentada oficialmente con el nuevo sistema fue *La túnica sagrada* de Henry Koster (EE.UU. 1953). Esta técnica permitió estirar la duración de las cintas.

Otra genuina señal de identidad de las cintas épicas es la violencia, que aparece en la pantalla en múltiples manifestaciones. Ya sea en batallas en las que se dan rienda suelta a los sentimientos patrióticos, en combates en la arena, en encamizadas persecuciones o por mediación de los desastres naturales.

En no pocas ocasiones la violencia camina de la mano del erotismo. Aquí tendrían cabida tanto la generosa exhibición de cuerpos desnudos o semidesnudos de atletas, guerreros, héroes o gladiadores, como la no menos constante muestra de anatomía femenina.

Las historias épicas que se muestran en este género disfrutaban de la presencia de protagonistas de excepción y que caminan a sus anchas por las siempre tortuosas sendas del pasado. Hablamos de los héroes. Estos justicieros tienen como dominador común el haber consagrado su fuerza al servicio de los más débiles; suelen brotar de la clandestinidad para enfrentarse a un entorno monopolizado por la corrupción y la lujuria. El héroe apoya al poder legítimo – nunca cuestiona el orden establecido – ya sea para mantenerlo en el trono o para ayudarlo a llegar hasta él.

Los héroes son idílicos habitantes del mundo épico: sus sentimientos denotan simpleza de carácter y no suelen portar arma alguna salvo sus músculos y fuerza espiritual extraordinaria, que son sus atributos más significativos. Gracias a la fuerza de sus puños el héroe va dejando tras él un rastro de enemigos maltrechos; porque el héroe no manca sus manos con la sangre del crimen. Salvo cuando en el duelo final acaban con el villano de turno, aunque en ocasiones su sola presencia para empujar la malvado a la muerte, que llega por otra vía y pocas veces por intervención directa del héroe.

Los héroes no acostumbran a poseer un nutrido repertorio de ideas propias; son los dueños de la fuerza, eso es indiscutible pero a veces no poseen los ideales, estos son instruidos por un maestro que les ilumina el camino. En ocasiones ponen sus músculos al servicio de otros que sí logran los beneficios materiales, como por ejemplo, un legítimo heredero apartado del trono o un hermanastro oculto.

Aún así son capaces de imponerse a todas las adversidades y obstáculos; se trata por tanto, de una revalorización del individuo, de una muestra de confianza en el hombre que vence a la naturaleza, a la tiranía de otros hombre y al propio destino. El ejemplar castigo final que siempre aguarda a los malvados concluye con el discurso que sitúa al cine épico en un terreno muy cercano a otros géneros cinematográficos, como el fantástico y que representa una manifestación de arte popular comparable al *western*, en tanto que los dos rescriben el nacimiento mítico de dos culturas y dos sociedades.

A pesar de su aparente inocencia exterior, el cine épico mantiene en su interior un fuerte componente ideológico. No es casual que Roma – por ejemplo – aparezca casi siempre en pantalla como una civilización decadente que sólo encuentra la

salvación con la llegada del cristianismo. Una Roma entregada a los vicios en la que nadie, en ocasiones ni siquiera los esclavos, trabaja. No es gratuita tampoco la presencia habitual de los héroes encargados de solucionar los problemas y reinstaurar el orden con su fuerza.

En el cine épico lo que se exige es Impresión y atmósfera, no precisión histórica. Estas producciones tratan de encontrar un difícil equilibrio entre la realidad, el efecto dramático y el sentido del espectáculo. En general, las acciones, los efectos y la trama se exageran y se imprime un gran dramatismo pero muchas veces se sacrifica el elemento humano o el talento histórico a favor del espectáculo visual.

El tratamiento de la historia que se ofrece en este género es debido a que en muy escasas ocasiones el cine utiliza fuentes clásicas de manera directa, sino que logra su información a través de intermediarias, como puede ser la novela histórica, o bien sencillamente se nutre de géneros, nos encontramos con que al final, el cine épico ha consagrado ciertos episodios y personajes de la Antigüedad, utilizando la historia como simple excusa. Si la novela del siglo XIX creó una nueva historia y modeló una nueva mitología de la Antigüedad, el cine épico recrea a su vez el pasado, valiéndose de un lenguaje y unos tópicos que han servido para popularizar durante años una determinada imagen del mundo antiguo de sus dioses y de sus hombres y mujeres; una imagen cercana al espectador; un espectáculo visual que a través de la ficción o la libertad histórica, esté dotada de mayor credibilidad.

Este género ofrece muchas veces un discurso infantil, no en vano muchas cintas siguen la misma estructura narrativa de los *comics*, en el que a la postre triunfan los hombres excepcionales, una vez que todos los esfuerzos de la comunidad han resultado inútiles. En este tipo de películas se resalta por encima de todo, la figura del líder: ya se trate de reyes, generales, emperadores o de mártires; consolidando de esa forma una visión de la historia que le otorga a la individualidad el papel protagonista de los hechos. Así por ejemplo, las persecuciones contra los cristianos se inician por la intrínseca maldad de los emperadores; y el tirano es derribado del trono no porque así lo reclame su pueblo, sino por la acción directa del héroe.

La ideología que impera detrás de todos estos mensajes es sencilla: a la postre el mal siempre es castigado, bien sea por obra de los hombres, o por la mano divina.

Esta "ingenuidad" no nos debe hacer olvidar el carácter catárquico de la realidad que posee el cine épico. El cine épico significa una experiencia ceremonial y emocional que va más allá de la mera contemplación estética de una obra de arte o el consumo de un producto comercial. Para muchos de ellos la pantalla es el único medio disponible para conocer su propio pasado.

El cine épico recurre al pasado para explicar el presente. Es una forma de didactismo que, sobre la necesidad de cumplir con la inevitable cláusula de entretenimiento deseada por el público, lo hace cómplice en una doble vertiente estimulándole a proceder de manera activa en la interpretación de lo que está viendo.

Las producciones de cine épico han logrado levantarse como obras trascendentes en la historia de la cinematografía, obras que han servido como referente para las producciones actuales, obras que lograron llegar a la perfección técnica, obras que no descuidaron el carácter artesanal que una producción cinematográfica necesita para poder considerarse una obra de arte, obras que demostraron que el cine épico fue durante muchos años la cúspide de la creación cinematográfica, obra de directores como D.W. Griffith con *Intolerancia* (1916), Sergei M. Eisenstein con *El Acorazado Potemkin* (1925) *Alexander Nevsky* (1938); Victor Fleming con *Lo que el viento se llevó* (1939); David Lean: *El Puente sobre el Río Kwai* (1957); Lawrence

de Arabia (1962), William Wyler: *Ben Hur* (1959), Stanley Kubrick: *Espartaco* (1960); Barry Lindon (1975), Francis Ford Coppola: *El Padrino I y II* (1972-1974); *Apocalypse Now* (1979) y más recientemente Richard Attenborough con *Ghandi* (1982), Sydney Pollack: *Out of Africa* (1985), Milos Forman *Amadeus* (1984), Bernardo Bertolucci : *El Último Emperador* (1987) son sólo algunos de los más destacados.

#### 2.4.1. LA ÉPICA EN EL CINE. EL PEPLUM

El cine: un medio de comunicación adornado de múltiples y variadas virtudes que nos muestra los beneficios de su utilización racional. Pero al margen de estas consideraciones debemos detenernos aunque sea sólo un instante y reflexionar acerca de la manera en que la industria del cine ha ido popularizando el pasado, y en el caso que más nos interesa, el Mundo Antiguo. Lo cierto es que el cine ha seleccionado algunos episodios y personajes del pasado clásico; una selección que ha acabado por conceder el premio de la posteridad y la popularidad masiva a algunos de esos mismo episodios, mientras ha condenado otros al olvido.

Las oscuras salas de cine han sido para algunas generaciones de espectadores singulares aulas de historia en donde se alternaban *Billy The Kid*, *Trazan*, *Cleopatra*, *Moisés* y *Al Capone*. Como los gánsters y los vaqueros, también los personajes clásicos se han hecho con un lugar en el imaginario colectivo de unas generaciones que accedieron al conocimiento histórico a través de la pizarra del celuloide. Personajes clásicos, eso sí, muy peculiares, que engloban por igual a los forzudos héroes que se codeaban con dioses vengativos y diosas apasionadas, a los feroces legionarios, a mujeres siempre provocativas para aprecio del público masculino: en definitiva, el universo *peplum* en toda su extensión.

El término francés *peplum* equivale a la expresión coloquial europea de *película de romanos*, describe en sentido preciso al conjunto de producciones realizadas entre mediados de la década de los años cincuenta y mitad de los años sesenta que se ambientaban en la Antigüedad clásica. Los norteamericanos utilizan para definir a este género el término *epic* (épico); estas películas que mantienen una evidente y temprana influencia de las cintas italianas de principios de la historia del cine, mantuvieron, eso sí, algunas características propias, como la apuesta por actores más conocidos y de presupuestos elevados<sup>47</sup>. Aunque ya podíamos advertir que en un buen número de ocasiones la Antigüedad que mostraban las pantallas era un referente ambiguo y a la vez amplio dónde tenían cabida múltiples pueblos y sociedades. Aunque por extensión se engloban también dentro del término *peplum* a la totalidad de cintas que centran su interés en el Mundo Antiguo, independientemente de su año de realización; admitiendo a los trabajos iniciales de la industria cinematográfica, como a las películas más recientes al trabajo de Lucas con su saga *La Guerra de las Galaxias*.

Las definiciones más ortodoxas le conceden al *peplum* un lugar entre lo puramente fantástico y la reconstrucción histórica: una película de aventuras adaptada a hechos históricos. Permitiéndose una serie de licencias que acerquen el relato al espectador, el *peplum* busca conmovir al espectador pero nunca ofrecerle una reconstrucción verosímil de lo ocurrido.

Fue un género que nació con el mismo cine, y los italianos al vivir rodeados de escenarios míticos empezaron a rodar películas que exaltarán los valores que constituyeron a su cultura, así empezaron con *Los últimos días de Pompeya* (1908) de Arturo Ambrosio y Luigi Maggi, en Estados Unidos la primera versión de *Ben*

<sup>47</sup> Elley, David. 1984. *The Epic Film, Myth and History*. Penguin Editions, Londres: Inglaterra., p. 21

*Hur* (1907)<sup>48</sup> de Sydney Olcott *El Nacimiento de una Nación* (1915) e *Intolerancia* (1916) de David W. Griffith : En Rusia, Sergel Eisenstein mostró la Revolución Rusa en *El Acorazado Potemkin* valiéndose de maquetas e innovadores efectos especiales para mostrar la lucha en un barco. En Francia, Georges Méliés filma *Neptune et Amphitrite* (1899) evocando a las leyendas y mitologías de Grecia

En el período mudo las principales productoras cinematográficas italianas derrocharon medios y talento para trasladar las andanzas de pretéritas épocas históricas a la nueva diversión popular que suponía la industria fílmica.

Gente como Filoteo Alberini, Arturo Ambrosio, Marco Cesarini, Giovanni Pastrone, Enrico Guozoni y títulos como *La Caduta de Troia* (1910), *La Sposa del Nilo* (1911) la primera versión de *Quo Vadis?* (1912) o personajes como Maciste<sup>49</sup>, interpretado por Bartolomeo Pagano, contribuyeron a la creación de películas de corte épico.

El *peplum* mantuvo su popularidad a lo largo del cine mudo y decayó con el sonoro, un avance que no aportaba nada a un género que, pese a la invocada trascendencia de sus temas aparentemente era pura imagen, puro espectáculo.

Hasta aquí los elementos en común del cine épico estaban ligados forzosamente a lo histórico, transportando a la audiencia a épocas pasadas, con la recreación de ciertos periodos de tiempo y el empleo de cientos de extras en sus tomas. Pero fue hasta 1935 cuando la MGM echó la casa por la ventana, con el presupuesto más caro hasta el momento – poco más de 2 millones de dólares – para *Mutiny on the Bounty* de Frank Lloyd, con Clark Gable y Charles Laughton. El nuevo significado del cine épico agregó el de grandes presupuestos que nadie se había atrevido a invertir antes y que resultaron ser redituables. Así surgieron películas como *The Good Earth* (1937) de Sydney Franklin, *Cleopatra* (1934) y *Sansón y Dalila* (1949) de Cecil B. De Mille. La aparición del cine a color constituye una aportación decisiva en estos años en los que se volvían a tocar estos temas en el cine.

En 1939 Victor Fleming realiza una de las producciones del cine épico más memorables *Lo que el viento se llevó*. Aunque más relacionada con el melodrama *Lo que el viento se llevó* constituye un espectáculo cinematográfico, un fresco espectacular que narra parte de la historia de la Guerra Civil norteamericana, con grandes escenas de masas, batallas, grandes decorados y una pareja protagonista que lucha por sobrevivir. Si bien ni Rhett Butler ni Scarlett O' Hara son personajes épicos, la fuerza de sus personajes y el marco en el que se desarrolla la historia hacen de ellos iconos irrepetibles del cine de siempre.

No resulta descabellado establecer una relación entre la producción masiva del cine épico o *peplum* en Europa y Estados Unidos a principios de los años cincuenta y sesenta con la situación política del momento. Son los años de la post guerra, de la dura reconstrucción tras la instauración y derrocamiento de la Alemania Nazi y de la Italia Fascista, de la intervención de los Estados Unidos, tanto militar como pacífica y del comienzo de la Guerra Fría. El pueblo necesita héroes para olvidarse de los gobiernos crueles y despóticos en turno (llámese Hitler o Mussolini) y de los horrores de la guerra. El temor y los anhelos por los que atravesaba la sociedad occidental en esos años también se plasmaban en el cine épico.

---

<sup>48</sup> De la que no se conserva ninguna copia y en 1925 una versión de Fred Niblo.

<sup>49</sup> El héroe por excelencia. Su nombre deriva de *Macis* (roca) y de *Rocca* términos ambos que denotan su origen divino y que lo emparentan con otras divinidades subterráneas. También en la raíz de su nombre aparece *Mactare* (sacrificar), lo que denota la idea de que sus hazañas son una suerte de sacrificio a favor de la justicia universal. Lapeña, Oscar. 1999. "La Historia de Roma a lo largo de un siglo de cine. Apuntes a una filmografía", en *DHA*, XXV/1 pp. 35-36.

Mientras la industria italiana seguía su propio modelo de *peplum*, en el que se quería compensar con imaginación, a menudo delirante, la precariedad de medios, todos los grandes estudios de Hollywood se lanzaron en los años cincuenta en una competencia de superproducciones cada vez más largas, decorados colosales y poblados por más extras y lujo permitido por lo elevado de los presupuestos y la abundancia de los personajes, estrellas incluso en papeles secundario. Incluso la aparición de la televisión en los hogares, orilló a los directores a crear los filmes más vistosos que se hayan visto hasta el momento y así volver a atraer al público a las salas de cine para ver películas de una manufactura excepcional y con historias grandiosas que duraban temporadas larguísimas en cartelera.

En la década de los años cincuenta se desarrollaron las superproducciones americanas basadas en la Antigüedad. La *Paramount* y la *Metro Goldwyn Mayer* llevaron al cine algunas de las películas épicas más sobresalientes, como *Quo Vadis?* (1951) de Mervyn le Roy, *La Túnica Sagrada* (1953) de Henry Koster que es el primer filme en usar *cinemascope*, *Demetrius y los Gladiadores* (1954) de Delmer Daves, *Los Diez Mandamientos* (1956) de Cecil B. De Mille. Otros muchos filmes fueron la nueva versión de *Los Últimos Días de Pompeya* (1935) *Hércules, Sodoma y Gomorra o Las Cruzadas* (1935), *El Cid* (1960) de Anthony Mann y *Gengis Kahn* (1965)

Mientras tanto en Italia continuaban rodando películas si no tan colosales como las norteamericanas si mantenían los temas clásicos. Uno de los directores más representativos fue Ricardo Freda que filma: *Espartaco* (1953), *Teodora, Imperatrice di Bizancio* y en 1961 *Los Gigantes de Tesalia*. A su vez también en 1959 colaboró con Guido Brigione en la realización de *En el Signo de Roma* y con Herbert Wise en 1962 en *Solo contra Roma*.

Durante esa misma época se estrena *Ben Hur* (1959) de la mano de MGM y dirigida por William Wyler, siendo el filme más caro de la época – costó quince millones de dólares- además tardó seis años entre preparación y rodaje. La versión de Wyler era la tercera adaptación de la historia que ya había sido rodada antes. *Ben Hur*, sin duda, pasará a la historia por ser uno de los mejores filmes épicos. Para su rodaje se utilizaron las técnicas más espectaculares, los decorados más grandiosos y las mayores inversiones económicas. Aquí Charlton Heston se consolida como uno de los actores icono del cine épico representando a los personajes más emblemáticos de la historia del cine.

En 1960 aparece uno de los clásicos de todos los tiempos, *Espartaco*, del controvertido Stanley Kubrick y protagonizada por Kirk Douglas convirtiéndolo en uno de los más exitosos. Al principio, iba a ser dirigido por Anthony Mann, pero fue sustituido por Kubrick, quien hasta el momento tenía tres películas realizadas. A pesar de esto se embarcó en este proyecto y logró hacer de él una super producción memorable y que su nombre de director comenzara a ser reconocido.

En 1962 se realiza uno de los títulos más emblemáticos del cine épico, obra de un auténtico especialista, David Lean: *Lawrence de Arabia*. Se trata de un film monumental, que narra la vida del coronel Thomas Lawrence y como toda gran producción, tiene momentos espectaculares y gran reparto entre los que están Peter O' Toole, Alec Guinness, Omar Sharif y Anthony Quinn.

*Cleopatra* (1963) de Joseph L. Mankiewicz, con Elizabeth Taylor en el papel principal. Fue una de las películas más costosas de la época. Además tardó dos años en filmarse por diferentes motivos, entre ellos los cambios de guión realizados por el director, dolencias que sufrió en ese tiempo la actriz, así como también los cambios de sets de filmación de Inglaterra a Italia. En este mismo año también se

estrena *55 días en Pekín* de Nicholas Ray, una de las grandes epopeyas bélicas del Cine.

Más tarde se filma *La Caída del Imperio Romano* (1964) de Anthony Mann, que cuenta la participación de Stephen Boyd y una joven Sophia Loren. En la película, tras la muerte de Marco Aurelio, la Roma Imperial está en decadencia y empiezan las disputas por el poder. Una vez más Anthony Mann logra reflejar un momento histórico inolvidable.

En 1965 se estrena *Doctor Zhivago* también del reconocido director David Lean y es una de las películas más recordadas de los años sesenta. También en ese mismo año se estrena *La Historia más grande jamás contada*, una vez más la historia de Cristo es llevada a la pantalla. Cabe resaltar en el mismo tema a *Rey de Reyes* (1927), la segunda versión de *Rey de Reyes* (1961) de Nicholas Ray, *El Evangelio según San Mateo* (1964) o *Jesús de Nazareth* (1976).

Mientras tanto en Europa, sobre todo en Italia se sigue filmando las glorias de la cultura clásica, así tenemos *Ulises* (1954) de Mario Camerini, *L' Amante di Paride* (1953) de M. Allegret, *Edipo Rey* (1967) de Pier Paolo Pasolini, *El Coloso de Rodas* (1961) de S. Leone, *La leyenda de Eneas* (1961) producción de Francia e Italia a manso de G. Rivalta, *Rómulo y Remo* (1962) de Sergio Corbucci. Muchas veces aprovechaban los decorados que los americanos habían dejado después de filmar sus películas en los estudios Cinecittà y con mucho menos presupuesto lograron realizar auténticas joyas. El número de producciones anuales era vastísimo al igual que la cantidad de películas exportadas a todo el mundo.

Pero la figura de Hércules sería la más socorrida por las compañías italianas y de la que sobresalió como actor el norteamericano Steve Reeves, quien después de conquistar en varias ocasiones los títulos de belleza y fisicoculturismo, consiguió que un productor italiano, Federico Teti, lo contratara para personificar al héroe mitológico en *Hércules* (1957), film dirigido por Pietro Francisci que obtuvo un éxito inesperado.

Este triunfo comercial convirtió a Steve Reeves en una superestrella dentro del género provocando que su moldeada figura se constituyera en un reclamo insustituible para que los aficionados de todo el mundo acudiesen a las salas durante toda la década de los sesenta para admirarlo en películas como *Hércules y la reina de Lidia* (1958) *La batalla de Maratón* (1959) *La Guerra de Troya* (1961), *El hijo de Espartaco* (1962) entre otros títulos que lo condujeron a ser ícono de la idolatría cinefílica. Tras su periodo de gloria, el *peplum* italiano fue siendo desplazado por nuevas tendencias, como el *spagueti western* y por aventuras más contemporáneas (James Bond, etcétera)

*La Aventura del Poseidón*, la trilogía de *El Padrino* de Francis Ford Coppola, *La Guerra de las Galaxias* de Lucas, *Reds*, *Gandhi*, *La Última Tentación de Cristo* de Martín Scorsese, *La Misión*, *Danza con Lobos*, *Corazón Valiente* y *El Paciente Inglés* fueron algunas de las cintas épicas que se realizaron entre los años setenta y finales de los noventa. El género fue perdiendo fuerza a favor de películas en donde los efectos especiales buscaron arrasar taquilla, también por el surgimiento del cine independiente como industria, el cine de autor y la proliferación de personajes interesantes para un *star system*. En años más recientes se estrena *Gladiator* (2000) de Ridley Scott, el éxito de este filme fue tan abrumador que el género que parecía fallecer resucitó con una buena dosis subsecuente de cintas protagonizadas por héroes en un contexto histórico y que les han servido a sus actores para desarrollarse histriónicamente. En mayo del 2004 se estrena *Troya* de Wolfgang Petersen y en este mismo año está por estrenarse *Alejandro Magno* de Oliver Stone y otra versión del director australiano Baz Luhrmann.

## 2.4.2. SUBGÉNEROS ÉPICOS

El cine desde sus inicios, está dividido en géneros y la porción que ocupa el cine épico es considerablemente grande, tan grande que se hace difícil hablar sólo de él, pues los otros géneros tienen con él una relación inevitable: histórico, biográfico, bíblico, mitológico, romántico y bélico.

En realidad, cada uno lleva la definición en el nombre. El histórico describe sucesos públicos y políticos de los diversos pueblos; por ejemplo, una película sobre la Revolución Francesa como *La Marseillaise* (1938) de Jean Renoir. El biográfico cuenta la vida o un periodo de la vida de alguna figura importante de la historia: como ejemplo tenemos la película de Abel Gance sobre *Napoleón* (1927). El bíblico narra las hazañas de héroes legendarios consignados en la Biblia u otras epopeyas. Por lo regular, este cine es de gran producción, para presupuestos dignos de Cecil B. De Mille. El mitológico aborda las leyendas y mitos griegos como *Jasón y los Argonautas* (1963) de David Chaffey. El cine bélico es una ramificación del histórico sólo que a este le concierne las guerras como *55 días en Pekín* de David Lean. Y en el romántico insertaríamos a *Lo que el viento se llevó* (1939) de Victor Fleming.

## 2.5. La Ciencia Ficción como Genero Cinematográfico.

**"A long time ago, in a galaxy far far away..."**

Tanto en literatura como en cine e historieta, la Ciencia Ficción propone una versión fantástica de la realidad, relacionada con todas las probables o desorbitadas derivaciones de la ciencia. En esta línea hiperbólica, el género<sup>50</sup> conjetura acerca de los tiempos venideros, aunque también sugiere la presencia activa de vida extraterrestre e incluso ideas posibilidades científicas inexploradas en el tiempo contemporáneo. Si bien ese interés por las investigaciones de vanguardia nutre sus argumentos, el cine de ciencia-ficción ofrece, en líneas generales, una visión negativa del futuro, lo cual ha hecho entender a los especialistas que, a través de este tipo de producciones, el espectador intenta conciliar los temores que le asaltan ante hallazgos científicos que le resultan de difícil comprensión.



Por lo tanto podemos identificar al Cine de Ciencia Ficción como uno de los géneros cinematográficos más representativos. Como espectadores, la Ciencia Ficción nos permite identificarnos con cualidades y personajes reconocibles, mientras tanto los creadores cinematográficos asumen este género como un modelo para ordenar los contenidos de relatos con bases científicas que en ocasiones combinan con el

terror, la fantasía y contenidos socio políticos, sin embargo siempre está presente la ciencia y a partir de esta se desprenden ciertos elementos característicos

<sup>50</sup> Cuando hablamos de géneros en el medio cinematográfico nos estamos refiriendo a categorías temáticas estables, sometidas a una codificación que respetan los responsables de la película y que es conocida por sus espectadores. No obstante, ésta no es una taxonomía invariable y queda sometida los vaivenes de la moda y distintas tendencias políticas y sociales. Como herramienta para clasificar la producción cinematográfica, los géneros se fundamentan en un tema, en una escenografía típica o en una tendencia de producción que distingue cierta compañía. De acuerdo con este consenso, el espectador se acerca al cine y asume los rasgos originales de cada género. <http://iris.cnice.mecd.es/media/cine>, Allman, Rick. 2000. *Los géneros cinematográficos*. Paidós Comunicación. Barcelona: España, García Tsao, Leonardo. 2001. *Cómo acercarse a... El cine*. Limusa. México D.F.: México

responsables de hacernos creer que hay vida en otros planetas, que es posible viajar a la velocidad de la luz, o que monstruos radioactivos atemorizan a nuestra civilización.

El primer criterio para definir la narrativa fílmica en Ciencia Ficción es el distanciamiento, la ruptura con lo real. Esta consideración nos recuerda al modelo de enunciación elaborado por Greimas<sup>51</sup>, según el cual, la enunciación es la puesta a distancia de la persona, el lugar y el momento, es decir, del yo/ aquí /ahora. Frente al documental, género que intenta ser "fiel a la realidad", la Ciencia Ficción busca deliberadamente el distanciamiento, la ruptura espacial, actorial y temporal.

El distanciamiento espacial, sin modificar el yo / ahora, nos permite considerar todos aquellos filmes que tratan sobre la exploración contemporánea de una geografía desconocida. Este esquema es típico de los viajes Imaginarios – Viaje a la luna (*Le voyage dans la lune*, George Méliés, 1902) por ejemplo o las adaptaciones de la obra de Verne que pronostican los más atrevidos inventos modernos, tales como la invención de un submarino grande y confortable que permite viajar a las profundidades marinas en *20'000 Leguas de Viaje Submarino*, llevada al cine en diversas ocasiones.

La C F con la aparición de la obra de H.G. Wells –específicamente con *La Máquina del Tiempo*<sup>52</sup>– se plantea un distanciamiento que afecta además al eje temporal. El viaje a través del espacio y del tiempo nos sirve para considerar, entre otros, los filmes "Space Opera".

El distanciamiento sobre el eje actorial hace alusión a todas aquellas formas que difieren del yo. El "otro" es el mutante, el robot, el extraterrestre. El encuentro del "yo" con el "otro" –visto como la proyección de los miedos y deseos humanos – está marcado, frecuentemente, por una técnica violenta ya utilizada en el *western*: primero disparar y después preguntar. Cada eje marca la frontera con el género. La frontera que separa nuestro espacio familiar del desconocido. La frontera que separa nuestro tiempo actual del que no lo es. La frontera que separa nuestro yo del otro. La frontera en definitiva que va a dejar lugar a los conflictos básicos que se desarrollan dentro de un espacio y tiempo.

El espacio ayuda a ordenar la narración y está subordinado y regulado por ella. En el *western* o en el cine negro, el espacio está condicionado por un referente histórico concreto. En la Ciencia Ficción esto no sucede. La Ciencia Ficción no conoce límites geográficos y la acción puede ser localizada en cualquier lugar, desde el interior de un hogar, espacio familiar que a medida que el filme va avanzando, se convierte en extraño para el protagonista, a una pequeña aldea o a una galaxia distante. Éste género puede salir de nuestro medio conocido, de nuestro espacio terrestre para situarnos – previa introducción de un ingrediente sencillo, como puede ser un viaje en un espacio desconocido e imaginario.

En Ciencia Ficción, la ciudad es vista como la respuesta a lo que puede dar de sí la industrialización, el avance tecnológico o la situación sociopolítica actual. Para crear un decorado futurista es necesario pensar en el futuro y la visión que la ciencia nos da de la ciudad del mañana es la de un lugar en el que se ejerce el nacimiento del poder totalitario, lugar donde se cristallizan los conflictos, centro de las crisis y holocaustos. Es además el lugar ideal en donde el hombre crea y utiliza la máquina. Dentro de este género, la máquina es un medio vital para su existencia. Hasta el punto en que muchos filmes la máquina- sea máquina del tiempo, voladora o un robot- llega a convertirse en el verdadero héroe.

---

<sup>51</sup> Greimas, A.J.; Courtés, Joseph: *Semiótica. Diccionario Razonado de la teoría del lenguaje*. Vol 1; Madrid, Gredas.

<sup>52</sup> Esta obra literaria coincidentemente salió a la luz el mismo año que fue inventado el cinematógrafo por los hermanos Lumiere, 1885.

Si en el *western*, el ferrocarril o la diligencia, y en el cine negro el automóvil, funcionan no solo como espacios ambientales sino también como espacio dramáticos, en la Ciencia Ficción sucede algo similar con la nave espacial. La Ciencia Ficción como el *western* es – al menos en el viaje espacial- un género itinerante. Su estructura narrativa es la del recorrido de un itinerario, ya sea espacial y/o temporal. Y la máquina se utiliza para llevar a cabo este desplazamiento- astronaves, vehículos interestelares, cohetes. Como medio de transporte del futuro sirve de indicio al espectador para saber que se encuentra ante un filme de Ciencia Ficción. Si en unos filmes la nave funciona simplemente como un medio de comunicación o de penetración para hacer avanzar la frontera, en otros tiene un valor mucho más dramático y amenazante. En su interior, los protagonistas van a padecer toda una serie de temores, aventuras y desventuras y tensiones.

Si en Ciencia Ficción no hay límites espaciales, el espacio se extiende mucho más allá de nuestros límites planetarios, el elemento unificador de estos distintos espacios radica en que todos ellos se presentan como micro estructuras cerradas que reflejan nuestra sociedad actual. Lo mismo sucede con el factor tiempo.

El espacio ofrece la escena narrativa y el movimiento, el paso del tiempo, es lo que da la continuidad narrativa. En Ciencia Ficción, tampoco hay límites temporales. Pasado, presente y futuro se superponen, se condensan, se confunden. De modo que la puesta en escena temporal tampoco responde a una localización histórica fija. La Ciencia Ficción se desplaza hacia un espacio o tiempo no investigado históricamente. Puede tomar su base tanto en un futuro imaginario como en un pasado histórico en donde un ingrediente sencillo nos lleva a esa época imaginada. Por ejemplo si el viaje se hace a través del sueño o de una visión en la Ciencia Ficción se recurre a vuelos a través del espacio cósmico o se da una razón "científica" que lo justifique.

Dentro de este género las funciones narrativas motivan la producción de efectos especiales, aquí más que en ningún otro género, cumplen un papel importante dentro de la narrativa y una función no sólo expresiva y estética sino también comunicativa hasta el punto de que el clímax coincide con los mejores efectos especiales o con el mayor alarde de ellos. La historia alcanza su mayor impacto a través de los efectos. Y es más, podríamos añadir que en los filmes de los últimos años, los efectos son la razón de ser de la historia.

El cine de género presenta personajes tipo que reconocemos por su apariencia externa y la indumentaria nos sirve como elemento de presentación del personaje del que se espera un determinado comportamiento a medida que se va desarrollando la historia. Si el personaje cambia, el vestuario nos lo comunicará. El traje, por lo tanto cumple una función iconográfica importante dentro de la narrativa fílmica. El diseño de los trajes espaciales comenzó en los *pulps*. Los textos literarios describían vagamente la indumentaria, eran los encargados de la parte gráfica quienes lo hicieron con una gran cantidad de detalles.

Desde los orígenes, hombre y mujer son tratados – en la imagen impresa más que en la fílmica – de un modo completamente diferente. Si bien los hombres visten trajes hechos de piel dura, metálicos, rígidos, en las mujeres la cosa cambia: bikinis, trajes de baño, ropas ajustadas, vestidos transparentes o que marcan bien las formas, botas de tacón alto... nos permiten comprobar que los criterios que rigen tiene que ver más con el sexo que con la Ciencia - Ficción . No hay razón climatológica ni física aparente que justifique esta disparidad. El realismo del diseño del traje comienza a aparecer a partir del momento en que el hombre llega a la Luna. Pero como la realidad nunca podrá alcanzar a la fantasía que va a cientos de años luz, el vestuario será tratado con imaginación para provocar el distanciamiento.

El valor de la iconografía en Ciencia Ficción no radica como puede suceder en el *western* o en el cine negro en el uso repetido de imágenes específicas sino en la repetición de todo el conjunto, de la puesta en escena que nos marca la oposición de lo extraño y lo familiar.

Todos los filmes de Ciencia Ficción parecen querer enseñar que el futuro será diferente. El presente es lo conocido, lo familiar, mientras que el futuro es lo desconocido, lo extraño y lo familiar, mientras que el futuro es lo desconocido, lo extraño, la incógnita. Y la puesta en escena intenta mediante imágenes extrañas y familiares, enfrentarnos con esta oposición. El filme de Ciencia Ficción se esfuerza en hacernos creer lo increíble, en hacernos lo familiar extraño, y para ello, al mismo tiempo que nos lleva a sombarnos con todo aquello que nos ofrece, utiliza también una serie de convenciones realistas que nos permiten movernos de lo extraño a lo familiar.

La Ciencia Ficción pretende asombrar y sorprender al espectador y estas dos constantes son las que van a determinar su construcción visual. Para ser verosímil, las imágenes visuales deben depender de lo familiar pero, al mismo tiempo, nosotros esperamos que el filme nos muestre cosas que nunca hemos visto, que van más allá de nuestra experiencia diaria. Para ello la Ciencia Ficción recurre al diseño y a los efectos especiales mostrándonos imágenes maravillosas que nada tienen que ver con nuestro mundo cotidiano.

La comunicación del hombre con la máquina, que en la vida actual necesita del conocimiento de un lenguaje especial, en los filmes de Ciencia - Ficción no se plantea este problema. El robot entiende la palabra humana sin necesidad de intermediarios y se expresa. C3PO no sólo se comunica con los humanos, también lo hace con todas las especies que vemos en *La Guerra de las Galaxias*; es un androide políglota.

Parece de sentido común que si presentamos una sociedad futura nos expresemos en un escenario de lenguas evolucionadas. El lenguaje se desarrolla y por lo tanto evoluciona en mayor o menor grado con el paso del tiempo. La Ciencia Ficción es un género eminentemente visual y la palabra nos sirve como fuente de información, la música y los efectos sonoros tienen un valor más expresivo, más emocional.

El cine nos permite observar situaciones que no tienen nada que ver con nuestra experiencia cotidiana. La recreación de estos mundos es posible gracias a los trucajes que los técnicos de efectos especiales son capaces de elaborar. La Ciencia Ficción es entre todos los géneros uno de los que siempre han estado a la vanguardia, junto con el Musical. La música sirvió para presentar las primeras experiencias en el uso del color y las técnicas más sofisticadas de grabación y utilización del play back. Y la Ciencia Ficción ha sido el medio ideal para experimentar y ofrecer todo tipo de trucos tanto visuales como sonoros.

El cine de Ciencia Ficción tal como venimos viendo pone énfasis en lo visual con una finalidad: causar asombro y extrañeza. Pero la Ciencia Ficción necesita también de lo familiar ya que lo extraño adquiere su valor y su significado en oposición con lo familiar y cada vez más, los equipos de efectos especiales intentan hacer creíble lo imaginario. El resultado es una tensión visual producida desde estos dos impulsos opuestos en la extrañeza y lo cotidiano, gracias a los efectos especiales que permiten llevar al cine cualquier historia por muy fantástica o extraña que sea hasta el punto que nos resulta difícil concebir un filme de Ciencia Ficción sin trucaje.

Los realizadores de Ciencia Ficción han demostrado que dicho género podría ser tan comercial como cualquier otro. El éxito de cualquier película se ha logrado al conseguir que el público se sintiera atónito al experimentar cosas de las que nunca antes había gozado presentando la historia en términos de un realismo imaginario. Todo ello para conseguir, desde el comienzo, que el espectador se sintiera familiarizado con un mundo nunca visto, creado para él. Cada uno de los directores y escritores de Ciencia Ficción han sido capaces de visualizar mundos distintos y llevarlos a la pantalla, ofreciendo una visión mítica de las relaciones entre la humanidad, la tecnología y la fantasía.

En la década de los años setenta, la fe en las súper producciones cinematográficas - desde los efectos especiales hasta la producción de juguetes - llevó a la ciencia ficción a figurar entre los géneros más consumidos y rentables. La trilogía de *La*

*Guerra de las Galaxias* (1977, 1980, 1983) marcó el comienzo de esta nueva era. Se trata de la saga que combina la ciencia ficción con la épica y que hasta hace poco tiempo había batido todos los records de taquilla. Su importancia es tal que no la vemos simplemente como un filme sino como todo un fenómeno. La saga aparentemente no tiene un mensaje profundo que transmitir, se plantea la eterna lucha entre el bien y el mal. Como entretenimiento se combinan en la trilogía la aventura, el suspenso, romance, junto a una puesta en escena a base de efectos especiales sofisticados para la época que jamás se habían visto en cine. Es un fenómeno concebido y presentado para el éxito, profundamente manipulador de la percepción de las masas.

### 2.5.1. LA CIENCIA FICCIÓN EN EL CINE

Las utopías del siglo XX son pocas; los horrores de nuestro tiempo no conducen a mundos ideales, sino a mundos distintos, incluso peores que el nuestro. Los ejemplos abundan y el cine ha hecho suyas estas historias. Las películas forman parte de un género igual que las personas pertenecen a una familia o grupo étnico. Basta con nombrar uno de los grandes géneros clásicos – el western, la comedia, el musical, el género bélico, la Ciencia-Ficción, el terror – y hasta el espectador más ocasional demostrará tener una imagen mental de éste, mitad visual mitad conceptual.

El estilo que preside a la Ciencia Ficción pone énfasis en el aspecto externo de las cosas; sus personajes caricaturescos y estereotipados practican la acción rápida y violenta por encima de la reflexión. El cine norteamericano de Ciencia - Ficción se vio casi exclusivamente atraído por la espectacularidad y la aventura en pro de una fórmula que exigía inversiones considerables. Esto puede explicarse por los imperativos de producción industrial que obligan al cine comercial norteamericano a proveer al mercado con productos fácilmente consumibles. Mejor ejemplo que la Trilogía de *La Guerra de las Galaxias*, no existe. Al principio el género exigía al cineasta sólo una regular capacidad técnica y una mínima atención a las líneas principales. A las especulaciones intelectuales de la novela, el cine antepuso sonido, color, efectos especiales y la pantalla ancha.

La Ciencia - Ficción en el cine nace cuando el francés Georges Méliés pone en órbita su obra de cine fantástico *El viaje a la luna* (1902) y cimienta las bases de todo cine de Ciencia - Ficción. Después de la primera Guerra Mundial, Alemania, derrotada y arruinada ve al mundo de una manera crítica e incorpora al mundo cultural esta forma de ver la vida: El Expresionismo, que introduce el cuestionamiento sobre el destino y la moral del hombre; sobre el sentimiento de culpa, el pecado, la angustia y la decadencia de los valores burgueses anticipando premonitoriamente la crisis cultural y existencial de los años 30.



El Gabinete del Dr. Caligari

El Expresionismo busca en lo sobrenatural y en la fantasía las claves del destino humano, e incide en el género de la Ciencia Ficción con obras que ahora son fundamentales en la historia del cine como *El Golem* (1920) de Paul Wegener y H. Galeen, *Nosferatu* (1922) de F. W. Murnau, *Metrópolis* - (1927) de Fritz Lang – que pese a sus extravagantes postulados ideológicos, constituye una obra fundamental del cine- *Dr. Mabuse* (1922) también de Lang – en la que se refleja una clara metáfora del fantasma del fascismo – y *El Gabinete del Dr. Caligari* (1920) – una dura crítica la Nazismo, disfrazada que cuento de hadas – de Robert Wiene.

Durante los años 30, la Ciencia - Ficción abunda en viajes interplanetarios con evidentes tendencias a la profecía *Lo que vendrá* (1936) de William Cameron Menzies, sobre la novela de H.G. Wells, o en visiones terroríficas producidas por la quiebra monumental de la economía que sume al mundo en una crisis que deriva en una eclosión de la fantasía *La Isla de las almas perdidas* (1933) de Erle C. Kenton; *Fenómenos* (1932) y *Drácula* (1935) de Ted Browning; *Frankenstein* y *El hombre invisible* de James Whale, obras que si bien es cierto fueron producidas con un confesado fin escapista, trascendieron su inmediatez para alcanzar verdaderos estados poéticos.

Los años posteriores a la 1ª Guerra Mundial contemplan una visión futurista, nutridas por las vanguardias europeas y de las que se desprende la noción de que el desarrollo científico puede ayudar a la realización humana, pero también puede terminar con el hombre.<sup>53</sup>

Pronto el mero enfrentamiento del hombre a la naturaleza, aunque fuera extraterrestre; la aleja de todo optimismo después de la Segunda Guerra. Se introduce un nuevo elemento: el horror. La Ciencia Ficción derivó hacia la histeria, el masoquismo y la ritualización de la catástrofe convirtiendo el miedo y la ignorancia en las nuevas mercancías de la época. Las realidades de la Guerra Fría emergen en los argumentos de las películas de Ciencia Ficción. La inocencia de viejos seriales de Flash Gordon ha sido dejada atrás.

La Ciencia Ficción de los años 50 opera con una sólida factura que operación una sólida factura y la explotación de los temas más simples; las pantallas se ven invadidas por toda clase de monstruos protoplasmáticos. *La mancha voraz* de Irving S. Yeaworth; figuras de semejanza humana *El día que paralizaron la Tierra* de Robert Wise; o una combinación de ambos *La guerra de los mundos* de Byron Haskin. Estos seres llegarán a la Tierra ya sean como mensajeros de buena voluntad o punta de lanza de una invasión o en el mejor de los casos como emisarios de paz. Sin embargo la gran mayoría de las películas de esta época eran productos histéricos ineptamente realizados con presupuestos clase B que sólo se reflejan las alucinaciones políticas de la guerra fría y en las que no existía ni siquiera algo parecido a un "art director" figura importante del cine norteamericano.

En la segunda mitad de la década de los cincuenta aparecieron los "hijos de la bomba". El cine se llenó de bichos prehistóricos y mutantes biológicos que primero aterrorizaban a tres personas, luego a toda una comunidad y finalmente al mundo entero, hasta ser abatidos por una combinación de tecnología militar y valor humano. Este patrón dio quizá los mejores filmes de la época, ya que no dependía tanto de pedestres postulados políticos y se acercaba más a ciertas preocupaciones más o menos pacifistas. Las obras más destacadas son sin duda *El mundo en peligro* de Gordon Douglas; *La mosca de la cabeza blanca* de Kurt Neumann, por mencionar una de mutantes.

Las obras más inteligentes de la Ciencia Ficción de los años cincuenta desplazaron los horrores histéricos y masoquistas de la destrucción y dieron paso a otra amenaza más interesante y con más posibilidades de expresivas: la deshumanización que es para la sensibilidad contemporánea una verdadera piedra de toque. La ansiedad colectiva sobre la pérdida de Identidad era una amenaza real y concreta. *La invasión del espacio* de Don Siegel es el ejemplo clásico de esta variante donde el cuerpo humano es el vehículo de una invasión desconocida, idea que tiene su explicación más profunda en algunos mitos políticos de la época.

---

<sup>53</sup> *Tiempos modernos* (1936) de Charles Chaplin... *A nous la liberté* (1931) de René Clair

Al final de la década de los 50, la Ciencia Ficción había conseguido algunos ejemplos sobresalientes pero carecía aún de todo prestigio; la mayor parte de las producciones se reducían a filmes de aventuras siempre sostenidos por un maniqueísmo simple.

Los años 60 significan para el género cierta respetabilidad. Por lo pronto el tema del Apocalipsis fue tamizado por una visión irónica en *Doctor Insólito* de Stanley Kubrick o fue visto como una lucubración humanista en *La hora final* de Stanley Kramer.

En esta década autores importantes del cine europeo se ocupan del género. Aparece *Alphaville* de Jean Luc Goddard que ni siquiera renuncia a un presupuesto barato para lograr poner en crisis las relaciones interpersonales, el amor, la violencia y la angustia todo adentro de un riguroso esquema de Ciencia Ficción. Truffaut filma *Fahrenheit 451* basado en la parábola anti macartista de Ray Bradbury y Resnais ofrece *Te amo, te amo* un intenso viaje interior donde ya no es posible contentarse con la mera exterioridad de la aventura, sino que se hace necesario cuestionar lo fundamental del hombre y su entorno.

En 1968, Stanley Kubrick realiza uno de los más portentosos filmes de Ciencia Ficción una verdadera indagación sistemática del hombre del siglo XX y su futuro. Consigue con *2001: Odisea del Espacio* una obra al mismo tiempo sobrecogedora y reflexiva. Después de *2001...* otros filmes pretendieron dar al público calidad. Aparecen producciones como *Naves Misteriosas* de Douglas Trumbull (diseñador de los efectos especiales de *2001* y *Encuentros cercanos*) *La batalla más cruel* de Cornel Wilde, *Fase IV* de Saul Bass, *Viaje Fantástico* de Fleischer, *El planeta de los simios* de Franklin Schaffner, *La amenaza de Andrómeda* de Robert Wise y sobre todo *Solaris* de Andrei Tarkovski, basada en la genial novela de Stanislaw Lem

#### 2.5.2. EL CINE DE CIENCIA-FICCIÓN EN LA DÉCADA DE LOS SETENTA. (ANTES DE LA GUERRA DE LAS GALAXIAS)

Los años setenta se caracterizaron por ser de gran movilidad social y cultural. Continúa la carrera por la conquista del espacio; el hombre llega a la luna; la amenaza constante de una guerra nuclear entre los dos bloques, se intensifica la guerra fría; los movimientos estudiantiles y obreros llegan a todas las plazas de las grandes ciudades, la represión y las dictaduras rigen varios países. Este es el panorama mundial que tarde o temprano inundó las expresiones culturales del hombre. La Ciencia Ficción no se quedó estática, tomó cada uno de estos temas, los posicionó en un mundo científico e hizo suyas las capacidades y las deficiencias del hombre de los años setenta.

En la década de los años setenta la película con el mérito especial de haber traspuesto la controvertida brecha entre palabra e imagen en ciencia ficción, a través de la representación visual del pensamiento filosófico, antropológico y tecnológico de su creador fue "*2001: Odisea del espacio*" de Kubrick (1968) Esta obra renuncia a la inspiración de muchos filmes y se centra en la noción de la existencia de vida Inteligente extraterrestre y sus implicaciones en la evolución del ser humano.

El impacto de la cinta obligó a una reconsideración crítica de un género hasta entonces menospreciado por sus cualidades "escapistas" sentando al mismo tiempo una inevitable base de comparación con toda producción previa y posterior. El grado de sofisticación de los efectos especiales marcó la pauta a seguir de muchos proyectos.

Para conocer el panorama cinematográfico de esos años, a continuación enlistaré algunas películas que fueron producidas durante esta década cobijadas por este



2001: Odisea del Espacio

género – la C F con sus características específicas- para ver como los contenidos fueron evolucionando de acuerdo al contexto del hombre .

**CUADRO 2.5. CIENCIA – FICCIÓN EN LOS AÑOS SETENTA**

Título	Director	Año	País	Notas <sup>54</sup>
<b>El Conquistador de la Luna</b>	Robert Altman y William Conrad	1968	EE.UU.	Debut de C F en la carrera cinematográfica de Altman con un relato rutinario sobre la carrera espacial
<b>Abandonados en el Espacio</b>	John Sturges	1969	EE.UU.	Proponía una operación de rescate mancomunada ante la serie de eventos que culminarían con la llegada de los norteamericanos a la Luna en julio de 1969.
<b>Luna Cero Dos</b>	Roy Ward Baker	1969	Reino Unido	Primer Western espacial
<b>Bajo el Planeta de los Simios</b> <b>Escape del Planeta de los Simios</b> <b>La Conquista del Planeta de los Simios</b> <b>La Batalla del Planeta de los Simios</b>	Ted Post Don Taylor J. Lee Thompson J. Lee Thompson	1970 1971 1972 1973	EE.UU. EE.UU. EE.UU. EE.UU.	La gran popularidad de la cinta "El Planeta de los Simios" promovió la serialización de las aventuras de los personajes principales resultando productos de progresivo deterioro argumental. La saga se continuo en episodios televisivos y versiones en dibujos animados
<b>Mas allá del sol</b>	Robert Parrish	1969	Reino Unido	Una Imagen del planeta tierra
<b>La Amenaza de Andrómeda</b>	Robert Wise	1971	EE.UU.	Constituye una de las más acertadas aproximaciones fílmicas a una novela de C F de Michael Crichton
<b>El Hombre Omega</b>	Boris Sagal	1971	EE.UU.	El argumento plantea el

<sup>54</sup> Notas extraídas del artículo de Antonio Montes de Oca "Mas allá de 2001: Cine y CF en los 70" en CINE. Directora Nicole Durgaf. Cineteca Nacional. México 1978 volumen 1, no.8 septiembre 1978 pp 12- 14

				sufrimiento de una guerra bacteriológica
<b>Cuando el Destino nos Alcance</b>	Richard Fleischer	1973	EE.UU.	El desastre desencadenado por el desequilibrio ecológico
<b>THX 1138</b>	George Lucas	1969	EE.UU.	El mundo totalitario
<b>Naranja Mecánica</b>	Stanley Kubrick	1971	Reino Unido	Epítome de la visión pesimista del futuro inmediato. Resalta la manipulación social del individuo, amparada por la tecnología.
<b>Rollerball: Gladiadores del Futuro</b>	Norman Jewison	1975	EE.UU.	Muestra enfoques sociales reaccionarios.
<b>La Crónica Hellstrom Los Sapos Los Sobrevivientes Escogidos</b>	W. Green & Ed Spiegel George Mc Cowan Rafael Portillo & Sutton Roley	1971 1972 1973	EE.UU. EE.UU. EE.UU./México	La década de los setenta inaugura una curiosa variación de los monstruos que fueran liberados o creados por la energía nuclear veinte años antes. Ha llegado la hora en que la fauna terrestre cobre "venganza ecológica" en contra del humano destructor de su medio ambiente
<b>Tentáculos Orca, la Ballena Asesina Tiburón King Kong</b>	Ovidio G. Assanittis Michael Anderson Steven Spielberg John Guillermin	1977 1977 1975 1976	EE.UU./Italia EE.UU. EE.UU. EE.UU.	Otros animales adquieren instintos agresivos aparentemente gratuitos o adjudicados a sus supuestos hábitos depredatorios
<b>Zardoz</b>	John Boorman	1973	Reino Unido/Irlanda	La creación tecnológica de la mitología
<b>Solaris</b>	Andrei Tarkovsky	1972	URSS	Filme con gran fuerza introspectiva basado en la novela del polaco Stanislaw Lem
<b>Encuentros Cercanos del Tercer Tipo</b>	Steven Spielberg	1977	EE.UU.	Spielberg renuncia al desarrolló del factor amenaza, tan reiterativo en el

				resto de su producción y en la tradición del género a favor de una visión de "hermandad universal"
--	--	--	--	--

El uso de universos lejanos hasta entonces identificados con un género específico, en este caso la Ciencia Ficción ha facilitado la combinación de géneros que se suelen identificar por el lugar en que se desarrolla la acción con otros géneros que habitualmente se identifican por el tipo de trama. En este caso la épica y la Ciencia Ficción se combinan y trazan una historia heroica que se sitúa en el espacio intemporal de la saga de Lucas.

La evolución tecnológica también ha contribuido a la combinación de la épica y de la Ciencia Ficción cinematográfica. El creciente uso de imágenes generadas por computadora en los filmes y la facilidad de pasar las películas de un medio a otro han permitido que la realización y la proyección de las mismas sean más accesibles. El cine de Ciencia Ficción inundó los años cincuenta con historias del temor humano frente a monstruos generados por las armas nucleares y otros experimentos militares, reales o imaginarios, mientras que las historias épicas nos evocan un pasado glorioso, quizás anhelos de la civilización occidental. Hoy en día tenemos una idea muy vaga a cerca del desastre nuclear o de la euforia ante la conquista de la luna que en el pasado evocaron las películas de Ciencia Ficción, pero conocemos perfectamente los vínculos entre la versión del espacio exterior y las fantasiosas naves interestelares de *La Guerra de las Galaxias* y la historia antigua poblada de héroes nos recuerda que seguimos atados a nuestro pasado para entender el futuro.

El cine es arte y evasión al mismo tiempo, como también puede afirmarse que es el creador más formidable de historias, héroes, mitos, estrellas, valores y deseos, listos para servir a una población anónima y homogénea, ávida por igual de aventuras que de conocimientos nuevos. Impulsor en síntesis de la ciencia y el arte contemporáneo. George Lucas lo ha logrado sin duda

## **CAPÍTULO 3. LA GUERRA DE LAS GALAXIAS Y SUS ORÍGENES**

Más allá del impacto en la industria del cine *La Guerra de las Galaxias* ha dejado una huella profunda en la cultura, en la sociedad y en la economía, no sólo en Norteamérica, la saga ha sido un fenómeno mundial que ha marcado los parámetros para la realización de películas. Se benefició del atrincheramiento de los años de gobierno de Jimmy Carter y el fin de la era de Vietnam. Éxitos de taquilla como *La Guerra de las Galaxias* generalmente marcaron a dos generaciones por lo menos en Estados Unidos a los *boomers* que habían vivido la guerra de Vietnam y la siguiente los *baby boomers* a quienes la guerra les pertenecía como un simple recuerdo. Lucas no estaba muy lejos de todo lo que pasaba a su alrededor como Vietnam o la Guerra Fría. El mismo se considera conservador, precavido y aparentemente apolítico pero su arraigado anti – autoritarismo y sus batallas con los estudios de cine lo ligaban en un principio como uno de los exponentes de la contracultura.

Lucas fue el primero en darse cuenta de que el público estaba exhausto del realismo, violencia y drama de los sesenta; sin duda un periodo significativo de la historia del cine, pero el contexto de La Guerra Fría hacía que el público buscara otras opciones de entretenimiento que encontró en la propuesta épica fantástica de Lucas que restableció el filme familiar como medio de transmisión de mensajes y parte del tiempo de ocio. Supo cómo encontrarle a la ciencia ficción también el lado lucrativo y entretenido para el público a todo lo que sucedía a su alrededor. Supo cómo manejarlo de tal manera que le fuera rentable para realizar toda su historia en distintos episodios.

Este capítulo trata de entender este fenómeno de lleno y para eso podemos dividirlo en dos: el Génesis de *La Guerra de las Galaxias* desde su autor hasta la saga filmica misma, pasando por el contexto social que se vivía en el tiempo en el que se realizaron las películas; así como su impacto. El objeto de análisis de este trabajo recepcional se desprende de la trama y los personajes, para así tratar de entrar al análisis con un panorama más amplio de todo lo que constituye la Trilogía de George Lucas.

### **3.1 ¿Quién es George Lucas?**

George Walton Lucas, Jr., hijo de un vendedor de equipos de oficina, nació el 14 de mayo de 1944 en Modesto, California. Ingresó al mundo del cine casi por casualidad. A pesar de que ha dirigido muy pocas películas su nombre ha marcado a la industria cinematográfica. El exorbitante éxito de sus películas, sus proyectos como productor, mercadólogo y los desarrollos tecnológicos le han dado gran prestigio, lo hace hoy por hoy uno de los hombres más poderosos de la industria del cine norteamericano.

En su adolescencia, Lucas se interesó en las carreras de autos y planeaba convertirse en un piloto profesional hasta que un terrible accidente automovilístico en el que se lastimó severamente los pulmones, le arruinó permanentemente sus planes. Este accidente cambió su perspectiva en la vida. Fue en el hospital donde comenzó a desarrollar el concepto de "Fuerza" que más tarde desarrolló en su trilogía.



Ya retirado de las carreras, cursó dos años de preparatoria en el *Modesto Junior College* y, después, entró a la Escuela de Cine de la Universidad del Sur de California (USC, uno de sus maestros fue Jerry Lewis, uno de los pilares de la época de esplendor del cine y de la televisión norteamericana). Allí, su gran capacidad como cineasta y su temprana inclinación por las historias futuristas quedaron plasmadas en uno de sus primeros cortometrajes, titulado *The Electronic Labyrinth THX-1138: 4EB* con el que obtuvo el primer premio del Festival de Cine Estudiantil en la edición 1967 -1968. Ese premio por su cortometraje le permitió asistir becado por la Warner Brothers al rodaje de *El valle del arcoiris* (*Finian's Rainbow*, 1968), dirigida por Francis Ford Coppola.

Lucas, como protegido de Coppola, fue de inmediato nombrado productor asociado en la cinta *Dos almas en pugna* (*The Rain People*, 1969), cuando el joven cineasta contaba apenas con 25 años de edad. Durante esta producción Lucas filmó un documental en honor a Coppola llamado *Filmmaker* (*Cineasta* 1968,). Los dos directores se hicieron grandes amigos y formaron la compañía *American Zoetrope* en 1969. El primer proyecto que filmaron fue la versión en largometraje de *THX 1138* en 1971. En ese mismo año, Coppola comenzó la producción de *El Padrino* y Lucas formó su propia compañía productora *Lucasfilm Ltd.*

*Locura de verano* (*American Graffiti*, 1973), su primer éxito como director y escritor (Coppola fue productor ejecutivo y persuadió a los Estudios Universal para que la financiaran) , cerró la boca de quienes, luego de haber visto la versión extensa de *THX-1138* (el debut de Lucas en largometrajes), afirmaron que se trataba de la película de un director frío y sin sustancia. Con *Locura de Verano*, película semi autobiográfica ganó el Globo de Oro a la mejor dirección y obtuvo cinco nominaciones a los Premios de la Academia. Sin embargo con esta película empezó su descontento por la Industria Hollywoodense, pues en la versión final de la película, Universal la casa productora, editó sin la aprobación de Lucas "Es como tomar a tu hijo y llevarle a cortar el dedo. Podrían decirte: Es sólo un dedo, no es gran cosa. Pero para mí es un ejercicio arbitrario del poder que me irrita enormemente".<sup>55</sup>

De 1973 a 1974 empezó a escribir el guión que le daría su mayor éxito como cineasta *La Guerra de las Galaxias*. Se inspiró para realizarla en *Flash Gordon* y en la serie fílmica del Planeta de los Simios, pero sobretodo de su gran ídolo: Akira

<sup>55</sup> Personal quotes: <http://us.imdb.com/Bio?Lucas.%20George>

Kurosawa, con su película *The Hidden Fortress* (1958). En 1975 estableció la compañía de efectos especiales "Industrial Light and Magic" (ILM)<sup>56</sup> junto con John Dryscka especialmente para realizar los efectos especiales en sus películas. Fundó otra compañía llamada "Sprocket Systems" establecida para editar y mezclar el sonido de *La Guerra de las Galaxias*, dicha compañía se convertiría más tarde en "Skywalker Sound".

Su película, *La Guerra de las Galaxias*, fue rechazada por varios estudios hasta que la Twentieth Century Fox le dio oportunidad de producirla. Lucas pidió el 40% de las ganancias en taquilla y todos los derechos de mercadotecnia y comercialización a cambio de su salario como director de las películas.

Tomé el control de la mercadotecnia no porque creyera que me iba a hacer millonario, si no porque quería manejar un estándar de calidad, seguridad y por razones sociales y culturales. No quería que alguien usara el nombre de *La Guerra de las Galaxias* en alguna chatarra.<sup>57</sup>

Pocos creían en su éxito, casi ningún ejecutivo de la Fox se imaginaba el suceso. La primera película *Star Wars. Episode IV, A New Hope*.<sup>58</sup> (*La Guerra de las Galaxias*, 1977) rompió todas las expectativas de taquilla y obtuvo siete nominaciones al Oscar redefiniendo así el término *blockbuster*<sup>59</sup>. Después del éxito de taquilla que significó esta película se propuso filmar la segunda parte de su trilogía dejando atrás, al menos temporalmente, la dirección; motivado por una rara pero sincera autocrítica:

Puede que regrese a la escuela a obtener un título de Antropología y Psicología social... no puedo hacer un filme como El ciudadano Kane o Los siete samuráis.<sup>60</sup> No me gusta dirigir, odio estar lidiando con personalidades volátiles. La dirección es muy emocional, frustrante y un gran trabajo... no es sano para mí, la pasión se disipa... afortunadamente ya no tengo que trabajar en eso para vivir.<sup>61</sup>

Fue entonces cuando decidió trabajar con Irvin Keshner como director para su película *Star Wars: Episode V. The Empire Strikes back* (*El imperio contraataca*, 1980) Juntas – Episodio IV y V – recabaron casi 800 millones de dólares en taquilla<sup>62</sup>. Con *El imperio contraataca*, Lucas pudo deshacerse de todo lo que lo ataba a Hollywood y su industria. En el verano de 1981, la última unidad de Lucasfilm – ventas y mercadotecnia – se mudó de los Estudios Universal a San Rafael California, a su propiedad *Skywalker's Ranch* construido especialmente para albergar a sus compañías. Renunció a la Academia de Cinematografía, Artes y

---

<sup>56</sup> ILM se ha convertido en un punto de referencia en el campo de los efectos especiales: ha concebido total o parcialmente los de *Polygeist*, 1981; *Raiders of the Lost Ark*, 1981 *The Dark Crystal*, 1982, *Star Trek II, The Wrath of Khan*, 1982; *Who framed Roger Rabbit?*, 1988, *Cocoon, the return*, 1988; además de remasterizar la primera trilogía de *Star Wars* y realizar las precuelas. Augros, Joël. 2000. *El Dinero de Hollywood*. Paidós Comunicación, España: Barcelona

<sup>57</sup> Personal quotes: <http://us.imdb.com/Bio?Lucas,%20George>

<sup>58</sup> La película acumuló en EE.UU. y Canadá, 461 millones de dólares, convirtiéndose en la película más taquillera de todos los tiempos, lugar que ocupó hasta 1997 con el estreno de *Titanic*, de James Cameron que acumuló 600 millones de dólares.

<sup>59</sup> Término en inglés que define a las películas de gran éxito en taquilla y con gran futuro mercadológico. De hecho Robert Altman se queja en el libro de Peter Biskind "Easy Riders, Raging Bulls" argumentando que actualmente no hay películas que ir a ver a los complejos de cine, gracias a la mentalidad de *blockbusters* que *La Guerra de las Galaxias* ayudó a crear desde su aparición a finales de los años setenta.

<sup>60</sup> García Tsao, Leonardo, "Cine norteamericano al día: Spielberg, Lucas y Friedkin", en Revista *Imágenes*, director Emilio García Riera, publicada por Uno mas uno, Vol. 1, no.4 enero 1980, pp. 47 -52

<sup>61</sup> Hametz, Aljean, "Burden of dreams: George Lucas", en *American Film*, Publicada por The American Film Institute, editor Peter Biskind, Junio 1983, EE.UU, pp. 30 - 39

<sup>62</sup> *El Imperio Contraataca*, recaudó en EE.UU. y Canadá cerca de 300 millones de dólares en taquilla

Ciencias, decepcionado por el manejo de los empresarios de los estudios, quienes lo habían nominado como mejor escritor y mejor director por *American Graffiti* y *Star Wars: Episode IV. A new hope*. Antes, en la primavera de 1981 había renunciado también al Sindicato de Escritores y Directores, pues lo habían multado por poner el crédito de Irvin Kershner al final de la película (sin que causara objeción del propio Kershner)

Los ingresos de taquilla del *Episodio IV* financiaron los 32.5 millones de dólares que costó *Star Wars: Episode VI. Return of the Jedi (El Regreso del Jedi, 1983)*. La compañía de Lucas, para ese entonces había ganado cerca de 1.5 billones de dólares en las ventas de los productos y juguetes de las películas. Una vez más Lucas producía y escribía el argumento. Para la dirección escogió a Richard Marquand, director inglés poco conocido que no pertenecía al Sindicato estadounidense.

Después de esta trilogía, Lucas trabajó con Spielberg, en la serie *Indiana Jones* y en *E.T.* y otras muchas más películas a través de sus empresas de efectos especiales y sonido. Lucas revolucionó la forma de ver el cine, ahora se podía sentir gracias al sistema THX<sup>63</sup> que mantiene los más altos estándares de calidad de audio en las salas cinematográficas. Es presidente de su fundación *The George Lucas Educational Foundation*, galardonado en 1992 con el premio "Irving G. Thalberg" por el Consejo de Miembros de la Academia de Cinematografía Artes y Ciencias.

En 1997 remasterizó digitalmente para cine y video la trilogía de *La Guerra de las Galaxias*. En 1999 estrenó *Star Wars: Episode I. The Phantom Menace (La amenaza fantasma, mayo 1999)* con altas ganancias en taquillas pero crítica poco halagadora y en el 2002 estrenó *Star Wars: Episode II. The attack of the clones (El ataque de los clones, mayo 2002)* Ambas películas (dirigidas sorpresivamente por él), con los últimos adelantos tecnológicos en cuanto a producción cinematográfica se refiere, junto con la que se estrenará en mayo del 2005 formarán parte de la precuela de la trilogía original, marcando el génesis de la historia de *La Guerra de las Galaxias*.

Estuvo casado con Marcia Lucas quien formó parte del equipo de edición de la primera trilogía de *La Guerra de las Galaxias* y se divorció de ella en 1983. Adoptó a tres niños: Amanda (nacida en 1981), Katie (n. 1988) y Jett (n. 1993). Por segundo año consecutivo (2002) estuvo en el lugar número 4 de la lista "101 Most Powerful People in Entertainment" (Las 101 personas más importantes en la Industria del Entretenimiento) en la revista "Entertainment Weekly", ubicado un lugar arriba de Steven Spielberg. Según la edición 2001 de la revista Forbes de "Los 400 Hombres más ricos en América" la fortuna de George Lucas asciende a tres billones de dólares.

Sus premios más importantes han sido:

- ☛ 1992 - OSCAR ESPECIAL A SU TRAYECTORIA CINEMATOGRÁFICA  
Premio Irving G. Thalberg
- ☛ 1973 - FESTIVAL DE LOCAMO / LEOPARDO DEBRONCE  
Locura de Verano
- ☛ 1973 - NATIONAL SOCIETY OF FILM CRITICS / MEJOR GUIÓN  
Locura de Verano

---

<sup>63</sup> Las siglas THX son una anacronía de *Tom Hollman Experiment* y han sido un leit motiv en sus películas. THX - 1138 (nombre de su primer largometraje) aparece en la placa "THX 1138" del casco de Milner (uno de los personajes) en *American Graffiti*. Un androide de batalla que captura a Jar Jar Binks en *Episodio I* tiene el número 1138 en su espalda. En el *Episodio IV* Luke Skywalker dice (refiriéndose a Chewbacca) Prisionero transferido de la celda 1138.

- ☛ 1973 - NEW YORK FILM CRITICS CIRCLE / MEJOR GUION  
Locura de Verano
- ☛ 1978 - SHOWEST /DIRECTOR DEL AÑO

**FILMOGRAFÍA** Sólo como Director, Guionista y/o Editor

- ☛ 2002.Episodio II: El Ataque de los Clones. Productor ejecutivo, Guionista, Editor y Director
- ☛ 1999.Episodio I. La Amenaza Fantasma. Productor ejecutivo, Guionista, Editor y Director
- ☛ 1994. *Radioland Murders*. Productor ejecutivo, Guionista
- ☛ 1993.*Parque Jurásico*. Editor
- ☛ 1989. *Indiana Jones y la Última Cruzada*. Productor ejecutivo, Escritor, Editor
- ☛ 1984. *Indiana Jones y el Templo de la Perdición*. Productor ejecutivo, Escritor, Actor, Editor
- ☛ 1983. *El Regreso del Jedi*. Productor ejecutivo, Escritor, Editor, Productor musical
- ☛ 1981. *Los Cazadores del Arca Perdida*. Productor ejecutivo, Escritor, Editor
- ☛ 1980.*El Imperio Contraataca*. Productor ejecutivo, Escritor, Editor, Productor musical
- ☛ 1979. *More American Graffiti*. Guionista
- ☛ 1977. *La Guerra de las Galaxias*. Productor ejecutivo, Escritor, Editor, Productor musical y Director
- ☛ 1973. *Locura de Verano (American Graffiti)*, Guionista, Editor y Director
- ☛ 1970. THX 1138. Escritor, Editor y Director
- ☛ 1970. *Denme asilo (Gime Shelter)*. Director de fotografía
- ☛ 1968. *Filmmaker* Guionista, Editor, Director de fotografía, Audio y Director
- ☛ 1967. 6-18-67. Guionista, Editor, Director de fotografía y Director
- ☛ 1967.*Anyone Lived in a Pret How Town*. Guionista, Editor, Director de fotografía y Director
- ☛ 1967. *The Emperor*. Guionista y Director
- ☛ 1967. *THX 1138:4EB*. Guionista y Director
- ☛ 1966. *1: 42:08: A Man and His Car*. Guionista, Editor, Director de fotografía y Director
- ☛ 1966. *Freiheit*. Guionista, Editor, Director de fotografía y Director
- ☛ 1966.*Herbie*. Guionista, Editor, Director de fotografía y Director
- ☛ 1965. *Look at Life*. Guionista, Editor, Fotógrafo y Director
- ☛ 1965. *The Bus*.Asistente de producción

### 3.2. El Nacimiento de La Guerra de las Galaxias

Cuando George Lucas gana la beca de la Warner Brothers para presenciar la filmación de Francis Ford Coppola, también le dan el boleto de entrada a un círculo de cineastas muy importante en el cine estadounidense de la década de los setenta: Brian De Palma, Martín Scorsese, Robert Altman y el joven Steven Spielberg quienes de alguna u otra manera se convierten en una palomilla de realizadores con grandes aspiraciones artísticas.



Steven Spielberg, Martín Scorsese, Brian De Palma, George Lucas, Francis Ford Coppola

Cada una de las películas que estos directores realizaron durante esta época como *Apocalypse Now*, *Tiburón*, *Carrie*, *Bufalo Bill* o *El Padrino* e incluso *La Guerra de las Galaxias* marcaron de manera significativa la historia del cine y de la cultura que vivía inmersa en la Guerra Fria en una sociedad como la estadounidense. Sin embargo, mientras Altman, Scorsese, Coppola y De Palma exploraban los bajos instintos humanos y las entretejidas relaciones humanas que mostraban los miedos y prejuicios de los Norteamericanos en películas de tramas oscuras y profundas, Lucas y Spielberg hacían totalmente lo contrario trivializando las relaciones y los sentimientos humanos para convertirlos en escaparates y catarsis que pretendían entretener al público que había sido descuidado en ese aspecto.

Cuando George Lucas hizo *American Graffiti*, descubrió que el hacer películas positivas *era hilarante* – según sus propias palabras – pensó que era tiempo de hacer películas para niños:

American Graffiti es para los adolescentes de 16 años, La Guerra de las Galaxias es para niños de 10- 12 años que han perdido un lugar significativo. Veo que los niños no tienen una vida de fantasía como yo la tuve. No hay Westerns, ni películas de piratas, ni las aventuras de Errol Flynn y John Wayne, Disney ha abdicado su reino sobre el mercado infantil y nada lo ha reemplazado <sup>64</sup>

Lucas siempre quiso hacer de la Ciencia-Ficción una fantasía en la tradición de Buck Rogers y Flash Gordon con una combinación de *2001 Odisea del Espacio* y las películas de *James Bond*. Admiraba a Kubrick y su película pero le parecía demasiado opaca. *La Guerra de las Galaxias* era un intento consciente para crear nuevos mitos, una película que presentara una moral básica que le enseñara a los niños los límites establecidos entre el bien y el mal.

<sup>64</sup> Biskind, Peter. 1998. *Easy Riders, Raging Bulls. How sex- drugs and rock'n roll generation saved Hollywood*. Simon & Shuster Edition. Touchstone Edition. NY: EE.UU. p. 318

Empezó a escribir la trama de *La Guerra de las Galaxias* en febrero de 1972, un mes después de la proyección en Northpoint de *American Graffiti*. Había estado leyendo sobre cuentos de hadas y mitos en los que descubrió a Joseph Campbell y al mexicano Carlos Castañeda. Con *American Graffiti*, Lucas tuvo el éxito económico y el prestigio de un nuevo director con futuro que requería para presentarle un nuevo guión a los estudios hollywoodenses. Sin embargo, aún no podía despegarse totalmente del sistema para producir su película. George aparentemente estaba harto del control que ejercían los estudios sobre los proyectos y quería que el dinero le rindiera y se reflejara en gastos genuinos y no en enriquecer más a los estudios (Paradójico, ¿no?).



Desde que conoció a Coppola, George lo consideraba una especie de figura paterna; pero, el espíritu rebelde del "hijo" constantemente los hacía enfrentarse en disputas creativas. Francis Ford Coppola participó como productor en *American Graffiti* y por cuestiones económicas, su relación laboral se empezó a fracturar, la compañía productora que habían fundado juntos *American Zoetrope* estaba tambaleando y después del estreno de *American Graffiti* Lucas se sumergió en el guión de *La Guerra de las Galaxias*.

Al recibir el guión de *Apocalipsis*, Coppola le ofreció dirigir a Lucas pero el joven realizador lo rechazó pues al presentarle el guión ya hecho, sentía que podría perder parte de su sello al no ser él quien formara parte del Inicio del proceso creativo de la película. Se sentía con la obligación moral de participar sólo en proyectos en los que él estuviera involucrado desde la historia. Y *La Guerra de las Galaxias* era la gran oportunidad que no quería desaprovechar. La molestia de Coppola al sentir que su protegido lo estaba rechazando después del apoyo que él le dio tuvo como consecuencia el rompimiento de cualquier relación laboral y por lo tanto decidieron deshacer su sociedad en su casa productora<sup>65</sup>, pero mantuvieron su amistad.

Lucas trabajó dos años y medio en el guión de *La Guerra de las Galaxias* en su casa en San Anselmo. Una fotografía de Sergei Eisenstein colgaba sobre la pared de su escritorio. Supuestamente y de acuerdo con algunos amigos, el personaje del Emperador, corrompido por el poder estaba basado en Richard Nixon, aunque otros aseguran que esto lo dijo Lucas cuando ya la película había alcanzado gran éxito. Sus bases artísticas para construir los decorados y vestuarios de **La Guerra...** fueron las tiras cómicas (pulp) de ciencia-ficción de los años treinta de Flash Gordon. Y como buen hijo de republicanos malabareó y escondió las situaciones que envolvían al sexo y a la violencia en su película.

Lucas empezó a escribir una historia muy compleja sin limitaciones en cuanto a personajes y situaciones, lo que se convirtió en un problema. Al principio tenía muchos personajes que después de varios cambios había fusionado entre sí o desaparecido. El personaje de la Princesa Leia se agrandaba y se achicaba constantemente. Obi Wan Kenobi y Darth Vader en algún momento fueron la misma persona. Anakin Starkiller se convirtió en Luke Skywalker. Durante este tiempo Lucas sufría dolores de cabeza y se volvió obsesivo a la hora de estar escribiendo. Insistía en sólo tener lápices del No. 2 y hojas verdes con las rayas azules. Cada vez que arrugaba una hoja después de una frustrante lectura, se cortaba un mechón de pelo. A veces no podía recordar como se escribían los nombres de los personajes. Cuando Lucas terminó uno de los borradores se lo

<sup>65</sup> American Zoetrope, actualmente sigue existiendo bajo la batuta de Coppola

enseñó a sus amigos entre ellos a Coppola. Ninguno quedó muy convencido, le dijeron que debió de haber hecho algo más allá de lo artísticamente establecido.

La gente dice que debí de haber hecho *Apocalipsis* después de *American Graffiti* y no *La Guerra de las Galaxias*. Dicen que debería hacer películas como *Taxi Driver*.<sup>66</sup>

Se convenció de que era un fracaso. Marcia, su esposa (quien era una de las editoras de gran renombre y trabajaba con los mentores de su esposo) le pidió a Brian De Palma que hablara con él, que lo alentara. El tercer borrador quedó listo el 1º de agosto de 1975, mientras tanto Marcia Lucas empezaba a trabajar en *Taxi Driver*. Lucas, en forma de tributo a Francis Ford Coppola, lo representó en el personaje de Han Solo. Solo desafiaba al Imperio (léase estudios) y disfrutaba vivir al borde del precipicio pero gracias a sus ansias por el juego y las apuestas arriesgadas, nunca acumulaba el dinero suficiente para adquirir poder real.

Lucas presentó su guión en los Estudios Universal, en los Estudios Warner Bros. y en la Twentieth Century Fox. Esta última parecía ser la más interesada, aunque con bastantes reservas. Finalmente llegó el día para los ejecutivos de Fox de tomar la decisión de darle el dinero para producirla o rechazarla, entre ellos estaba Alan Ladd. Lucas había entregado, semanas antes una sinopsis de un párrafo al consejo directivo y les pidió se comprometieran con 8.5 millones de dólares en un proyecto de - hasta ese entonces - un género cinematográfico menospreciado, sin actores de renombre y con una historia desconocida. Milagrosamente el consejo accedió y Lucas obtuvo el financiamiento para producir *La Guerra de las Galaxias*.



En el otoño del 75 empezó la selección del elenco . Fred Roos, quine le ayudaba a Lucas y a su esposa Marcia en el casting los persuadió para elegir a Carrie Fisher en vez de Amy Irving o Jodie Foster para el papel de Princesa Leia. Harrison Ford quedó como Han Solo y Mark Hamill con el papel del joven Skywalker. Lucas buscaba que sus personajes se vieran jóvenes e imberbes. Atrás quedaba la idea de presentar a Leia como una sexy princesa Interpretada por Raquel Welch -en quien se pensó en determinado momento - o a Harrison Ford que en un principio se iba a apropiarse del papel de Luke. Durante la filmación Lucas fajó el pecho de Carrie Fisher con *gaffer*. Fisher decía irónicamente: "No habrá senos rebotando por la galaxia ni por el Imperio". La etapa de filmación de **La Guerra de las Galaxias** empezó en Londres el 25 de marzo de 1976. Se escogió a la capital de Inglaterra para "alejarse" del Estudio y para ahorrar más dinero. Pero Lucas tuvo muchos problemas de carácter con su staff técnico, pues no sabía cómo manejar a la gente.

Me di cuenta por qué los directores son personas horribles, Porque quieres que las cosas salgan bien y la gente simplemente no te escucha y no hay tiempo de ser amigable. Me pase toda la filmación gritándole a la gente.<sup>67</sup>

Todo este tipo de situaciones deprimió mucho a Lucas , pues pensaba que le era imposible obtener lo que él quería gracias a la mala relación que llegó a tener con toda la producción - incluyendo actores, con quienes también tuvo varios

<sup>66</sup> Biskind. 1998. p.324

<sup>67</sup> Biskind. 1998. p.330

problemas - . Se encontraba en un estado emocional muy frágil. La gota que derramó el vaso fue cuando el equipo de producción y técnicos votó en contra de irse a tiempos extras de filmación. Ya habían terminado de filmar, pero Lucas quería hacer varios ajustes, además de que ya se estaba quedando sin dinero. Fue entonces cuando decidió no volver a dirigir (hasta ése entonces).

De regreso a California, Lucas estaba más deprimido que nunca. Inicialmente su esposa Marcia no participaría en la edición de *La Guerra...* Se tomaría un tiempo libre para poder embarazarse, pero no pudieron y George con varios problemas con su editor inglés, le pidió ayuda, y Marcia entró a la etapa de post - producción. Ya casi en la etapa final de la edición Scorsese se comunicó con Marcia. El editor de la película de Nueva York, Nueva York había muerto sorpresivamente. Marcia quien tenía un gran respeto por Martin Scorsese y los trabajos que él hacía, decidió abandonar la edición de *La Guerra...* pues aparentemente nunca creyó al 100% en el proyecto de su marido.

En marzo del 77, Lucas consideró que ya era tiempo de hacer la primera proyección de su película. Todavía no se terminaban de insertar los efectos especiales y aún había escenas sin concluir - ya sea en la edición o en el sonido - pero la idea general se podía captar. Invitó a sus amigos Brian De Palma, Steven Spielberg y Martín Scorsese quienes se encontrarían en el aeropuerto de Burbank para viajar a San Francisco, dónde se llevaría a cabo la proyección. El vuelo se retrasó y la ansiedad de Scorsese por el cercano estreno de Nueva York... lo hicieron desistir de acompañar a Lucas. Pero todos los demás llegaron junto con varios miembros del equipo de producción y el ejecutivo de la Fox: Alan Ladd.

Cuando acabó la proyección no hubo aplausos, sólo un incómodo silencio. Sin los efectos especiales, la película no tenía sentido. A Marcia le pareció terrible y de la impotencia y desesperación empezó a llorar. Sin embargo trataban de disimular ante el desconcierto de Alan Ladd.

Lucas se sentía derrotado. Sin embargo se decidió discutir y analizar la película en una cena esa misma noche, a la que acudieron George junto con su esposa, De Palma y Spielberg. Los demás decidieron partir elegantemente. En esa cena George les pidió sincerarse. Brian De Palma fue muy duro en su crítica mientras Lucas tomaba notas. "¿Qué tipo de película estás haciendo? Has dejado al público afuera, lo has vaporizado." Atacó a Lucas por hacer una película oscura que sólo pretendía ser accesible. George, para defenderse un poco, le recriminó a Brian que él no había obtenido un centavo de sus producciones y que por lo menos gracias a *American Graffiti*, él había podido hacer esto. "Tienes que dejar atrás la porquería de los Jedis nadie va a saber de que estás hablando" mientras tanto George seguía escribiendo.

Spielberg por su parte disintió de todo lo que se discutía en la cena "George, es grandiosa. Vas a ganar 100 millones de dólares" En esos días casi ninguna película llegaba a esa cantidad. Lucas le dijo : "Te aseguro que *Encuentros Cercanos del Tercer Tipo* va a ganar 4 ó 5 veces más que *La Guerra...*" "No, no , yo hice una película de ciencia-ficción esotérica, tu hiciste una película de fusión." Esa noche Alan Ladd le llamó a Spielberg preguntándole si iban a tener éxito con *La Guerra*: "Va a ser un suceso, Vas a ser el ejecutivo de la Fox más feliz en Hollywood".

A marchas forzadas y bajo mucha presión se concluyó la postproducción de *La Guerra de las Galaxias*. Pero para el perfeccionista de Lucas el esfuerzo no había sido suficiente. Nunca asistió a la fiesta final de la producción, lo que molestó a mucha gente de su equipo que había trabajado muy duro. Una de las características del trabajo de Lucas es que siempre estuvo muy interesado en el

sonido. Pasando sobre las objeciones de Fox insistió en usar sonido Dolby Stereo. Walter Murch dice:

Star Wars fue el abre latas que hizo que la gente se diera no sólo de los efectos de sonido, sino que el buen sonido tenía grandes efectos en taquilla.<sup>68</sup>

Los cines que no tenían sonido estéreo fueron forzados a obtenerlo si querían exhibir *La Guerra de las Galaxias*. Con la película terminada, Lucas la mostró de nuevo en una de las últimas proyecciones privadas. Marcia se tomó una semana de su trabajo en *Nueva York, Nueva York* para ayudar a George. Se anticiparon para lo peor. Alan Ladd estaba ahí con varios ejecutivos de la Fox. Marcia siempre dijo "Si el público no aplaude cuando Han Solo vuela en el Halcón Milenario en el último segundo para rescatar a Luke cuando es perseguido por Darth Vader, la película nunca sirvió." Desde la primera toma en la que se ve a la majestuosa nave Imperial sobrevolar las cabezas del público a través del espacio salpicado de estrellas, el lugar se volvió eléctrico. Cuando llegaron a la escena del Halcón Milenario al rescate de Luke, el público no sólo vitoreo, se levantó de sus asientos para aplaudir. Sin embargo en otra proyección varios espectadores se quedaron dormidos. Y se desataron sentimientos encontrados.

Lucas hizo planes para irse a Hawai durante el estreno de *La Guerra de las Galaxias*. Aún tenía miedo de que la película fuera un fracaso. Estaba consciente que había hecho todo lo que estaba en sus posibilidades. No leería ninguna crítica y no hablaría con nadie de la Fox. El miércoles antes del 25 de mayo de 1977 ambos - Marcia y George - seguían absortos en el trabajo. Estaban tan exhaustos que habían olvidado que ese miércoles era el día de la premiere de *La Guerra de las Galaxias*. Supuestamente juntos fueron a cenar, sin darse cuenta que estaban frente al Teatro Chino en Hollywood Boulevard en donde había conmovión. Había gente por todos lados, como 1000 personas, dos carriles del Boulevard cerrados y Limosinas frente a la entrada principal, era increíble. Irónicamente por todo el alboroto que había frente a ellos, no podían ver la marquesina claramente. Cuando terminaron de cenar reconocieron el logo de *La Guerra de las Galaxias*. Ladd se comunicó con Lucas y le confirmó el gran éxito de la premiere. Pero Lucas seguía escéptico pues no sabía si esto continuaría. Él y Marcia viajaron a Maui esa semana.

Para cuando llegaron al hotel ya les habían llegado los mensajes de felicitación y del fenómeno de taquilla del que se desprendían largas filas para obtener un boleto. Lucas no lo podía creer. Quería regresar a California a disfrutar de su éxito, pero se lo tomaron con calma y decidieron quedarse pues Spielberg y su esposa Amy Irving los alcanzarían en Hawai. Coppola, que buscaba más financiamiento para terminar *Apocalipsis*, le envió un telegrama : "Manda dinero. Francis"

Después del estreno de *La Guerra de las Galaxias*, Harrison Ford llegó a casa de un amigo con la camisa desgarrada. Había ido a Tower Records para comprar un disco y la gente se le abalanzó. *La Guerra de las*



Portada de Rolling Stone, 1976

<sup>68</sup> Biskind. 1998 p. 340.

*Galaxias* costó 9.5 millones de dólares a lo que se le sumaron dos millones más por costos de publicidad. Llegó a los 100 millones en tres meses. La novelización de la historia llegó al número 4 de los *best sellers* de ese año vendiendo dos millones de ejemplares antes del 25 de agosto de 1977. Ya en noviembre era la película más taquillera de todos los tiempos. Fox se colocó en el mapa de las compañías exitosas. De repente Alan Ladd fue un genio, que vio algo en el guión de Lucas que nadie apreció. Sin embargo el poder de Fox y de Ladd fue relativo. Después de este éxito Lucas era capaz de controlar a su antojo todo lo concerniente a *La Guerra de las Galaxias* y a cualquier película que quisiera hacer. Lucas llegó rápidamente al punto de demandar un acuerdo para la secuela *El Imperio Contraataca*.

Lucas adquirió total independencia de la Fox y de cualquier estudio. Podía financiar su secuela completamente e insistía en un imprecendente 77% de los ingresos brutos después de volver a especificar lo que anteriormente había alcanzado, mantener la propiedad de los negativos, los derechos de mercancía y de televisión.

*La Guerra de las Galaxias* mostró la capacidad de una película fenomenalmente exitosa que podría venir de una historia y material original. Despertó el potencial mercadotécnico de los estudios. La venta de libros, camisetas y figuras de acción se convirtieron en una fuente de ganancias importantes. Los esfuerzos mercadológicos demostraron que además de promover la película, esta cobró vida propia y alcanzó la cifra de 3 billones de dólares en licencias para diversos productos y patrocinadores que alcanzó a pagar el reestreno y remasterización de la trilogía en 1997. Todo esto gracias al incentivo de reemplazar a los complejos personajes con figuras de acción que han llenado jugueterías enteras y cines en todo el mundo.

### 3.2.1 FINALES DE LA DÉCADA DE LOS SETENTA: EMPIEZA EL FENÓMENO "STAR WARS"

Cuando se examina la larga lista de las películas realizadas en la última parte del siglo XX, muy pocas destacan como el fenómeno socio cultural económico y político que fue a finales de la década de los setenta **La Guerra de las Galaxias** de George Lucas. No es simplemente una trilogía llena de aventuras, desde su estreno demostró la rentabilidad del género cinematográfico de Ciencia - Ficción, empezó la revolución de los efectos especiales, marcó un hito en la mercadotecnia al lanzar su línea de juguetes y memorabilia y el mismo título de la película fue tomado por Ronald Reagan para nombrar a uno de los programas militares durante la Guerra Fría.

Quizá la década de los setenta sea una de las que ha marcado la historia de los Estados Unidos. Se enfrentaron a crisis Internas y mundiales que además constituyen el antecedente inmediato a la trilogía de George Lucas. El escándalo Watergate y la renuncia del Presidente Richard Nixon que fragmentó la confianza del pueblo norteamericano y sus políticos; La Guerra del Yom Kippur en 1973 en la que el aliado más cercano a Estados Unidos en el Medio Oriente, Israel, se batía frente a los ejércitos sirios y egipcios equipados con armamento soviético que una vez más ponía énfasis en la terrible lucha de poderes de la Guerra Fría. Durante esta etapa de la batalla entre las súper potencias, el jefe de Seguridad Nacional Henry Kissinger ordenó una alerta nuclear que no había sido utilizada desde la Crisis de los Mísiles en Cuba. El alza sustancial en los precios del petróleo de la OPEP contribuyó a que la economía norteamericana sufriera un declive importante. En 1975 las tropas norteamericanas fueron removidas del sur de Vietnam por los comunistas y en 1977 la tensa estabilidad de la Guerra Fría se vio sacudida cuando la Unión Soviética desplegó sus misiles SS-20 apoyando incursiones comunistas en

Angola, Mozambique y Etiopía. En definitiva todo este contexto político y social se vio reflejado en las batallas interestelares pero sobre todo en la representación del -término tan norteamericano- eje del mal y del bien.

Cuando la primera película de la trilogía, *Episodio IV La Guerra de las Galaxias*, fue estrenada el miércoles antes del Memorial Day<sup>69</sup> no tomó mucho tiempo para que esta película se convirtiera en un fenómeno. En pocos días *La Guerra de las Galaxias* estaba en todos lados, había ropa de cama, tarjetas intercambiables, muñecos de acción, libros de historietas, libros para colorear, carteles, discos con la majestuosa música original de John Williams y cualquier cosa que se pudiera imaginar, pero sobre todo que se pudiera vender. Todo esto aunado a que esta película marca un parámetro en la historia del cine estadounidense, si tomamos en cuenta que la película más taquillera antes del estreno de *La Guerra de las Galaxias* fue *La Novicia Rebelde* (Robert Wise, 1965). Hasta el momento no había habido una película que capturara a tantos sectores del público. Los adultos se sintieron atrapados por los bien logrados efectos especiales, y quizá también por el contexto político y social que se vivía; los jóvenes descubrieron en la época de ciencia ficción, en sus aventuras heroicas y en sus personajes un modelo de identificación y los niños se vieron envueltos en un cuento de hadas en una galaxia muy muy lejana. J.G Ballard<sup>70</sup> escribió sobre *La Guerra de las Galaxias* esto:

La Guerra de las Galaxias en particular parece designada a atraer un enorme público que nunca han leído o han estado interesados en ciencia ficción, pero que han absorbido sus ideas superficiales- naves espaciales, pistolas de láser o el futuro en sí mismo - de las historietas, de los programas de Televisión como Star Trek... y la iconografía de la mercadotecnia de masas."<sup>71</sup>

Sin embargo, *La Guerra de las Galaxias* está presente en todos lados. Todo empezó en 1977 cuando George Lucas estrenó el primer episodio y a través de los años se ha expandido a universos paralelos. Cinco presentaciones de un ciclo filmico de seis partes<sup>72</sup> después de 1977 le han redituado en ganancias inimaginables pero sobre todo en un nombre que se ha impreso en la historia del cine popular estadounidense y mundial de fin del siglo XX. La primera película lo hizo millonario y junto con la trilogía llegó a tener una fortuna que jamás se imaginó (en alguna discusión con su padre, el joven Lucas le dijo que antes de cumplir 30 años se convertiría en millonario, lo logró a los 33) gracias a la maestría que lo llevó a instaurar uno de los imperios cinematográficos y mercadológicos más importantes de Hollywood y del mundo. Glenn Kenny dice: "Puedo apostar a que un estadounidense promedio inmerso en los medios masivos de comunicación no pasa un día sin que escuche o vea alguna referencia que tenga que ver o sea directamente de *La Guerra de las Galaxias*."

### Y Ejemplos hay muchos:

---

<sup>69</sup> Es el día en el que recuerdan a los caídos en servicio de los EE.UU. generalmente se celebra el último lunes de Mayo. Esta fecha marca el inicio del verano.

<sup>70</sup> Escritor Inglés de Ciencia - Ficción nacido en Shanghai China en 1930. Sus obras incluyen "El Imperio del Sol" y "Crash" que después fueron películas; la primera por Steven Spielberg en 1985 y la segunda por David Cronenberg en 1995. Fue prisionero de Guerra en Japón y gracias a sus experiencias desarrolló relatos que lo convirtieron en un autor obligado de C-F en la década de los años 60. <http://books.guardian.co.uk/authors/author/0,5917,-15,00.html>  
<http://www.themodernward.com/scriptorium/ballard.html>

<sup>71</sup> Cita en *Introduction: Jedi Mind Tricks*, en Kenny, Glenn. 2002. *A Galaxy not so Far Away*. Henry Holt and Company. EE.UU. Nueva York, p. XV

<sup>72</sup> En algún momento se pensó en 9 películas que relataran el génesis de Anakin Skywalker y del Imperio, y el esplendor de los Jedis (Episodio I, II, III); el clímax del Imperio, la caída de los Jedis y el surgimiento de una fuerza rebelde (Episodio IV, V, VI) el regreso de las batallas interestelares de los Jedis y la reinstauración de la República a manos de los herederos de Anakin Skywalker, Luke y Leia (Episodio VII, VIII, IX), pero a medida que Lucas se aproxima a sus sesenta años parece totalmente lejano. Actualmente (Verano del 2003) se filma el Episodio III en el desierto de Australia y su estreno está programado para el 2005.

- ☛ En cine, la escena en *Toy Story 2* (1999, Ash Brannon & John Lasseter) Zorg, el némesis de todos los juguetes le dice a Buzz Lightyear "Yo soy tu padre" haciendo referencia a *El Imperio Contraataca* (1980, Irvin Kershner) cuando Darth Vader le da la noticia a Luke Skywalker.
- ☛ En la televisión la serie animada de "Los Simpsons" (1990, Matt Groening) en el episodio AABF05: *Mayored to he Mob*<sup>73</sup> del 20 de diciembre de 1998 invitaron a Mark Hamill (Luke Skywalker) a aparecer en la Convención de La Guerra de las Galaxias realizada en Springfield.
- ☛ En radio, en 1981 en la *National Public Radio* (Radio Pública Nacional) en EE.UU. se transmitió una serie de 13 capítulos adaptada por Brian Daley, de la película de 1977 *La Guerra de las Galaxias* con la autorización de Lucas. El éxito de la serie radiofónica de Daley llevó a la realización de otra emisión seriada de 10 capítulos de la adaptación de *El Imperio Contraataca* y en 1996 se realizó la adaptación a radio de 6 capítulos de *El Regreso del Jedi*. El creador de *La Guerra de las Galaxias* en radio murió antes de que esta última serie se transmitiera. Debido a su éxito, también salieron al aire en el Reino Unido.<sup>74</sup>

Es muy común encontrar mercancía de *La Guerra de las Galaxias*, los productos son muy codiciados por coleccionistas especializados y algunos que no recuerdan un mundo antes de *Star Wars*. Muchos detractores de la saga, critican precisamente todo lo que han abarcado las películas. Sin embargo la penetración que han tenido en el público podría hacer parecer a los Anti - Jedis como "envidiosos"

Es curioso ver como Hollywood y las películas después de *La Guerra de las Galaxias* dependen tanto del esquema impuesto por George Lucas. Aparentemente él siempre quiso mantener distancia con el aparato industrial de Hollywood, después de que su película *American Graffiti* fuera recortada y mutilada por los censores hollywoodenses: *La Guerra de las Galaxias* fue la película que se tragó el corazón y el alma de Hollywood, creó una mentalidad de historieta de gran presupuesto<sup>75</sup>

Pero es un hecho, su saga representa a las típicas películas comerciales de Hollywood. No importa cuan al norte de California se haya mudado su casa productora y cuántas veces haya renunciado a cualquier sindicato hollywoodense; sus películas representan todo lo que algún día renegó de una industria que recortó sus obras. Su trama sigue siendo tan digerible y maniqueísta, sus efectos especiales no pueden ser menos espectaculares con cada película que estrena, los muñecos de acción representan una gran derrama económica en el bolsillo de Lucas y aún así, el fenómeno que representa *La Guerra de las Galaxias* ha continuado y se deja sentir en otras producciones similares que precisamente han tomado el esquema en cuanto a estrategia de producción y mercadotecnia. (Léase las historias de Harry Potter, El Señor de los Anillos, Mini Espías, entre otras)



Portada de Rolling Stone, especial de La Guerra de las Galaxias, 1980

John Seabrook dice que a pesar de que Lucas representa el cliché del hombre exitoso en la industria del entretenimiento también

<sup>73</sup> <http://www.snpp.com/episodeguide.html>

<sup>74</sup> [www.wikipedia.org/wiki/Star\\_Wars\\_\(radio\)](http://www.wikipedia.org/wiki/Star_Wars_(radio))

<sup>75</sup> Cita de Paul Schrader en el libro: *Biskind*. 1998.341

se ha convertido en una víctima de su propio éxito. La historia y los valores contraculturales que aparentemente quiso transmitir en algún momento, contrastan con la maquinaria mercadológica en la que *La Guerra de las Galaxias* se convirtió. La verdadera lección de *La Guerra de las Galaxias* es que al final el Imperio gana.

La victoria del "Imperio" es culpa sólo de Lucas, es de los pocos que cuenta con una infraestructura económica y tecnológica para realizar e intervenir en muchos filmes (Indiana Jones, Parque Jurásico, etc.) Sin embargo, **La Guerra de las Galaxias** ha sido su obra máxima en la que ha utilizado todo su poder y esfuerzo – así como Mickey Mouse lo fue para Walt Disney – pero quizá después de la Saga, no pueda hacer nada más.

La trilogía épica de ciencia ficción ha demostrado que se puede convertir en un bien de gran consumo por parte del público y explotación por parte de los productores. Es un hecho, a pesar de lo que sus detractores diga, el más grande exponentes de este género, *La Guerra de las Galaxias* se ha mantenido como un producto exitoso que pocos han podido superar. A continuación, la lista de las películas más taquilleras hasta el 2002 lo demuestra. Las cinco películas basadas en la historia de Lucas se mantienen ahí a pesar de las grandes producciones que hasta el año pasado se habían realizado.

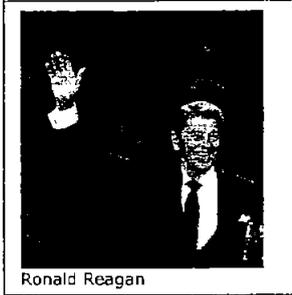
1. Titanic, 1997 , James Cameron 600 millones de dólares
2. **La Guerra de las Galaxias, 1977, George Lucas, 461 millones de dólares**
3. E.T. El Extra Terrestre, 1982, Steven Spielberg, 435 millones de dólares
4. **Episodio I . La Amenaza Fantasma, 1999, George Lucas 431 millones de dólares**
5. Spiderman, 2002, Sam Raimi 403 millones de dólares
6. Parque Jurásico, 1993, Steven Spielberg 357 millones de dólares
7. Forrest Gump, 1994, Robert Zemeckis, 330 millones de dólares
8. El Señor de los Anillos. Las Dos Torres, 2002, Peter Jackson, 322 millones de dólares
9. Harry Potter y la Piedra Filosofal, 2001, Chris Columbus, 314 millones de dólares
10. El Rey León, 1994, Roger Allers & Rob Minkoff, 313 millones de dólares
11. El Señor de los Anillos. La Comunidad del Anillo, 2001, Peter Jackson, 311 millones de dólares
12. **Episodio VI. El Regreso del Jedi, 1983, Richard Marquand, 309 millones de dólares**
13. El Día de la Independencia, Roland Emmerich, 1996, 306 millones de dólares
14. **Episodio II . El Ataque de los Clones, 2002, George Lucas, 295 millones de dólares**
15. Sexto Sentido, 1999, M. Night Shyamalan, 293 millones de dólares
16. **Episodio V. El Imperio Contraataca, 1980, Irvin Kershner, 290 millones de dólares**
17. Mi pobre Angelito, 1990, Chris Columbus 286 millones de dólares
18. El Grinch, 2000, Ron Howard, 261 millones de dólares
19. Harry Potter y la Cámara Secreta, 2002, Chris Columbus, 260 millones de dólares
20. Tiburón, 1975, Steven Spielberg, 259 millones de dólares

### 3.2.2. LA GUERRA DE LAS GALAXIAS Y LA ERA REAGAN EN EE.UU.

El estreno de la Guerra de las Galaxias coincide y marca culturalmente el inicio de la era Reagan. Si bien es cierto que el primer episodio fue estrenado durante el

periodo del demócrata Jimmy Carter todavía en 1977, el apogeo de la saga de Lucas ocurrió en durante la victoria de las elecciones de 1980 en las que el Republicano Ronald Reagan ocupaba la Casa Blanca.

Actor antes de la segunda guerra mundial, fue presidente del Sindicato de Actores (1947-1952) y participó en las purgas anticomunistas de la época del McCarthismo.



Ronald Reagan

Su talento de gran comunicador le permitieron ser elegido gobernador de California en 1966 y 1970. Fue elegido presidente justo tras la revolución islámica de Irán y de la Invasión soviética de Afganistán, en el momento en el que la distensión vivía sus últimos momentos. Durante su primer mandato (1980-1984) lanzó el mayor programa de rearme en paz de la historia de EE.UU. Elemento clave de este programa fue la Iniciativa de Defensa Estratégica (IDE), popularmente conocida como la "Guerra de las Galaxias". Denominó a la URSS como "Imperio del mal" (derivado del lenguaje de *La Guerra de las Galaxias*) en 1983 y lanzó lo que se

vino a denominar la Doctrina Reagan: una política de intervenciones militares para derrocar regímenes marxistas en el Tercer Mundo. Ejemplos de esta doctrina fueron la invasión de Granada en 1983 y el apoyo militar y económico a la Contranicaragüense y a la guerrilla islámica de Afganistán.

Siguiendo el estilo del presidente Reagan, La Iniciativa de Defensa Estratégica fue lanzada de forma teatral en un discurso televisado el 23 de marzo de 1983. Reagan pedía a la comunidad científica norteamericana que desarrollara una defensa antimisiles que garantizara la defensa del territorio norteamericano ante cualquier ataque nuclear.

La Iniciativa de Defensa Estratégica (IDE) fue rápidamente denominada por los periodistas "Guerra de las Galaxias", siguiendo el título de la saga de Lucas. La IDE suponía una verdadera revolución estratégica pues suponía la ruptura de las ideas de disuasión nuclear, el equilibrio del terror y la mutua destrucción asegurada que habían caracterizado las relaciones soviético-norteamericanas durante toda la guerra fría.

Rápidamente recibió críticas. Se planteó la imposibilidad científica de crear un "paraguas protector" que fuera capaz de detectar y destruir todos los misiles dirigidos hacia un territorio concreto, en este caso norteamericano. Pese a todo, la IDE planteó un desafío de enorme magnitud a una URSS cuya economía pasaba por serios problemas. El rearme norteamericano, en la que la IDE era un nuevo factor clave, hizo conscientes a los líderes del Kremlin de la imposibilidad de continuar la carrera armamentística con EE.UU. y de la necesidad de detraer recursos hacia una economía soviética que pasaba por graves dificultades. El nuevo giro que dio Gorbachov a la política internacional soviética fue en gran medida consecuencia de este rearme norteamericano.



*Darth Vader con el gesto típico del Tío Sam para unirse a sus filas*

Reagan promovió el maniqueísmo a los cuatro vientos durante su gobierno, nadie podía ser gris, sólo había posibilidad de ser blanco o negro y pertenecer al imperio del bien y del mal y todo esto se refleja con gran ahínco en *La Guerra de las Galaxias*. Según Tom Carson:

Los norteamericanos dividen en categorías su política como nadie en el mundo y se exasperan rápido cuando alguien sugiere que existe una coincidencia entre su elección a la hora de votar y lo que hacen por diversión.<sup>76</sup>

Quizá los fanáticos de la primera película de Lucas sobre la Guerra de las Galaxias no notaron la enorme carga cultural y sociológica que el vestuario, el decorado y los contextos que rodean a cada uno de los personajes representan. Estamos ante un Darth Vader vestido completamente de negro con un casco tipo nazi, mientras que los rebeldes pelean – cobijados por una Fuerza mística – contra la tiranía del Imperio del mal que azota a la Galaxia y que acabó con la República y sus defensores Jedi. Casi un discurso – me atrevería a decir – fascista . Este lado de *La Guerra de las Galaxias* se construye en la premisa de los filmes y la paradoja es que la propaganda es ingeniosa.

El deseo básico que se llena con historias de aventuras para niños o adolescentes generalmente es una moneda de dos caras. En un lado, tenemos las fantasías heroicas de camaradería de voluntad por vivir en un lugar mejor. Al mismo tiempo están las fantasías del poder; no sólo heroicas pero de dominación . Todo esto mezclado con nociones de servicio e ideales que representan una organización correcta (no hay que olvidar que Lucas pretendía mostrar con su película los límites del bien y del mal) pues desde niños crecemos y nos desarrollamos con el concepto del deber, que nos hace reconocernos inmediatamente. Si hacemos de estos valores características de una sociedad, como Lucas lo pretende hacer inocentemente, no parece muy lejos de la realidad que Reagan haya tomado esta bandera para proponer uno de los modelos militares más poderosos que ha visto la sociedad norteamericana. Y si además todo se muestra a través de los personajes basados en los mitos que han pasado de generación en generación, se crea mucho más expectativa que pudo, entre otros aspectos , redituarse en la reelección de Reagan para el periodo 1984- 1989.

La razón por la que los ingredientes de estas historias han sido duraderos es porque fueron originados en contextos específicos (La Guerra Fría en este caso) Así tenemos súper héroes que han surgido durante las épocas de crisis de la humanidad: Superman quien fue ideado por dos niños judíos en 1938 quienes lo bautizaron como *Übermensch* (traducción al alemán) prueba que más allá de ser una señal de alarma, los conceptos ocupados por su asociación con los Nazis fueron simplemente parte de la usanza Occidental para darle explicación y en el imaginario acabar con el mal y los miedos que acechan a la sociedad en dónde nacen. Si se logran o no en la realidad es ya otro asunto.

No existen datos específicos de que realmente se haya puesto propaganda política en *La Guerra de las Galaxias*, pero es claro que reflejan un contexto muy específico – como la mayoría de las expresiones culturales que surgieron en esa época - en la historia de los Estados Unidos. Si supuestamente Lucas quiso retratar a Nixon y su escándalo de corrupción en el personaje del Emperador refleja el descontento que existía entre los estadounidenses hacia sus gobernantes y las ansias de poderío que han reflejado desde que se conformaron como nación. Tom Carson nos menciona:

Tanto Lucas como Ronald Reagan, quien era también un buen cuenta cuentos, ambos en sus círculos específicos, persuadían y recomendaban a la sociedad volver a ser niños, enfatizando esa condición con una superioridad moral más que inventada para estar desinformado... La Invitación que hace Lucas al público de regresar a las cómodas simplicidades de una era anterior

---

<sup>76</sup> Kenny, Glenn. 2002. "Jedi Uber Alles" en *A Galaxy not so far away*. Henry Holt and Company. NY: EE.UU. p. 161

de entretenimiento era ideológicamente fundamentada por el emplazamiento hecho por Reagan de regresar a un estado de ignorancia histórica, porque no puedes revivir objetivamente las narrativas cómicas de los años 30 (pulp) sin replicar sus valores.<sup>77</sup>

Aparentemente Lucas se molestó cuando tomaron el nombre de su saga para nombrar al programa militar de la era Reagan. Desistió de demandar al gobierno de EE.UU. por plagio, pero se dio cuenta que sería como luchar contra un gigante muy poderoso. Además de que no se había especificado si en efecto habían sido los medios los que habían bautizado al IDE o el gobierno mismo.

Después de los atentados del 11 de septiembre del 2001 y debido al incremento del gasto militar en el presupuesto de Estados Unidos de 190 millones de dólares a 343 millones de dólares aprobados de manera emergente a finales de septiembre del 2001 se planteó reactivar este controvertido proyecto a partir de presiones de grupos ultraderechistas cercanos al gobierno de George W. Bush como la Heritage Foundation que inició una campaña en tal sentido basada en las advertencias de estrategias militares acerca de las capacidades bélicas de países como Corea del Norte pero sobre todo en la posibilidad de que grupos terroristas accedan a armas de este tipo.

Dicha iniciativa, que surgió durante el mandato de Ronald Reagan, fue paulatinamente desechada durante el mandato de George Bush padre y más tarde en los dos periodos de Bill Clinton por dos razones: su elevadísimo costo y sobre todo porque el enemigo a vencer era la ex Unión Soviética, destruido económicamente y sin mayor presencia militar.

El proyecto guerra de las galaxias beneficiaría a más de 25 poderosas corporaciones de la industria bélica estadounidense.

### **3.3 - Sinopsis argumental de la trilogía.**

Cuando Lucas empezó a trabajar en el guión de *La Guerra de las Galaxias* se dio cuenta, a principios de la década de los setenta, que requeriría varias películas para contar su historia. La Trilogía de *La Guerra de las Galaxias* (1977 -1983, Episodios IV, V, VI) representa la segunda parte de toda la historia. La primera parte; la que retrata como surgió Darth Vader, su niñez, su esposa, su relación con Obi Wan y su advenimiento como caballero oscuro del Imperio está siendo retratada en los Episodios I, II, III (1999- 2005). La última parte por falta de tiempo, y también de ganas por parte de Lucas, ya no será filmada.

Diversas historias se han escrito alrededor de la saga. Incluso existen libros, no escritos por Lucas pero sí autorizados, que cuentan historias sobre lo que pasa antes del primer episodio, lo que pasa entre películas y lo que pasa después incluso de las historias que Lucas escribió. Todo esto está considerado como *El Universo Paralelo*. Obviamente sería casi imposible retratar cada una de estas historias en celuloide, pero esto también habla de la expansión que tuvo *La Guerra de las Galaxias* como fenómeno cultural.

De acuerdo con la trama de la saga, la historia comienza 25'000 años antes de la Batalla de Yavin (que aparece en el Episodio IV), es decir se centra en la fundación de la República Galáctica. Para situarnos más fácilmente la historia de la Galaxia está dividida en tres partes: Era Republicana, Período Imperial, Época de la Nueva República<sup>78</sup>.

<sup>77</sup> Kenny, 2002, p.166

<sup>78</sup> <http://olarte.tripod.com/historia/data.htm>

Era Republicana.<sup>79</sup>

Veinticinco mil años antes de la Batalla de Yavin se firma la Constitución Galáctica en Coruscant con lo que se marca el inicio de la República. A pesar de que la historia considera a la República como una utopía, investigaciones han revelado numerosos conflictos galácticos como Los Cien Años de Oscuridad, La Rebelión de los Androides y el Cataclismo Vultar.

Fue durante estos conflictos cuando los Caballeros Jedi junto con los ejércitos lucharon contra la violencia de la República. Veinte milenios después de su fundación, la República vivió uno de sus más destructivos conflictos en la Gran Guerra del Hyperespacio. Una amenaza olvidada y prohibida llamada el Imperio de los Sith, invadió varios planetas con una enorme escalada en el espacio Republicano. Sin embargo los Jedi pudieron derrotarlos y reprimir la invasión.

Mil años después, varios integrantes de la Hermandad de los Sith se esparcieron y comenzaron una batalla que más tarde se conocería como la Gran Guerra Sith. De nuevo los Jedi y la República pudieron juntos detener las ansias de conquista de los Sith. El último enfrentamiento entre estas dos fuerzas sucedió en la Batalla de Ruusan, en donde el Ejército Jedi de la Luz y la Hermandad Oscura de los Sith se encontraron y se terminó a la orden de los Sith. Muchos en la Galaxia vieron esta batalla como la última de las Grandes Guerras y el principio de una nueva era de paz y estabilidad en la República.

Con la paz y la prosperidad vino un periodo de decadencia. Mientras la corrupción empezó a pudrir el seno del Gobierno Republicano, la República empezó a apoyarse más en los Jedi para mantener la estabilidad civil. A pesar de que existieron varios enfrentamientos como La Guerra del Hyperespacio y la Batalla de Naboo (Episodio I), no se recuerda otro conflicto militar de gran escala.

Periodo Imperial<sup>80</sup>

Esta calma marcó la aparición de la Guerra de los Clones (Episodio II) con consecuencias trágicas y mortales. El conflicto precipitó la instauración del Imperio y los tiempos oscuros de la Galaxia. El emperador Palpatine, antes senador de la República, modificó la Constitución Galáctica y reemplazó a la vieja República por el Nuevo Orden. Los que pertenecían al núcleo del gobierno se sintieron aliviados pues el Imperio prometía acabar con las injusticias y errores que la República había cometido. Sin embargo instantáneamente se convirtió en un gobierno tiránico que controló el flujo de mercancías y toda la información que viajaba a través de las galaxias.

Durante esta época los Caballeros Jedi fueron erradicados, los planetas o civilizaciones que se oponían al régimen totalitario fueron reprimidos de manera violenta y mortal, mientras que todas las atrocidades cometidas fueron ocultadas a los planetas del Núcleo. Coruscant y la Ciudad Galáctica fueron re bautizadas como el Centro Imperial y Ciudad Imperial. La Guardia Imperial abarcó más allá de los límites que los republicanos habían llegado. Las libertades personales fueron abolidas, obviamente se destruyó el senado y se impusieron gobiernos regionales sin escrúpulos.

El Imperio gobernó a través del miedo. Sus tenientes, hambrientos de poder, y sus tecnócratas desarrollaron enormes instrumentos de destrucción individual y masiva. Esta filosofía culminó con la creación de la Estrella de la Muerte, una estación

<sup>79</sup> <http://www.starwars.com/databank/organization/galacticrepublic/eu.html>

<sup>80</sup> <http://www.starwars.com/databank/organization/theempire/index.html>

espacial móvil con armamento de poder inimaginable. A su máxima potencia tendría la habilidad de destruir un planeta.

A pesar de las muestras de poderío, las esperanzas de rebellón se acrecentaban. Pequeños bastiones de resistencia en toda la Galaxia conformaron la Alianza para el Restablecimiento de la República. Al principio no se podían comparar con el alcance y la fuerza que el ejército imperial tenían, sin embargo, gracias a la lucha constante y a la unión; lograron una impresionante victoria con la destrucción de la Estrella de la Muerte en la Batalla de Yavin (Episodio IV)

Una vez demostrada la fuerza de la Alianza Rebelde, el Imperio se sintió amenazado y comenzó un mordaz ataque y persecución en contra de la Alianza que vivió los siguientes tres años escondiéndose en bases clandestinas hasta encontrarse en la Batalla de Hoth (Episodio V). Meses después, los Rebeldes descubrieron que la Estrella de la Muerte era sólo una de las súper armas de poderío imperiales en desarrollo. Una segunda Estrella de la Muerte estaba a punto de entrar en operaciones sobre la distante luna de Endor. Espías rebeldes pudieron averiguar que el emperador Palpatine iba a supervisar personalmente los últimos trabajos de construcción de la base espacial. Un irresistible objetivo se iba a posicionar sobre la boscosa y pacífica luna: El arma más poderosa del Imperio, incompleta y vulnerable; y la cabeza del Imperio mismo. Todo en un mismo lugar.

#### EPOCA DE LA NUEVA REPÚBLICA

Los Rebeldes y las tropas imperiales se enfrentaron en esta luna, protagonizando así La Batalla de Endor (Episodio VI) y representó la última confrontación entre estas dos fuerzas y en la Guerra Civil Galáctica. Palpatine murió en Endor y la segunda Estrella de la Muerte fue destruida. Gracias a estos acontecimientos el imperio de terror sobre la Galaxia fue erradicado lentamente. A través de una transición lenta, pero certera, la Rebelión empezó de nuevo a conformar la Nueva República y los planetas alrededor de la Galaxia celebraron su recién estrenada libertad.

Existen más acontecimientos que reconstruyen la época de la Nueva República, sin embargo estos pertenecen a lo que Lucas y starwars.com llaman Universo Expandido entre los que se encuentran: La Conquista de Coruscant y La Apertura del Senado, La Guerra contra Zsinj, La Liberación de la Galaxia, La Amenaza del Gran Almirante Thrawn, El Resurgimiento del emperador Palpatine y la Fundación de la Academia Jedi.

#### 3.3.1 - LA GUERRA DE LAS GALAXIAS: UNA NUEVA ESPERANZA.

En esencia, La Guerra de las Galaxias es sobre las aventuras de Luke Skywalker al unirse en batalla contra el mal. Harto de su vida en la granja de sus tíos y de ser un joven común y corriente mientras en la galaxia se desarrolla la lucha por la libertad, anhela ser parte de las épicas batallas que se desarrollan a su alrededor como piloto de combate. Su suerte cambia cuándo súbitamente recibe a dos robots, C3-PO y R2 - D2, con un mensaje secreto de una bella princesa rebelde. Cae en sus manos, la suerte y la oportunidad de ser un guerrero en busca de la libertad de la Galaxia. En las dunas de su planeta desértico Tatooine, el joven Skywalker conoce al mítico y legendario Caballero Jedi, Obi Wan Kenobi, quien le muestra y le enseña a manejar la Fuerza, una energía mística que enlaza a todas las cosas en el universo. Obi Wan Kenobi convence a Luke de unir fuerzas junto con los robots en una misión para rescatar a la Princesa Leia. Acompañados por uno de los cazas recompensas más buscados de la Galaxia, Han Solo, y su compañero, el

wookie Chewbacca, el pequeño grupo de rebeldes viaja en el Halcón Milenario dispuesto a enfrentarse a los corruptos agentes del Imperio. Su destino: la terrorífica fortaleza Imperial llamada "La Estrella de la Muerte" en dónde encontraran al malvado Darth Vader.

- ❖ **La Captura de la princesa Leia:** Al perseguir a los ladrones que robaron los planos de la Estrella de la Muerte, el siniestro Darth Vader descubre que la princesa Leia Organa está involucrada en la Rebelión, por lo que ordena al *Star Destroyer* Devastador inutilizar la nave consular de la princesa para que sea abordada por *Stormtroopers*. Pero antes de ser prisionera, Leia logra ocultar los planos de la estación destructora de mundos en el banco de memoria de una unidad R2 junto con un mensaje de auxilio y le ordena escapar para que pueda localizar a Obi-Wan Kenobi, un antiguo héroe de guerra.
- ❖ **El escape de R2-D2:** Usando una cápsula de escape, R2 - D2 y su contraparte C-3PO logran escapar del capturado Corellian Corvette antes de que Darth Vader ordenara la destrucción de la nave. Los androides y los planos de la Estrella de la Muerte aterrizan en medio de uno de los amplios desiertos de Tatooine donde son capturados por una tribu de jawas que planean venderlos a los granjeros locales.
- ❖ **R2-D2 y C-3PO conocen a Luke Skywalker:** La tribu de jawas que capturo a R2 y 3PO vende la pareja de androides a Owen Lars, quien se los encarga a su sobrino Luke Skywalker. Mientras Luke estaba limpiando a los androides, se encuentra con una porción del urgente mensaje de la princesa Leia. Poco después, R2-D2 huye durante la noche al peligroso desierto en busca del viejo héroe.
- ❖ **Luke encuentra a Obi-Wan Kenobi:** Durante la búsqueda del pequeño R2, Luke es atacado por un grupo de *Sand People* hasta que es rescatado por un viejo ermitaño llamado Ben, quien revela que el es el Caballero Jedi Obi-Wan Kenobi. En su casa, Obi-Wan le cuenta a Luke que su padre, Anakin Skywalker, fue un gran Jedi que fue aniquilado por el siniestro Darth Vader. Además el viejo Kenobi le entrega a Luke el sable láser que perteneció a su padre y le pide su ayuda para rescatar a la Princesa Leia, después de oír el ruego holograma de la princesa Leia que pedía que entregaran los planos de la Estrella de la Muerte a su padre en Aldeeraan. Pero Luke se niega a abandonar a la granja de su tío.
- ❖ **El asesinato de los Lars:** Tropas imperiales con la misión de volver a capturar los planos de la Estrella de la Muerte llegan a la granja de los Lars y, al no encontrar a los dos androides matan despiadadamente a Owen y a Beru Lars, así como lo hicieron con la tribu de Jawas, con el fin de no dejar testigos de su búsqueda. Cuando Luke vuelve a su hogar, encuentra los cadáveres de quienes fueron sus tíos y aunque su muerte lo afectó profundamente, el joven Skywalker aprovecha para dejar Tatooine con Obi-Wan y a empezar su entrenamiento como Caballero Jedi.
- ❖ **Han Solo y Chewbacca:** Mientras buscaban pasaje a Aldeeraan, Luke Skywalker y Obi-Wan Kenobi conocen al capitán Han Solo y a su primer oficial Chewbacca el Wookiee. Han acuerda llevar a los dos hombres y sus dos androides a Aldeeraan por 17,000 créditos.
- ❖ **Jabba the Hutt persigue a Han Solo:** En una cantina en Mos Eisley, Han Solo se ve forzado a aniquilar al caza recompensas Greedo cuando éste intenta matarlo al no pagar una antigua deuda. Poco después, al ir al hangar donde su nave, El Halcón Milenario, estaba guardada, Solo se encuentra a Jabba the Hutt, un notorio gangster que reclamaba un pago por un cargamento perdido. Sólo logra convencer a Hutt de que le otorgue una prórroga para reunir el dinero.

- ☛ **La Destrucción de Aldeeraan:** Después de arduos interrogatorios, la princesa Leia continúa con su negativa de revelar la ubicación de la base rebelde. Por lo que Grand Moff Tarkin, el comandante imperial al mando de la Estrella de la Muerte, decide usar una táctica más radical para extraer la información. De esta forma Tarkin amenaza la destrucción de Aldeeraan, el planeta natal de la princesa Leia, obligando a la joven princesa a dar la ubicación de la base rebelde. Aunque la princesa da la ubicación de una base al Grand Moff (pero no le dijo que era la base anterior de los rebeldes), éste usa el inmenso poder de la Estrella de la Muerte contra Aldeeraan causando la destrucción del planeta y un gran disturbio en la Fuerza.
- ☛ **La Captura del Halcón Milenario:** Poco después de la destrucción de Aldeeraan, la nave de Han Solo, el Halcón Milenario, llega a los restos del planeta donde son localizados por la Estrella de la Muerte que usa uno de sus rayos tractoros para capturar a la nave y a sus tripulantes. Durante la captura, los pasajeros se esconden dentro de unos compartimentos secretos, normalmente usados para hacer piratería, y eluden a los imperiales. Inmediatamente después, Obi-Wan Kenobi se infiltra dentro de la estación para desactivar el rayo tractor y escapar en busca de la rebelión.
- ☛ **El Rescate de la Princesa Leia:** Han, Luke y Chewbacca hacen un valiente intento para rescatar a Leia Organa de sus captores imperiales. Aunque casi son capturados, los jóvenes héroes logran evadir a las tropas imperiales y regresan al Halcón Milenario junto con la princesa.
- ☛ **La Muerte de Obi-Wan Kenobi:** Al intentar regresar a la nave, Obi-Wan Kenobi se encuentra con su antiguo discípulo, Darth Vader, quien lo reta a un feroz duelo de sable láser donde Kenobi se sacrifica para permitir escapar a los demás y Darth Vader mata al viejo maestro Jedi. Así Obi-Wan Kenobi se vuelve uno con la Fuerza.
- ☛ **Preámbulo a la Batalla de Yavin:** Una vez reunida con las fuerzas rebeldes, la princesa Leia Organa provee a los líderes de la Alianza con los planos de la Estrella de la Muerte. Mientras los rebeldes estudian los planos de la monstruosa estación, ésta se acerca a la base rebelde al utilizar un rastreador oculto en la nave de Solo. Cuando la Estrella de la Muerte llega al sistema de Yavin, los rebeldes logran detectar una falla que destruiría a la estación imperial: un pequeño escape termal que da directamente al reactor de la Estrella de la Muerte. Con este conocimiento, los rebeldes ensamblan una fuerza de ataque compuesta de 36 *starfighters* a la que se unen Luke Skywalker, Wedge Antilles y Biggs Darklighter, un viejo amigo de Luke.
- ☛ **La Batalla de Yavin:** Una vez que las naves rebeldes llegan a la mortífera estación espacial, comienza una ardua batalla espacial entre las fuerzas rebeldes e imperiales. Uno a uno fueron cayendo los guerreros rebeldes hasta que tan sólo queda Luke Skywalker quien guiado por el espíritu de Obi-Wan Kenobi y ayudado por la Fuerza y una precisa intervención de Han Solo, logra disparar el torpedo que destruye a la Estrella de la Muerte y a casi un millón de importantes guardias y jefes imperiales que estaban a bordo. Sin embargo Darth Vader logra escapar y regresar al Imperio.
- ☛ **Celebración Rebelde:** Al terminar la batalla, los miembros sobrevivientes de la Alianza realizan una gran celebración en honor a los héroes que los salvaron y que con el tiempo serían conocidos como los Héroes de Yavin. De esta forma Luke Skywalker, Han Solo y Chewbacca el wookiee son condecorados por la princesa Leia y ordenados oficiales de la Alianza.

Duración: 120 minutos. Música: John Williams. Dirigida por George Lucas.  
Con Mark Hamill (Luke Skywalker), Harrison Ford (Han Solo), Carrie Fisher (Princesa Leia), Alec Guinness (Obi Wan Kenobi), Peter Cushing (Tarkin), Anthony Daniels (C3PO), Kenny Baker (R2D2), Peter Mayhew (Chewbacca), David Prowse (Darth Vader).

### 3.3.2 - EL IMPERIO CONTRAATAACA.

Después de recibir visiones de Obi Wan Kenobi y escapar del planeta de Hielo de Hoth con sus amigos después de un ataque Imperial, Luke Skywalker viaja al Planeta pantanoso de Dagobah, donde es instruido en el manejo de la Fuerza por el legendario maestro Jedi Yoda. Mientras tanto, Han Solo y Leia se dirigen a Bespin, donde son recibidos por Lando Calrissian, viejo amigo de Solo, sin embargo son emboscados por el Imperio poco tiempo después de su llegada. Han y sus amigos son capturados por Darth Vader. Luke deja Dagobah para rescatar a sus amigos, enfrentarse a Vader y así responder a varias preguntas que tiene en su cabeza.

- ♥ **La Alianza Rebelde termina su base en Hoth:** La Alianza Rebelde termina los preparativos de su nueva base secreta en el planeta Hoth, cuyo nombre código es Echo Base. Al mismo tiempo el siniestro líder imperial, Darth Vader, intensifica su búsqueda por los rebeldes.
- ♥ **El ataque del Wampa:** Luke Skywalker, en calidad de comandante rebelde, se encontraba haciendo un reconocimiento de las frías tierras de Hoth cuando fue ferozmente atacado por un Wampa. Cuando vuelve a en sí, el joven Jedi está atrapado en la guarida de la bestia pero logra escapar al hacer uso de la Fuerza y su sable láser para debilitar al Wampa.
- ♥ **La Aparición de Obi-Wan:** Después de luchar contra los poderosos elementos de Hoth, Luke cae debilitado a la nieve donde es visitado por su maestro, Obi-Wan Kenobi, quien le dice que debe viajar al sistema de Dagobah para que aprenda las formas de la Fuerza del Yoda.
- ♥ **Han Solo rescata a Luke:** a pesar de una poderosa tormenta que azota al planeta Han Solo decide ir en busca de su extraviado amigo. Eventualmente logra rescatar al comandante Skywalker después de pasar la noche en un improvisado refugio para luego ser rescatado por speeders rebeldes. De vuelta en Echo Base, andróides médicos curan las heridas de Luke en un tanque de bacta.
- ♥ **Destrucción del Probe Droid:** Los rebeldes localizan a un espía imperial, un probe droid, vagando por Hoth. Han Solo y Chewbacca destruyen al androide pero no antes de que transmitiera la locación de los cuarteles de la Alianza a la nave de Darth Vader.
- ♥ **La Batalla de Hoth:** Al recibir la locación de la base rebelde, Darth Vader ordena la completa invasión de Hoth. Sin embargo los rebeldes se dan cuenta de la venida de los Imperiales gracias a la ineptitud del almirante Ozzel y activan sus escudos planetarios y preparan la evacuación de Echo Base. Después de matar a Ozzel, lord Vader encarga al brutal general Veers dirigir una fuerza de asalto. Durante la batalla en la superficie del gélido mundo, los Indetenibles AT-AT imperiales se enfrenta contra los ágiles Snowspeeder de la Alianza para tratar de destruir el generador de escudos rebelde. Muchos pilotos de la rebelión, al mando de Luke Skywalker y Wedge Antilles, mueren valientemente pero al final los imperiales logran ganar la batalla e invadir Echo Base. Sin embargo, gran parte de la Alianza, incluyendo a Han Solo y Leia Organa, logran escapar. Y cuando la batalla empeora, Luke Skywalker aborda su X-Wing con la intención de llegar a Dagobah.

- ♥ **Persecución en el Cinturón de Asteroides:** El Halcón Milenario, lleva a Leia, Han, Chewie y 3PO. Juntos logran evadir el bloqueo imperial temporalmente cuando entran a un cinturón de asteroides. La nave se ve obligada a aterrizar en uno de los más grandes para hacer reparaciones.
- ♥ **El plan de Vader:** Darth Vader y su maestro el siniestro Emperador Palpatine planean capturar a Luke Skywalker y convertirlo al Lado Oscuro para poder dominar por completo a la galaxia. Para lograr esto, los dos villanos planea usar a los amigos de Luke como señuelo para capturar al joven Skywalker. Así que Vader contrata a los mejores cazas recompensas de la galaxia, incluyendo a Boba Fett y a Bossk, para capturar al Halcón Milenario.
- ♥ **Luke conoce a Yoda:** Después de estrellarse en Dagobah, Luke y R2 – D2 conocen a una pequeña criatura que decía conocer al maestro Jedi. Eventualmente, Luke descubre que la criatura era Yoda. Después de mucha discusión con el espíritu de Obi-Wan Kenobi, Yoda acuerda enseñarle a Luke las formas de la Fuerza.
- ♥ **La apuesta de Han Solo:** Al ser forzado a salir de su escondite por un gusano espacial, el Halcón Milenario es perseguido una vez más por la Flota Imperial. Sin embargo, Han Solo logra evadir la captura al esconderse en la parte trasera del puente de un Star Destroyer. Tiempo después, cuando la flota se disponía a buscar al Halcón y al resto de la Rebelión en otra parte Han sale con el Halcón de su escondite y se dirige hacia la Ciudad Nube, en Bespin, donde Han espera encontrar a su viejo amigo Lando Carlissian.
- ♥ **Fracaso en la Cueva del Mal:** Durante su entrenamiento Jedi, el maestro Yoda hace que Luke cumpla con todo tipo de arduas pruebas tanto físicas como mentales. En una de estas pruebas, Luke entra a una siniestra cueva donde el poder del Lado Oscuro estaba presente. Ahí Luke se enfrenta contra un reflejo de Darth Vader al cual derrota al cortar su cabeza fantasma. Cuando la cabeza cae y se rompe el casco, Luke descubre el rostro de Luke Skywalker.
- ♥ **La llegada a Ciudad Nube:** Después de un largo viaje en espacio real, Han Solo llega a Bespin en busca de su amigo Lando Carlissian. Desafortunadamente el caza recompensas Boba Fett se dio cuenta del plan de Solo y alerta a Darth Vader, quien prepara una emboscada en Ciudad Nube con la ayuda de Carlissian. El único que se da cuenta de esta trampa es C-3PO pero es desmembrado antes de que pudiera avisar al resto de sus amigos.
- ♥ **La traición de Lando:** Poco después que Chewie encuentra los restos de 3PO, Lando deja de jugar al buen anfitrión y entrega a Han y a sus amigos a Lord Vader. Carlissian lo hace para tratar de salvar a su amada Ciudad Nube y sus ciudadanos del régimen Imperial. Pero cuando Lord Vader tortura a los cautivos, Lando se da cuenta de que fue engañado y empieza a meditar su error. Mientras tanto en Dagobah, Luke tiene una visión del sufrimiento que pasarán sus amigos y decide ir en su ayuda, sin importar el costo.
- ♥ **El Destino de Han:** Con la orden de llevar al joven Skywalker al Emperador, Darth Vader decide congelar a Luke en carbonita. Pero primero decide probar el plan para asegurar que Luke sobreviviría el proceso. De esta forma ordena que se use a Han Solo como conejillo de indias. Después de una emotiva despedida, en la cual la princesa Leia confiesa su amor al pirata estelar, Han es introducido en la máquina congeladora. Solo logra sobrevivir el proceso, pero su cuerpo congelado es entregado a Boba Fett para que se lo entregue a Jabba the Hutt y cobre su paga. Al mismo tiempo que esto toma lugar, Luke y R2 llegan a Bespin.

- ☛ **El escape de los rebeldes:** Al admitir su error, Lando consigue liberar a Leia, a Chewie y a 3PO de las tropas imperiales. R2 se une al grupo cuando es separado de Luke. Todos ellos juntos persiguen desesperadamente a Boba Fett para liberar a Han, pero el caza recompensas logra escapar. Al final todos logran escapar de las fuerzas imperiales a bordo del Halcón Milenario.
- ☛ **Luke confronta a Darth Vader:** En las profundidades de las estructuras de Ciudad Nube, Luke Skywalker se enfrenta al siniestro Darth Vader en un poderoso duelo. Ambos guerreros, después de probar las habilidades del otro, llegan a una peligrosa plataforma sobre el reactor de la colonia minera. Un poderoso y más rápido Darth Vader logra cortar la mano de Luke para luego revelar que él era Anakin Skywalker, el padre de Luke. En esta nueva condición, Vader tienta a Luke con el poder, pero el joven Jedi en vez de unirse al siniestro villano, decide lanzarse al vacío. Luke casi muere en este escape pero logra colgarse precariamente de una antena de Ciudad Nube. Mentalmente Luke alcanza a Leia. La Princesa se da cuenta de que debe rescatar a Luke y ordena a Chewbacca regresar a Ciudad Nube. Finalmente Lando logra salvar a Luke.
- ☛ **Reunión con la Flota de la Alianza:** El Halcón Milenario se reúne con el resto de la Flota Rebelde. Las heridas de Luke son curadas por el androide 2-1B quien le instala una mano sintética para reemplazar la que había perdido. Lando y Chewbacca se embarcan en una misión para buscar a Solo para que todos logren rescatar a Han de las garras de Boba Fett y de Jabba the Hutt.

Duración: 122 minutos. Música: John Williams. Dirigida por Irvin Kershner. Con Mark Hamill (Luke Skywalker), Harrison Ford (Han Solo), Carrie Fisher (Princesa Leia), Billy Dee Williams (Lando), David Prowse (Darth Vader), Anthony Daniels (C3PO), Kenny Baker (R2D2), Peter Mayhew (Chewbacca), Frank Oz (Yoda), Jeremy Bullock (Boba Fett).

### 3.3.3 - EL REGRESO DEL JEDI

Mientras el emperador supervisa la construcción de la nueva Estrella de la Muerte, Han Solo es secuestrado de las cloacas del gangster Jabba the Hutt por sus amigos, Luke Skywalker, la Princesa Leia y Chewbacca. Luke regresa a su entrenamiento Jedi con Yoda y Solo regresa a la base rebelde para prepararse y terminar la batalla contra el Imperio. Después de completar su entrenamiento de Jedi, Luke es capturado por Vader. Se lleva a cabo una batalla entre las fuerzas imperiales y las fuerzas Rebeldes en Endor y al mismo tiempo Anakin Skywalker renace de las cenizas de Darth Vader para regresar junto con su hijo al buen camino.

- ☛ **Construcción de la Estrella de la Muerte II:** Bajo la supervisión de Lord Vader, Moff Jerjerrod trata de apurar la construcción de la nueva Estrella de la Muerte que debería de ser más grande y poderosa que la original. Esta monstruosa estación espacial sería usada como parte del gran plan del Emperador para erradicar a la Alianza Rebelde por siempre.
- ☛ **Los andróides llegan al Palacio de Jabba:** Como parte del plan para rescatar a Han Solo, Luke Skywalker envía a sus dos andróides, R2- D2 y C-3PO, al palacio de Jabba el Hutt donde se presentan como regalos al gangster interplanetario. 3PO se convierte en el intérprete de Jabba y R2 es enviado al Sail Barge.
- ☛ **La captura de Chewbacca:** El caza recompensas Boushh entra a la corte de Jabba el Hutt con Chewbacca como su prisionero. Cuando se

le niega la recompensa que pide por el wookiee, Boushh amenaza con explotar al palacio con un detonador y acabar a Jabba y todos sus criminales. Impresionado con la valentía del caza recompensas, Jabba ofrece un razonable precio por Chewbacca y captura al wookiee.

- ♥ **Liberación de Han Solo:** La Princesa Leia se quita su disfraz de Boushh y logra liberar a Han Solo de su prisión de carbonita. Sin embargo, Jabba el Hutt descubre este engaño y toma prisioneros tanto a Han como a Leia, a quien convierte en su esclava.
- ♥ **Luke Skywalker y la batalla con el Rancor:** El joven Jedi Luke Skywalker usa sus habilidades con la Fuerza para conseguir una audiencia con Jabba el Hutt. Una vez con el gangster, Luke le ordena que libere a sus amigos o que afronte sus consecuencias. Pero el Hutt no hace caso a Luke y lo envía a la guarida del Rancor. Luke logra evadir las filosas garras del Rancor y logra triturar al monstruo con un inmensa puerta de metal. Como castigo por este ultraje, Luke y sus amigos son sentenciados a morir como víctimas del terrorífico Sarlacc.
- ♥ **La Batalla en el Gran Pozo de Carkoon:** Con la ayuda de R2, Luke obtiene su lightsaber momentos antes de ser empujado hacia el Pozo de Carkoon. Mientras tanto, Lando se quita su disfraz de secuaz de Jabba y se une a la gran batalla sobre el Sarlacc. Boba Fett, a pesar de estar borracho, se une a la pelea, pero es devorado por el Sarlacc cuando Han Solo, ciego por la carbonita, lo empuja accidentalmente. En medio de este caos, Leia estrangula a Jabba el Hutt con la misma cadena que la mantenía cautiva. Poco después, Luke y ella destruyen el Sall Barge del gangster interplanetario matando a toda su corte. Al fin, los héroes se reúnen y salen de Tatooine para unirse con el resto de la Alianza.
- ♥ **La muerte de Yoda:** Después de su misión en Tatooine, Luke Skywalker regresa a Dagobah a completar su entrenamiento Jedi. Pero Luke se encuentra con un agonizante Yoda, el cual muere después de decirle a Luke que debe derrotar a Darth Vader para ser un verdadero caballero Jedi. Poco después de la muerte del maestro Yoda, Obi-Wan Kenobi visita en forma espectral a Luke y confirma que Vader es en realidad su padre, además revela a Luke que Leia es su hermana.
- ♥ **Planeación de la Batalla de Endor:** Confiado de que habrá de ganar la victoria suprema a la Rebelión, el Emperador llega a la Estrella de la Muerte II. Mientras tanto, los rebeldes se preparan para destruir la estación espacial, usando información que el Emperador había planeado entregarles. Han Solo se propone como voluntario a liderar una fuerza de asalto a la Luna Santuario de Endor para destruir un generador de escudos que protege a la Estrella de la Muerte II, mientras que Lando Carlissian y el almirante Ackbar dirigen la flota rebelde contra la estación espacial.
- ♥ **La Llegada a Endor:** El equipo de Han Solo, que incluía a Luke, Leia, Chewbacca y los androides usan un transporte imperial robado para aterrizar en Endor. La misión casi fracasa cuando tropas imperiales avistan al escuadrón de asalto rebelde, pero Luke y Leia logran acabar con los vigilantes imperiales durante una peligrosa persecución de speeder bikes. Esta pareja es eventualmente separada, pero Luke logra regresar con Han y los otros para buscar a Leia.
- ♥ **Los Ewoks se unen a la Rebelión:** Leia es bien recibida por Wicket el Ewok, quien la presenta en su tribu. Mientras tanto, Han, Luke Chewbacca, R2 y 3PO son capturados por un grupo de caza Ewok. Estos "bichos peludos" confunden a C-3PO con su dios y le preparan un banquete cuyos platos principales son los Héroes de Yavin. Luke usa la Fuerza para convencer a los Ewoks de que 3PO es en realidad su Dios.

El androide de protocolo ordena a los Ewoks que liberen a sus amigos. Más adelante, 3PO usa todas sus habilidades para que los Ewoks comprenden lo que esta pasando en la galaxia y estos deciden unirse a la causa de la Alianza Rebelde.

- ❖ **Luke se entrega:** Para lograr alcanzar a su padre, Luke Skywalker se entrega a las autoridades Imperiales en Endor, pero antes de esto, el Jedi le dice a Leia que ella es en realidad su hermana y que Vader es su padre. El siniestro lord Oscuro del Sith toma a Luke en su custodia y lo lleva ante el emperador en la Segunda Estrella de la Muerte.
- ❖ **La Batalla de Endor:** La Flota Rebelde deja el hiperespacio cerca de la nueva Estrella de la Muerte mientras que el equipo de asalto se prepara para tomar el generador de escudos en Endor. Desafortunadamente, todo esto era parte de un gran plan del Emperador para acabar con los rebeldes y la Alianza cae en una elaborada trampa. Han y sus tropas son capturados por un ejercito de los mejores Stormtroopers y el resto de la Flota es atacada por la mayor parte de la Naval Imperial. Los rebeldes son liberados por los Ewoks y con la ayuda de Chewbacca logran darle vuelta al batalla. Así, Han y sus hombreS destruyen el generador de escudos y la Alianza Rebelde comienza su asalto final en contra de los imperiales cuando un escuadrón de guerreros destruye el "Executor".
- ❖ **Duelo entre Padre e Hijo:** Luke y su padre, Darth Vader, se enfrentan en un nuevo duelo mientras son manipulados por el emperador. Durante el curso de la larga batalla, Luke derrota finalmente a Vader cuando le corta el brazo pero resiste a la tentación del Lado Oscuro de la Fuerza, ya que se niega a matar a su adversario. Enojado por su fracaso, el Emperador jura matar al joven Jedi.
- ❖ **El Renacer de Anakin Skywalker:** Mientras que la Batalla de Endor toma lugar, el emperador ataca a Luke con dolorosos relámpagos de Fuerza. Cerca de la muerte, Luke pide ayuda a su padre. Al final, la pequeña porción de Anakin Skywalker que permanecía enterrada en Darth Vader emerge. Vader ataca al emperador, lo levanta por atrás y lanza al siniestro soberano hacia el reactor de la Segunda Estrella de la Muerte, donde el déspota perece. Este esfuerzo lleva al borde de la muerte a Darth Vader y en sus últimos momentos le pide a Luke que le quite su casco para que pueda mirar el rostro de su padre por una primera y última vez. Poco después, Anakin Skywalker se vuelve uno con la Fuerza.
- ❖ **La Caída del Imperio:** Con el generador de escudos destruido, la Estrella de la Muerte II queda desprotegida para que Lando Carlisslan en el Halcón Milenario, Wedge Antilles en su X-Wing y otros pilotos rebeldes vuelen al corazón de la inmensa estación espacial y bombardean su reactor, para destruir la monstruosa arma y a todos los imperiales abordo. Afortunadamente, Luke escapa la explosión. Dentro de horas, la galaxia entera se da cuenta de la caída del Imperio y celebraciones comienzan en todos los mundos oprimidos por el yugo Imperial. de esta forma, la Guerra Civil Galáctica llega a su fin.

Duración: 130 minutos. Música: John Williams. Dirigida por Richard Marquand.  
Con Mark Hamill (Luke Skywalker), Harrison Ford (Han Solo), Carrie Fisher (Princesa Leia), Billy Dee Williams (Lando), Alec Guinness (Obi Wan Kenobi), Anthony Daniels (C3PO), Kenny Baker (R2D2), David Prowse (Darth Vader), Frank Oz (Yoda), Ian McDiarmid (Emperador Palpatine), Kenneth Colley (Almirante Piett).

### 3.4 - PERSONAJES PRINCIPALES DE LA SAGA

En la saga de *La Guerra de las Galaxias*, al existir una continuidad en tiempo y espacio, conocemos el desarrollo de los personajes principales a través de las cinco películas que ya se han estrenado. Sin embargo el objetivo de estudio de este trabajo recepcional se aboca a la primera trilogía de Lucas, en las que conocemos como el joven Skywalker va en busca de su destino Jedi y en el camino se reencuentra con su padre y su hermana. Precisamente en este apartado veremos la descripción de cada uno de los personajes que se tomarán en cuenta durante el análisis arquetípico y del inconsciente colectivo en el siguiente capítulo.

La selección de estos personajes fue hecha de acuerdo a la importancia que tienen en la trama de la trilogía. La mayoría de ellos aparece en las tres películas, pero en el caso de Yoda que sólo aparece a partir de la película *El Imperio Contraataca* se toma en cuenta por la importancia que tiene desde el génesis de la historia.

**Luke Skywalker** El joven Skywalker vivía con sus tíos Beru y Owen Lars en el planeta desértico Tatooine, donde trabajaba con ellos en su granja de humedad. Ellos lo criaron después de la "muerte" del padre de Luke, Anakin Skywalker. Ya desde bastante joven Luke deseaba irse a conocer la galaxia y a mejorar sus habilidades de pilotaje en la Academia. Pero su tío retrasaba sus planes, plidiéndole año tras año que le ayudara en la granja. Su vida cambió radicalmente cuando su tío decidió comprar a los jawas dos androides para que le ayudaran en la granja: C-3PO y R2-D2. Estos androides pertenecían a la princesa Leia Organa y contenían información vital para la Rebelión: los planos técnicos de la estación imperial Estrella de la Muerte. En R2-D2 había un mensaje dirigido a un tal Ben Kenobi, al que fueron a ver Luke y los androides. Ben resultó ser Obi-Wan Kenobi, Maestro Jedi que se había retirado de la vida pública al caer la República. Él le habló a Luke de su padre, del que fue un gran amigo. También le dijo que Darth Vader, Jedi renegado, lo traicionó y se convirtió en asesino de su padre. Siguiendo el contenido del mensaje de R2, Kenobi intentó convencer a Luke de que fuera con él a Alderaan, pero Luke no accedió. Sin embargo, la muerte de sus tíos a manos de soldados imperiales, que buscaban a los androides, le hizo cambiar de opinión. Así que acompañado de los dos androides y de Kenobi fue al puerto espacial de Mos Eisley a buscar un transporte que les llevara a Alderaan. Contrataron al famoso contrabandista Han Solo (acompañado de su copiloto Chewbacca), con el que embarcaron camino al planeta Alderaan. Al llegar allí descubrieron que el planeta había sido destruido por la Estrella de la Muerte, en la que se infiltraron y se escaparon posteriormente liberando a la Princesa Leia Organa, líder de la Alianza Rebelde.

Sin embargo, Kenobi pereció en el rescate a manos de Vader. A partir de ese momento su familia pasó a ser Leia, Solo, Chewbacca, R2, C-3PO y la gente de la Rebelión. Luke es ya un gran piloto, con una habilidad Innata y además un tirador de élite. Pero necesitaba un maestro Jedi que acabara con el entrenamiento Jedi que Kenobi comenzó a impartir a Luke.

Cuando el Imperio atacó la base rebelde de Hoth, Luke acompañado de R2 escapó al planeta pantano Dagobah. Allí encontró al Maestro Jedi Yoda, con el que prosiguió su entrenamiento Jedi. Posteriormente, tuvo que enfrentarse al hecho de que el malvado Darth Vader era su padre.

**Darth Vader.** Con sus más de dos metros de altura y su impresionante vestimenta negra, Vader se convirtió en uno de los símbolos del Nuevo Orden del Emperador Palpatine y del Lado Oscuro de la Fuerza. Sirviente y emisario del emperador, obsesionado con el poder, recibió el título de "Señor Oscuro de Sith" y el tratamiento de "Lord Vader" gracias a la tarea de persecución y exterminio de los

Caballeros Jedi que realizó. Sin embargo, en su juventud, Vader era una persona totalmente distinta a aquella en la que se convirtió.. Su nombre real es Anakin Skywalker. Fue amigo de Obi-Wan Kenobi, quien le mostró los conocimientos Jedi. Participó en las Guerras Clónicas, luchando contra los enemigos de la Antigua República.

En este periodo, su control de la Fuerza se iba incrementando poco a poco. Además, la Fuerza le ayudaba a mejorar sus ya notables habilidades de guerrero y piloto. Pero el poder no llegaba rápidamente siguiendo el camino de Kenobi. Había otra senda que le llevaría más rápidamente hacia el poder que él deseaba: el Lado Oscuro.

Dejándose llevar por el reverso tenebroso de la Fuerza, Vader fue al encuentro del entonces senador Palpatine y comenzó a asesinar a los demás Caballeros Jedi. Su antiguo maestro Kenobi fue a su encuentro y en un duelo de sables de luz le venció, infligiendo a Vader numerosas y críticas heridas. Kenobi se retiró de la vida pública, dando a Vader por muerto.

Sin embargo, la Fuerza era intensa en Darth Vader y consiguió sobrevivir a las mortales heridas que le infligió el sable luz de Kenobi. Pero se vio obligado a llevar un traje especial de soporte de vida y una máscara respiratoria

Esto, que podría ser una desventaja, lo convirtió sin embargo en un tanto a su favor, pues se diseñó una armadura negra y un siniestro casco que le aportaban una imagen de pesadilla para todo aquel que se opusiera a su nuevo amo: Palpatine. Y con él prosiguió su entrenamiento Jedi, perfeccionando el control sobre el Lado Oscuro de la Fuerza. A cambio de dicho entrenamiento, servía a Palpatine prosiguiendo con el casi total exterminio de los Caballeros Jedi. Una vez finalizada dicha tarea, fue asumiendo cada vez más responsabilidades, convirtiéndose en el brazo derecho de Palpatine.

**Obi Wan Kenobi.** El camino de Obi-Wan es ser un caballero Jedi, y por ello es el aprendiz padawan del maestro Qui-Gon Jinn. Obi-Wan es muy prudente y reflexivo, y ha recibido influencias de otros Jedi. Medita con cautela cada consecuencia de sus actos antes de cometerlos y no le gusta llevar la contraria al alto consejo Jedi. Es un hombre serio, callado, que se esfuerza por estar a la altura de la orden y sabe que es muy afortunado siendo alumno de Qui-Gon, aunque le preocupan algunas decisiones que éste toma. Aún así, sigue todos sus consejos y llega a ser un gran caballero Jedi en el futuro. Ya desde joven demostraba su gran vigor físico y mental. Dotado de una gran fuerza, superó las pruebas necesarias para convertirse en un Caballero Jedi. Durante los oscuros días de las Guerras Clónicas, Kenobi se convirtió en un héroe por su gran defensa de la República. Combatió con héroes como Bail Organa y su amigo Anakin Skywalker y llegó a ser general de la República, a la que condujo a la victoria. Poniendo a prueba de manera arriesgada sus poderes Jedi, todavía no desarrollados del todo, tomó como alumno a su amigo Anakin. La falta de experiencia del maestro y la gran ambición de su amigo tuvieron una fatal consecuencia: Anakin dio la espalda a sus antiguas creencias y siguió el Lado Oscuro de la Fuerza. Así surgió Darth Vader, que siguiendo las órdenes del entonces Senador Palpatine comenzó a traicionar y a asesinar a los Caballeros Jedi. Viendo el grave error que había cometido y que había puesto en grave peligro a la República, Kenobi buscó a su ex-alumno, al que venció en un duelo a muerte de sables de luz. Dando por muerto a Vader, Kenobi se retiró al planeta desierto de Tatooine. Ben Kenobi vive en los desiertos de Jundland. Es, para los habitantes de Tatooine, un personaje misterioso. Éste es el mismo Obi-Wan que conocimos en "Episodio I", pero con muchos años más a su espalda. Su alumno Anakin Skywalker, que se desvió hacia el lado oscuro, le causó un gran daño y por eso se fue a Tatooine, donde podría seguir de cerca al joven Luke Skywalker y esperar el momento para decirle que era hijo de un Jedi. Ben Kenobi, a pesar de su vejez, es un Jedi muy peligroso para el Imperio. Viendo que el poder de Palpatine y del

luchado contra todos (Imperio, piratas, esclavistas...). Solo nació en el sistema estelar corelliano y se graduó con honores en la Academia Imperial. Con un prometedor futuro por delante como oficial imperial, su vida cambió al rescatar a un wookiee de la esclavitud. Solo perdió su puesto y rango, pero ganó un aliado para toda la vida: Chewbacca. Juntos, comenzaron a vagar por la galaxia. Solo insistía en que el wookiee le abandonara, pero éste decía que debía devolver a Han el favor que le hizo.

En el transcurso de sus aventuras Chewbacca ha pagado con creces su deuda, pero no ha abandonado a Han pues entre los dos surgió una gran amistad. Tras varios trabajos en algunos lugares de la galaxia acabaron dedicándose los dos al contrabando.

Como contrabandistas eran bastante buenos, pero su carrera ascendió vertiginosamente al conseguir el Halcón Milenario, nave espacial que ganó en una partida de Sabacc a su colega Lando Carlissian. A partir de ese momento, Solo y Chewbacca se convirtieron en los mejores contrabandistas de la galaxia. Solo es muy buen piloto, algo arrogante y presumido, pero de buen corazón. Es un jugador nato y siempre mantiene el tipo, bromeando incluso en los momentos más difíciles.

El "trabajo" de Solo implica riesgos, y en el transcurso del transporte de unas mercancías del señor del crimen de Tatooine, Jabba el Hutt, se vio obligado por la presencia de tropas imperiales a soltar la carga que transportaba. Jabba, al ser Han su mejor contrabandista, le dio un tiempo para pagar su deuda con él. Pero la paciencia de Jabba se acababa rápidamente y Han tuvo que aceptar el trabajo, en principio fácil, de llevar a un joven, un anciano y dos androides a Alderaan: Luke Skywalker, Obi-Wan Kenobi, C-3PO y R2D2, con lo que su vida dio un vuelco total.

**C-3PO** es un androide de forma humana Cyborg galáctico de color dorado y de 1,67 m. de altura, especializado en el trato con humanos, otras razas galácticas y otros androides. Construido por Anakin Skywalker cuando era niño. Habla más de seis millones de lenguas intergalácticas en su condición de androide de protocolo.

Perteneció a la princesa Leia antes de pasar a las manos del joven Luke. Su forma de ser resulta un poco pedante, aunque llega a ser gracioso.

R2-D2 es un androide de Industrias Automaton, serie R2. Tiene el cuerpo cilíndrico de 0,96 m., cabeza semiesférica y tres patas para desplazarse deslizándose sobre superficies lisas. Está especializado en manejar naves espaciales, repararlas y comunicarse con los ordenadores de dichas naves. Su lenguaje lo componen una serie de chirridos, silbidos y extraños sonidos agudos. Entiende varias lenguas, pero para comunicarse con los humanos necesita un monitor o un androide que traduzca lo que dice (C-3PO). Su cuerpo está repleto de herramientas y sensores para ayudarlo en sus tareas de mecánico. Pasa el día discutiendo con su compañero, y es normalmente muy jugetón.

#### 3.4.1 - ¿QUÉ ES UN JEDI?

Los Jedi: la orden de caballeros nobles unificados por su pensamiento y resguardo de la Fuerza tuvieron su máximo esplendor en la época más civilizada de la historia de la Galaxia. Esta orden de caballeros es antiquísima y ha abarcado generaciones enteras. Durante el establecimiento de la República que duró siglos, los Jedi sirvieron a las civilizaciones como los máximos guardianes de la paz y la justicia. Establecidos en Coruscant, los Jedi entrenan y estudian los designios de la Fuerza en el impresionante Templo Jedi. Son gobernado por el Consejo conformado por 12

Jedis , todos maestros, quienes contemplan y poseen la verdadera naturaleza de la Fuerza.

Para pertenecer a esta orden se requiere de un compromiso profundo. No es nada recomendable tomarlo a la ligera. Es así como las instrucciones y reglas de los Jedi están rígidamente estructuradas y codificadas para mantener la disciplina y evitar transgresiones que afecten a la orden. Sólo 20 Jedis han dejado la orden voluntariamente, renunciando a sus comisiones. A estos miembros se les llama "Los Veinte Perdidos" (The Lost Twenty). Un Jedi que falla en su entrenamiento y que cae al lado oscuro de la Fuerza puede ser una seria amenaza, pero también puede tener devastadoras consecuencias.

Los candidatos a Jedi son identificados y llevados a la orden desde niños. Un método de detección es a través de un examen sanguíneo - aquellos que tienen gran potencial a desarrollar la Fuerza tienen un gran conteo de células midiclorianas en su sangre - El entrenamiento de un Jedi empieza en la infancia pero todo lazo con su familia es cortado de tajo. A medida que van madurando, el aprendiz de Jedi - el Padawan - es llevado con un maestro para continuar en la siguiente fase del entrenamiento. De acuerdo al Código Jedi, un maestro sólo puede tener un Padawan a la vez. Al finalizar el entrenamiento se debe acudir a la Corte Jedi para ascender al rango de Caballero.

El siguiente rango en la orden Jedi es el Maestro, reservado para aquellos que han demostrado excepcional devoción y habilidad con la Fuerza. De estos maestros está conformado el Consejo Jedi, que es la interfase primordial entre los Jedis y el gobierno de la República.

El arma característica de los Jedis es el Sable Láser, elegante en el manejo, pero mortal en las manos de un Caballero o Maestro entrenado. Los enemigos acérrimos de los Jedis son los Sith, un culto antagonista que venera y maneja el Lado Oscuro de la Fuerza. Fundado por un desertor de la Orden Jedi, los Sith abandonaron los preceptos del conocimiento y defensa por los de las oscuras energías de la Fuerza. Siglos antes, los Jedis aparentemente destruyeron la orden de los Sith, sin embargo no previnieron un segundo surgimiento de esta orden.

Al principio los signos y señales de vida de los Sith eran nulos, pero la aparición sorpresiva de Darth Maul después de la Batalla de Naboo (en la precuela del Episodio I) fue un signo de alarma en el Consejo Jedi, mas tomado a la ligera. Aún así, de acuerdo al Código Sith, los caballeros oscuros siempre viajan en pares, un maestro y un aprendiz. Por una década no hubo señales físicas de el compañero de Darth Maul. Pero, evidencias de su poder empezaron a aparecer. La habilidad para usar la fuerza inexplicablemente empezó a disminuir. Esto aunado a la violencia en incremento liderada por un movimiento separatista contra la República vulneró la estabilidad de la Galaxia y de los Jedi, lo que provocó muchas bajas y separación en la orden de protectores. Cuando se desató La Guerra de los Clones, las primeras balas fueron disparadas en la batalla de Geonosis (Episodio II) y sólo 200 Caballeros Jedi estuvieron disponibles para enfrentarse en este conflicto. Gran parte de ellos murieron en combate, pero los refuerzos de un nuevo despliegue militar de la República aseguraron la victoria contra los separatistas.

Cuando el Imperio subió al poder, la orden Jedi fue exterminada por el Emperador Palpatine, y su aprendiz Darth Vader. Durante la Guerra Civil de la Galaxia, los Jedi aparentemente extintos dieron señales de vida. Obi Wan Kenobi y el Maestro Yoda empezaron el entrenamiento de una nueva generación de Jedi comandada por Luke Skywalker . A pesar de que Luke ya era un adulto cuando empezó su entrenamiento, pudo demostrar su talento nato heredado de su padre, Anakin Skywalker. Luke Skywalker acumuló varias victorias muy importantes contra el

Imperio y pudo rescatar a Darth Vader del Lado Oscuro. Vader, de nuevo como Anakin Skywalker, derrotó al emperador Palpatine, trayendo consigo el fin del reino de terror que los Sith habían instaurado en la Galaxia.

Lucas sabía que los géneros y las convenciones cinematográficas dependen del consenso, el entramado de supuestos compartidos que habían reinado en los sesenta. Él recreaba y reafirmaba estos valores y *La Guerra de las Galaxias* con sus ideales maniqueístas, su blanco y negro, restauró valores como el heroísmo y el individualismo. Al mismo tiempo después de una década de personajes o películas con finales tristes, narrativas fracturadas y secuencias de sueños psicodélicos, Lucas reestableció los placeres del bien hacer y bien estar junto con personajes aparentemente simples bidimensionales cuyas aventuras terminan feliz y victoriosamente. Como público se nos permite involucrarnos de lleno con la película, podemos gritar las victorias, vestirnos como nuestros héroes, escuchar los sonidos de la galaxia y formar parte de este universo que se nos presenta en primera instancia como una película que retoma la inocencia, pues al parecer es mucho más fácil entender las cosas así.

Lucas y su inocencia plasmada en la saga reclamaban los valores suburbanos que pedían un lugar en Hollywood, una simplicidad que llenaba huecos a través de imágenes impresionantes y majestuosas. Todos los miedos y frustraciones de una generación que vivió bajo el espíritu de rebeldía ante un imperio tiránico se reflejaban en estas películas. Precisamente cada uno de los valores que representan los personajes de la trilogía nos regresan de la mano a nuestros orígenes. El cine se vuelve con estos una forma de refugiar nuestras aspiraciones y verlas plasmadas en aventuras interestelares que difícilmente viviremos en carne propia.

Sin duda alguna, más allá de las carencias que tiene *La Guerra de las Galaxias*, no podemos nunca olvidarnos del fenómeno que significó su aparición. Personalmente creo que detrás del disfraz de Jedi o de Sith de la ambivalencia de sus situaciones hay valores que representan los mitos que hemos transmitido de generación en generación y que eso hace que nos envolvamos en una historia que nos han contado de diversas maneras y con muchas máscaras. La prueba es que *La Guerra de las Galaxias* sigue vigente, quizá ya ha perdido mucha de su inocencia que se reflejaba en las primeras películas pero la gente sigue ahí esperando ser reconocido como un héroe o como un sabio guerrero que lucha contra las adversidades en su vida.

## **CAPÍTULO 4. ANÁLISIS DE LA TRILOGÍA DE LA GUERRA DE**

### **LAS GALAXIAS**

Cada civilización en la tierra ha contado historias míticas para expresar sus aspiraciones, logros y encontrar el profundo significado de la vida. Desde los tiempos antiguos los mitos nos han inspirado pues nos han servido para describir la experiencia humana. Los mitos nos muestran de lo que somos capaces como individuos; han sido las estructuras sobre las que se ha afianzado todo el sistema cultural, ideológico y social que ha ido evolucionando a lo largo de los siglos, pero cuyo legado ha permanecido hasta nuestros días. Presentes en los orígenes de todos los pueblos, los mitos han sido tomados a menudo como verdades absolutas que establecían sobre ellos todo su sistema de creencia y ahora a través de los medios de comunicación, se siguen propagando en las distintas expresiones.

Resulta paradójico cómo historias tan lejanas para el hombre contemporáneo siguen siendo la semilla germinal de muchos de los argumentos cinematográficos, si bien se van actualizando con el tiempo y a las circunstancias sociales y políticas de cada época del hombre, pero, ¿de dónde proviene esa universalidad de temas? ¿por qué una misma película es comprendida en países de culturas y tradiciones tan diferentes?

El cine y la televisión por su vocación de seducción masiva, se han convertido desde su nacimiento en los máximos amplificadores y divulgadores de los grandes esquemas del pensamiento mítico.<sup>81</sup>

En esta parte del trabajo recepcional precisamente se analizarán los mitos y por ende los arquetipos, que de manera consciente o inconsciente Lucas inserta en cada personaje y en su argumento. Es de ya sabido que Joseph Campbell fue una de las grandes inspiraciones para Lucas a la hora de escribir el argumento de la trilogía y esto simplifica la estructuración de una gran parte del análisis, la concierne al arquetipo del héroe, quien es básicamente el protagonista de estas películas y del que se desprenden los diferentes arquetipos que Jung establece en su teoría.

Partiendo de la idea de destacar el papel del cine como transmisor de los mitos clásicos, metodológicamente se trabajó de acuerdo al sistema que Campbell nos comparte en su libro *"El Héroe de las Mil Caras. Psicoanálisis del Mito"*. Para empezar se reunió una serie de ingredientes como son los personajes, así como el situamos en un escenario y en una época, lo cual se estableció desde el capítulo anterior.

Estos personajes elegidos, que tienen hasta el momento una existencia asumida en un universo hasta cierto punto conocido, comienzan a plantearse cosas o bien sucede algún tipo de acción que provoca una situación de cambio para el que han de prepararse. Lucas introduce una semilla del conflicto que hará que todo evolucione de un modo inesperado, sumergiendo a los personajes en un universo desconocido cuyas reglas no controlan. Los participantes en este "viaje" o aventura lucharán para que todo vuelva a ser como al principio y mejor (Restablecer el orden de la galaxia, pero también reconocer su origen). Querrán continuar y aprender de ese camino si desean obtener una meta establecida o transformar aquellos aspectos de ellos mismos que detestan. Pero el fin o el objetivo no suele estar claro en un principio, los personajes ignoran qué está sucediendo y muestran temor; por ello, dispondrán de un mentor o confidente que les indicará el camino a seguir que no tiene por qué ser siempre el correcto.

---

<sup>81</sup> Gubern. Roman. 2002. *Máscaras de la ficción*. Anagrama. Colección Argumentos, Barcelona, España

Durante este viaje se conocerán mejor a sí mismos o conocerán a otros individuos con los que establecerán relaciones de odio, amor, celos, amistad... pero, sobre todo irán descubriendo un objetivo, bien sea interno o externo ( en el caso de la trilogía es en ambos aspectos) que les conducirá a una meta gratificante. A cambio tendrán que experimentar algún tipo de sacrificio que les avale como héroes y puedan conseguir el "elixir" que estaban buscando. Este sacrificio llegará a su punto culminante cuando los personajes tengan que enfrentarse a su mayor temor y tras una muerte psicológica y física de ellos mismos o de las personas amadas, se producirá una resurrección (también literal o simbólica) llegando al final del viaje con el restablecimiento del orden y la paz y la transformación tanto externa como interna de los protagonistas de la historia. Partiendo de este esquema básico se introducen las mitologías clásicas que de acuerdo a la estructura del argumento se pueden comparar con las situaciones presentadas por Lucas.

El tema principal de la trilogía es la lucha de las fuerzas entre el Bien y el Mal. Su eterna disputa es un aspecto fundamental que vincula el mito del héroe tradicional, el romance y la épica con la ficción moderna cinematográfica. En estas historias las acciones del héroe son actos de indudable valor y a la vez violencia, que suponen la finalidad de restablecer la justicia en beneficio de la comunidad y por ende propiciar el desarrollo de una mejor sociedad. Las narrativas cinematográficas de este tipo cuentan historias llenas de emoción. Por lo general, cuando se trata de una pelea entre el Bien y el Mal, tiende a representarse con batallas y guerras. Lucas describió el propósito que perseguía con *La Guerra de las Galaxias* de la siguiente manera:

Quise que fuera una moraleja tradicional y que poseyera preceptos palpables que los niños pudieran entender. Siempre existe una lección que aprender. ¿Pero en dónde obtenemos estas lecciones? Generalmente, las obtenemos en la iglesia, en nuestra familia, en el arte y en el mundo actual también las obtenemos en los medios y las películas. <sup>82</sup>

#### 4.1 MITOS Y ARQUETIPOS CLÁSICOS EN EL ANÁLISIS

*"En primer lugar existió el Caos. Después Gea la de amplio pecho, sede siempre segura de todos los inmortales que habitan la nevada cumbre del Olimpo"*  
Hesíodo, *Teogonía* 116118

Lo que marcó la diferencia entre Freud y Jung fue su distinta concepción respecto al inconsciente. Freud entendía que existe un inconsciente personal, al que denomina subconsciente, y al que si bien le concede ser el motor principal de la psique, no pasa de un trasfondo de sentimientos acumulados a través de la biografía de cada persona. Jung creía que tal concepción reducía de sobremanera la dimensión humana. Jung concibe un inconsciente que va mucho más allá de lo biográfico o personal. Designa un inconsciente universal y "supra personal" al que denominó inconsciente colectivo.

Al parecer Jung entiende de manera distinta la importancia del inconsciente y hace girar toda su psicología alrededor del mismo. Traduce el papel principal que el inconsciente desempeña en el centro de la psique, en un equilibrio dinámico consciente - inconsciente, y se da cuenta perfectamente de que el pensamiento es intuición además de raciocinio y de sentimiento. Nos da una imagen que

---

<sup>82</sup> Tomado John Seabrook y Nobrow: *The Culture of Market- The Market Culture* ( Nueva York: Knopf, 2000), 146, en el capítulo titulado "The Empire Defects" (131-160) publicado al principio como "¿Why the Force is still with us?" *The New Yorker* ( 6 de Enero de 1997), 40-53.

comprende el valor de la intuición de su observación y que "no existe una sola idea o concepción esencial que no posea antecedentes históricos". Y los arquetipos<sup>83</sup>, alrededor de los cuales gira la concepción psicológica de Jung, son los contenidos o estructuras de este inconsciente colectivo.

Hay una palabra que Jung utiliza muchas veces para expresar una cualidad esencial de los arquetipos, la numinosidad<sup>84</sup>. Una y otra vez habla de la fuerza numinosa de los arquetipos. Y cuando entendemos bien lo que significa esta palabra, el carácter sagrado o de deidad del numen, entendemos también el alcance que Jung concede a los arquetipos y al Inconsciente. Reconoce, en efecto, en ellos una entidad real, en los que siempre planea lo que podríamos denominar una realidad metafísica de fondo. Reconoce al inconsciente, aparte de la fuerza numinosa de los arquetipos, la capacidad de intuir, incluso le reconoce la posibilidad de hacerse con todo el control de la psique y "poseer" al individuo.

Jung busca e investiga a los arquetipos en las doctrinas de las tribus primitivas, en las doctrinas secretas esotéricas, en las religiones, en los mitos y leyendas, en los símbolos del Tarot, en las imágenes de la Alquimia y muy especialmente en los sueños, en los que se apoya para la psicoterapia. Encuentra el ánima en el centro de la psique masculina y el ánimos en la psique femenina, siendo sus aportaciones al respecto -ánima-ánimos- ya como un clásico dentro de la Psicología. Encuentra el arquetipo de la madre, los arquetipos de la transformación, y muchos más. Y reconoce que su número es ilimitado.

Compara la fuerza de los arquetipos con la de los instintos animales. Aunque no lo he encontrado claramente expuesto, entiendo que Jung ya ve una equivalencia entre instintos y arquetipos, uno en el terreno de las necesidades fisiológicas y básicas, y otro en un orden superior propiamente psicológico.

Si entendemos al Inconsciente Colectivo como la biblioteca cultural en nuestra psique y con el que construimos nuestras expresiones, encontramos como las mitologías que nos han conformado como sociedad. El término mito proviene de la palabra "mythos"<sup>85</sup> que significa discurso o palabra. Por lo que podríamos definirlo como relato. Pero este relato tiene ciertos rasgos propios:

- ☛ Se trata de un relato que no está situado dentro de lo que llamamos historia sino en un contexto propio y siempre anterior al tiempo en que se cuenta este relato (no tienen lugar en ningún momento de la historia... *a long time ago in a galaxy far far away*)
- ☛ Estos relatos proporcionan una explicación a una realidad natural que existe (origen del universo, las estaciones, etcétera.)
- ☛ Los protagonizan seres semejantes a nosotros pero que poseen características sobrehumanas (dioses, monstruos).

Todos los mitos o leyendas contienen tres elementos comunes:

- ☛ Falta de comprobabilidad: esto afecta a parte de las leyendas, pero hay partes claramente imposibles (Helena nació de un huevo).
- ☛ Pretensión de veracidad: todos pretenden ser ciertos en su totalidad, tal y como los cuenta el mito.
- ☛ Tradicionalidad: todos han sido narrados por muchas personas y vueltos a narrar por otras

---

<sup>83</sup> Arquetipo es una palabra griega que quiere decir "idea original"

<sup>84</sup> adj. Pertenciente o relativo al numen como manifestación de poderes religiosos o mágicos. Deidad Pagana.

<sup>85</sup> [www.mundomitológico.com/griegos/especiales/](http://www.mundomitológico.com/griegos/especiales/) y Abbagnanno, Nicolás.1987. *Diccionario de Filosofía*. México, FCE, p.604.

Mircea Eliade ha subrayado el aspecto simbólico del mito. Según el autor, la palabra griega "mythos" se refiere a la palabra hablada pero también a un cuento, historia o narración que son consideradas como verdícas aunque no verificables como ocurre con el relato histórico denominado "logos".

El mito relata un acontecimiento que ha tenido lugar en el tiempo primordial, el tiempo fabuloso de los "comienzos" y en él, al tratarse de una historia sagrada, han intervenido seres sobrenaturales. <sup>86</sup>

Los mitos no se entienden sino en la agrupación de estos. Un mito solo puede no decir nada si no se tienen en cuenta otros. Estos son narraciones del origen del mundo y de los hombres, de la naturaleza y las fuerzas que la componen, al fin y al cabo de lo que siempre ha interesado al hombre por el misterio que hay detrás de estos temas. La definición habitual de mito dice que es "una fábula o ficción alegórica" pero aún no se tiene una definición que satisfaga a todos.

Se piensa que los orígenes de la mitología pueden estar en los primeros poblados en el Neolítico, cuando empezaron nuevas creencias, y estas se transmitían a las nuevas generaciones. Uno de los precedentes se da el 2000 a.c., cuando el Rey Nino de Babilonia hace rendir culto a la estatua de su padre. A partir de esta fecha se divinizaron numerosos personajes.

Se estima que la mitología griega empieza hacia el 3000 a.c. con las creencias de la gente de Creta. Los cretenses pensaban que en todos los elementos de la naturaleza habitaban espíritus, y que algunos objetos poseían cualidades mágicas. Desde esa fecha hasta aproximadamente el S. III a.c. la mitología era confusa, hasta que Hesíodo compone la *Teogonía* junto con los poemas de Homero *La Ilíada* y *La Odisea* obras en las que encontramos al héroe épico por excelencia y al guerrero más valiente: Odiseo y Aquiles. Los romanos importaron dioses y mitos directamente desde Grecia, así como también incorporaron otros de la península itálica, y de otras civilizaciones, interpretándolos hasta que acababan siendo similares a los griegos. A esta compilación de historias griegas y posteriormente romanas se les conoce como mitología clásica o greco-latina, que va desde los orígenes de la civilización griega y romana hasta el año 600 d. C. que coincide con el nacimiento de la Edad Media.

Para que el lector pueda hacerse una idea de dónde provienen los dioses del mundo mitológico, comentaremos en pocas palabras cómo se suceden los acontecimientos hasta llegar a los dioses que todos conocemos y algunos de los cuales aparecerán en el análisis que veremos más adelante en este capítulo. Siempre tendremos que tener en cuenta que en mitología todo es relativo, pues lo normal es que existan varias versiones de una misma cosa. Estas pocas líneas son solo unas pautas destinadas a proporcionarnos una rápida mejor comprensión del conjunto mitológico.

- 👤 En el universo de la mitología griega primeramente aparecen los entes. Como Érebo (las tinieblas), Nicté (la noche) y el Caos.
- 👤 Después nos encontramos con los primeros seres mitológicos: las personificaciones de la naturaleza como Urano (el cielo) y Gea (la tierra) que forman la pareja en el trono divino.
- 👤 Más tarde aparecen los titanes, los hijos de Gea y Urano. Hay sesenta titanes: Océano, Ceo, Crío, Hiperión, Jápeto y Cronos. Y seis titánides: Tía, Temis, Mnemósine, Febe, Tetis y Rea. Cronos y Rea destronan a sus padres y forman la segunda pareja en el trono.

---

<sup>86</sup> Eliade, Mircea. 1974. *Imágenes y Símbolos*. Editorial Taurus, Madrid.

- ☞ La unión de Cronos y Rea da lugar a la primera generación de olímpicos. Estos son: Zeus, Poseidón, Hades, Deméter, Hestia y Hera. Zeus y Hera derrocan a sus progenitores y se instalan definitivamente en el trono divino.
- ☞ Aún existe una segunda generación de Olímpicos compuesta por: Atenea, Apolo, Artemisa, Ares, Hermes y Hefesto.

Hay doce dioses principales en el Panteón griego, estos dioses varían según las distintas clasificaciones de los autores antiguos, sin que en nuestra opinión, una clasificación sea más válida que otra:

**Zeus:** Hijo de Cronos y Rea. Es el dios más importante del Olimpo, tiene el título de padre de los dioses. Zeus es el dios de la Luz. Personifica el Cielo con todo su poderío, es el símbolo de la lluvia, el viento, las tormentas, del ciclo de las estaciones y de la sucesión de la noche y el día. Su misión es mantener el equilibrio del Universo y proteger los privilegios de los dioses. El poder de Zeus es grande pero limitado, pues él también está sometido a las leyes del Destino

**Hera:** Hija de Cronos y Rea. Hera es la diosa que preside los matrimonios. Fue devorada y posteriormente vomitada al igual que el resto de sus hermanos Olímpicos, con excepción de Zeus, que gracias a la ayuda de su madre no fue devorado.

**Atenea:** Hija de Zeus y de Metis. Diosa de la Sabiduría. Es una diosa guerrera, pero no le gusta la guerra, antes de entrar en combate siempre intenta arreglar los conflictos de manera pacífica, sin embargo, una vez que entra en batalla nunca es derrotada. También preside las artes, los oficios y el conocimiento en general, muchas veces era solicitada como juez. Es la diosa virgen por excelencia, como lo indica su epíteto *Parthenos*, que significa doncella.

**Afrodita:** Representa al deseo sexual como una de las fuerzas creadoras del universo, a la que todos los seres vivos, animales, hombres o dioses están sometidos. Su nombre y sus epítetos hacen referencia a su nacimiento. Afrodita es un derivación de *aphros*, la espuma. También se la llama *Citerea*, la de *Citera*; *Cipris*, la chipriota o *Anadiomene*, la que vino del mar. Afrodita nace de la espuma que forma el esperma de los órganos genitales de Urano, al ser arrojados al mar por su hijo Cronos, que se los había cortado con una hoz mientras dormía.

**Apolo:** Hijo de Zeus y Leto. Es la personificación del Sol, así como su hermana gemela Artemisa representa a la luna. También tiene otros atributos como dios de la poesía, de la música, de la medicina y de las artes adivinatorias. Viaja en un carro de cisnes y suelen acompañarlo las Cárites (las Gracias). Su epíteto de Febo se supone que significa el brillante, el luminoso y hace referencia al calor solar que hace madurar los frutos, pues Apolo es el dios del verano.

**Artemisa:** Hija de Zeus y Leto. Es la dama de las fieras. Diosa de la caza, de la castidad y también de la luna, en especial de la luz lunar. Es la protectora tradicional de las Amazonas y la oponente natural de Afrodita. Hermosa y atlética recorre los bosques cazando, aunque en su reino de naturaleza salvaje a menudo se la ve acompañada de conejos, ciervos o leones. Por ser la diosa de la fuerza vegetativa, a ella se le ofrecen los primeros frutos de la recolección.

**Ares:** Hijo de Zeus y Hera. Es el dios guerrero por excelencia, representa la fuerza bruta sobre la Inteligencia. Forma parte de los doce dioses Olímpicos principales y vive junto a ellos en el Olimpo. Es muy impopular entre los demás dioses, le es antipático incluso a su propio padre. Es la antítesis de Atenea, diosa también guerrera, que encarna la fuerza inteligente y la astucia.

Hefesto: Hijo de Zeus y Hera. Es la personificación del fuego. No representa el fuego doméstico, si no al fuego como fuerza creadora. Es el dios de los herreros y del fuego de los volcanes que consiguen doblegar a los metales.

Dioniso: Hijo de Zeus y Sêmele. Dios del desenfreno y la exuberancia de la naturaleza, especialmente de la viña, que produce el vino y provoca la embriaguez.

Hermes: Hijo de Zeus y Maya. Dios mediador, sus principales cualidades son la astucia y la movilidad. Es un dios inventor y bienhechor, amigo de los hombres y mensajero de los dioses, en especial de Zeus.

Poseidón : Hijo de Cronos y Rea. Después de destronar a Cronos, Poseidón, Zeus y Hades dividieron las posesiones de su padre echándolas a suerte en un yelmo. Zeus se quedó con el cielo, Hades con el mundo de ultratumba, Poseidón con el mar y la tierra pasó a ser propiedad de los tres. Poseidón es el dios de mar y del elemento líquido en general. Es intrigante y pendenciero, iguala a Zeus en dignidad, pero no en poder.

Hades: Hijo de Cronos y Rea. Hades es indistintamente el lugar donde residen los muertos, todos, ya sean buenos o malos y el dios que gobernaba esa región. Es el dios de los muertos. Por ser inflexible, es aborrecido por hombres y dioses aunque no es injusto, ni malvado

Además de los doce dioses principales del panteón griego, existen otras deidades de menor poder y prestigio, consideradas Individualidades en la mitología clásica. Aunque muchos de estos dioses se ven relegados a simples lacayos de sus poderosos familiares, estos son las : Asclepio, Heracles, Démeter, Eride, Eros, Hebe, Hécate, Helio, Hestia, Himeneo, Ilitia, Iris, Némesis, Pan, Perséfone, Príapo, Selene, Silenio, Tánato y Temis.

Tambien en el universo de la mitología grecorromana están las agrupaciones:

Ninfas: Personifican la fuerza de la fecundidad en la Naturaleza.

Musas: Protectoras e inspiradoras de las manifestaciones de la inteligencia y la creatividad.

Moiras: Personalización del destino. Moira significa "la porción asignada".

Horas: Rigen el orden social y el orden de la naturaleza

Gracias: Personifican el encanto y la belleza.

Furias: Personifican el castigo.

Satiro: (Faunos) Genios de la naturaleza

Titanes: Representan las fuerzas de la naturaleza

Gorgonas: Bestias mitológicas con cuerpo de mujer y cabellos de serpiente con la habilidad de petrificar a quienes se atrevían a mirarlas

Este sólo fue un recorrido rápido por los personajes grecorromanos que quizás nos topemos más adelante al compararlos en el análisis comparativo con los personajes de *La Guerra de las Galaxias*. Junto a temas como el del amor prohibido, la reunificación de la familia, la tensión entre padre e hijo o la redención, los contrastes parecen ser uno de los elementos que más atraen a los fanáticos y que si se revisa la mitología clásica aparecen constantemente.

Para Paul Alkon, experto en ciencia ficción de la Universidad del Sur de California (USC), el éxito de la trilogía reside en la adaptación al futuro de la mitología clásica. Lucas utiliza algunos de los arquetipos fundamentales de toda historia, así, la lucha entre el bien y el mal es un tema que surge en toda la literatura desde la Biblia en adelante. *Todos los personajes de la trilogía representan a alguna clase de*

arquetipo, desde el héroe hasta el bufón, que se han visto representados a lo largo de la historia en todas las grandes narraciones, de Shakespeare a Wagner.<sup>87</sup>

Existen también varios arquetipos a través de la mitología clásica que son representados por los personajes de la trilogía y que los describen. El héroe es uno de los principales. Está representado por la personalidad maná y es el luchador de los dragones malvados. Básicamente, representa al Yo (tenemos a identificarnos con los héroes de las historias) y casi siempre está envuelto en batallas contra la sombra, en forma de dragones y otros monstruos. No obstante, el héroe es tonto. Es, después de todo, un ignorante de las formas del inconsciente colectivo. Luke Skywalker es el ejemplo perfecto. Al héroe usualmente se le encarga la tarea de rescatar a la doncella, la cual representa la pureza, inocencia y en todas por igual, la candidez. En la primera parte de la historia la princesa Leia es la doncella. Pero, a medida que la historia avanza, ella se vuelve anima, descubriendo el poder de la fuerza (el inconsciente colectivo) y se vuelve un compañero igual que Luke, quien resulta ser su hermano. El héroe es guiado por un viejo hombre sabio, una forma de animus que le revela al primero la naturaleza del inconsciente colectivo. En la Guerra de las Galaxias, este viejo es Obi Wan Kenobi, y luego Yoda. Obsérvese que ambos enseñan a Luke todo sobre la fuerza, y cuando Luke madura, mueren, volviéndose parte de él. Darth Vader representa el arquetipo de "padre oscuro". Es la sombra y el maestro del lado oscuro de la fuerza. También resulta ser el padre de Leia y Luke. Cuando muere, se convierte en uno de los viejos hombres sabios.

Existe también un arquetipo animal y representa las relaciones humanas con el mundo animal. Un buen ejemplo sería el del caballo fiel del héroe. Después de todo, los animales están más cercanos a sus naturalezas que nosotros. La siempre disponible nave espacial (el Halcón Milenario) son símbolos de animales que fielmente acompañan a los héroes, Luke y Han (en distintos niveles) durante la rebelión, pero precisamente toda la travesía que estos personajes recorren está plasmada en el trabajo de Joseph Campbell "El Héroe de las Mil Caras. Psicoanálisis del Mito".

#### 4.2. La aventura del Héroe

Recordemos el Ulises de la *Iliada*. Ulises vive con Penélope y su pequeño hijo Telémaco en Ítaca. Su vida es feliz y completa pero un día tiene que marcharse a la guerra de Troya, dejando a su familia. Después de correr innumerables aventuras, de luchar contra monstruos terribles, de enfrentarse a la traición, a la tentación de bellas mujeres y a todo tipo de pruebas, Ulises regresa a su hogar. En numerosas ocasiones parece que no podrá conseguirlo, en otras vemos un terror aún más profundo que es la pérdida de memoria o la pérdida del deseo por volver, olvidando su pasado. Pero Ulises consigue recordar y vuelve a un hogar y a un trono invadido que deberá restablecer en un apasionante final para recuperar el trono y a su familia.



Ulises y Penélope (Pintura Anónima)

Cuando Joseph Campbell<sup>88</sup> sostenía que todas las historias mitológicas dibujaban un repertorio común de imágenes y símbolos,

<sup>87</sup> Citas sacadas de [http://www.diariolarepublica.com/2002/aut/plantillas/6/30/plantilla\\_a\\_mv?registro=13](http://www.diariolarepublica.com/2002/aut/plantillas/6/30/plantilla_a_mv?registro=13)  
<sup>88</sup> Antropólogo norteamericano (1904-1987) que analiza a los mitos como el imaginario colectivo del mundo y quien tuvo un acercamiento muy particular con George Lucas a través del libro: *El héroe de las mil máscaras. Psicoanálisis del mito*. (FCE. México. 1997) en el que se describe "La aventura del héroe" como una forma de interpretación del papel del arquetipo del héroe en las expresiones y mitologías del mundo.

se refería en parte al trabajo del psicólogo Carl Jung y su teoría de los arquetipos . Creía que ciertos impulsos e instintos se manifestaban en fantasías y revelaban su presencia a través de motivos simbólicos. Estas "formas e imágenes" son las mismas en todo el mundo y construyen los mitos. Dichas formas aparecen en la mente inconsciente a través de los mitos y los sueños, los arquetipos surgen como personajes – princesas, caballeros, dragones, hechiceros y locos – quienes ayudan u obstaculizan al viaje a la luz del héroe. Pueden también aparecer como imágenes arquetípicas – una secuencia de eventos, cierto lugar o como un talismán. En las historias más profundas, estos elementos permanecen de manera constante. Las actividades, comunicaciones y aventuras en donde el héroe mítico participa; los lugares que el héroe visita, desde el castillo encantado hasta la caverna más oscura; todo esto aparece en cada historia mitológica en el mundo. En el corazón de estas historias generalmente está latente un conflicto central entre un par de opuestos: el bien y el mal, la luz y la oscuridad, incluso masculino contra femenino. A medida que vemos el desarrollo del conflicto, encontramos el germen del significado que nos permite descubrir el sentido de vida de nuestra cultura:

Nosotros no tenemos que arriesgarnos en la aventura, los héroes de todos los tiempos lo han hecho ya. El laberinto es difícil. Solo necesitamos seguir el hilo de la aventura del héroe, y dónde pensábamos encontrar una abominación encontraremos un Dios. Y dónde pensábamos acabar con alguien, nosotros moriremos. Y si quisiéramos viajar hacia el exterior, regresaremos al centro de nuestra propia existencia. Y dónde habíamos pensado estar solos, estaremos con el mundo entero.<sup>89</sup>

En casi todos los mitos y en las historias que el ser humano ha creado está la figura del héroe o la heroína. Aquel personaje que realiza proezas o hace cosas que están más allá del rango normal de logros y experiencia. En la mayoría de los mitos encontramos que existen ciertas secuencias típicas de acción que protagonizan los héroes. Primero, el héroe debe separarse del mundo ordinario en el que está inmerso y esto se convierte en el inicio del trayecto. Después en el nuevo mundo en el que el viaje toma lugar, el héroe debe pasar por varias pruebas y obstáculos para alcanzar la iniciación que hasta ese punto sigue siendo desconocido para él, finalmente el héroe regresa a compartir lo que ha aprendido con los que conoció en el trayecto. Estas aventuras generalmente comienzan con algo que se ha sustraído (puede ser material, social o espiritual) y el héroe tiene que encontrarlo; o es aquel que siente una carencia en su entorno (sociedad, familia, él mismo incluso) y permanece en la búsqueda para solucionarlo. Este personaje adquiere la capacidad de involucrarse en una serie de aventuras que están más allá de lo ordinario, para recuperar lo perdido o para descubrir un "elixir" que le devuelva la vida que anhelaba, y todo este proceso se convierte en un ciclo constante.

Hablar de héroes en el mundo contemporáneo exige fórmulas de análisis particulares, en las cuales se privilegie el aspecto mítico de este concepto y basadas en el trabajo de describir la percepción ideológica de ciertas figuras particulares, las cuales tienen una relación bastante limitada con la realidad misma. Los héroes corresponden más al inconsciente colectivo que a situaciones sociales concretas, al menos en el mundo actual. En realidad se trata de figuras cuyos arquetipos más definitorios se encuentran a nivel de los objetos culturales de amplia difusión, tanto en el campo de la literatura popular como de la historieta o el cine más comerciales.

---

Para Lucas, este libro y la influencia de Campbell en su vida fueron fundamentales para la creación del argumento de la trilogía.

<sup>89</sup> Cita de Joseph Campbell en: Campbell Joseph, Bill Moyers.1988. "The Hero's Adventure". *The Power of Myth*. Nueva York, EE.UU., pag. 123

Sin embargo, el término mismo "héroe" plantea un problema de definición. Esta palabra, en la mayoría de las lenguas occidentales, se deriva en forma directa del latín *heros*, *herois*, a su vez derivado del griego<sup>90</sup>, utilizado habitualmente para definir a una especie de semidios o a un jefe militar épico. La primera constancia de ser aceptado su uso en la lengua castellana aparece en el *Universal Vocabulario* en latín y romance de Alonso Fernández de Palencia (Sevilla, 1490), donde se les define como " *hijos de la tierra della engendrados* "<sup>91</sup>. Según Platón, los héroes eran semidioses, nacidos de la unión de un dios con una mujer mortal o de un hombre mortal con una diosa<sup>92</sup>. Como señala Nicola Abbagnano, es evidente que en esta definición se confina la noción de héroe a la esfera del mito, desprendiéndola totalmente del mundo real en el cual vivimos. Tanto Hesíodo como el mismo Platón se refieren a una mítica "edad de los héroes", anterior a la historia tal como la conocemos<sup>93</sup>. Igualmente, Aristóteles excluye la noción de héroe de su campo de estudio y del sistema político por él propuesto al señalar que:

Si hay en el Estado un individuo o, si se quiere, muchos, pero demasiado pocos, sin embargo, para formar por sí solos una ciudad, que tengan tal superioridad de mérito, que el de todos los demás ciudadanos no pueda competir con el suyo, siendo la influencia política de este individuo único o de estos individuos incomparablemente más fuerte, semejantes hombres no pueden ser confundidos en la masa de la ciudad. Reducirlos a la igualdad común, cuando su mérito y su importancia política los deja tan completamente fuera de toda comparación, es hacerles una injuria, porque tales personajes bien puede decirse que son dioses entre los hombres. ... la ley no se ha hecho para estos seres superiores, porque ellos mismos son la ley. ... Este es también el origen del ostracismo en los Estados democráticos, que más que ningún otro son celosos de que se conserve la igualdad. Tan pronto como un ciudadano parecía elevarse por encima de los demás [...], el ostracismo le condenaba a un destierro más o menos largo. En la mitología, los argonautas no tuvieron otro motivo para abandonar a Hércules<sup>94</sup>

Es en el romanticismo cuando el término "héroe" adquiere una connotación relacionada con el devenir histórico, y cuando ciertos autores comienzan a identificar a los héroes con individuos reales y necesarios, seres excepcionales en los cuales se encarna la Providencia y que, por lo tanto, están destinados a realizar grandes acciones capaces de determinar el proceso histórico. El mito entonces intenta adoptar una corporeidad. Este punto de vista está representado por autores como Hegel, quien visualiza a los héroes como videntes que conocen la verdad última de su mundo y de su tiempo. La Razón, según Hegel<sup>95</sup>, se sirve de estos individuos excepcionales (quienes aparentemente sólo buscarían satisfacer su ambición personal) para cumplir sus fines trascendentes. La Idea Universal alcanza su finalidad a través de ellos<sup>96</sup>.

Otro ejemplo de esta concepción romántica es la de Thomas Carlyle, para quien:

La Historia Universal, lo realizado por el hombre aquí abajo, es, en el fondo, la historia de los grandes hombres que entre nosotros laboraron. ...todo lo que cumplido vemos y atrae nuestra atención es el resultado externo, la realización práctica, la forma corpórea, el pensamiento materializado de los grandes

<sup>90</sup> Según Alfonso Álvarez Villar, este término puede estar en relación con el vocablo que significa impulsar o vigorizar en artículo de este autor "Culto del Héroe" en el *Diccionario UNESCO de Ciencias Sociales*, vol. II; Barcelona, Planeta Agostini, 1988, p. 1000

<sup>91</sup> Corominas, Joan y José A. Pascual. 1989. *Diccionario crítico etimológico castellano e hispánico G-MA*. Madrid, Gredos, pág 349.

<sup>92</sup> Platón. 1976. *Cratilo en Diálogos*. México, Porrúa Colección Sepan Cuántos.

<sup>93</sup> Abbagnano Nicolas. 1987. *Diccionario de Filosofía*. México, FCE, pág. 604

<sup>94</sup> Aristóteles. 1982. *La Política*. México, Espasa - Calpe. Colección Austral 239, pp 98-99

<sup>95</sup> A esto Hegel le llama "Astucia de la Razón"

<sup>96</sup> Hegel, Friedrich G.H. *Filosofía de la Historia*, citado por N. Abbagnano

hombres que nos enviaron. Su historia, para decirlo claro, es el alma de la historia del mundo entero.<sup>97</sup>

La importancia para nosotros de estas concepciones románticas se mide por el hecho de su vigencia actual, pues es obvio que para una mayoría de personas todavía existe, como un hecho comprobable, esta concepción del héroe. La misma se muestra a través de sus múltiples manifestaciones en el arte, sobre todo en las representaciones de tipo popular. Obviamente, muchos de los llamados "héroes" en el cine contemporáneo siguen obedeciendo a las definiciones dadas por Hegel o Carlyle, o al menos se les visualiza y se les representa como si obedecieran a éstas. El mismo Carlyle creó la expresión "culto a los héroes", la cual podría definir todavía la relación del espectador contemporáneo ante las imágenes míticas ofrecidas por el cine en la actualidad<sup>98</sup>. Según Abbagnano, la concepción romántica de la historia, la visión trágica, está estructurada sobre la creencia de que está encaminada a realizar un plan perfecto e infalible y de que existen individuos destinados a realizar ese plan, ya no tiene vigencia alguna. Sin embargo, resulta obvio que todavía está presente en una gran parte del público contemporáneo, que no únicamente proyecta esta percepción en la forma como percibe las películas, sino incluso la utiliza para "leer" la realidad misma. En realidad, el cine a menudo no es sino la puesta en escena de una concepción ideológica ampliamente difundida.

La figura del héroe en sí cumple una función ideológica. Como señala B. A. Botkin:

Lo relatos de héroes nos dicen más acerca de un pueblo que quizá ningún otro tipo de relatos. Puesto que, como individuos excepcionales y dignos de admiración, los héroes corporeizan las cualidades que más admiramos o deseamos en nosotros mismos.<sup>99</sup>

Alvarez Villar afirma que los héroes son siempre los cristalizadores de las aspiraciones de toda una colectividad: "Si algún día un pueblo pudiera plasmar materialmente sus anhelos, esta plasmación tendría las mismas características formales y dinámicas de sus héroes".

Esto nos señala hasta qué punto una sociedad, al identificar y definir a sus héroes, se está identificando y definiendo a sí misma. Los funcionamientos del héroe del cine contemporáneo estadounidense nos deben, por tanto, ayudar a comprender los funcionamientos de toda una cultura. Lo cual es importante para nosotros, pues nuestra propia cultura funciona como algo determinado en muchos aspectos por la sociedad estadounidense, la cual funge todavía como nuestra dominante en el complejo momento actual. La ideología venida de Estados Unidos es también, en muchos aspectos, la ideología de nuestra clase dominante. Y sus héroes son a menudo también los nuestros.

Igualmente, se debe tomar en cuenta cómo muchos investigadores se han enfocado a tratar de definir al héroe en la forma de un concepto general, poniendo de relieve estructuras que a menudo reaparecen en culturas distintas en el proceso de creación de estas figuras de trascendencia. Resulta interesante constatar que muchos de los personajes definidos como héroes en el cine estadounidense contemporáneo parecen responder, de una u otra forma, a muchos de estos

---

<sup>97</sup> Carlyle, Thomas. 1985. *Los héroes*. Madrid, Sarpe, p.31

<sup>98</sup> Alfonso Álvarez Villar define este "culto del héroe" como un conjunto de prácticas y ritos destinados a conseguir la protección del espíritu mismo (Op cit., p. 1001). Se puede considerar que la moderna idolatría de ciertas figuras heroicas es la forma como ciertas sociedades intentan colocarse bajo la advocación de esos superhombres de ficción, identificándose con ellos y obteniendo una forma de protección simbólica

<sup>99</sup> B.A. Botkin (editor). 1944. *A Treasury of American Folklore: Stories, Ballads and Traditions of the People*. Nueva York, Crown, p. 2

arquetipos. Podemos, por tanto, intentar seguir las definiciones dadas por algunos de esos investigadores, poniéndolas en relación directa con algunos de los productos fílmicos más representativos de la mitología contemporánea, apreciando hasta qué punto reaparecen en estos objetos culturales de la modernidad estereotipos al parecer presentes desde el origen mismo del mito heroico. El hecho de existir esa relación no presupone, sin embargo, que se trate de arquetipos o estructuras comunes a toda la humanidad, simplemente retomadas por el cine contemporáneo. Se trata, más bien, de la forma como una cultura establece sus pautas o parámetros, definiendo relaciones de continuidad genética con mitos anteriores, con estructuras legendarias que la preceden y de las cuales pretende presentarse como la heredera indiscutible.

Por su parte, Joseph Campbell propone una definición de héroe que se podría aplicar, sin demasiados problemas, a los personajes definidos como tales en el actual cine estadounidense. Para este autor, el héroe es una figura con la obligación de enfrentar una serie de pruebas (a menudo sobrehumanas), cuya consecuencia directa será la obtención de algo inmensamente valioso, tanto para el personaje mismo como para toda la humanidad (o al menos para quienes forman parte del grupo colocado bajo los auspicios del héroe). Independientemente que el motivo inicial de las acciones del personaje fílmico sea una venganza personal, se trata siempre de darle una connotación más amplia y generosa, presentando sus acciones como benéficas para un conjunto más amplio de individuos. Así, generalmente el enemigo del héroe es presentado como un individuo terrible, cuyas acciones malignas atañen a todas las personas que se cruzan en su camino. De esa forma, su eliminación resulta positiva para toda la humanidad y no solamente para el protagonista. Además de la dinastía Skywalker en las diferentes películas de *La Guerra de las Galaxias* sería inútil hacer la lista de todos los personajes fílmicos enfocados en sus acciones a salvar a la humanidad, o que impiden sean destruidas ciudades con millones de habitantes, o logran obtener algo considerado como de beneficio general. En contrapartida, actualmente también aparecen héroes cuya función consiste en impedir que algún objeto o descubrimiento científico (el cual, supuestamente, sería inmensamente dañino para el planeta) llegue a existir.

De acuerdo con el mismo Campbell, el héroe tradicional tiene siempre un recorrido cíclico, pues el punto de partida coincide a menudo con el de llegada de su viaje. En un principio, aparece como un personaje que responde a un llamado o solicitud de auxilio, al cual inicialmente se había negado (una estructura básica de una enorme cantidad de westerns, películas de aventuras o cintas de artes marciales que también forman parte de las bases para el guión de la trilogía). Inicia su aventura y es sometido a una serie de torturas y sufrimientos que equivalen a las pruebas o las tareas difíciles. Igualmente, debe superar una serie de tentaciones. Pero el héroe triunfa sobre todas las pruebas y regresa a su punto de partida.

Esencialmente, según Campbell, hay la posibilidad de que exista sólo un arquetipo de héroe mítico, de quién su vida ha sido repetida en varios escenarios y representada por varios personajes. Un héroe legendario es aquel que es un fundador de algo, de una nueva era, de una nueva religión, de una nueva ciudad, el fundador de una nueva forma de vida. Para encontrar algo nuevo, se tiene que dejar atrás la antigua búsqueda e ir tras la idea germinal que tendrá la potencia de sacar adelante el objetivo del viaje del héroe. Este patrón lo podemos encontrar en la mitología clásica. Campbell cita los ejemplos de Jasón de Creta que dejó la cueva en donde creció para encontrar el vellocino de oro que le permitiría recobrar el trono de su reino y Prometeo quien viajó al Monte Olimpo y robó el fuego de los dioses para traerlo de regreso a la tierra.

Existen dos tipos de hazaña que caracterizan las historias heroicas. La primera es física, en la que el héroe lleva a cabo un acto de valentía en una batalla en donde

su vida está en peligro y además es capaz de salvar otras. La otra es una hazaña espiritual, en donde el héroe aprende a experimentar un rango más alto de la vida espiritual humana que deja un mensaje en los que lo rodean y en el héroe mismo. En el sentido psicológico, es un viaje de auto descubrimiento, cuyo destino real es el reino que está entre nosotros, donde hemos de encontrar nuestro propio y único centro con toda la fuerza y las debilidades, Joseph Campbell lo pone de esta manera:



héroe cultural del día, un personaje no solamente del momento histórico local pero del mundo<sup>100</sup>

Todas las potencialidades de la vida que nunca pudimos desarrollar en la realización adulta, esas porciones de nosotros mismos, están ahí (en el mundo interno); para que esas semillas germinen y no se mueran. Si sólo la porción de esa totalidad perdida puede salir a la luz podemos experimentar una maravillosa expansión de nuestros poderes, una intensa renovación de la vida. Debemos elevar nuestro rango. Además, si podemos revelar algo olvidado, no sólo para nosotros mismos si no para nuestra generación o nuestra civilización, nos convertiremos en el

Si observamos la historia de Luke Skywalker bajo esta luz, su significado empieza a brillar con intensidad. La travesía de Luke a través de estas tres películas lo transforma del rebelde e impaciente adolescente, ansioso por la aventura, en un héroe adulto que ha confrontado sus fortalezas y sus debilidades y encontrado el poder para ayudar a salvar a la galaxia. A lo largo de su camino se encuentra con ogros, magos, laberintos y trampas, los símbolos arquetípicos del viaje del héroe.

Pero Luke no es el único que se transforma en la historia de La Guerra de las Galaxias. Parte del éxito y de la fascinación de esta obra en particular es que está llena de héroes, a veces encontrados en los lugares más inusuales. Varios de los personajes se embarcan en una travesía en la que se encontrarán pruebas difíciles y regresarán a su lugar de origen profundamente cambiados. Veremos como Han Solo, la princesa Leia Organa e incluso Darth Vader y C3PO viajan a través de sus propias transformaciones y descubren sus naturalezas más profundas. En esta parte del análisis podemos encontrar en los distintos personajes características estructurales del héroe clásico: de Zeus, el poder; de Hércules, la fuerza, de Atlás la resistencia; de Aquiles, el valor y de Mercurio la velocidad.

#### 4.2.1. LA PARTIDA.

##### 4.2.1.1. La Llamada a la aventura

En los mitos, los héroes generalmente son llevados a los extremos de la vida. Pueden ser mendigos o príncipes. A veces el héroe es el hijo de padres distinguidos -. reyes por ejemplo -que por dificultades que rodean su nacimiento, como una profecía o un hechizo, acaba en circunstancias humildes o desprotegidas, totalmente contrarias a las de su cuna. Por ejemplo, los gemelos reales, Rómulo y Remo, fundadores eventuales de



Danae y Perseo junto a Pescadores, fresco anónimo

<sup>100</sup> Campbell, Joseph. 1997. *El Héroe de las Mil Máscaras*. FCE.

Roma<sup>101</sup>, fueron amamantados por una loba y criados por un pastor. Perseo, hijo del gran Zeus y de la Princesa Danae, fue educado en una choza de pescador hasta que fue lo suficientemente maduro para irse a la aventura y culminar con la muerte de la temible Medusa en sus manos. De manera similar en el comienzo del Episodio IV "La Guerra de las Galaxias" Luke es un joven granjero que vive al cuidado de sus tíos Owen y Beru Lars, en el remoto planeta desértico de Tatooine. Pasaría el tiempo suficiente para que él se diera cuenta de su herencia real.

Luke, al principio de la historia representa el arquetipo de "El Loco"<sup>102</sup> o el "Tonto" quién se caracteriza por la curiosidad, locura, extravagancia, despreocupación, ingenuidad. Este arquetipo simboliza la juventud sin experiencia lista para emprender un viaje hacia lo desconocido. El joven ignora los peligros que le esperan como Luke Skywalker.

El viaje del héroe empieza con la llamada a la aventura, la primera situación en una cadena de eventos que separarán al héroe del hogar y de su familia. A veces ese llamado proviene de la propia naturaleza del héroe, pero usualmente el destino le brinda esa señal, generalmente manda a un heraldo – un personaje que trae consigo un mensaje que detona la travesía. Inicialmente el héroe no reconoce el trabajo del destino, la crisis que lo precipita aparece de manera accidental a pesar de que representa el inicio de la vida del héroe a un mundo de poder y peligro insospechado.

La Guerra de las Galaxias <sup>103</sup> comienza con una damisela en peligro y un mensaje



extraviado: R2-D2 y C3PO, los encargados de llevar la suplica de la princesa Leia al Jedi Obi Wan Kenobi en el planeta Tatooine en dónde son detenidos por unos Jawas recolectores de chatarra que se encuentran en el

planeta para venderla. Los Jawas se llevan a los androides a los parajes cercanos a la granja de los Lars, es ahí como los androides se vuelven los instrumentos del destino que llevan el mensaje de la princesa, la llamada a la aventura, al joven Luke.

Tradicionalmente el heraldo era un mensajero real. En este análisis no sólo es quien lleva noticias de un lugar a otro, sino quién precede o presagia. R2D2 satisface estas dos definiciones, además de presentarte a Luke la existencia de la princesa, también representa un augurio de eventos que están por venir. En el mito de Perseo y Medusa el héroe recibió de Atenea un escudo reflejante, un casco de invisibilidad de Hades, una espada afilada y un par de zapatillas aladas de Hermes que utilizó en el camino para conquistar a la Gorgona. Aquí Luke obtiene los planos de la Estrella de la Muerte como el primer paso para demoler la fuerza de la oscuridad.

<sup>101</sup> De quienes se hablará más adelante en este capítulo.

<sup>102</sup> La primera carta del Tarot. En su representación gráfica generalmente aparece un joven que está parado en el borde de un precipicio. <http://www.gdivinacion.net/cartasdelatarot.htm>

<sup>103</sup> En este capítulo, la primera película de la trilogía (Episodio IV, La Guerra de las Galaxias: Una Nueva Esperanza) será referida como "La Guerra de las Galaxias"

Como arquetipos, los androides se pueden comparar a los aspectos de la psique. C3PO parece ser totalmente ego. Domina más de seis millones de formas de comunicación, pero a pesar de que escucha, parece comprender nada. R2D2 es como el subconsciente, todo su poder reside en el interior. Puede almacenar enormes cantidades de datos y procesarlos instantáneamente, pero sólo se puede comunicar con los humanos a través de signos y símbolos y generalmente se apoya en C3PO para traducirlos. R2 parece estar hecho para guardar secretos; sin embargo, es quien motiva a Luke hacia la aventura.



C3PO también actúa como un heraldo; la primera conversación que sostiene con Luke está llena de profecías. Cuando Luke lamenta las nulas posibilidades de salir de la granja de sus tíos, C3PO le pregunta si lo puede ayudar en algo, Luke responde "¡¡¡No a menos que alteres el tiempo, aceleres la cosecha y me teletransportes de este planeta!!!". En esta misma conversación C3PO llama a Luke "Sir Luke" lo que provoca risas en el joven Skywalker; sin embargo, al final de la trilogía madura y simbólicamente se gana este título. El mismo apellido de Luke, Skywalker (Trota cielos), revela su destino; mientras su tío Owen trata de mantenerlo en la granja, su nombre indica que está destinado a viajar por el espacio.

#### 4.2.1.2 Los Guardianes del Umbral

Antes de que Luke se comprometiera a empezar la Jornada del Héroe, se enfrenta a obstáculos. En la búsqueda por el vellocino de oro, Jasón y los Argonautas tienen que navegar por las Simplégades, grandes piedras que representaban los obstáculos en el Mar Negro una a cada lado de un angosto estrecho que entrechocaban para destruir a cualquier embarcación que se atreva a pasar por ahí.



Jasón de Frasmio Quellinius

Para romper con los límites que definen la vida diaria y alcanzar el primer paso en su travesía, el héroe debe pasar a través de los guardianes del umbral. Algunos benignos y protectores, pero también restrictivos que tratarán de desanimarlo en su esfuerzo. Los tíos de Luke, Owen y Beru Lars representan a estos primeros guardianes al no

permitirle seguir su destino, antes de ser asesinados por el Imperio. Durante este periodo en la trilogía, R2D2 se pierde, Luke sale a buscarlo en el Mar de las Dunas tratando de que su tío Owen no se de cuenta. Precisamente es entonces cuando las fuerzas imperiales destruyen la granja de los Lars en busca de los androides y es así como Luke nunca regresa a casa, una jugada más del destino, que le permite empezar su jornada como héroe.

Existe otro tipo de guardián más peligroso que aparece en los mitos antiguos, listo para detener al héroe en la entrada a los parajes desconocidos que están fuera de casa. Como el Cancerbero, perro guardián de tres cabezas y cola de serpiente, de Hades, el Señor de los Infiernos. Luke se enfrenta también a guardianes peligrosos al desafiar la autoridad de su tío para ir en busca de R2 y verse en peligro de muerte por la Gente de Arena o Tuskan Raiders. Skywalker no puede enfrentarse a este obstáculo sin ayuda, su jornada heroica y su vida están a punto de terminar abruptamente cuando una misteriosa figura aparece y acaba con los forajidos.

#### 4.2.1.3 El sabio y el Talismán Mágico

Generalmente, el joven e inexperto héroe se da cuenta en las primeras situaciones de su aventura que no puede proseguir sin la ayuda sobrenatural. Como lo describe Joseph Campbell, en los cuentos de hadas este ayudante "puede ser un gnomo del bosque, un hechicero, un pastor que aparece para proveer los amuletos y para aconsejar al héroe. Las grandes mitologías desarrollan el papel en una gran figura de guía, de maestro"<sup>104</sup>. La figura guía en esta parte de la trilogía es Obi Wan Kenobi, y representa al arquetipo de "El Hechicero". Se describe con barba blanca y ojos penetrantes y profundos. Es la guía que contiene los poderes mágicos y el conocimiento a priori de los eventos que ayudaran y protegerán al joven héroe a continuar su travesía por sí mismo.

En La Guerra de las Galaxias , Obi Wan Kenobi (Ben Kenobi, como se le conoce al principio de la trilogía) es un Caballero Jedi que se había retirado del mundo para vivir en solitario. Ahora aparece para salvar la vida de Luke, le ofrece consejo, amuletos y entrenamiento que Luke necesitará en su aventura. Para empezar su jornada como héroe, Luke necesita un sentido de dirección, una meta. La historia de Ben sobre el padre de Luke, Anakin Skywalker, es completamente diferente a la que le había contado su tío Owen. Luke creía que su padre era un oficial de navegación en una de las flotas espaciales que cruzaban las galaxias. Ben le dice que su padre era uno de los mejores pilotos que habían existido en el espacio y además un Caballero Jedi. Gracias a esa anécdota Luke se propone a ser un Jedi como su padre.



El talismán que Ben le ofrece es una espada mágica, el sable láser, y no sólo cualquiera, sino el sable que perteneció al padre de Luke. En los mitos, las espadas mágicas generalmente representan un símbolo de legitimidad, y ésta espada pasó de padre a hijo como una herencia y dicha arma aparecerá en la trilogía subsecuentemente.

La espada mágica es un talismán cargado de simbolismo. Un amuleto puede proteger al héroe del mal, pero no requiere ninguna acción por parte del héroe. Él debe manejar la espada activamente, lo que significa que no sólo debe adquirir habilidades, también debe tomar decisiones. Si pelea por el bien, la espada representa la justicia, si pelea por el mal representa destrucción.



El ofrecerle a Luke el sable láser es una de las tareas de Ben como guía. También debe adentrarlo al poder espiritual de la Fuerza y a su lado oscuro el uso potencial de la Fuerza para hacer el mal. Ahora los elementos potenciales de la travesía del héroe están en su lugar, recaerá en el corazón de la Fuerza las

luchas a las que hará frente Luke y los triunfos que alcanzarán. Ahora sabemos que el camino que sigue adelante estará lleno de peligros que el héroe tendrá que sortear. La dirección que tome será inescrutable para el héroe que tiene que aprender y mantener su fe, aún cuando la aventura parezca irracional.

<sup>104</sup> Campbell, Joseph. 1997*opcit.* p. 72

#### 4.2.1.4 La Negativa del Llamado

Los intentos de los héroes de rehusarse a partir a su aventura se repiten continuamente en las mitologías, según las investigaciones que ha hecho Campbell, quién llamó a este fenómeno "la negativa al llamado". La ninfa griega Dafne era pretendida por el Dios Apolo, todo gracias a que Eros le disparó una flecha de oro para que se enamorara locamente de ella y a la ninfa le disparó una flecha de plomo para que todo el tiempo lo rechazara. Ante esta negativa su padre el Rio Peneo de Tesalia la convirtió en árbol:

Apenas había concluido la súplica, cuando todos los miembros se le entorpecen: sus entrañas se cubren de una tierna corteza, los cabellos se convierten en hojas, los brazos en ramas, los pies, que eran antes tan ligeros, se transforman en retorcidas raíces, ocupa finalmente el rostro la altura y sólo queda en ella la belleza.<sup>105</sup>

Cuando Ben recupera el mensaje de Leia que traía consigo R2 y se da cuenta que tienen que viajar a Alderaan, Luke presenta el mismo comportamiento que los héroes en los mitos que dudan en dar el gran paso y le da todo un catálogo de excusas y pretextos para no ir: "*Tengo que regresar a casa... ¡ No me puedo involucrar!*". Pero la mano del destino vuelve a hacer de las suyas pues al regresar a casa de sus tíos descubre que las tropas imperiales han quemado su granja y asesinado a su familia. Este evento coloca firmemente a Luke en el camino, ahora más que una motivación es un deber unirse a Ben y a los androides en su intento por rescatar a la princesa y salvar a la rebelión. Ha sido literalmente arrancado de su vida anterior, no hay más que ir hacia delante. Desde un punto de vista mítico esta es la primera y más real insinuación que el viaje del héroe no es un lecho de rosas pues envuelve mucho dolor, pérdida y desesperación.

El acto final de la separación para Luke no es sólo dejar su casa, también su planeta. Skywalker deja Tatooine pensando que va a viajar a Alderaan, sin embargo pasarán años en los que deambula antes de completar su aventura. Este aparente rondar por la galaxia es un elemento típico de la jornada mítica del héroe. En este mismo sentido, el héroe griego Odiseo<sup>106</sup> deja Troya al final de la Guerra de Troya, pensando que está en camino a su ciudad Itaca; sin saber que le tomaría diez años para llegar . Así como todos los héroes míticos, la travesía va a estar llena de desafíos y obstáculos, victorias y reveses. Eventualmente el héroe perderá a sus compañeros de viaje y tendrá que hacer solo el resto del viaje para encontrar su destino.

Al igual que Odiseo, Luke necesita una nave y compañeros de viaje que lo acompañen en el inicio de este viaje. El puerto de Mos Eisley representa otro umbral que Luke debe cruzar para emprender su travesía. Encuentra la oportunidad con inusuales compañeros que le proveerán el vehículo que lo llevará a la galaxia y sus alrededores.

#### 4.2.1.5 Compañeros del Héroe

Los compañeros del héroe aparecen desde las mitologías más antiguas. En la mitología clásica, los camaradas de aventura más famosos podrían ser los Argonautas, un grupo de nobles héroes griegos reclutados por Jasón para servir como la tripulación del Argos y ayudar en su travesía por el vellocino de oro.

Para encontrar compañeros de viaje, Ben y Luke deben descender de las calles de Mos Eisley al oscuro y misterioso mundo de la cantina, un lugar concurrente de piratas espaciales y aventureros. El descenso al inframundo es un pasaje mítico en

<sup>105</sup> Ovidio, *Metamorfosis*, I, 504-533, citado en Campbell, *El héroe de las mil caras* pag. 61 n. 15

<sup>106</sup> Odiseo es el nombre que le dieron los griegos al héroe mítico y el cual deriva de el nombre del libro del que es protagonista "La Odisea" de Homero. Ulises fue el nombre que le dieron los romanos.

la aventura del héroe, y esta visita a la cantina es una de las tantas en la trilogía de la Guerra de las Galaxias. En un sentido psicológico, Ben y Luke están dejando atrás cualquier tipo de conciencia y descienden a los niveles más bajos de inconciencia donde lo extraño, maravilloso y peligroso se conjugan. La cantina es una "guardia tenebrosa y enmohecida" un "arsenal alamante de criaturas y monstruos extraños"<sup>107</sup>. Pero no todas las criaturas que vemos en el inframundo son fuerzas negativas. A veces pueden decir o hacer precisamente lo esperado y son de gran ayuda en la travesía del héroe. Ben Kenobi, durante esta secuencia se acerca a una criatura aparentemente salvaje de casi dos metros y medio; peludo y café; con afilados colmillos – un Wookiee de doscientos años para ser exacto. La criatura feroz es Chewbacca, el segundo de a bordo del Halcón Milenario.

Chewie conduce a Ben y a Luke hacia Han Solo, un pirata, contrabandista y capitán del Halcón. Durante el desarrollo de la trilogía, Han también se convertirá en héroe, y la llegada de Luke y Ben representa su propio "llamado a la aventura". Han y Chewbacca representan el verdadero vínculo de amistad entre dos camaradas reflejado en el mito de Damón y Pitias. Damón y Pitias, iniciados en la Ciencia de Pitágoras, se unieron por una fiel amistad. Habiendo Dionisio, rey de Siracusa condenado a muerte a Pitias, el desdichado pidió al tirano que le concediera unos días para ordenar sus cosas antes de morir. Dionisio aceptó a condición de que Damón quedase como rehén. Se acercaba el día fijado para la ejecución de la pena y Pitias no regresaba. Pero el rehén nunca dejó de mostrarse confiado en que su amigo volvería. Cuando el momento de la decapitación estaba próximo reapareció el verdadero condenado. Asombrado, el tirano Dionisio de tal prueba de amistad, decidió perdonar a Pitias y al mismo tiempo se ganó la amistad de ambos.

El primer paso en el viaje del héroe de Han está obstaculizado por otro guardián del umbral. Greedo un caza recompensas, quien se presenta con un mensaje de Jabba el Hutt; Han debe pagar su deuda o pagar con su vida. A diferencia de Luke, Han no necesita ayuda supranatural para cruzar este umbral, en la mejor tradición de los viejos *westerns* acaba con Greedo después de dispararle y se dirige a su nave para partir.



#### 4.2.1.6 Perspicacia Mística

Joseph Campbell le dijo a Bill Moyers que <sup>108</sup>:

Con lo que tienen que lidiar los mitos es con las transformaciones de la conciencia en una o en otra más elevada o simplemente diferente. Si habías estado pensando de una manera determinada, ahora tendrás que pensar de forma distinta

<sup>107</sup> 1997. *The Art of Star Wars: A New Hope, Episode IV*. New York: Ballantine Books. Pág.58

<sup>108</sup> Campbell, 1986. Pág. 126

Para convertirse en un Jedi, Luke tiene que conocer el poder de la Fuerza. Ben le dice: "La Fuerza es lo que le da al Jedi el poder. Es un campo de energía creado por todas las cosas vivientes. Nos rodea, nos penetra. Y mantiene a la galaxia unida." Durante su viaje a Alderaan, Ben empieza a entrenar a Luke en los métodos de la Fuerza. Mientras tanto Han se burla de "la charlatanería religiosa y armas antiguas". De su trayectoria heroica le seguirán la del guerrero y la del amante. El camino espiritual para Luke estaba iniciando, y estaba dejando atrás el mundo físico junto con las preconcepciones mentales que había aprendido. Para poder usar el talismán mágico que Ben le había dado, el sable láser de su padre, Luke debe encontrar un lugar tranquilo para estar consigo mismo para aprender a utilizar el poder de la Fuerza, sin distracciones como el deseo o el miedo.

De muchas maneras, la Fuerza combina los principios básicos de las diferentes religiones y conjuga lo que todas tienen en común: fe en un poder espiritual. El sociólogo francés Emile Durkheim dijo que la religión le provee al individuo fuerza interior, propósito, significado y un sentido de permanencia. En la saga de **La Guerra de las Galaxias** la Fuerza le proporciona todos estos aspectos a aquellos que sean capaces de comprenderla y llevarla a cabo.

El acercamiento del Jedi hacia la Fuerza incorpora varios conceptos de la filosofía oriental; pero, sigue conservando su "lado clásico": la importancia del individuo. Hoy en día quienes buscan una mejoría en el aspecto espiritual del ser humano creen que el mundo sólo puede ser transformado para bien a través del cambio de los individuos, en vez de apoyarse en organizaciones y gobiernos. A pesar de que los héroes de **La Guerra de las Galaxias** también aprenderán sobre el auto sacrificio y el trabajo en equipo, demostrarán el poder del individuo ante la aplastante maquinaria del Imperio.

#### 4.2.1.7. EL LABERINTO Y EL RESCATE DE LA PRINCESA

Cuando nuestros héroes en su nave, el Halcón Milenario, salen del hiper espacio y se aproximan a Alderaan, descubren que el planeta ha sido destruido por la gigantesca estación espacial, La Estrella de la Muerte. Una vez que La Estrella de la Muerte atrae a sus entrañas al Halcón Milenario, sus tripulantes se encuentran en un laberinto lleno de pasajes secretos, trampas, caminos sin salidas y pasillos eternos. Cada uno tiene diferentes metas. Para Obi - Wan es liberar a la nave. Para Han y Luke es rescatar a la princesa y escapar a como de lugar.



La Princesa Leia es Amenazada por Grand Moff Tarkin y Vader

En la mitología clásica, el laberinto siempre ha representado una dificultad más en la aventura a lo desconocido. Es en realidad una metáfora de la experiencia de vida, que a veces parece, mientras estamos sumergidos en la neblina cotidiana, un camino lleno de tropiezos y "curvas peligrosas" sin sentido para sus disgresiones. Sólo al final, si tenemos suerte, aparece una salida que estuvo todo el tiempo frente a nosotros. El laberinto de La Estrella de la Muerte obliga a nuestros héroes a separarse para poder cumplir su misión.

El tradicional triángulo en las historias antiguas de héroes, consiste en "héroe - monstruo - mujer" en dónde se ve claramente la relación del rescate de la doncella. Leia, capturada por el caballero oscuro Darth Vader, se mantiene vigilada y apresada en la monstruosa Estrella de la Muerte, un monstruo de alta tecnología - como es adecuado en cualquier película de Ciencia - Ficción - que puede destruir cualquier cosa que se interponga en su camino.

Ya en la búsqueda, y a pesar de que Han no participa con mucho entusiasmo en el rescate de la princesa hasta que Luke le ofrece una cuantiosa recompensa, se tropiezan varias veces pero logran, a los pocos minutos de haber empezado la película, encontrar a Leia. *La Guerra de las Galaxias*, después de todo, fue creada en una época en la que reinaba la ironía y el sentimentalismo estaba fuera de moda. De hecho la primera vez que Luke ve a Leia es una sátira del cuento de hadas "La Bella Durmiente". Cumple con todas las características: ella espera durmiendo a su valiente caballero pero el encuentro con Luke no lo sella el esperado beso de amor. En vez de eso Leia se despierta al instante que Luke abre la puerta de su celda e inmediatamente pregunta: "*¿No eres muy bajo de estatura para ser un stormtrooper?*". Puede estar en peligro, pero no es muy cooperativa con su rescate. Lucas fue muy insistente en que la princesa no sólo fuera una damisela en peligro, sino también una mujer con actitud y carácter.<sup>109</sup> Leia representa el único personaje femenino con poder en la trilogía. En cierto modo representa a Medea, la mujer de la antigüedad que no está atada al dominio masculino<sup>110</sup>.

Leia es una mujer instruida con sus propios poderes heroicos. Ha sido fiel a los preceptos de la Rebelión, a pesar de haber sido torturada por el Imperio. Los comentarios irónicos y rebeldes que le hace a sus rescatadores pero sobre todo a Han, nos presentan cierto antagonismo entre los protagonistas que después se convertirá en empatía y eventualmente se desarrollará la típica historia de amor entre el "pirata" del espacio y la "princesa" rebelde.

Podemos ver a Leia entre los arquetipos Junguianos. Vader es la perfecta figura de la sombra: poderoso, sin piedad, representa las fuerzas del mal en su traje y máscara negra. Ante él, la figura femenina completamente vestida de blanco, como su opuesto angelical que destila el bien y la justicia. Leia Organa es la líder de la Rebelión que surge de las entrañas de la galaxia y que tratan de luchar contra el sistema mecánico y estéril. Jung llama a esta figura el ánima, que personifica los aspectos femeninos de la psique masculina y siempre se presenta detrás de la sombra. El anima puede tomar muchas formas, así como Leia a través de la trilogía.

Leia, no es sólo un símbolo. Tiene su propia capacidad de acción y está viviendo su propia aventura heroica. Es una líder militar, dispuesta a dar su vida por lo que ella y los que están atrás creen. Es la inspiración de Luke y para el final de *El Imperio Contraataca*, se convertirá en su salvadora, mientras tanto es la inspiración para los deberes heroicos

Existe más de un motivo mítico para examinar antes de que sigamos a nuestros héroes fuera de la Estrella de la Muerte. Yoda en un episodio después advierte "*Cuidado con el lado oscuro, te consume*" - y durante la trilogía, observamos a nuestros héroes consumidos y esta frase es repetida constantemente.

Ahora, después de que la Estrella los ha devorado, los héroes han encontrado un poder muy fuerte para sus habilidades comunes y corrientes, literalmente han sido tragados y han llegado a sus entrañas y están a punto de ser digeridos cuando las paredes del triturador de basura los empiezan a comprimir, deben encontrar un

<sup>109</sup> George Lucas citado en "Star Wars: The Making of the World's Greatest Space Adventure Movie" en *Screen Superstar* no. 8, Special Star Wars edition, 1977, 14.

<sup>110</sup> Modelo de seis arquetipos que establece Paul Lucey: El héroe: Basado en el mito de Teseo, La Pareja de Amigos: Basado en el mito de Damon y Pitias, La Búsqueda Imposible: se refiere a los personajes que se embarcan en una aventura noble o viaje en lugar de simplemente luchar contra el villano, El rey debe morir: este arquetipo trata de conflictos entre padres e hijos o con situaciones en las que el orden antiguo debe ser relevado por uno nuevo, Medea y Fausto: Basado en la leyenda alemana del S. XVI, suele tratar de los extremos a los que llega la gente para conseguir lo que quieren. Lucey Paul. 1996. *Story Sense. A Screen Writers Guide for Film and Television*. Mac Graw Hill . EE.UU. p. 25

camino para salir, o deben usar la magia para escapar, justo como el héroe clásico que encuentra al monstruo. Están en el interior del cuerpo de la Estrella rodeados de agua, casi de regreso en el vientre materno, y las paredes empiezan a juntarse justo antes de su escape a través de una pequeña puerta – casi como las contracciones del nacimiento de un bebé. Entonces por un lado tenemos la experiencia de ser devorado por la Estrella de la Muerte, y por el otro está la recreación del nacimiento. Nuestros héroes sobreviven y emergen transformados de esta experiencia.

Quizá la historia de laberintos más famosa es la del mito de Teseo y el Minotauro. Teseo fue capaz de salir sano y salvo de este laberinto porque la princesa Ariadna le dio un carrete de hilo que fue desenredando mientras avanzaba al centro para acabar con el temible monstruo en el centro del laberinto. Teseo se aseguraba que no estuviera cruzando o retrocediendo, y que pudiera regresar a la salida sólo con seguir el hilo. Luke tiene su “hilo” también, dado (inadvertidamente) por la princesa: los androides R2 y C3PO, quienes fueron de gran ayuda para salir del laberinto que representa la Estrella de la Muerte, con el encanto mágico épico de la ciencia ficción.

En la aventura del héroe, el viaje a través del laberinto representa un pasaje sobre lo confuso y conflictivo que pueden ser los pasillos de la mente para llegar al centro del individuo mismo. Ahí él mismo puede descubrir la verdad esencial sobre su



Luke, Leia y Han escapan de las garras del Imperio.

propia naturaleza. De esta manera, la jornada a través de la Estrella de la Muerte actúa como el primer nivel de la iniciación de nuestros héroes, quienes renacen después de sortear el triturador de basura y al salir victoriosos como equipo (por el momento) empiezan a comportarse diferente. Han, antes servil, ahora arriesga su vida al enfrentarse a los stormtroopers para poder salir, teniendo a su lado al noble Chewbacca. Luke

mientras tanto lleva a Leia a la salvación después de saltar un profundo precipicio en el mejor de los estilos de una escena de acción y aventura: su mágica transformación del imberbe adolescente de Tatoolne a un adulto competente surge después de salir de la Estrella de la Muerte.

#### 4.2.1.8. Perdiendo al Guía

En muchos mitos y cuentos de hadas, el héroe acaba con el monstruo en el laberinto; en este caso el monstruo, Vader, termina con la vida de uno de nuestros héroes, Obi Wan Kenobi. Mientras el resto del grupo rescataba a la princesa Ben había desenganchado la viga que mantenía cautivo al Halcón Milenario, pero al regresar al hangar se encuentra con Darth Vader. La pelea por el rescate de la princesa se lleva a cabo.

En la estructura de la aventura del héroe, el guía le da al héroe todo lo necesario para llevar a cabo su travesía y Ben ha completado sus funciones. Lo llevó de la mano en el primer umbral, le ha otorgado el talismán mágico, encontró a sus compañeros de viaje, lo llevó a la princesa y su batalla con Darth Vader sirvió

como distracción para que Luke y sus amigos pudieran escapar. Ben se "suicida" frente a Darth Vader (en la lucha con los sables láser, Ben se deja matar) y le demuestra que su fortaleza va más allá del plano material. Luke ahora debe justificar que es el adulto y debe dejar ir a su mentor, sin embargo sabrá pronto que su guía se ha convertido en parte de su psique y que puede regresar a ayudarlo cuando él lo necesite.

#### 4.2.1.9. Los Hechos del Héroe y el Asesinato del Monstruo

Después de pasar satisfactoriamente el primer nivel de iniciación, los héroes están listos para una confrontación directa. Es tiempo para probarse a sí mismos a través de los atrevidos hechos. En la base Rebelde se planea el ataque a la Estrella de la Muerte y Luke se une a los pilotos de batalla de la Rebelión mostrando madurez al prepararse para luchar por una causa justa. Con el resto del escuadrón, parte para destruir la base Imperial.

En los mitos, los monstruos vigilan y resguardan tesoros o doncellas, sin ser capaces de usarlos o sacar provecho de éstos. Simbólicamente esto significa que ellos pueden guardar las riquezas y la creatividad de la vida en prenda al ocasionar la destrucción sin sentido. La fuerza del héroe es siempre igual a la del monstruo, sino no podría destruir a la bestia. Pero el poder del valiente es diferente y el uso de su fuerza "para el bien" es lo que lo hace un héroe.

En *La Guerra de las Galaxias* la Estrella de la Muerte es ahora el monstruo. Luke y Han, que habían liberado a la princesa de sus cloacas deben ahora liberar a la galaxia de la amenaza que la mantiene como rehén<sup>1</sup>. Los rebeldes no se comparan con el poder amenazante de la estación espacial. Su única esperanza es lanzar un torpedo de protones hacia un pequeño blanco, el puerto térmico de escape, muy similar a la pequeña piedra que David le lanzó a Goliat. Pero no es el tamaño del misil el que determina el resultado sino el saber exactamente dónde apuntar. De igual manera, sólo los pequeños X- Wing Fighters pueden penetrar las defensas de la estación y el éxito depende de la exactitud con la que den en el blanco.



El poder letal de la Estrella de la Muerte es capaz de destruir un planeta completo

En esta secuencia, el clímax de la primera película, el carácter de nuestros héroes se probará. Han, al principio, aparece sin redimirse; acepta la recompensa por el rescate de la princesa y aparentemente termina su misión con Skywalker, sin ánimo de sacrificarse por una causa a la que aún no se ha unido. Pero justo antes de que Vader esté a punto de destruir a Luke en el ataque final, Han regresa a salvar a su amigo y compañero. El primer nivel de la transformación se ha completado; ha trascendido su propio egoísmo y ahora forma parte de un equipo. Como Joseph Campbell lo expresó: "Solo es un tipo práctico, por lo menos él se consideraba una persona materialista. Pero sin darse cuenta, salió su lado compasivo. La aventura provocó una cualidad de su carácter que no sabía que poseía."<sup>2</sup>

Mientras Luke se dirige a la Estrella de la Muerte, la voz de Obi Wan le aconseja: "Usa la Fuerza Luke, déjala fluir" Ben, el maestro de las palabras es parte de Luke

<sup>1</sup> De muchas maneras, este combate entre los Rebeldes y el Imperio es una reminiscencia de la lucha entre David y Goliat.

<sup>2</sup> Campbell, Joseph. 1988. pág. 129

ahora. Los nuevos poderes de Skywalker triunfan cuando exitosamente logra disparar hacia el objetivo sin el uso de un radar o de la computadora de ubicación y la Estrella de la Muerte explota. Luke se ha convertido en el homicida del monstruo.

Al final del Episodio IV, Luke y Han son condecorados con altas posiciones en la Alianza Rebelde por su valentía y ellos mismos han descubierto una nueva parte de sí. Los héroes, sin embargo, se darán cuenta que la victoria viene con un alto precio, que tarde o temprano pagarán con su propia sangre. Este final sólo marca el comienzo del siguiente escalón de la iniciación.

#### 4.2.2. LA INICIACIÓN

##### 4.2.2.1. El Oscuro Camino de las Pruebas

Cuando comienza *El Imperio Contraataca*, la aventura del héroe está sólo a la mitad; éste es el punto en donde comienza la travesía "hacia el infierno". Nuestros héroes no han conquistado los poderes de la oscuridad. El siguiente nivel representa un escenario de prueba largo y peligroso con grandes obstáculos que también traerá momentos importantes de iluminación. Una y otra vez combatirán y acabarán con monstruos, y muchas barreras serán traspasadas. Hasta este punto, cuando la aventura del héroe se oscurece y el patrón de captura, rescate y escape llega a ser implacable y opresivo hasta que finalmente todos estos modelos se vuelven casi imposibles.

##### 4.2.2.2. La Caza

El motivo de la caza se repite en diferentes modos durante la segunda película de esta trilogía. Los depredadores acechan las trampas y se devoran a las presas, mientras las víctimas consiguen alejarse un poco para ser capturadas de nuevo. La caza ha sido el medio de supervivencia del hombre y se ha convertido en uno de los rituales sagrados con mayor misticismo en las culturas que han poblado la tierra. Cazador y víctima se unen en uno sólo para que ambos, de manera mística, participen en el intercambio de la fuerza de la vida.



Han y Luke en el helado planeta de Hoth

La relación cambia cuando los humanos empiezan a cazarse entre sí. En la cantina de Mos Eisley al principio del Episodio IV, Greedo es el primer caza recompensas que encontramos en la trilogía. En *El Imperio Contraataca* los caza recompensas juegan un papel muy importante, cuando Vader llama a un grupo de los mejores de la galaxia para buscar a los compañeros de Luke. Son los más temibles depredadores que nuestros héroes encontrarán en su camino.

Han pasado tres años después de la destrucción de la Estrella de la Muerte, y el joven Luke es ahora comandante de la Rebelión. Al destruir la primera Estrella de la Muerte, Luke completó su primera tarea como héroe – un acto físico de coraje y fe. Ahora debe realizar su victoria moral. El medio de acción en el planeta helado de Hoth simboliza su estado. Luke se ha hecho de un lugar importante en la rebelión, pero se ha "congelado" ahí. Para que crezca más, se tiene que mover y quizá enfrentarse a una pérdida una vez más, y esta vez quizá lo tenga que hacer por sí sólo e introducirse en su búsqueda. Y para hacerlo, necesariamente se tiene que convertir en víctima.

Todo esto sucede en los primeros minutos del Episodio V. Luke, al supervisar los terrenos alrededor de la Base Rebelde, es atacado por un wampa, una enorme criatura del hielo y es llevado inconsciente a su guarida. Cuando vuelve en sí, utiliza su fuerza para empuñar su sable láser y matar a la bestia. Pero la noche cae y no puede sobrevivir bajo las condiciones extremas del frío y a la intemperie. Mientras lucha por regresar a la Base, sus fuerzas no le dan para más y pierde la conciencia en la nieve. Entre delirios logra escuchar la voz de Obi Wan, quién le dice: "Irás al Sistema de Dagobah, ahí aprenderás de Yoda, el Maestro Jedi que me instruyó"

La visión del guía sabio se desvanece cuando Han llega por él; por el momento Han ha reemplazado a Obi Wan en el mundo real como el protector de Luke, desde el episodio pasado con una extraordinaria capacidad de acción de héroe guerrero.

Han y Luke se reúnen en la Base Rebelde sólo para ser mandados en misiones distintas en un ataque Imperial. En esta ocasión la aventura del héroe se ramifica en diferentes caminos. Han y Leia irán por su lado, juntos, en busca de su propio viaje, mientras Luke persigue su destino en un sistema distante. Éste es el principio de su travesía espiritual que lo llevará a un nuevo evento arquetípico en la aventura del héroe: el reencuentro con el padre. Han, mientras tanto, encontrará su "corazón de héroe" y entrará a las filas del "sagrado matrimonio". Una vez más nuestros héroes están en el umbral de una nueva jornada. Al dejar Hoth responden al llamado a la aventura.

#### 4.2.2.3. En el Vientre de la Ballena

El pasaje del umbral a la transformación espiritual y emocional generalmente requiere de una forma de auto aniquilación. En esta transición el cuerpo físico del héroe puede ser mutilado o desmembrado. En la primera película los héroes eran los exterminadores de monstruos, ahora serán los exterminados y cada uno de ellos pasará por una muerte simbólica – en términos psicológicos, la dura coraza del ego del héroe puede ser fragmentada para tener acceso al espíritu y al corazón.

Como Joseph Campbell lo aclara: "*la aventura del héroe requiere una separación del mundo la penetración a alguna fuente de poder y un regreso a la vida para vivirla con más sentido.*"<sup>3</sup> Cuando Leia y Han dejan el planeta Hoth son perseguidos por destructores imperiales. Han escapa piloteando el Halcón en un campo de asteroides y después en una cueva de estas gigantes rocas. Sin saber ha aterrizado en el estómago de un gigantesco gusano espacial<sup>4</sup>. Así como pudieron entrar y salir de la Estrella de la Muerte, esta experiencia los guiará a otro renacimiento. Esta ocasión Han fue capaz de cruzar este umbral sin ayuda. Que lo lograra muestra que la metamorfosis de Han casi se ha completado. Ha encontrado su lado compasivo en su naturaleza cínica y al final de la trilogía encontrará el amor.

---

<sup>3</sup> Campbell, Joseph. 1997. *El héroe de las mil caras*. FCE, México, pp. 39-40

<sup>4</sup> Han, Leia, Chewie y C3PO han sido tragados como en la historia bíblica de Jonás y la Ballena

#### 4.2.2.4. El Matrimonio Místico

Con este renacimiento, el verdadero romance entre Leia y Han está en su etapa inicial. Después de los obstáculos que han sorteado y el aniquilamiento del monstruo, el siguiente nivel en la relación que ellos comenzaron es el matrimonio místico.<sup>5</sup>

En los mitos y los cuentos de hadas la recompensa que realiza las fuerzas vitales del héroe es el rehén que mantiene cautivo el monstruo: en este caso la Mujer quien es el complemento del Héroe masculino. Misticamente representa la suma total de todo lo que existe y como esta aventura es una jornada de descubrimiento, es entonces tarea del héroe llegar a conocerla. Joseph Campbell lo propone de esta manera:

La mujer, en el lenguaje gráfico de la mitología representa la totalidad de lo que puede conocerse. El héroe es el que llega a conocerlo. Mientras progresa en la lenta iniciación que es la vida, la forma de la diosa adopta para él una serie de transformaciones; nunca puede ser mayor que él mismo, pero siempre puede prometer más de lo que él es capaz de comprender. Ella lo atrae, lo guía, lo incita a romper sus trabas. Y si él puede emparejar su significado, los dos, el conocedor y el conocido, serán liberados de toda limitación. La mujer es la guía a la cima sublime de la aventura sensorial<sup>6</sup>.



Han se ha ganado a la doncella pues ha realizado las tres típicas tareas para obtener a su princesa: ha peleado junto a ella, la ha rescatado y ha trabajado al servicio de los ideales que la Rebelión y el Padre de Leia peleaban. Han le ha mostrado su corazón y el verdadero amor comienza a florecer.

#### 4.2.2.5. El Bosque Sagrado

Mientras tanto, Luke deja Hoth y sigue las instrucciones de Ben al dirigirse al planeta pantanoso de Dagobah. En este caso, el recinto está formado por enormes árboles que caracterizan el paisaje de Dagobah. Éste es el bosque sagrado. Muchas



Luke recibiendo entrenamiento de Yoda en Dagobah

culturas antiguas mantenían a los árboles y los consideraban sagrados y llenos de energía creativa. Ciertos árboles eran respetados y rodeaban altares al aire libre o templos.

En muchos mitos y cuentos de hadas, los bosques han simbolizado la maestría y la transformación, en estos permanecían los hechiceros. Son el hogar del arquetipo del "pre héroe, el ancestro del shaman, el portador del oráculo: esta figura es cazador, guerrero e incorruptible al mismo tiempo. Es un maestro en los poderes de la naturaleza y en los que él mismo tiene, a pesar de que esta maestría se esconda detrás de una simple e ingenua apariencia,

comparte una solidaridad mística con las criaturas salvajes que lo rodean. Esta figura es el Maestro Jedi, Yoda, quién instruirá a Luke en los caminos de la Fuerza. Su arquetipo es el Santo.

<sup>5</sup> La historia de Tristán e Isolda transformó el concepto occidental del amor romántico, exaltando el amor entre dos personas a un nivel de sacramento.

<sup>6</sup> Campbell, Joseph. 1997. *El héroe de las mil caras. Psicología del mito*. FCE, México, P. 110

Los bosques también representan la mente inconsciente, donde los secretos, las memorias oscuras y las emociones esperan a ser descubiertos. Éste es el reino al que se introduce Luke en Dagobah. Ha dejado a sus amigos y a su familia para seguir su aventura. Según Yoda, la Fuerza sólo debe ser utilizada para el "conocimiento y la defensa" más que la agresión. La Fuerza<sup>7</sup> provee la habilidad de prever ciertos eventos y a mover objetos externos con el sólo poder de la mente. Así Yoda le pide a Luke que se concentre, enseñándole a encontrar el centro dentro de sí mismo para actuar con claridad y equilibrio.

Para empezar a conquistar estos aspectos de sí mismo, Luke debe entrar a la cueva de los árboles "*Resiste al fuerte lado oscuro de la Fuerza*". Cuando Luke le pregunta que hay en la cueva, Yoda le dice "Sólo lo que llevas contigo" pero Luke se ciñe a su armas de cualquier manera. Estas simbolizan su impaciencia y falta de fe, su falta de doctrina en las formas de violencia y hostilidad en el mundo exterior. Pero esto también es un verdadero descenso a otro laberinto espiritual, en las profundidades de los árboles permanece la revelación de Darth Vader, no como una presencia maligna externa, sino como el lado de la "sombra" del mismo Luke. El Lado Oscuro de la Fuerza está dentro de la cueva como afuera – pero este es un mensaje para Luke que aún no está listo para entender o escuchar.

#### 4.2.2.6. Sacrificio y Traición

Mientras Luke empieza a entender el poder y el alcance de la Fuerza tiene una premonición: la imagen de peligro y dolor sobre Han y Leia lo lleva a dirigirse impetuosamente a la Ciudad Nube (*Cloud City*). *Cloud City* simboliza los peligros de la ilusión: al principio aparece majestuosa sobre el planeta Bespin; sin embargo tiene un "sótano oscuro" que será el crisol del sacrificio y la traición para nuestros héroes.

En la trilogía de Star Wars el traicionero es el encantador Lando Calrissian, quien entrega a Han, Leia, R2, C3PO y Chewie a Darth Vader. Vader decide que Han sea congelado vivo en carbonita. La cámara de congelación de carbonita es el símbolo del infierno, con los vapores sulfurosos y el resplandor rojo y amarillo, donde Han se petrificará<sup>8</sup>.



La petrificación es un arma común en muchos mitos, Perseo usa la cabeza de la Gorgona para convertir a sus enemigos en piedra. Han es congelado vivo en carbonita y sus salvadores tendrán que descender al inframundo de Jabba para rescatarlo. Orfeo viaja al mundo de los muertos para buscar a su esposa Euridice, pero en este caso será Leia quien rescate a Han. Y de hecho las últimas palabras de Han antes de entrar a la carbonita son de amor para Leia, todos sus actos se los dedica a ella.

La "hibernación" de Han recae en otros aspectos míticos también. A menudo se representa al héroe mítico "durmiendo" hasta la hora destinada para su despertar. La loza de carbonita es de hecho una tumba, pero en términos mitológicos la muerte no es el fin de la existencia es, en cambio, una puerta a una nueva forma de vida. Por ahora, el cuerpo congelado de Han viaja con el caza recompensas Boba

<sup>7</sup> Algunos elementos de la Fuerza son reminiscencias del Budismo Zen, con el énfasis de alumbramiento por medio enseñanzas directas e intuitivas. En Japón, el estudio del Zen le daba al guerrero samurai el conocimiento de la naturaleza transitoria de todas las cosas, particularmente de la vida humana.  
<http://www.geocities.com/kivoshipe/Zen/zen.html>

<sup>8</sup> El acto de convertir a una persona en piedra se encuentra en muchas historias míticas. En la historia bíblica de Sodoma y Gomorra, cuando Lot y su familia escapan de esta ciudad, su esposa voltea y es convertida en un pilar de sal.

Fett en el oscuro océano de la galaxia. La jornada marina nocturna, con el héroe encerrado en una caja o en "el vientre de la ballena". Es una parte vital de la aventura<sup>9</sup>, lo que significa un nuevo renacimiento para Han, como cuando Perseo como niño junto a su madre Danae viajan por el mar en una arca.

*Cloud City* o la Ciudad Nube es un punto clave en la trilogía; todas las fuerzas del destino parecen encontrarse ahí. Luke una vez más se encuentra en un laberinto, pero en esta ocasión se dirige hacia Vader, no huye de él. Y también desciende al inframundo, las cloacas oscuras de la ciudad, lleno de humos y vapores pestilentes, túneles y callejones sin salidas. Aquí va a encontrar la revelación que cimbrará los cimientos de su espíritu. El monstruo al final del laberinto no es un extraño para él, forma parte del mismo Luke, cómo Campbell lo identifica:



Han es petrificado en Carbonita

El héroe, ya sea dios o diosa, hombre o mujer, la figura en el mito o la persona que sueña descubre y asimila su opuesto (su propio ser insospechado) ya sea tragándoselo o siendo tragado por él. Una por una van rompiéndose las resistencias. El héroe debe hacer a un lado el orgullo, la virtud, la belleza y la vida e inclinarse o someterse a lo absolutamente intolerable. Entonces descubre que él y su opuesto no son diferentes especies, sino una sola carne.

<sup>10</sup>

La batalla que libran Luke y Vader durante la historia de La Guerra de las Galaxias padre e hijo compiten por poderío y dominación de la galaxia. En la mitología griega, Cronos (Saturno<sup>11</sup>) se entera que uno de sus hijos lo sucederá como líder de los dioses. Para evitar que se cumpla la profecía, Cronos se come a sus hijos excepto cuando su esposa Gaia logra esconder al último, dándole una piedra en lugar de su vástago. Este niño, Zeus, creció para acabar con su padre, liberar a sus parientes y casarse con su hermana.

Vader se devora simbólicamente a sus hijos para asegurar la majestuosidad y poderío del Imperio. Y en este punto, Luke no puede ganar sin altas capacidades físicas y mentales. Sin embargo, la premura por enfrentarse a Vader le cobra un alto costo, su orgullo y arrogancia minimizan las capacidades de Luke y pierde su mano en batalla. Su propio cuerpo es ahora parte de su sacrificio.

Aún durante el combate Vader no es capaz de dominar a Luke, así que trata de seducirlo. Las tentaciones del héroe se han desplegado frente a él: la negativa al llamado, mantenerse en el camino a pesar el dolor y el sufrimiento y renunciar a su destino. Vader apela a la conservación del instinto de Luke: "No me hagas destruirte" Después lo adula y lo tienta con el egoísmo "Has empezado a descubrir tu poder y no sabes los alcances que éste tiene. Únete a mí y juntos completaremos tu entrenamiento" Pero estos intentos son inservibles; pero Vader le lanza un cumplido a los valores que ha aprendido como héroe "Con nuestras fuerzas combinadas podemos terminar con esta lucha y traer de nuevo el orden a la galaxia". Aún así Luke no es tentado por las ofertas de su padre, pero Vader tiene un as bajo la manga: "Tu puedes destruir al emperador, únete a mí y juntos podemos reinar en la galaxia como padre e hijo. Ven conmigo" Es en este momento cuando Luke duda, ambos están literal y figuradamente al borde del abismo, y no hay regreso sin pasar sobre Vader. Antes de rendirse al lado oscuro, Vader le reafirma "Ven conmigo, no tienes escapatoria" y Luke escoge el abismo. Este salto

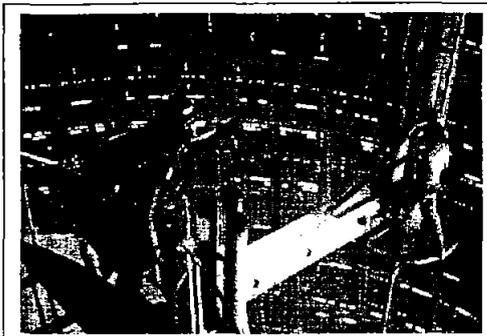
<sup>9</sup> Campbell, Joseph. 1997. El héroe de las mil caras. Psicología del mito. FCE. México. pag. 95

<sup>10</sup> Campbell, 1997. *Ibid.*, pag. 103

<sup>11</sup> Su nombre romano

representa el final de la inocencia de Luke, atrás ha quedado el “brillante joven caballero”

Una vez más, la mano del destino hace una jugada, Luke es succionado por una de las tuberías que desemboca en los confines del planeta. Acaba colgado en uno de los postes que penden de los límites de *Cloud City*. Para que lo rescaten, instintivamente llama a Leia, la fuerza femenina en su vida. Ella escucha su llamado y regresa en el Halcón para salvarlo. Leia también ha crecido en los niveles de la aventura del héroe, aquí vemos cómo su amor por Luke y Han la ha ligado a la Fuerza, mucho antes de saber que ella, como Luke, han heredado las cualidades y el arte Jedi de su padre.



Mientras el Halcón Milenario se aleja de *Cloud City* con Luke en su interior simbolizando el final de su iniciación, Vader lo llama telepáticamente y Luke le responde con una sola palabra: “Padre” con esto concluye *El Imperio Contraataca* pero marca el inicio del último nivel de la jornada del héroe, por que abre una brecha a través de la transformación de Vader y la reconciliación entre padre e hijos.

#### 4.2.3. EL REGRESO

##### 4.2.3.1. El Regreso del Héroe

Al principio de la trilogía el objetivo de la aventura estaba claro: el rescate de la princesa y el asesinato del dragón que la mantenía cautiva. Durante el desarrollo de ésta el curso cambió para profundizar y explorar el desarrollo de las emociones y el aspecto espiritual de cada uno de nuestro héroes. Ahora el punto focal regresa al primer objetivo.

Cuando *El Regreso del Jedi* empieza Luke ha llegado a la madurez, la del niño común y corriente que creció con la maestría de extraordinarios poderes. Ha empezado a dominar los poderes de la Fuerza y ha alcanzado las ilusiones de su juventud. Está listo para regresar, con lo que demostrará sus conocimientos y habilidades en acción. Pero esto no será una transición fácil para Luke.

El héroe está listo para volver a casa cuando ha probado su valor en peligrosas pruebas. Luke ha rescatado a la princesa, destruido la Estrella de la Muerte y aprendido los caminos de la Fuerza. En mitología, el héroe tiene que utilizar sus conocimientos para beneficiar a su gente. Al volver a su mundo natal, Tatooine, el primer acto de Luke es salvar a su amigo Han de las garras de Jabba el Hutt

De vuelta a Tatooine, Luke aparece sólo con las sencillas ropas que llevan los Jedi, un signo de que ha conseguido llegar al final de su camino espiritual: ser un caballero Jedi. Para rescatar a Han, Luke tiene que entrar al palacio de Jabba. Esto es otro laberinto con otro monstruo en su interior

Odiseo finalmente llegó a casa después de 20 años. Su mujer, Penélope, esperó fielmente su regreso, sin creer nunca que hubiera muerto. Resistió a los pretendientes que querían casarse con ella para tomar el reino de Odiseo

La credibilidad es siempre la parte más difícil del regreso del héroe y las habilidades de Luke serán motivo de duda. Tiene que dejar atrás la imagen de "niño bueno" que tenía cuando dejó Tatooine y trabajar duro para traducir sus impulsos en una forma que puedan ser entendidos por aquellos que no han compartido sus experiencias. Y gracias a que su entrenamiento está incompleto, Luke sufrirá en algunas ocasiones descontentos e incomprensión. Su primera prueba para demostrarlo es en el Palacio de Jabba the Hutt.

#### 4.2.3.2. Resurrección

En la tercera película de la trilogía, cada uno de nuestros héroes se enfrenta a enormes tareas y descubren nuevos recursos internos que les permiten triunfar. Leia en particular, está llena de sorpresas. Al principio de la película se disfraza del caza recompensas Boushh y entra a las cámaras de Jabba para rescatar a Han.



Jabba, una monstruosa, maliciosa, destructiva y gorda criatura ha mantenido a Han congelado en su tumba de carbonita por el simple placer de ver la vitalidad de nuestro pirata aprisionada. En medio de la noche, Leia burla la vigilancia y derrite la coraza de Han, lo que le permite despertar milagrosamente de la muerte.

En la mitología griega, Perséfone, hija de la diosa Démeter, es abducida por Hades, dios del inframundo, y es llevada a la tierra de los muertos donde es prisionera. Después de una larga búsqueda, Démeter obtiene la liberación de su hija, una resurrección y reunión que simboliza el regreso de la primavera cada año. Pero para Leia y Han, la alegría de la

reunión no dura mucho. Jabba los sorprende y consigna a Han a la prisión del palacio en donde se reúne con Chewie, mientras que Leia se convierte en esclava de Jabba encadenada como una mascota. La tarea del rescate ahora ha pasado a manos de Luke, pero a pesar de que la presencia de la Fuerza en él es muy fuerte, también es capturado y en el calabozo se enfrenta al hambriento Rancor.

En el amplio sentido heroico, Luke termina con el terrible Rancor sin su sable láser, pero este triunfo lo saborea poco tiempo, cuando Jabba decide que Luke, Han y Chewie caminarán sobre la tabla al borde de la nave de Jabba, muy al estilo de los piratas.



Nuestros héroes se enfrentan una vez más a ser devorados por un monstruo, en esta ocasión por Sarlaac, quién vive en el Mar de Dunas. Pero los viajeros tienen ahora la fuerza suficiente para enfrentar los poderes que los devorarán. Y a pesar de que Luke llega al borde de la tabla, así como la última vez que enfrentó a Vader, Luke salta por sí solo y cae en una de las vigas de flotación en donde atrapa su sable láser, que arrojó R2, casi como cualquier héroe griego. Mientras el grupo de héroes luchan por su libertad, Leia toma las riendas en sus propias manos y estrangula a Jabba. Los héroes han triunfado en el "oscuro camino de las pruebas" y ahora están listos física y espiritualmente para el último asalto.

#### 4.2.3.3. El Resurgimiento del Mal

La regeneración no es sólo una cualidad del bien, el mal tiende a surgir una y otra vez. En la mitología griega este resurgimiento está simbolizado por el monstruo Hydra, con su cuerpo de perro y varias cabezas de serpiente. Cuando una de estas cabezas era cortada, dos nuevas surgían en su lugar. Hércules es quien mata al monstruo con la ayuda de su sobrino Iolaus; mientras Hércules cortaba cada una de las cabezas de Hydra, Iolaus le encajaba una rama filosa a cada muñón, previniendo el crecimiento de otra. En la trilogía, el resurgimiento del mal toma forma en la nueva Estrella de la Muerte, aún en construcción a pesar de los intentos de la Alianza Rebelde de derrocar al Imperio y su tiranía.



Hércules corta las cabezas de Hydra

Ahora, mientras Luke regresa a su entrenamiento en Dagobah, el Emperador llega a la nueva Estrella de la Muerte. El Emperador representa la esencia del monstruo que es el Imperio Galáctico. Él es todo ego, nada de espíritu, encerrado en su propia fortaleza de odio y agresión. Con la misma imagen de la propia muerte (túnica negra en la que se esconde su tétrica cara totalmente encorvado) transforma el mundo a su alrededor en una gigantesca máquina. La única persona que puede penetrar en este castillo oscuro es el héroe que ha integrado su corazón y su espíritu.



Obi Wan Kenobi reaparece para decirle a Luke que Leia es su hermana gemela. Los gemelos se repiten en la mitología, desde los romanos, Rómulo y Remo y los griegos Apolo y Artemisa. Leia representa el ánima de Luke, la parte femenina de su propia naturaleza. Con el conocimiento de esta situación, la integración de los opuestos en él mismo, la luz y la oscuridad, masculino y femenino, está apunto de completarse.

#### 4.2.3.4. El Bosque Encantado y los Animales

Lando Calrissian se redimió al ayudar a Han y a los demás a escapar de Jabba, ahora dirige uno de los escuadrones de los pilotos de X- Wings para acabar con la nueva Estrella de la Muerte, mientras tanto los demás viajan a la luna de Endor<sup>12</sup> para destruir el escudo que protege esta arma. En esta luna habitan los Ewoks, pequeñas criaturas peludas que como los elfos, hadas y otros habitantes de los bosques en los mitos y en los cuentos de hadas pueden ser peligrosos o útiles. El exuberante y verde ambiente en armonía con la naturaleza contrastan la fría y austera tecnología del Imperio. Incluso a nuestros héroes los vemos más cálidos, Leia se suelta el pelo quizá en conexión con el mundo natural y la sutil magia de los Ewoks quienes muestran sus poderes creativos al ser las únicas criaturas en la trilogía que aparecen con niños.

Los Ewoks toman a C3PO como una especie de deidad. A través de la trilogía, C3PO refleja la aventura del héroe, pero de manera irónica. Lo han atrapado, ha sido desmembrado, ha "renacido" y ahora recibe la adulación de la apoteosis del héroe. Sin embargo se ha limitado a su propia personalidad, a su propio "self" y ahora es bastante inútil para detener el banquete de los Ewoks donde nuestros héroes serán el plato principal. Luke empieza a utilizar sus poderes para impresionarlos, ahora es él quien manipula los poderes mágicos para solucionar los problemas que se le presenten, ya no necesita ni a Yoda ni a Obi Wan. C3PO al final alcanza su transformación esa misma noche cuando capta la atención de los Ewoks alrededor

<sup>12</sup> Endor es el nombre de uno de los pueblos que se mencionan en el Antiguo Testamento, en dónde Saul consulta a una pitonisa antes de la batalla de Gilboa.

del fuego al contarles la historia que los ha traído hasta Endor, historia que sin duda se convertirá en mito para los Ewoks.

Inspirados por C3PO los Ewoks unen fuerzas con la Alianza Rebelde, combatiendo contra la alta tecnología del Imperio con troncos, piedras y toda arma natural que tengan a su alcance. Al final los Rebeldes logran destruir el generador del escudo que protege a la Estrella de la Muerte, dejando el camino libre para Lando y su escuadrón. En la fase final de la trilogía, nuevos héroes surgen mientras la crisis lo demande; Luke, Han y Leia se han convertido en líderes maduros que inspiran a otros a seguir sus pasos y al final inspirado por esta victoria Vader acabará con el emperador.

#### 4.2.3.5. Descenso al Inframundo

Una vez más Luke se da cuenta que debe alejarse de sus amigos para lograr descubrir al Anakin Skywalker que se esconde en Darth Vader. El viaje a la segunda Estrella de la Muerte es otro descenso al inframundo, un tema clásico en la



mitología clásica Hercules regresa por su amigo Teseo al infierno de Hades; Los viajes de Eneas para conversar con el espíritu de su padre Anquises. Ahora Luke se enfrentara a su propio padre y descubrirá si la enmienda será posible.

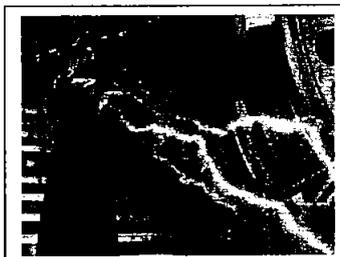
En el ultimo nivel de la aventura del héroe, el conflicto físico en Endor alrededor de las Estrella de la Muerte le refleja a Luke un conflicto espiritual mientras se compromete en una batalla de voluntades con el emperador. Luke ha sido separado del común de la gente, sus amigos rebeldes, el emperador y lord Vader; Skywalker debe observar el conflicto a distancia.

El Emperador es ahora el monstruo en el fondo del laberinto. En la historia griega de Teseo y el Minotauro, el laberinto es resguardado por una criatura que es mitad hombre, mitad animal. Aquí el guardián es Vader, quien es mitad hombre y mitad máquina. Al emperador le ha sido otorgado gran poder pero no lo ha usado a favor de su gente, más bien ha subvertido su liderazgo en pro de su propio ego. Esto ha sofocado el flujo de la fuerza en la vida de la galaxia, y el héroe debe soltar esta energía para que fluya de nuevo. Para Luke esto significa la reafirmación de los valores humanos más vitales de la faz de la esterilidad de la usurpación del Imperio.

En el encuentro final, el emperador le ofrece a Luke una posición junto a su padre y la oportunidad de remplazarlo. Yoda le ha advertido a Luke de los sentimientos de odio, miedo y agresión como los que le abren la puerta del Lado Oscuro de la Fuerza al espíritu. El Emperador trata de jugar con la voluntad utilizando su sable láser "El odio te consume ... toma tu arma Jedi. Úsala, yo estoy desarmado... ríndete al odio" La batalla con Luke empieza a subir de tono mientras lucha para contener su miedo y rabia. Forzado para mantenerse mientras su amigos están en peligro mortal, asegurado por el emperador que ellos no tendrán éxito, Luke se enfrenta a su última crisis y está listo finalmente para hacer frente a su padre y a la oscuridad de su propia alma.

#### 4.2.3.6. La Reconciliación con el Padre

Luke ataca a Vader en un frenesí de odio, y en esta ocasión es el joven Skywalker es quien vence a Vader y cercena la mano a su padre con la que sostenía su espada, ésta resulta ser una extremidad mecánica. Mientras tanto, el Emperador continúa animando a Luke a terminar con su padre, Luke mira la mano mecánica y se da cuenta que está a punto de convertirse en el próximo Darth Vader. Y así Luke se retira, al manejar sus peores instintos y rechazar la obediencia a las órdenes del emperador.



Encolerizado, el emperador usa sus poderes oscuros para eliminar a Luke. El momento crucial ha llegado: Luke le ruega a su padre por ayuda. La naturaleza de Vader ha sido apresada por el sistema pero dentro de él residen las potencialidades de la vida que en algún momento tuvo como Anakin Skywalker. Ahora tiene la oportunidad de completar esas potencialidades: las del héroe y salvador.

Luke también debe encontrar una nueva potencialidad dentro de él mismo aquella del niño que no puede realizar algo por sí mismo. Renueva su propia vida y lleva a cabo la renovación para su propia civilización volviendo a descubrir a su niño interno. En su confrontación con Vader y con el emperador, Luke no utiliza sus habilidades como guerrero pero hace un llamado a su corazón cuando está a punto de ser aniquilado por el emperador: "Padre, por favor, ayúdame". Al final Vader asesina a su maestro arrojándolo a los confines de la Estrella de la Muerte. La Regeneración ha ocurrido en las mismas paredes del símbolo de la tiranía de la galaxia. Vader se ha deslindado de su malvado mentor y se ha transformado a través de su hijo. Vader es en un sentido un ángel caído que revela su esencia al final, su jornada como héroe ocurrió dentro de él mismo, los obstáculos los venció con las armas que estaban en su interior.

#### 4.2.3.7. Desenmascaramiento

Uno de los temas que se tocan recurrentemente en la película *El Regreso del Jedi* es el desenmascaramiento. Leia, por ejemplo, aparece al principio de la película con vestida como caza recompensas con un casco y vestimentas duras – podemos ver esto de manera simbólica de su personalidad original. Cuando se despoja de esta ropa se revela así misma como una sensual y amorosa mujer. En la mayoría de la esculturas donde los mitos forman parte de un ritual, las máscaras sirven para distintos propósitos; de defensa, de invocación a los ancestros o a entes sobre naturales, celebración de alianzas entre tribus o para interpretar a una personalidad distinta como en el teatro griego<sup>13</sup>.

<sup>13</sup> El actor griego llevaba columos (calzado con plataforma gruesa), una túnica convencional y una gran máscara que incluía en su parte superior una peluca muy elaborada. Estaba literalmente escondido dentro de una efígie a la que correspondía animar, moviéndose sobre sus empinados columos con la gracia de un bailarín y hablando a través de su máscara con fuerza y capacidad artísticas, de manera que cada una de sus palabras llegaba hasta la última fila de un público formado por quince mil espectadores. El patrocinador asignado a tal fin, pagaba por las máscaras y los trojes de los miembros del coro; también debía proporcionar la comida para todo el elenco durante los ensayos y pagarle a cada integrante la estipulación en el contrato. Sin embargo, el actor debía pagarse él sus máscaras y sus trojes. Las máscaras estaban hechas con madera, cuero o lino endurecido y a las mejores se las atesoraba no sólo por su valor, sino porque se volvían más cómodas con el uso. El actor conservaba sus máscaras en excelente estado, cuidando que fueran pintadas nuevamente con cada presentación. El vestuario y los adornos estaban diseñados convencionalmente, permitiendo que los espectadores identificaran a los personajes en cuanto aparecían; obras posteriores fueron estructuradas de modo que un actor pudiera interpretar a dos personajes con el tiempo suficiente entre entradas y salidas como para cambiar su traje y su máscara. Era considerado sumamente inapropiado entrar en escena sin máscara, aún en las obras cómicas. En las raras ocasiones en que un comediante apareciera sin máscara, solía pintar su cara para ocultar su verdadera identidad. Solamente los hombres podían actuar en el teatro griego; un buen dramaturgo escribía sus obras de tal manera que el actor principal pudiera demostrar el grado de su talento interpretando primero un personaje masculino y luego uno femenino. [http://usuarios.lycos.es/historia\\_teatro/griego.htm](http://usuarios.lycos.es/historia_teatro/griego.htm)



Anakin Skywalker liberado

La máscara de Vader es el aspecto más visible de su malévola personalidad. De hecho representa al arquetipo de "La Persona" la persona representa nuestra imagen pública. La palabra, obviamente, está relacionada con el término persona y personalidad y proviene del latín que significa máscara. Por tanto, la persona es la máscara que nos ponemos antes de salir al mundo externo. Aunque se inicia siendo un arquetipo, con el tiempo vamos asumiéndola, llegando a ser la parte de nosotros más distante del inconsciente colectivo, es decir de sus orígenes. Es parte de la maquinaria en la que él se ha apoyado todo este tiempo, a pesar de que ésta anule por completo su parte humana. Cuando la Estrella de la Muerte está a punto de colapsarse, Luke trata de salvar a su padre. Vader insiste en que Luke le quite el

casco y la máscara a pesar de que esto significará la muerte certera del padre Skywalker. El mensaje es claro: nadie puede desarrollar su parte humana al servir sin miramientos al sistema, Campbell nos dice a este respecto:

Quando la máscara de Darth Vader es removida se ve a un hombre sin forma, alguien que no se ha desarrollado como un humano individual. Lo que se ve es una extraña y lamentable cara sin diferencia alguna.<sup>14</sup>

Y precisamente Jung nos lo recalca también: el arquetipo de la persona en su mejor representación, constituye la "buena impresión" que todos queremos brindar al satisfacer los roles que la sociedad nos exige. Pero, en su peor cara, puede confundirse incluso por nosotros mismos, de nuestra propia naturaleza. Y nos aleja de nuestro propios orígenes, nos aliena y algunas veces llegamos a creer que realmente somos lo que la máscara nos dice ser.

#### 4.2.3.8. La Victoria Final

Mientras los Rebeldes celebran la liberación de la galaxia de las ataduras del Imperio, Luke le hace honores de héroe a su padre al incinerarlo junto con su armadura negra en su funeral, lo que purifica el espíritu de quien en algún momento fue Anakin



La Triada, El Héroe, El Santo, El Sabio.

Skywalker, su espíritu de héroe sube al cielo en forma de humo, de la misma manera que el héroe griego Hércules en su funeral en el Monte Olimpo.

Ahora Anakin ha obtenido la gracia a través del amor de su hijo. Esto conlleva también a una apoteosis: mientras Luke se reúne con sus amigos, mira hacia atrás y ve a su padre reunido con Ben Kenobi y Yoda que forman la Triada de los Caballeros Jedi. La sabiduría y la compasión del sabio, el santo, y el héroe guerrero ahora viven en Luke, la enmienda se ha completado. Joseph Campbell resume este momento:

<sup>14</sup> Campbell, 1988. *The Power of Myth*. p. 144

El héroe... por un momento se eleva a su origen. El sostiene la cara del padre, y entiende que la enmienda se ha consumado... Para el hijo que ha crecido para conocer al padre, las agonías de los obstáculos y las pruebas son insignificantes; el mundo no es más un valle de lágrimas sino la manifestación de la dicha perpetua en la Presencia.<sup>15</sup>

Al final de la trilogía, Luke, quién apareció al principio como un joven inexperto, ha completado la tarea final de la aventura mítica del héroe; gracias a sus hazañas su sociedad ha renacido y está lista para crecer.



Luke incinera los restos de su padre.

### 4.3. Bien vs. Mal. El Eterno Conflicto.

En el nivel más básico, la saga de *La Guerra de las Galaxias* representa el conflicto de la Luz contra la Oscuridad un precepto antiguo incluido en la mayoría de las mitologías. El conflicto en esta trilogía y la mayoría del inconsciente colectivo de la humanidad desemboca en el conflicto central de las oposiciones. Walter Burkert pudo haber descrito a Luke y a Vader cuando escribió sobre la estructura narrativa en la mitología Occidental:

El prospecto a vencedor y el antagonista son opuestos en todo sentido: el prospecto será brillante, guapo, bueno y joven, quizá delgado y no muy alto pero duro y virtuoso, mientras que el adversario será oscuro, grotesco, repulsivo, viejo, grande y poderoso... El contraste entre la luz y la oscuridad se impone.<sup>16</sup>

En la saga, Luke y Vader representan el bien y el mal en una escala cósmica. Luke es sajón de cabellos dorados que vivió en un planeta tan luminoso con dos soles tan brillantes que el mismo planeta parece un sol. Luke es entonces un héroe solar, el portador de la luz, simbolizando la bondad y la verdad. Leia también es una figura de luz que permanece femenina y misteriosa. En mitologías occidentales, el sol es generalmente masculino y la Luna es femenina. En una interpretación metafórica, siendo Luke y Leia hijos del caballero oscuro, Vader representa la oscuridad que abarca todo lo que ilumina el sol y la luna.

Al principio, *La Guerra de las Galaxias* revela que el bien y el mal están en guerra. Esta primera película divide el bien y el mal claramente, el lado oscuro usa su poder en la Fuerza para agredir y el lado luminoso lo usa como defensa. Nuestros héroes hacen las decisiones correctas al utilizar el poder: buscan la independencia en lugar del dominio y pelean por deber, no por ser consumidos por las entrañas. El héroe, como lo vimos en su aventura, es un personaje común y corriente que está en una situación extraordinaria y logra salvarla.<sup>17</sup> En *La Guerra de las*

<sup>15</sup> Campbell. 1997. 147-148

<sup>16</sup> Burkert, Walter. 1979. *Structure and History in Greek Mythology and Ritual*. Berkeley: University of California Press. Pág.18

<sup>17</sup> Esta clara distinción entre el bien y el mal tiene sus raíces en el Pensamiento de Zoroastrismo (Zoroastro o Zaratustra) que data del siglo VI y VII a.C. y fue el gran profeta Persa. Él le dio una abstracta interpretación a la mitología antigua, en la que afirma que el mundo es creación del bien y que Dios de ninguna manera se asocia con el mal. El bien y el mal, al igual que la luz y la oscuridad son realidades contrarias. En otras palabras, este pensamiento sostiene que los dos son fuerzas opuestas que trabajan en el universo; es una

*Galaxias* las dos fuerzas opuestas nunca confluyen: cuando la primera Estrella de la Muerte es destruida con todos sus tripulantes, es una victoria del bien sobre el irredimible mal. Nuestros héroes ahora no sólo son míticos además son aquellos que a través de la justicia y la verdad superan a la pasión.

En *El Imperio Contraataca* se presenta un panorama distinto del conflicto entre el mal y el bien, culminando en la revelación de Darth Vader como padre de Luke. Ahora el conflicto asciende al nivel del espíritu humano. Vader es la sombra<sup>18</sup> de Luke. La experiencia de Luke en esta revelación es que el trae consigo una carga muy pesada proveniente del lado oscuro de la Fuerza que todos tenemos. Y la incapacidad de Vader por aniquilar a su hijo nos muestra los vestigios de su parte buena, que aún y después de todo lo que ha pasado permanece dentro de él. Joseph Campbell lo pone de esta manera "Mitológicamente representa la inevitable dialéctica de la temporalidad, cuando todas las cosas aparecen en pares"<sup>19</sup>

Vader y Luke, como padre e hijo, personifica el conflicto de los opuestos. Uno personifica el mal, pero carga en él el potencial de redención, mientras otro personifica el bien pero siempre estará en su interior la maldad. Más allá de la lucha entre ellos está la esperanza de reconciliación a través de la enmienda<sup>20</sup>.

En *El Regreso del Jedi*, la perspectiva del bien y del mal se transforma una vez más. Ahora Vader se redimirá. El lado oscuro que predominó en su personalidad durante tanto tiempo se transforma al aniquilar a su mentor, El emperador. Luke también se redime ante su padre, después de darse cuenta que si sus intenciones de acabar con él se cumplen, se convertirá en el heredero del reino de la oscuridad, Joseph Campbell nos dice al respecto:

El objeto del redentor es refutar con su presencia las pretensiones del ogro tirano. Este último ha cerrado la fuente de la gracia con la sombra de su personalidad limitada; el redentor, completamente libre de tal conciencia del ego, es una manifestación directa de la ley. En una escala grandiosa, actúa la vida del héroe, pero es todo con la libertad de un trabajo hecho con el objeto de hacer evidente al ojo aquello que podía haberse llevado a cabo igualmente con un mero pensamiento. <sup>21</sup>

En un sentido, Vader, quien en algún momento fue parte de una élite poderosa y espiritual de la que se rebeló ha caído fuera de la "gracia" y ahora tiene una

---

sustancia real y una fuerza verdadera en el universo. El mal no es solamente la ausencia del bien. El bien y el mal no pueden coexistir, son mutuamente destructivos y derivan de "las causas primarias", que son antagonistas e irreconciliables. Una fuente de estas causas es Ahura Mazda (Suprema Personificación del Bien), el caballero sabio, madre y padre de la creación; todo lo que produce es bueno, incluyendo a los humanos. La otra causa primaria es Angra Mainyu (Personificación del mal), el espíritu maligno que limita la omnipotencia de Ahura Mazda. Es ignorante, nocivo y su propósito es siempre destruir o echar a perder la creación de Ahura Mazda. Todo ser humano maligno se debe a Angra Mainyu, mientras él reside como un parásito en los cuerpos humanos y animales. El maligno contamina las creaciones puras de Ahura Mazda, pero la energía de vida y el desarrollo se mantienen en constante lucha con la muerte y el decaimiento, en la que Mainyu puede resurgir. Zoroastro sostiene que esta batalla cósmica fue librada en este mundo. El malvado Imperio, entonces es creación de Mainyu.

Hinnels, John R. 1990. *Persian Mythology*. Londres: Peter Bedrick Publishing Group. Pp 47 - 68 y, <http://ordendeldiosmithra.iespana.es/ordendeldiosmithra/page6.html>

<sup>18</sup> Como concepto jungiano Conforman lo que se conoce como el **arquetipo de la sombra**. Según Jung estos se derivan de nuestro pasado "pre humano", pasado animal, cuando nuestras demandas básicas se limitaban a la sobrevivencia y a la reproducción y no eran conscientes. La **sombra** es amoral, actúa como en los animales. Una leona es capaz de atacar si ve amenazado a alguno de sus cachorros o matar por comida, pero el animal no escogió ni hizo un juicio moral para realizar estos actos, simplemente consiguió satisfacer un deseo de sobrevivencia.. "Desde la perspectiva humana, el mundo animal puede verse cruel e inhumano, entonces la SOMBRA se convierte en el bosurero de nuestros actos que algunas veces no logramos admitir" Cap. 1 nota al pie No. 22

<sup>19</sup> Campbell, Joseph. 1998. *The Mask of God, Oriental Mythology*. New York: Penguin Books, p. 81

<sup>20</sup> Como el Ying - Yang de los chinos, cada uno contiene una gota del contrario

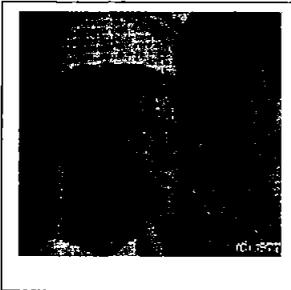
<sup>21</sup> Campbell. 1997. pág. 311

oportunidad para resarcir el daño que le ha hecho a su hijo y por consiguiente a quienes lo rodearon. *"El héroe de ayer se convierte en el tirano de mañana a menos de que se crucifique a sí mismo hoy"* Después de su muerte, sus hijos, Leia y Luke, toman la estafeta para mejorar las condiciones de vida en la galaxia.

Lucas tejó estos aspectos del clásico conflicto entre el bien y el mal y creó una compleja textura que profundiza nuestra propia experiencia y nos ejemplifica los mitos que nos han conformado como sociedad. "La trilogía de *La Guerra de las Galaxias* no es un simple producto moral... tiene que ver con los poderes de la vida que son alcanzados y rechazados y suprimidos por las acciones de los hombres"<sup>22</sup>

#### **4.4. Roma y la Guerra de las Galaxias. Luke y Leia: Rómulo y Remo.**

Rómulo y Remo es el famoso mito de los fundadores de Roma, dos gemelos herederos de gran linaje que al encontrarse abandonados consiguieron sobrevivir siendo amamantados por una loba. En *La Guerra de las Galaxias*, los gemelos de origen noble son Luke y Leia (su nombre también empieza con la misma inicial), quienes son hijos de padres importantes, una de las reinas más jóvenes, Amidala de Naboo y el Jedi más poderoso Anakin Skywalker. Anakin se convierte al lado oscuro y Obi Wan esconde a sus gemelos (todo esto nos será presentado en el Episodio III en mayo del 2005) de su padre para evitar que ellos sufran el mismo destino y para que en un futuro no muy lejano puedan devolver la paz a la galaxia por su condición de "salvadores del universo".



El recurso de los hermanos que se encuentran sin saber que lo son y que al final lo descubren es bastante común, también lo es el hecho de que el destino marque sus caminos mágicamente, que escriba las trazas de la historia y que una serie de personajes se encuentren para luego dar un desenlace en la historia, eso es muy típico. En cualquier historia siempre que aparece algún héroe, normalmente han tenido un pasado heroico más luminoso que el que ostenta o desciende de gran nobleza.

Luke y Leia, por pertenecer a la familia a la que pertenecen y haber heredado ese legado, están destinados a usar ese potencial en hacer el bien y devolver la tranquilidad a un universo corrupto y codicioso. Ni Rómulo ni Remo ni nadie, en verdad, pudo imaginarse que ese pequeño territorio alrededor del Palatino, limitado por el primitivo pomerium, algún día habría de transformarse en el Imperio más grande que haya conocido la historia. Nada de aquel precario asentamiento podía prefigurar la derrota de Aníbal, la república y el Imperio, el asesinato de Cesar y el esplendor de Augusto, la serena cultura de Adriano y la tétrica fatalidad de Nerón. Así, Luke y Leia, quienes nunca se imaginaron la conexión que tendrían con el Imperio Galáctico llevaron una vida anónima hasta que el destino los juntó para luchar en frente común con la Alianza Rebelde contra el Imperio del que su padre era el mediador entre el tirano Emperador Palpatine y la civilización galáctica. La instauración y el derrocamiento de el Imperio creado por Lucas tiene bases importantes para relacionarlo con el Imperio Romano, que reinó el mundo occidental hasta la Edad Media.

---

<sup>22</sup> Campbell, 1988, pág. 145

#### 4.4.1. EL IMPERIO GALÁCTICO Y EL IMPERIO ROMANO. SIMILITUDES

En el mundo cinematográfico de Lucas, el Mal se representa por medio de un Imperio Galáctico. El imperio del Mal que describe Lucas encuentra su paralelismo con el Imperio Romano y representa la visión negativa de la Roma Imperial conocida en la cultura popular. De hecho en el terreno literario Isaac Asimov con su trilogía *Fundación* recurre a esta comparación. El mismo Asimov reconoció con estas palabras: "Yo moldeé mi 'Imperio Galáctico' pensando enteramente en el Imperio Romano. Cuando comencé a escribir la trilogía de la Fundación, tenía a Edward Gibbon<sup>23</sup> en la mente todo el tiempo."

Acerca de *La Guerra de las Galaxias*, Asimov opinó:

Los imperios galácticos entraron al mundo del cine con este tipo de películas, que en todas partes ofrecieron más que una simple muestra de la Fundación. (Y no, no me importa. La imitación es la forma más franca de halago y ciertamente yo imité a Gibbon, así que no puedo oponerme a que alguien más me imite.)<sup>24</sup>

Al parecer la trilogía de Asimov le aportó a Lucas elementos claves sobre la transposición en el pasado histórico hacia el futuro mítico de la ciencia ficción. Desde esta perspectiva, la famosa frase de *La Guerra de las Galaxias* - "Hace mucho tiempo en una galaxia muy, muy lejana"- recibe una connotación particular que va más allá de su naturaleza como una mera variación de la ya clásica frase de los cuentos de hadas " Había una vez". La partícula " hace mucho tiempo" en *La Guerra de las Galaxias*, en significado real, se refiere a un pasado, que para los espectadores, se encuentra todavía en el futuro, pero también podemos concebirlo como referencia de una era en nuestro propio pasado lejano, el pasado en la era del imperio romano

La tiranía imperial de La Guerra de las Galaxias se asemeja a la del imperio romano en un concepto que va más allá del trillado tema de un poder maligno y su decadencia, como lo describe Gibbon de forma verdadera y Asimov de forma imaginativa. El Imperio galáctico de Lucas ha destronado a la república antigua y , como sucedió en la historia de Roma, la monarquía conservó el pilar del gobierno republicano: el Senado.

En la primera película de la trilogía, el emperador usurpador fragmenta el senado. A excepción de este detalle, el senado que aparece en la película tiene similitud con el senado del imperio romano. Tácito, gran historiador del antiguo Imperio romano, destaca que después de Augusto, el senado romano fue perdiendo poder, prestigio y la mayoría de sus funciones administrativas al paso de la creciente usurpación de poder de los emperadores entrantes y que pronto habría de convertirse en un puñado de aduladores imperiales. Incluso, su comentario tajante acerca del gobierno de Tiberio resume este fenómeno: *At Romae ruere in servitium consules patres eques*.<sup>25</sup>

Aunque el senado romano de la historia prevaleció como una figura administrativa importante, en la película la caída del senado imperial da paso a que cualquier

---

<sup>23</sup> de Edward Gibbon, historiador inglés [1737-1794] que escribió la obra *La historia de la decadencia y la caída del Imperio Romano de 1776-1778*

<sup>24</sup> Bondanella, Peter. 1987. *The Eternal City: Roman Images in the Modern World*. University of North Carolina Press, p. 229, 270 nota núm. 11, y 223.

<sup>25</sup> "Mientras tanto cónsules, senadores, caballeros pronto se tornaban serviles." Tácito, *Annals* 1.7.1; cita de Tácito: *The Annals of Imperial Rome*. Tr. Michael Grant (rev. ed.; Harmondsworth: Penguin, 1977; rpt. 1999), p. 35.

tirano tome el poder aunque su gobierno no sea precisamente legítimo. De esta forma, el Gobernador Grand Moff Tarkin decreta: "El senado Imperial ya no será más un tema que nos ataña. Se me ha informado que el emperador decidió deshacer el consejo permanentemente. Los restos de la vieja república han sido destruidos para siempre"<sup>26</sup>". El nombre del anunciador hace eco a favor de los Tarquinos, la última dinastía de gobernantes romanos, que se había convertido en sinónimo de monarquía tiránica y que, de acuerdo con la propia visión de los romanos, habría de llevar a la liberación de la monarquía en el último periodo del siglo VI a.C. Desde este punto de vista, la situación que se muestra en *La Guerra de las Galaxias* es contraria a la que presenta la historia de Roma.

La visión popular estadounidense del Imperio Romano, sobretodo por su reproducción al estilo cinematográfico, ha sido por lo general de una sociedad totalitaria y degenerada que destaca por su militarismo, esclavitud, persecución religiosa, por sus juegos sangrientos, libertinaje sexual y vacío espiritual.<sup>27</sup> Representa la ruina el hecho de ser derrotado, y el cristianismo es la única puerta abierta para los romanos hacia la redención. (Al decir verdad, gran parte de esta visión estereotípica puede no ser precisa en la historia).

La dicotomía de la república benévola y el imperio maligno coinciden perfectamente con la sociedad galáctica de Lucas. Obi-Wan Kenobi, el maestro sabio y líder espiritual de la resistencia al Imperio dice a Luke Skywalker, el joven a proclamarlo héroe de la historia: "Los caballeros Jedi fueron los guardianes de la paz y la justicia en la antigua república, antes del oscurantismo, antes del imperio". Aún en las referencias visuales y verbales que se observan en *La Guerra de las Galaxias* hasta las de uno de los imperios más devastador del siglo XX, la Alemania Nazi, inciden con la representación clásica de las películas estadounidenses producidas después de la Segunda Guerra Mundial; cintas en las que Roma aparece como un sistema totalitario basado en la Alemania de Hitler. Desde este punto de vista, la continuidad del periodo histórico de la Roma Imperial, y el tercer imperio de la historia de Alemania, el Tercer Reich de Hitler, se llevaron hasta la pantalla en el imperio galáctico de *La Guerra de las Galaxias*. Las referencias del ejército imperial en la película, es decir, las legiones y los "storm troopers"<sup>28</sup> no son una novedad.

En la antigua Roma, la monarquía absoluta reemplazó a la república libre, lo que los romanos llamaban *libera res publica*. Lo mismo se puede apreciar en el mundo galáctico de George Lucas. Su emperador, Palpatine, como habían hecho sus precursores, utilizaba un poderoso mediador, que era un consejero, para llevar a cabo su voluntad. En Roma, este mediador era el prefecto de los Pretorianos, la guardia exclusiva del emperador, y quien desempeñaba este papel. Se movía en los círculos más cerrados de poder y fungía como influyente consejero del emperador. Nada podría llevarse a cabo sin la aprobación de estos personajes. Hombres como Sejano cerca de Tiberio y Tigelino cerca de Nerón tenían gran fama de ser los seres más despreciables en la historia de Roma, no sólo por sus actos despiadados sino por su colaboración cercana con los gobernantes considerados como absolutos tiranos. El archivilano de la trilogía *La Guerra de las Galaxias* desempeña una función análoga de elegido ejecutor en la estructura del nuevo poder imperial.

La imagen de Darth Vader es el prototipo de los consejeros del imperio romano, pues es el más audaz y enérgico al momento de cumplir con los planes de su amo y por consiguiente, éste no tiene necesidad de aparecer en acción (excepto por una breve aparición como imagen holográfica en la segunda película; se mantiene fuera de escena hasta el clímax de la trilogía). La descripción de Tácito acerca de Sejano y sus rasgos característicos, la fuente histórica mejor reconocida sobre la

<sup>26</sup> Tietelman, Carol. 1979. *The Art of Star Wars Episode IV A New Hope*. Ballantine Books, New York. 52

<sup>27</sup> CITA "The Roman Empire in American Cinema after 1945", *The Classical Journal*, 93 (1998), 167-196,

<sup>28</sup> Este también era el nombre que Hitler le había dado a sus guardaespaladas

adquisición de poder y la posterior caída este prefecto, también coincide con la de Darth Vader: "De carácter audaz, físico incansable, reservado de sí mismo pero dispuesto a delatar a otros, una mezcla de arrogancia y servilismo".<sup>29</sup> Estos dos últimos aspectos del carácter de Sejano están claramente presentes en Darth Vader. Se puede comparar su trato arrogante y cruel a quienes se encuentra por debajo de su rango y su pleitesía hacia el emperador, que expresa en un inglés arcaico y forzado: "¿Cuáles serán sus órdenes a cumplir, Señor Mío?"

Aunque es poco probable que intencionalmente Lucas haya creado a Darth Vader al estilo de Sejano y Tigelino, no se puede negar que existen similitudes entre el antagonista de la película y los antagonistas históricos y que estos tienen el mismo estereotipo de villanos de mentes perversas. Aún el hecho de que Darth Vader se voltee en contra de su emperador al final de la trilogía al derrocar a su amo tanto literal como figurativamente, tiene gran similitud con los golpes al palacio que los pretorianos ejecutaban para que un emperador derrocara a otro. Darth Vader por fin reconoce y salva a su hijo Luke y se reivindica ante los espectadores, ni Sejano ni Tigelino se redimen con ninguna característica positiva como ésta.

#### 4.4.2. HOMBRE VS. MÁQUINA Y LA DISTOPÍA EN LA GUERRA DE LAS GALAXIAS

En *La Guerra de las Galaxias* se imponen los opuestos, el bien y el mal, pero incluso en sus características mismas estos valores están contrapuestos: el bien es endeble y lo respalda una minoría, el mal por su parte es omnipresente y muy poderoso tecnológicamente. El poderoso siempre subestima a su contrario porque sabe que no tiene nada que hacer contra él. El pequeño sabe sus posibilidades y también los puntos débiles del poderoso y los aprovecha al máximo, además lo mueve los buenos sentimientos, lo mantiene vivo la esperanza y la fe en los suyos, una cosa que para "los malos" es siempre un signo de debilidad pero que al final triunfa frente a la falta de compasión y de escrúpulos de los que siempre se creyeron superiores.

Desde el proyecto con el que se graduó, THX 1138, Lucas ha creado mundos imaginarios tremendamente controlados por la tecnología, es decir deshumanizados, que se reflejan en el Imperio totalitario de la trilogía *La Guerra de las Galaxias*: un orden mecanicista con una sociedad subyugada en donde sus individuos son ciervos mientras la máquina es el amo. Sin embargo en esta trilogía la civilización mecanizada avanza un paso más dándole un objetivo militar.

Lo distópico es lo contrario a la utopía, si la utopía es un sueño imaginario donde reina el bienestar, las condiciones perfectas para vivir y sirve como modelo; lo distópico es la pesadilla. En la ficción distópica de *La Guerra de las Galaxias*<sup>30</sup>, el pensamiento de progreso a través del desarrollo tecnológico se ha desbocado y ha provocado graves consecuencias. El Imperio Galáctico quiere convertir a todos en máquinas. Los *storm troopers* son objetos, aunque tengan forma humana por el simple hecho de ser personas, que si no funcionan bien son destruidos, mientras que en contraste R2D2 y C3PO son máquinas que despliegan una serie de sentimientos y emociones humanas como lealtad, preocupación, orgullo y alegría. Vader mismo está hecho de prótesis técnicas como símbolo de la mecanización de su espíritu por el Imperio.

---

<sup>29</sup> Asimov, Isaac. 2001. *El Imperio Romano*. Alianza Editorial. España y *The Annals of Imperial Rome*, tr. Michael Grant (rev. ed.; Harmondsworth: Penguin, 1977; rpt. 1999), p. 35.

<sup>30</sup> Capítulo 2: Los viajes, la galaxia y la tierra empezaron a ser fuentes de inspiración de un género que evolucionó en cuatro niveles fundamentales, según Medina de la Serna, Rafael, 1983, *Anotaciones sobre un género incomprensido: la ciencia-ficción*, en *Cine*, . Vol. 1, no. 8, septiembre 1978 México pp. 7-12: Ficciones distópicas. Degradación de la sociedad humana, Ficciones sobre la destrucción de la civilización. Ficciones sobre el escenario después de la catástrofe. Ficciones sobre los viajes espacio - temporales

Cuando Vader le dice a Luke: "Con nuestro poder combinado podemos acabar con este conflicto y traer orden a la galaxia" no se refiere a ninguna instauración de un orden pacífico y benéfico para la galaxia, sino al fortalecimiento del totalitarismo imperial. En esta ficción distópica el Imperio abusa de su poder y el héroe tiene que pelear y resistirse ante el poder que le ofrece su padre usando su fuerza innata sabiendo distinguir la delgada línea que separa de una pelea que favorezca a la sociedad a la que él representa entre la pelea que aparentemente lo beneficiaría a él. El Imperio y el régimen nazi son ejemplos de la fuerza excesiva y violencia aplicada en sociedades, y desemboca en la pérdida de la individualidad y en una psicosis masiva. Cuando un régimen represivo aparece se requiere de nuevos héroes y revolucionarios como la Alianza Rebelde.

Aquí, el héroe vive dentro de lo distópico y tiene que buscar la salida para destituir al sistema nocivo. Éste debe de adentrarse al mundo tecnológicamente controlado para descubrir al oscuro e irracional ser que se esconde detrás de la maquinaria. Es entonces cuando el héroe debe deshacerse de su individualismo para no convertirse en un ciervo del sistema, como lo logra Luke al final de la trilogía. Vader por otra parte es un burócrata, como lo señala Joseph Campbell "viviendo en términos de un sistema impuesto... ¿ cómo te relacionas con el sistema si no lo sirves compulsivamente?" y Campbell mismo responde: "Manteniéndote fiel a tus ideales y a ti mismo y como Luke Skywalker rechazando al sistema impersonal que lo reclamaba"<sup>31</sup>

La tecnología es una extensión del poder de la humanidad para controlar a todo lo que lo rodea; en lo distópico los humanos lo utilizan como instrumento malévolo para pervertir el orden natural de la vida humana y revertir nuestros más altos logros y valores<sup>32</sup>. Vader tergiversa los caminos de la Fuerza para asegurar la dominación Imperial; de hecho actúa en contra de su mejor amigo y maestro, Obi Wan, y eventualmente lo asesina. Pero La Estrella de la Muerte es el epitome de la representación mecánica del Imperio, la que refleja los principios letales contra quienes no obedezcan las órdenes de los tiranos, pero que esconde también un profundo vacío. Cuando se le pregunta a Grand Moff Tarkin cómo mantendrá el Emperador el control de la galaxia, él responde: "El miedo mantendrá al sistema en línea"

Los mitos del siglo XX están obligados a incorporar a las máquinas, Joseph Campbell nos dice, "La Guerra de las Galaxias tiene una perspectiva mitológica válida. Nos muestra al Estado como una máquina y cuestiona si la máquina va a acabar con la humanidad o le va a ser útil. La Humanidad no surge de la máquina si no del corazón"<sup>33</sup> Aún después de todo, la tecnología también tiene un "lado bueno" la Alianza Rebelde también la utiliza para el servicio de la vida y no de la muerte.

Esto nos lleva a uno de los grandes dilemas de nuestros héroes; a través de la mitología éste es otro problema en la aventura del héroe. La Estrella de Muerte destruye por completo al planeta Alderaan y a los millones – suponemos – de habitantes que vivían en él. Tiene que ser destruida para que otros planetas no sufran ese mismo destino, pero es muy difícil usar esa cantidad de fuerza y furia necesaria para manejar y manipular el terror sin convertirse en un ser malvado. Luke debe destruir a La Estrella de la Muerte incluyendo a la gente que trabaja ahí ,para proteger y preservar la galaxia, pero debe hacerlo sin convertir la pasión del héroe por matar en el exceso patológico del Imperio. Cuando Luke dispara hacia el reactor de la base casi al final de la batalla climática en *La Guerra de las Galaxias*

<sup>31</sup> Campbell, en Campbell y Moyers. 1988. pág. 144

<sup>32</sup> Goldstein, Jeffrey. 1977. "The Spiritualization of Technology: A new vision for the 1970's" *The Drew Gateway* vol. 48, no. 2 1977 pág.27

<sup>33</sup> Campbell y Moyers. 1988. pág.18

se convierte en un héroe que valora la autonomía, no a la autoridad. Maneja a las máquinas para preservar los valores por los que pelea sin comprometer su propia integridad. El paradigma de esa lucha del hombre contra la máquina es el mismo Darth Vader/Anakin Skywalker, quien por culpa de la maldad se ha convertido casi totalmente en una máquina. Dentro de Vader la lucha es muy intensa, casi todo su cuerpo es ya algo sin vida, pero ésta está luchando por sobrevivir y gracias a la ayuda de su hijo puede "redimirse" y al menos morir dignamente antes de perder la vida, aunque ganando la batalla por su alma.

#### 4.5. La Fuerza y El Concepto Junguiano del Ánima.

Anteriormente en el análisis se había mencionado a Leia como la personificación del ánima de acuerdo a su desarrollo como personaje durante la primera parte de la trilogía. De hecho pareciera que no hay otra personalidad femenina que tenga la importancia suficiente en el argumento de Lucas. *The Force* (la Fuerza en Inglés) componente fundamental en la trama no tiene un género definido. Pero al traducirlo al español: *La Fuerza* adquiere ese carácter femenino de ánima en el análisis.

El ánima, cómo vimos en capítulos anteriores, es el aspecto femenino presente en el inconsciente colectivo de los hombres y el ánimus es el aspecto masculino presente el inconsciente colectivo de la mujer. El ánima puede estar representada como una joven muy espontánea e intuitiva; cómo lo demuestra Leia en un principio. Se asocia con una emoción profunda y con la fuerza de la vida misma. El ánimus puede personificarse como un viejo sabio, un guerrero o usualmente un grupo de hombres y tiende a ser lógico, muchas veces racionalista e incluso argumentativo. Sin embargo el ánima también puede ser una presencia confusa y engañosa pero con capacidad de engendrar una transformación interna<sup>34</sup>, que sería el papel de La Fuerza

La trama se desarrolla en una galaxia lejana, diferente a lo real, por lo que cosas fantásticas como campos místicos y viajes interestelares por el hiper espacio son permitidos. Por lo tanto La Fuerza es una especie de campo que rodea todo lo que está vivo o es inerte, o sea, penetra tanto en el interior como el exterior, y mantiene unido al universo.

Obi Wan Kenobi<sup>35</sup> es el primero en instruir a Luke sobre los caminos de la Fuerza. Le muestra que la Fuerza es aquello que mantiene a los seres vivos y unidos entre sí, es lo que los crea y además, la podemos sentir. También aprende de Yoda que el bien y el mal son caras de esa misma Fuerza y que para utilizarla o sentirla, debe aprender sus caminos. Existe una célula denominada midiclorianos que junto a la materia conforman al ser humano en el universo de *La Guerra de las Galaxias*, dependiendo de la cantidad de dicha concentración de midiclorianos se medirán las capacidades que tiene un individuo para el dominio de La Fuerza. Aparentemente son capaces de engendrar vida mediante una "inmaculada concepción"<sup>36</sup> – como lo vimos con Anakin Skywalker en Episodio I La Amenaza Fantasma – y quien los posea con entrenamiento tanto físico como mental llegará a dominarla, silenciando los pensamientos y actuando por puro instinto. Por medio de la concentración se puede controlar la mente de los seres débiles, mover objetos a voluntad mediante la telekinesis y poseer el don de anticipar los acontecimientos.

---

<sup>34</sup>Beebe, John. The Anima in Film. En [www.cgjung.org](http://www.cgjung.org). Cita de Hillman, J.1985. *Anima: An Anatomy of a Personified Notion*. Dallas: Spring Publications.

<sup>35</sup> Obi Wan Kenobi y Yoda además de representar el arquetipo del viejo sabio, también los podríamos clasificar en el terreno del ánimus junto a la orden de Caballeros Jedi.

<sup>36</sup> cómo lo vimos con Anakin Skywalker en Episodio I La Amenaza Fantasma

No todos los personajes femeninos en una película representan a la figura del *ánima*, pero generalmente hay signos de que está personificada no siempre de primera instancia pero sería útil especificar estos signos:

**1. Una Luminosidad Inusual.** Una personalidad radiante que parezca dibujar una vida más allá de lo mundano. Los Jedi adquieren capacidades al entrenarse en los caminos de La Fuerza que van más allá de la comprensión de aquellos que viven en el Universo de *La Guerra de las Galaxias*. Vader lucha precisamente ante la incredulidad de los generales del Imperio cuando se burlan de las facultades y de los alcances que ellos tienen al desarrollar esta parte de su personalidad, a pesar de que él la ha utilizado en su lado oscuro. En Episodio IV, Vader le dice al Almirante Motti "No estén tan orgullosos y seguros del terror tecnológico que han construido. La habilidad para destruir un planeta es insignificante junto al poder de la Fuerza"<sup>37</sup>

**2. Un deseo de hacer una conexión emocional como la preocupación principal del personaje.** La figura del *ánima* existe para hacer conexión mientras es consistente con su rol general como representante del estatus del eros inconsciente del personaje a quien afecta y particularmente con la relación con él mismo. Luke Skywalker es entrenado por Obi Wan y Yoda, ambos le recalcan que para mantener una conexión con La Fuerza debe mantener un vínculo muy estrecho con sus sentimientos, para poder controlarlos y manejarlos para mantenerse en el "lado luminoso" de la Fuerza.

**3. Venir de otro lugar completamente distinto al lugar de origen.** Los gemelos Skywalker conocieron su origen – a su padre – y se conocieron ellos mismos gracias a la Aventura heroica que ambos atravesaron al luchar por la libertad de la Galaxia y después de conocer los poderes de La Fuerza.

**4. La figura del *ánima* es el espejo de las traiciones de las que hemos sido testigo en la actitud de otro.** Este ejemplo es clarísimo en el personaje de Darth Vader al ser él el portador del lado oscuro de la Fuerza. Él mismo ha traicionado la legión que lo descubrió, que lo protegió, que lo preparó como el Jedi más poderoso que la galaxia había conocido. Ahora es un ser deshumanizado, conectado a una máquina y al sistema que gobierna de manera tiránica el Universo de *La Guerra de las Galaxias*.

**5. La figura del *ánima* tiene una capacidad inusual de vida, en contraste con otros personajes en la película.** Quienes poseen la capacidad de manejar La Fuerza, los Jedis, son seres que físicamente tienen un nivel alto de midiclorianos, son aquellos que tienen vínculos espirituales muy fuertes conocimiento amplio sobre la galaxia y habilidades físicas y mentales superiores.

**6. La figura del *ánima* ofrece consejos, frecuentemente apoyado en forma de reprimenda que tiene el efecto de cambiar la relación del personaje con la realidad personal.** Después de que Luke tiene el sueño en donde ve a sus amigos en peligro, decide dejar su entrenamiento con Yoda en Dagobah y dirigirse a luchar contra Darth Vader para liberarlos del peligro, pero no logra ayudarlos e incluso pierde su mano en batalla. Se da cuenta de que a pesar de que ya domina casi todos los alcances de la Fuerza, su explosividad puede acarrearle muchos problemas.

**7. La figura ejerce un efecto protector y a menudo terapéutico sobre otro.** La Fuerza junto con el sable láser de los Jedi permite liberar a la galaxia del yugo del Imperio Galáctico, y por mucho tiempo antes mantuvo la paz en el Universo.

---

<sup>37</sup> Titelman, Carol. 1979. pág. 52

**8. La figura del ánima guía a otro personaje a reconocer el problema en la personalidad que aparentemente no tiene solución.** La Reconciliación con el padre, Darth Vader, es el ejemplo perfecto. No sólo salva a su propio hijo Luke, también acaba con el emperador y restablece el orden en la Galaxia al liberarse de cualquier vínculo con el sistema y morir por estas causas.

**9. La pérdida de esta figura está asociada con la pérdida de vida con propósitos propios.** Vader le ofrece a Luke reinar junto a él, como padre e hijo manteniendo el sistema tiránico del Imperio Galáctico, en su primer encuentro, si Luke hubiera aceptado, hubiera sido el fin de las esperanzas de libertad para la Galaxia entera, y particularmente para Luke sería la alineación con el sistema putrefacto al que su padre pertenece.

En estos dos últimos puntos se hace referencia a las consecuencias del "lado oscuro" de la Fuerza. Como hemos visto, este lado fue el causante de la corrupción del Jedi más poderoso de la Galaxia, Anakin Skywalker quien se convirtió en el Caballero Oscuro y el mediador entre el Emperador Palpatine y la Galaxia entera. El lado oscuro permanece durante toda la trilogía como una tentación constante para Luke. Como es de esperarse, el conocimiento de la Fuerza también le abrió la puerta al lado oscuro que pervirtió a su padre. Si entendemos a La Fuerza como el arquetipo femenino del ánima y lo relacionamos con la Aventura del Héroe, existen dos pasos durante la Iniciación en los que también podemos insertar a la Fuerza como arquetipo femenino: El Encuentro con la Diosa y La Mujer como Tentación.

El arquetipo femenino con Campbell representa "el modelo de todos los modelos de belleza, la replica de todo deseo, la meta que otorga la dicha a la búsqueda terrena y no terrena de todos los héroes. Es madre, hermana, amante, esposa y amiga"<sup>36</sup>. La mujer en el lenguaje gráfico de la mitología representa la totalidad de lo que puede conocerse. El encuentro con la diosa (encarnada en cada mujer y en este caso con La Fuerza) es la prueba final del talento del héroe para ganar el don de la vida en sí misma. El héroe es el que llega a conocerla. Luke desarrolla su habilidad con la Fuerza de acuerdo con las enseñanzas de sus mentores Obi-Wan y Yoda. Aunque va en su camino solo y sin más iniciados que él, Luke medita y se entrena duro para conseguir terminar su destino y convertirse en caballero Jedi, aunque no sin caer en varios errores debido a la ansiedad que le impide tener paciencia. Al concentrar su determinación, se prepara para su confrontación con Darth Vader, guardando en su corazón la esperanza de liberar a la galaxia.

El vínculo místico con el arquetipo femenino representa el dominio total de la vida por el héroe. Sin embargo estos errores provocados por la angustia también le pueden mostrar lados del arquetipo femenino que no se quiere conocer por su peligrosidad. De ahí el miedo al lado oscuro de este arquetipo femenino. Campbell nos dice:

La imagen recordada (del arquetipo femenino) no es sólo benigna, sin embargo también es la "mala": 1) la ausente, inalcanzable, en contra de quien se dirigen las fantasías agresivas y de quien se teme una igual respuesta agresiva; 2) la que obstaculiza, que prohíbe, que castiga; 3) la madre que se apodera del niño que crece y trata de huir; y finalmente 4) la madre deseada pero prohibida (complejo de Edipo) cuya presencia es una incitación a los deseos peligrosos; éstas imágenes persisten en la tierra escondida del recuerdo de la infancia del adulto y a veces se convierten en la fuerza más poderosa. Está en la raíz de esas inalcanzables y grandes figuras de diosa como la casta y terrible Diana, que al realizar la destrucción

---

<sup>36</sup> Campbell, 1997. pag. 105

del joven cazador Acteón ilustra el soplo de temor contenido en esos símbolos del deseo reprimido de la mente y del cuerpo.<sup>39</sup>

La batalla que libran Luke y Vader en *El Imperio Contraataca*, cuando padre e hijo compiten por poderío y dominación de la galaxia, la prisa por enfrentarse a Vader lo acerca al lado oscuro de la Fuerza, su respuesta visceral se vuelve el escondite perfecto del lado luminoso y hace que Luke pierda su mano gracias a la maestría y experiencia de su padre. Aún así ese lado oscuro no sale del todo, a pesar de la seducción del padre. Por primera vez se enfrenta a la verdadera tentación de estar junto al padre que nunca tuvo, quien a pesar de ser un ángel caído y de tratar de engañarlo, le representa al joven Skywalker la figura de aquel joven Jedi que fue grande, un anhelo de aspiración, una figura paterna poderosa y tan importante en la Galaxia le simplificaría la jornada. Pero a cambio perdería todos los ideales por los que ha luchado y por los que ha llegado tan lejos. Es entonces cuando su lado luminoso le alumbra el camino correcto.

En *El Regreso del Jedi*, en la pelea final Luke saca a flote el odio hacia la figura de Vader, y ahora es él el que le corta la mano a su padre, sin embargo el lado luminoso de La Fuerza le hace ver que si continua dejándose llevar por su rabia podría convertirse en el heredero del Reino Oscuro en el que vive inmerso quien fuera Anakin Skywalker. A pesar de que las palabras del Emperador que está como espectador de la pelea lo tientan, lo tratan de seducir, lo que causa un efecto contrario en Vader quien se voltea ahora contra su tenebroso maestro y permite salir esa luz de La Fuerza que rescata al Anakin Skywalker que vivía conectado a la máquina que lo sostenía firme en el sistema.

La Fuerza engloba el gran símbolo de la vida en el universo de la trilogía y manejarla implica que la vida de los Jedís debe ir más allá, sobrepasar las tentaciones de su llamada y dejarse envolver por los poderes immaculados que se desprenden de ella.

#### 4.6. Han Solo y el antihéroe Gris



En la trilogía, la línea divisoria entre el bien y el mal es un trazo grueso que divide aguas. Como si todo fuera en blanco y negro, los personajes se manejan con claras motivaciones e inequívocas acciones. Sin embargo, existen algunos personajes que se mueven en una ambigua zona gris que resulta por lo menos interesante; y Han Solo es el anti héroe gris.

Poco se sabe del origen de Han Solo.

Junto a su mejor amigo y copiloto el wookiee Chewbacca, quienes representan al mito de Damon y Pitias<sup>40</sup>, realizaron grandes aventuras como contrabandistas. Al mantenerse en la periferia de la galaxia, Solo no sólo (valga la redundancia) hizo grandes aliados, también poderosos enemigos. Entre sus amigos estaba Lando Calrissian, quién en un juego de sabbac<sup>41</sup> ante Han, perdió su nave favorita el Halcón Milenario, que después se convirtió en la posesión más preciada para Solo y

<sup>39</sup> *Ibid.*, pp. 105-106

<sup>40</sup> Arquetipo de La Pareja de Amigos. Lucey, 1996, p.25

<sup>41</sup> Juego de apuestas en el Universo de La Guerra de las Galaxias

Chewbacca. Durante un periodo de mala fortuna Solo vació un cargamento de especias ilegales pertenecientes a Jabba el Hutt. El Gángster le puso un precio tan alto a la cabeza de Solo que todos los caza recompensas de la galaxia lo empezaron a buscar por el Universo. Desesperado por dinero para pagar su propia recompensa, Solo, Chewie y el Halcón Milenario se convirtieron en transporte de carga en el puerto de Mos Eisley, ahí conoció a Luke y a Ben Kenobi, lo demás es historia.

Solo es confiado y arrogante, se sabe poseedor de un ingenio sarcástico que generalmente utiliza de manera imprudente. Esto le ocasiona varios líos y únicamente con su valor temerario logra salir adelante. Es buen piloto y dice conocer cada rincón de la galaxia. Por un tiempo no creyó en la fuerza y las habilidades de Luke las atribuyó a la suerte. Es pragmático y su personalidad se mantiene siempre en conflicto con los ideales de Leia. A pesar de tales conflictos (o quizás debido a ellos) los dos acaban profundamente enamorados.



Han era un simple ser humano que buscaba una forma fácil de sobrevivir bajo el yugo del Imperio. Es aquel rebelde nato que no juega con las reglas que la sociedad impone. Un personaje cuya propia condición al principio de la trilogía lo aparta de los juicios del bien y mal, pero después impulsa el bien, aunque sus métodos puedan ser equiparados a los mismos actos que como parte de la Alianza Rebelde intenta detener. En definitiva se trata del antihéroe. A menudo tan odiado por los otros héroes, como en un principio Leia, como por los criminales como el caso de Jabba; los antihéroes marcan un sendero distinto a la hora de realizar sus "buenas" acciones. Para esta clase de personajes las cosas se hacen de manera radical y quienes los desafían saben que enfrentarlos equivale a la muerte de cualquiera de las dos partes.

Pero ocurre algo peculiar: tanto marginales como antihéroes están del lado del bien, puesto que ningún marginal es criminal, no existen anti villanos. Parece que ésta "zona gris" sólo está reservada para los que actúan junto a los "buenos". Han logra transitar del lado negro al blanco sin ningún rasguño y como cualquier ser humano oculta y saca su lado oscuro constantemente sobre todo en el Episodio IV. Después se redime y lucha junto a la Alianza Rebelde, sin embargo no se le olvida el alto precio de su cabeza, lo que mantiene vivo ese pasado que lo persigue en forma de caza recompensas.

El primer caza recompensa que lo encuentra es Greedo, precisamente en la cantina de Mos Eisley. Logra deshacerse pronto de él disparándole de muerte a los pocos minutos. Aquí un dato curioso, en la versión original de la Trilogía Han le dispara a Greedo cuando el caza recompensa está distraído; lo mata a sangre fría. En la versión remasterizada, gracias a los efectos digitales, en la misma escena Greedo dispara primero y Solo responde a la agresión. Es difícil saber la verdadera motivación de Lucas al cambiar esta escena para el nuevo público que vería las precuelas y que sólo había podido ver la trilogía original en video. En esta nueva versión Han aparece menos "malo" de lo que realmente es en el argumento original y eso le quita mucha fuerza a los antecedentes del personaje,



que es lo que lo hace uno de los seres humanos más interesantes en el universo de *La Guerra de las Galaxias*.

Pero si se retoma la trilogía original y regresamos al verdadero concepto del antihéroe vemos que Han Solo cumple perfectamente las características del mismo. Casi al final de Episodio IV, después de rescatar a la Princesa Leia de las garras del Imperio, Han decide unirse a la flota de pilotos de la Alianza sin embargo Han después de haber hecho lo que le pidieron al principio, está esperando su recompensa monetaria precisamente para pagar el precio de su cabeza, a él en ese momento no le interesan ni los Ideales de la Alianza ni la Tiranía del Imperio, lo único que quiere es salvar su pellejo. Pero la conciencia y la amistad con el joven Skywalker lo hacen regresar para destruir la Estrella de la Muerte junto con los pilotos de la Alianza.

Al principio de *El Imperio Contraataca*, antes de la Batalla de Hoth, Han está a punto de dejar la Alianza Rebelde, de hecho Leia se decepciona profundamente de él aparentemente por su "falta de idealismo" para salvar la galaxia, pero la verdadera razón de su enojo es que están empezando a surgir sentimientos por el que en algún momento fue pirata del espacio. La personalidad de Solo, cínica y voluntariosa, lo confronta con Leia y él le cuestiona el verdadero motivo por el que no debe abandonar la Echo Base. Leia no puede aceptarlo, Solo no es aún suficiente para su rango, todavía tiene que pasar varias pruebas para redimir su pasado como contrabandista. Se vuelve a encontrar con Lando Calrissian, antihéroe también, amigo y cómplice en otros tiempos. Pero este último lo traiciona y lo entrega a las garras del Imperio, gracias a esto Han es congelado en carbonita por Vader y es hasta entonces que Leia, por el miedo de perderlo, le dice lo que siente: "Te amo" y Han le contesta "Lo sé".

En el *El Regreso del Jedi*, Leia, Lando, Chewbacca, Luke y los androides lo salvan de las garras de Jabba después de hibernar un año en carbonita en los muros del gangster de Hutt. Luego de su rescate, Solo había cambiado. Mientras que él todavía no tenía uso de autoridad de ningún tipo, Han tenía una contienda personal en la batalla por la libertad, Luke era como un hermano, y aunque él no estaba completamente seguro de lo que Leia quería ser junto a él, se convirtieron en su familia, y tal vez era lo que Solo finalmente necesitaba. Al final se conquistó la libertad de la Galaxia, se acabó la persecución; y Leia y él confirmaron sus deseos de estar juntos. Todo tuvo un final feliz y el antihéroe gris pasó al lado de los blancos.

Si en los primeros días en los que se dedicaba a cruzar la galaxia como pirata del espacio se hubiera enterado que se convertiría en héroe de la Rebelión y general de la Alianza se enamoraría de una princesa, él mismo no lo hubiera creído. Sin embargo la característica esencial de la vida de Han Solo es lo impredecible que puede llegar a ser.

Interpretado por Harrison Ford, quizá no ha sido coincidencia que después de esta trilogía haya sido el único del elenco que ha tenido una carrera brillante y no haya sido encasillado en "Han Solo". Puede que se deba a que el antihéroe no es un arquetipo, es más bien un estereotipo<sup>42</sup> que le da un toque distinto a cualquier

<sup>42</sup> Los estereotipos son el modelo ideal que reúne los caracteres esenciales de todos los seres de igual naturaleza, modelos de vida formalizados por cualquier medio. Los arquetipos, el modelo original, elemento formal dado a priori de la forma de representación, están incluidos en el inconsciente colectivo, el autor los toma y los plasma en una obra (en este caso el cine) y se transmiten al público como estereotipos. El antihéroe cinematográfico aparece en el Cine Negro estadounidense de la década de los años treinta. En líneas generales, el denominado cine negro, o cine policíaco, establece sus argumentos en torno a la lucha contra el crimen. Dentro de dicho ámbito, esta gama de producciones ha fijado un abanico de estereotipos y convenciones de origen literario, inspirados en las novelas que, en torno a la misma temática, han venido escribiéndose desde comienzos del siglo XX. Entre los tópicos más frecuentados por el cine negro figuran el

historia. Y que le permite manejar un rango de alcance mayor, pues no es el héroe típico, sabemos que los héroes como Luke es difícil que existan, pero personas como Han es más fácil encontrarías a nuestro alrededor. Es pieza fundamental en la trilogía de Lucas y cumple una función indispensable: la conexión entre ese mundo fantástico del pasado y la cultura del espectador actual. Solo –nótese el apellido elegido– era el individualista del argumento, el antihéroe americano por excelencia. Los otros querían cambiar el mundo; él quería juntar dinero y quedarse con la chica. Era el sarcástico del grupo, pero también el que más se equivocaba. Casi todo el humor de la saga recae en él. En definitiva, Solo era el más humano, el que se identifica con el espectador común y rompe un poco con la solemnidad de los diálogos y la simpleza ideológica de la trilogía

---

detective sagaz pero de vida desordenada, los mafiosos que amenazan el orden legal, el policía sometido a las tensiones de una sociedad corrupta, y la mujer fatal, atractiva y seductora aunque peligrosamente cercana al lado más turbio de la vida. <http://irs.cnice.mecd.es/media/cine/bioque4/pag5.html>

## **CONCLUSIONES**

En la formulación de nuestro problema de investigación, planteamos que la intención de este trabajo recepcional era entender cómo *con el análisis de la trilogía cinematográfica de George Lucas "La Guerra de las Galaxias" 1977 -1980 - 1983; basado en la teoría psicoanalítica de Carl Jung, se rectifican y descubren pautas de comportamiento a través de la difusión de mitos históricos en la sociedad por medio del cine.* Para poder realizar esta labor, nos pusimos como objetivo general entender *El cine estadounidense de épica de ciencia ficción, caso específico la trilogía de "La Guerra de las Galaxias" como uno de los medios más importantes de difusión de mitos clásicos en la sociedad.* Por consiguiente se desglosaron tres objetivos particulares:

- ❖ *Analizar las películas de "La Guerra de las Galaxias" como portadoras de la mitología a la sociedad contemporánea.*
- ❖ *Entender el papel transmisor de mitos y arquetipos del cine, a través de la teoría de Carl Jung.*
- ❖ *Entender el impacto de la obra de George Lucas "La Guerra de las Galaxias" en su público.*

Respecto a nuestros primeros dos objetivos, referido a la trilogía de "La Guerra de las Galaxias" como portadora de la mitología clásica a la sociedad contemporánea y resultado de esta investigación entender el papel de transmisor de mitos y arquetipos del cine a través de la teoría de Jung podemos entender lo siguiente. Lucas aparentemente nunca tuvo la intención consciente de insertar tan claramente los mitos y sus arquetipos clásicos, entre los que se destaca sobretodo el del héroe, sin embargo la cercanía que tuvo con Joseph Campbell y su obra generó un argumento esquematizado y paralelo a la obra de "El hombre de las mil caras. *Psicoanálisis del mito*" en la que Joseph Campbell propone llegar a un entendimiento de la naturaleza de los mitos como base de la vida.

Así es como se entiende perfectamente el papel del protagonista Luke Skywalker que representa fielmente al arquetipo del héroe. Si bien los demás personajes son también caracteres importantes, su papel dentro de la trama se limita a ser los compañeros de Skywalker. Compañeros que marcan su travesía pero que al fin y al cabo sólo los conocemos como artífices o vectores que modifican las circunstancias de vida de Luke. En ellos no se profundiza.

Para Joseph Campbell el héroe es una figura con la obligación de enfrentar una serie de pruebas a menudo sobrehumanas, cuya consecuencia directa será la obtención de algo inmensamente valioso, tanto para el personaje mismo, Luke, como para quienes forman parte del grupo colocado bajo los auspicios del héroe. En la trilogía se trata siempre de dar a la aventura del héroe una connotación más amplia y generosa, presentando sus acciones como benéficas para un conjunto más amplio de individuos: el restablecimiento del orden y la paz en la galaxia a través del derrocamiento del Imperio Tirano cuyas acciones malignas atañen a todas las personas que han encontrado voz y representación en la Alianza Rebelde. De esa forma, su eliminación resulta positiva para toda la humanidad y no solamente para el joven Skywalker y sus compañeros de aventura.

Como ya vimos el héroe tradicional tiene siempre un recorrido cíclico, pues el punto de partida coincide a menudo con el de llegada en su viaje. En un principio aparece como un personaje que responde a un llamado solicitud de auxilio,

particularmente el holograma de la Princesa Leia que transmite R2D2 y que le permite llegar a Ben Kenobi. Luke al principio parece dubitativo ante tal proposición pero al final acepta después de ver cómo la destrucción y las injusticias del Imperio lo han alcanzado

De acuerdo con la concepción del argumento de la trilogía, el héroe es presentado como un hijo de padres nobles: Darth Vader quien en algún tiempo fue Anakin Skywalker, el Jedi más poderoso de la Galaxia procreó hijos gemelos, Luke y Leia, con la Senadora Amidala<sup>133</sup>, quien fuera reina de Naboo. Se recurre al tema tradicional del hijo ilegítimo o abandonado presentándolo como individuo común y corriente: Cuando Anakin se convierte al Lado Oscuro, su personalidad se transforma en Darth Vader y para proteger a los bebés, estos fueron separados y enviados en adopción. Luke crece en el planeta Tatooine junto a sus tíos paternos, Owen y Beru Lars<sup>134</sup>. Sin embargo el origen misterioso del personaje es a menudo señalado: Sus tíos le ocultan su procedencia al mentirle sobre su padre, quien ahora pertenece al sistema tirano que somete a la Galaxia.

En este punto aparece el mentor o el padre espiritual de Luke: Obi Wan Kenobi. Resulta interesante, a este respecto, constatar la recurrencia de las figuras paternas en esta trilogía Luke tiene dos padres: uno positivo que representa una entidad formativa<sup>135</sup>, y ayuda al héroe a conformarse como tal; y otro negativo, que asume la función del tirano al cual resulta necesario eliminar. En el camino para eliminar al tirano, conoce primero a los androides R2D2 y C3PO quienes representan al *inconsciente* y al *ego* y quienes le abren el camino al llevarlo hacia Obi Wan, el mentor en las artes de La Fuerza y él que revela el origen de Luke.

Junto a Ben Kenobi conoce a Han Solo y a su compañero Chewbacca, quienes les ayudan a rescatar a la Princesa Leia y quienes conducen a Luke a enfrentarse a su posible destino, su padre Darth Vader. En el camino Luke pierde a Obi Wan, en materia, pero en espíritu, el maestro se hace uno con el alumno y lo hace más poderoso y sabio. Luke pasa por una serie de problemas y se enfrenta a sus propios laberintos lo que lo hacen dudar del propósito de su aventura. Conoce a Yoda y continua su entrenamiento. Es mutilado en lucha con su padre, cumpliendo la función de una muerte simbólica de las cuales el héroe tiene un renacimiento mitológico, nuevamente integrado en un cuerpo funcional pero no vengador como el de su padre. Yoda, el sabio, muere pero le advierte que de cualquier manera debe superar una serie de tentaciones. Pero el héroe triunfa sobre todas las pruebas y regresa a su punto de partida. Acaba con el Imperio, libera a Darth Vader, su padre, del yugo del sistema y renace Anakin Skywalker llegando a una muerte material tranquila y en paz, le revela el origen familiar a su hermana quien tiene una oportunidad de nueva vida con Han Solo. El espíritu de sus tres padres: el guerrero, el sabio y el santo se hace presente y la Galaxia empieza su reconstrucción en una nueva era de paz y armonía.

Es importante destacar el papel del héroe en cualquier mitología, pues así podemos entender mejor el papel de éste en la trilogía y así la categoría épica en la que colocamos a las películas de Lucas. Los héroes son semidioses, seres que realizan proezas extraordinarias tanto físicas como espirituales en pro de un valor universal que lo benefician a él y a una comunidad. A quienes identificamos como el arquetipo del héroe se identifican con un modelo aspiracional que gracias a sus características les permite acercarse a quienes tienen la verdad y el conocimiento (seres supremos o dioses), dudas que nos rodean al ser humano común y que conforman el universo de preguntas que se plantean en los mitos.

---

<sup>133</sup> A quién conocemos en las precuelas de La Guerra de las Galaxias

<sup>134</sup> En el Episodio II Owen y Beru Lars son hermanos de Anakin Skywalker.

<sup>135</sup> en primera instancia Ben Kenobi y al morir este Yoda ocupa su lugar

Es por eso que en el argumento de la trilogía de *La Guerra de las Galaxias* predomina el mito heroico clásico pues a pesar de ser una experiencia visual, se convierte en una experiencia emocional que entre más toque las fibras del espectador, en este caso en la aspiración heroica y los valores de la lucha entre el bien y el mal, el mensaje se vuelve más universal y más comprensible y por lo tanto más exitoso.

En resumen este recorrido de Luke Skywalker y nuestros protagonistas representa la aventura del héroe durante las tres películas. Cada uno de los niveles representa una estructura mítica universal, manifestada a través de la reinterpretación. Lucas recontextualiza los mitos en su argumento.

Si enumeramos y esquematizamos los mitos clásicos que están latentes en el argumento la trilogía de acuerdo al análisis realizado, se ve de la siguiente forma:

**CUADRO CONCLUSIONES**

PELÍCULA	MITO	SIMBOLIZA	ARGUMENTO DE LA PELÍCULA
LA GUERRA DE LAS GALAXIAS. EPISODIO IV. UNA NUEVA ESPERANZA	ROMULO Y REMO	Origen noble desconocido	Origen de Luke y Leia
	PERSEO HIJO DE ZEUS Y DANAÉ EDUCADO EN UNA CHOZA DE PESCADOR	Aparente origen humilde para fortalecer la personalidad del héroe	Origen de Luke
	PERSEO Y MEDUSA. EL HEROE RECIBE DE ATENEA EL ESCUDO REFLEJANTE, EL CASCO DE HADES, LA ESPADA Y ZAPATILLAS DE HÉRMES	Los ayudantes y las herramientas para la jornada del héroe	Heraldos C3PO y R2D2 y Talismán que entrega Obi Wan Kenobi
	JASÓN Y LOS ARGONAUTAS Y SU VIAJE POR LAS SIMPLÉGADES	Los Guardianes del Umbral	Tíos Owen y Beru Lars como guardianes restrictivos
	CANCERBERO PERRO DE TRES CABEZAS QUE CUIDA LA ENTRADA AL REINO DE HADES	El Guardián del Umbral	Tuskan Raiders ponen en peligro la vida de Luke
	DANAÉ Y APOLO. EL RECHAZO DE LA NINFA HACIA EL DIOS	Negativa al llamado	Luke rechaza de primera instancia rescatar a la princesa
	DAMON Y PITIAS. EL SIGNIFICADO DE LA VERDADERA AMISTAD	Compañeros de viaje	Han y Chewbacca como compañeros de viaje en el fiel Halcón Milenario

	<b>TESEO EN BUSCA DEL MINOTAURO</b>	<b>El laberinto y Rescate de la Princesa</b>	<b>La persecución por la Princesa Leia en la Estrella de la Muerte</b>
LA GUERRA DE LAS GALAXIAS. EPISODIO V. EL IMPERIO CONTRAATAACA	<b>PERSEO Y MEDUSA. LA CAPACIDAD DE LA MEDUSA DE CONVERTIR EN PIEDRA A SUS ENEMIGOS.</b>	<b>La Carbonita como símbolo del Infierno</b>	<b>Petrificación de Han</b>
	<b>ORFEO VIAJA AL MUNDO DE LOS MUERTOS PARA RESCATAR A SU ESPOSA EURIDICE</b>	<b>Sacrificio y Traición</b>	<b>El turno de Leia de rescatar a Han</b>
	<b>PERSEO VIAJA JUNTO A SU MADRE POR EL MAR EN UNA ARCA</b>	<b>La jornada nocturna del héroe</b>	<b>El cuerpo congelado de Han viaja en poder de Boba Fett</b>
	<b>CRONOS</b>	<b>Deseo de apropiación del hijo</b>	<b>1º Enfrentamiento físico y espiritual entre Vader y Luke. Vader tenta a Luke para reinar en la Galaxia.</b>
LA GUERRA DE LAS GALAXIAS. EPISODIO VI . EL REGRESO DEL JEDI	<b>ODISEO REGRESA DESPUÉS DE VEINTE AÑOS JUNTO A SU MUJER PENÉLOPE</b>	<b>El regreso del Héroe</b>	<b>El regreso de Luke a Tatooine para rescatar a Han de Jabba the Hutt</b>
	<b>PERSÉFONE ABDUCIDA POR HADES ES LIBERADA POR SU MADRE DÉMETER</b>	<b>Resurrección y reunion del héroe</b>	<b>La reunión entre Leia Luke , Han, C3PO y R2D2</b>
	<b>HYDRA. CUANDO SE LE CORTABA UNA CABEZA, DOS NUEVAS SURGÍAN</b>	<b>Resurgimiento del mal</b>	<b>La nueva Estrella de la Muerte</b>
	<b>APOLO Y ARTEMISA</b>	<b>Integración de los opuestos</b>	<b>Revelación del Origen de Luke y Leia</b>
	<b>HÉRCULES REGRESA POR SU AMIGO TESEO AL INFIERNO DE HADES</b>	<b>Descenso al Inframundo</b>	<b>Ultima pelea por la libertad de la Galaxia y la enmienda de su padre</b>

	<b>LOS VIAJES DE ENEAS PARA CONVERSAR CON EL ESPÍRITU DE SU PADRE ANQUISES</b>	<b>Descenso al Inframundo</b>	<b>Luke rescata a su padre</b>
	<b>MINOTAURO</b>	<b>Guardián mitad hombre mitad animal / mitad hombre mitad máquina</b>	<b>Vader como guardián del Emperador y del sistema tirano</b>
	<b>FUNERAL DE HÉRCULES EN EL MONTE OLIMPO</b>	<b>Purificación del Espíritu</b>	<b>Liberación de Anakin Skywalker</b>

La dirección de la historia viene marcada por un fin, una meta que persigue el personaje, la liberación de la Galaxia e inconscientemente la liberación de su padre y que suele plantearse ya desde el principio de la historia. Luke Skywalker, entonces llevó a cabo las acciones necesarias para alcanzarla. Se crea, por tanto, en él una motivación. La espina dorsal de la trilogía está determinada por el estímulo, la acción y la meta a que se dirige. Como resultado de la motivación, el protagonista comienza a moverse hacia su meta. La historia es simple lo que la complica es la influencia de los personajes dándoles una dimensión arquetípica y conduciéndola por "nuevas directrices" que se han repetido por siglos en la cultura humana.

Esta dimensión arquetípica está dada en cada uno de los personajes revelada en los patrones de conducta como manifestaciones del inconsciente. Como ya dijimos la historia de la trilogía representa esquemáticamente la travesía del héroe personificado por Luke Skywalker pero también los personajes que construyen junto con él su jornada representan estos modelos originales del inconsciente. Establecer un arquetipo ayuda a clarificar la función que ese personaje tiene en la historia.

Los arquetipos fueron empleados por Lucas para crear a los personajes, estos no son más que un reflejo de esas aspiraciones que rodean al espectador de la trilogía de **La Guerra de las Galaxias**. Estos representan el modelo original, el héroe, la doncella, el sabio y el oráculo son personajes que instituyen una pauta específica de comportamiento que está a priori de la representación misma, a partir de este modelo nace Luke Skywalker, Darth Vader, Obi Wan Kenobi, etcétera. Es cierto que en la mayoría de los mitos intervienen personajes divinos y arquetípicos es decir personajes "metahumanos" que difícilmente existen en un contexto real. Nadie ha podido entrenarse en los campos de La Fuerza como lo hicieron los Jedi, pero debe existir alguien que ha dudado en participar en una lucha Rebelde a pesar de sus condiciones de vida como Han Solo.

Se habla de una dualidad muy clara en todos los personajes, en cuanto al desarrollo de su personalidad. Luke fue el joven sin experiencia que se convierte en el héroe luminoso. Darth Vader fue el Jedi con más poder en la Galaxia y al convertirse al lado oscuro es el mercenario más temido. Leia puede representar en apariencia la pureza pero su carácter e ideales fuertes la convierten en una de las líderes más importantes de la Alianza. Obi Wan tiene 2 personalidades muy específicas, en Tatooine es el ermitaño Ben Kenobi y en otros tiempos fue conocido como Obi Wan Kenobi, maestro de Anakin Skywalker. Los dos androides personifican los dos aspectos de la psique, C3PO y R2D2; el ego y el Inconsciente. Yoda escondido en Dagobah mantiene un aspecto ingenuo e insignificante pero encierra la mayor cantidad de poderes y sabiduría que cualquier Jedi quisiera tener.

Han Solo que fuera contrabandista ahora lucha codo a codo con la nobleza galáctica rebelde y jamás se imaginó terminar ahí.

El verdadero interés de este acercamiento en esta parte del trabajo viene cuando la dinámica de una experiencia en movimiento del arquetipo se revela y uno puede ver cómo la figura misma cambia en lo referente al personaje en los que el modelo original actúa o afecta. En las películas como en ningún otro medio podemos ver realmente el comportamiento del arquetipo; en nuestra vida es más difícil.

Luke es entonces, en un principio el **Loco** o **Tonto** representa a la juventud sin experiencia lista para emprender el viaje del **Héroe**, figura en la que se convertirá después de pasar por varios obstáculos y pruebas. R2 y C3PO, además de ser los aspectos de la mente, son los **Heraldos** que presagian o preceden que además de presentar a Luke la existencia de la princesa, también representan un augurio de eventos que están por venir.

La figura del **Guía** o del **Maestro** en la primera parte de la trilogía es Ben Kenobi. Guía que contiene los poderes mágicos y el conocimiento a priori de los eventos que ayudarán y protegerán al joven héroe a continuar su travesía por sí mismo. Ben le ofrece el **Talismán**: la espada láser que perteneció a su padre, cargada de simbolismo. Sus compañeros de viaje, Han y su segundo de abordaje Chewbacca representan el verdadero vínculo de amistad entre dos camaradas: **Damón y Pitias**.

Han Solo, el **antihéroe** americano por excelencia es el sarcástico, individualista que no está en la aventura por sus ideales, está por conveniencia para salvar su propio pellejo y eso lo convierte en el más cercano al público y responde a un estereotipo establecido

Leia cumple en apariencia con el arquetipo de la **Doncella**, la damisela en peligro. Es en el fondo el único personaje femenino con poder. Representa también a **Medea**, la mujer mítica que no está atada al dominio masculino. Sobrevive a la tortura del Imperio y lidera la Alianza Rebelde. Además conforme avanza la trilogía se convertirá en la Inspiración de Luke y salvadora de los deberes heroicos. Vader es la figura perfecta de la **Sombra**: poderoso, sin piedad, representa a las fuerzas del mal en su traje y máscara negra. Ante él la figura femenina vestida de blanco, como su opuesto angelical que destila el bien y la justicia. Leia trata de luchar contra el sistema mecánico y estéril. Representando al **Ánima** que personifica los aspectos femeninos de la psique masculina y siempre se presenta detrás de la sombra. El ánima puede tomar muchas formas; así como Leia a través de la trilogía.

Después de perder a Ben Kenobi su primera figura **Guía**, Luke viaja a Dagobah para conocer al maestro de su padre de sangre (Vader) como de su padre espiritual (Obi Wan), una criatura que parece todo menos un poderoso guerrero Jedi: Yoda quién representa al arquetipo del **Oráculo** o del **Santo**. Maestro en los poderes de la naturaleza y de la Fuerza que se esconde tras una simple e ingenua apariencia.

En la tercera película de la trilogía C3PO refleja la aventura del **héroe** pero de manera irónica. Lo han atrapado, desmembrado, renacido y recibe la adulación de la apoteosis del héroe y alcanza su transformación al contarle las aventuras de nuestros héroes a un grupo de Ewoks, una historia que se convierte en mito en la Galaxia.

El cine selecciona objetos de la realidad para utilizarlos como símbolos que, a su vez, remitan a conceptos -abstractos o no-, que, en ocasiones, poco o nada tienen que ver con el objeto real utilizado. Es de hecho en esta curiosa paradoja donde se

sitúa buena parte de la brillantez cinematográfica, en utilizar un icono reconocible para el público en general, una imagen perfectamente admisible y que, según como sea utilizado/a y dependiendo del contexto en el que éste/a se inscriba, podría alterar o puntualizar su significado. La eterna lucha entre el bien y el mal está representada en el argumento en diferentes etapas que nos permiten profundizar en los niveles de madurez de nuestros héroes. Es una guerra en la que luchan las máquinas contra el espíritu, el sistema contra la libertad, si bien conceptos complejos que Lucas plasmó con gran claridad en su argumento.

En *La Guerra de las Galaxias* el bien y el mal están en guerra y divididos claramente. El héroe como lo vimos en su aventura, es un personaje común y corriente que es colocado en una situación asombrosa y logra salvarla. El bien le gana una de las batallas al mal y nuestros héroes son recompensados. En el *Imperio Contraataca* el conflicto asciende al nivel del espíritu. Vader y Luke personifican como padre e hijo, el conflicto de opuestos. Uno personifica el mal pero trae consigo, el contenido de salvación, mientras el otro personifica el bien, pero siempre estará en su interior la maldad. Más allá de la lucha entre ellos está la esperanza de arreglo a través de la rectificación. En *El Regreso del Jedi* la perspectiva del bien y del mal se transforma una vez más. Ahora Vader se exime. El lado oscuro de su personalidad que lo dominó por tanto tiempo se transforma al aniquilar a su maestro oscuro, el Emperador. Luke también se redime ante su padre, después de darse cuenta que si sus intenciones de acabar con él se cumplen, se convertirá en el fiduciario del reino de la oscuridad.

Las bases argumentales en las que está fundada la trilogía son muy claras: el mito de héroe clásico justificado en el imaginario colectivo y el Imperio Romano, sustentado en datos históricos. Como hemos visto. En el caso del Imperio Romano, por ejemplo se hace referencia a los Tarquinos con uno de los personajes secundarios Grand Moff Tarkin, a pesar de que la connotación de los Tarquinos y el personaje de la trilogía de *La Guerra de las Galaxias* es totalmente contraria. Se utilizan palabras introducidas por la cultura romana como la República, el Senado, el Imperio. Vader tiene una semejanza histórica con Sejano y Tigelino prefecto de los Pretorianos, ubicado como uno de los personajes más temibles del Imperio Romano. Estas características constituyen más elementos que forman una personalidad épica de la saga y al mismo tiempo acercan al personaje a referentes más conocidos por el público. Lucas recontextualiza un pasado histórico épico en el futuro mítico de la ciencia ficción "*Hace mucho tiempo en una galaxia muy lejana*" y por lo tanto está obligado a incorporar a las máquinas. Los ejemplos sobran (*La Estrella de la Muerte*, el Halcón Milenario, Darth Vader o la mano de Luke Skywalker, etcétera) pero estos reorganizan los mitos e historias épicas que han pasado de generación en generación.

Los mitos forman parte de la espiritualidad de las culturas. La Fuerza constituye esa parte "religiosa" que impera en el argumento de la Trilogía. La Fuerza en el análisis, es el aspecto femenino del alma y su contraparte masculina "el ánimus" está con los Jedi. El alma, en este caso la Fuerza tiene una luminosidad inusual, existe un vínculo emocional muy fuerte entre quienes la dominan, se presenta como el espejo de las traiciones y tiene la capacidad inusual de dar vida. Ofrece consejos en forma de reprimenda y ejerce un efecto protector y a menudo terapéutico sobre otro. Es guía y la pérdida de ésta está asociada a propósitos propios. La Fuerza engloba el gran símbolo de la vida en el universo de la Trilogía y el manejarla implica que la vida de los Jedi debe ir más allá, sobrepasar las tentaciones de su llamada y dejarse envolver por sus poderes inmaculados que se desprenden de ella.

Como vemos, es evidente que de un modo tan consciente o inconsciente como Lucas dijo que construyó el argumento de *La Guerra de las Galaxias*, se termine

recontextualizando personajes que ya fueron creados en la Antigüedad, si bien en circunstancias y desarrollo muy diferentes; con un punto de vista personal e intransferible. Si el hombre, en su sentido más universal, y a pesar de sus diferencias en cuanto a cultura, idioma, religión, ideología se enfrenta a una verdad indisoluble de su condición humana como es la muerte y el sentido de la vida, tras esta curiosidad se encontrará un deseo común por saber y por conocer. Y no siempre encontrará sus respuestas en la ciencia. Y quizás sean estas preguntas universales las que permanezcan en el fondo de estas historias y hagan posible su entendimiento universal y la posibilidad de encontrar en ellas, por tanto argumentos universales

El mito sigue alimentando las ficciones y no ha podido siquiera ser destruido por el cine o la literatura realista basada en hechos demostrables por la ciencia, pues no dejan de ser proyecciones personales del lector e identificaciones con los personajes de la historia <sup>136</sup>

Las proyecciones personales de Lucas son muy claras. La construcción de un argumento que retoma las historias épicas más antiguas de la humanidad plasmadas en el futuro en donde las máquinas y la espiritualidad se llevan de la mano. Entonces no sólo las inserta, después de este análisis se entiende que existe una readaptación a nuestra realidad contemporánea y a nuestras aspiraciones hacia el futuro para que estas sean más digeribles para un público que demanda mercancías que responden al ocio de las masas. Algo que sólo la imaginación de Lucas como escritor, productor y director pudo desarrollar al plantearnos nuevas posibilidades de vida y de conciencia para distraernos de lo que nos rodea pero al mismo tiempo refleja fielmente la época en la que esta obra fue realizada, lo que nos lleva al entendimiento de nuestro tercer objetivo particular: *Entender el impacto de la obra de George Lucas "La Guerra de las Galaxias" en su público*

Ahí están los buenos y los malos, el maniqueísmo estadounidense que la Guerra Fría reflejaba. El blanco, el héroe luminoso. El negro, el temible intermediario y prefecto de la Galaxia. Y si a esto le sumamos que la trilogía está considerada como un parteaguas en cuanto a los ingresos de taquilla y a la forma de contar historias, estamos hablando de un producto que responde aun instrumento de dominación sociopolítica y cultural de los poderes económicos generados por la concentración financiera y política de la Industria Cinematográfica Estadounidense de finales del siglo XX.

Lucas retoma el primer principio del cine: trasladar la tradición más antigua de diversión a un nuevo medio de transmisión, distribución y readaptación de mitos con efectos especiales al consumo popular. A la demanda de maneras económicas para disfrutar en familia o con los amigos del tiempo libre.

La instrumentalización del cine dentro del sistema social estadounidense de los años setenta para adecuar, persuadir, evitar, sosegar o entretener al adolescente común y corriente de finales de esta década no radica solamente en el uso del mismo idioma, la aplicación de significados fácilmente traducibles y categorías conceptuales de representación a priori equivalentes, en fin, sino que es además el medio técnico - material que lo hace posible. Es decir, el cine de Lucas es propio de la sociedad de la Guerra Fría y occidental no sólo por el uso que ésta hace de la comunicación masiva para conservar el orden establecido sino porque él mismo creó los recursos técnico - financieros que hicieron posible la existencia de la Trilogía de la Guerra de las Galaxias.

---

<sup>136</sup> Gubern, Roman. 2002. *Máscaras de la Ficción*. Anagrama. Colección Argumentos. Barcelona: España

En esta tesis no se investigó a fondo el papel propagandístico de la trilogía, sin embargo es más que obvia, por los antecedentes de Lucas (él mismo se considera conservador) y por su afán de transmitir mensajes moralizadores junto con el entretenimiento lo que refleja intentos deliberados de control social, adhesión a valores populistas y la búsqueda de atractivos para las masas, nada más que tuvo puntos a su favor (económicos) al llevar estas capacidades para llegar a una gran cantidad de gente y adaptar la realidad del mensaje en fotogramas sin pérdida de credibilidad. Instaura el *blockbuster* como la nueva forma de realizar películas en Hollywood. Y la realización de estas películas es su empresa multitudinaria que elabora mercancías doblemente valiosas: como diversión – pasatiempo – manipulación – evasión y e acuerdo al análisis también como transmisora de mitos-conocimientos – emociones estéticas y de efectos especiales . De cualquier ángulo, el cine de Lucas está demostrando su manufactura colectiva.

Después de *La Guerra de las Galaxias* se instauró la homogeneización de las súper producciones Hollywoodenses. Ejemplos claros y actuales son las trilogías de *El Señor de los Anillos* de Peter Jackson y la serie de *Harry Potter* de Chris Columbus. Éstas tienen una diferencia en comparación a la trilogía de Lucas, ambas provienen de la literatura, lo que también acerca al público a los libros orígenes de estos conquistas taquilleras. El público de las películas de Lucas como consecuencia de su éxito ha vivido veintidós años (desde el 25 de marzo de 1977 en la aparición del Episodio IV hasta marzo de 1999 con el lanzamiento del Episodio I) de la subordinación económica en cuanto a atractivos para la audiencia en la integración de otros medios, la publicación de historietas, libros (publicados en 1978), juguetes, muñecos de acción, música, series de televisión, radio y dibujos animados, la remasterización y el relanzamiento de la trilogía en video en 1997 y en el 2000, lo que nos guía a las precuelas que se sustentan en la readaptación de los mitos que todos ya conocemos. Sus personajes son cánones en la cultura popular occidental. Desde el tenebroso Darth Vader hasta el peinado de Leia que se han convertido en iconos de la historia del cine mundial

Resumiendo: el verdadero cine comercial nace con La trilogía de *La Guerra de las Galaxias* de George Lucas. La *Twentieth Century Fox*, sin intuirlo en aquel momento, firmó el contrato que la convirtió en la gestora del más poderoso producto cinematográfico de un siglo de cine. Una trilogía que se erigirá no sólo en una revolución de lo audiovisual, sino también, en el ingreso más grande y duradero para sus arcas en 100 años de celuloide. Veinticinco años después de aquel pacto entre los ejecutivos y Lucas, la épica espacial ha generado miles de millones de dólares para su autor, el estudio y la miríada de pequeñas compañías involucradas en la fabricación y venta de miles de objetos relacionados con ella. Pero también ha devenido en un evento cinematográfico imposible de duplicar: un fenómeno sociológico, económico y cultural de ámbito universal, cuyo impacto en la naturaleza de la creación cinematográfica sigue siendo aún hoy material de éste y muchos más análisis y estudios.

Alteró definitivamente las políticas globales de venta y distribución de la industria del entretenimiento de masas audiovisual. Pero aquello no fue todo. Porque los estudios realizados desde entonces concluyen que el impacto de las tres películas afectó para siempre la naturaleza de la creación cinematográfica y el futuro del cine, abriendo la era de las películas saturadas de estruendo y efectos especiales. Esto es lo que alegan desde hace dos décadas los detractores del fenómeno, que opinan que con esta trilogía de "luz, sonido, explosiones y estruendo" se puso punto final a la etapa más excitante del cine norteamericano, la de las décadas de los 60 y 70, la de los últimos "autores" (véase Scorsese, Altman y Coppola), puesto que, como fenómeno cultural, es tan fundamental como lo fueron los Beatles o Woodstock en su época. No obstante, lo que sí es Indiscutible es que *La Guerra de las Galaxias* marca un antes y un después en la historia del cine.

Para ello hay que volver al pasado, a un pasado no tan lejano, sólo 27 años atrás, cuando el joven director George Lucas, compañero de Spielberg y Francis Ford Coppola, deambulaba por Hollywood, de estudio en estudio, llevando el guión de su disparatado proyecto. Nadie quería aceptar su excéntrica proposición de aventuras en el espacio con espadas láser. Los ejecutivos dudaban de su viabilidad. Finalmente, Lucas recala en la 20th Century Fox, que asume el presupuesto general de la filmación bajo ciertas condiciones. Lucas debe ceder los derechos de taquilla, salvo en una cláusula que fijaba que la mercadotecnia correspondía exclusivamente al director. Quien hasta entonces gozaba de cierta fama como director de películas, como THX-1138 y American Graffiti

Todo esto otorgó un aura particular a la película. Su expansión a otras áreas comerciales - y, recordemos, su transformación en una industria del entretenimiento - la diferenciaba de algunas predecesoras, como *2001: Odisea del Espacio* de Kubrick, la cual había impactado a toda una generación inspirada por la psicodelia y el destino superior de la humanidad. Sin embargo, *La Guerra de las Galaxias* estructura su propia diferencia a partir de la combinación de géneros, citas y formas: el cinematográfico, desde las películas de ciencia ficción, el cine de Kurosawa, las cintas de aventuras de los años 20 y 30, las seriales de tipo B y de otro lado, la tradición épica mitológica, al reasumir la leyenda del héroe, los grandes relatos mitológicos -no sólo clásicos (que por aspectos metodológicos de delimitación sólo me avoque a estas culturas) sino también los pertenecientes a la tradición budista, cristiano, medieval, nórdico-, el ciclo de Tolkien incluso, las bases históricas romanas y las *space operas* publicadas en las revistas de ciencia ficción de las primeras cuatro décadas del siglo XX. La apropiación, readaptación y difusión de los mitos contribuyó a forjar el propio mito cultural de *La Guerra de las Galaxias*.

En ese sentido, Lucas apela a un sincretismo de consistencia posmoderna que no hace distinciones de espacio, tiempo y origen. Sus campos significativos, su esfera de los significados, no termina de agotarse al no acabar las posibilidades de lectura de los subtextos que la forman junto con el compendio de ideas mitológicas de Joseph Campbell. Es cierto, *La Guerra de las Galaxias* es un condensado cuyo punto de partida son las películas y que, como tal, puede caer en dilaciones de las que todo fenómeno cultural ciertamente no carece, pero su magia visual, aunada a una consistencia referencial con nuestro tiempo a la que contribuye no sólo su creador, sino también un inconsciente colectivo y un horizonte de expectativas elaborados por sus seguidores, constituye un impecable síntoma de vigencia y vitalidad.

No hay que restar mérito también el valioso aporte de la música de John Williams, uno de los más importantes compositores de bandas sonoras y siempre asociado con los nombres de Spielberg y Lucas y quien también merecería un trabajo de investigación mucho más amplio. Sus películas ganan enormemente con la partitura épica de Williams, elaborado a partir de motivos que se reiteran, como el tema principal, la famosa Marcha Imperial y los emocionantes acordes que subyacen en la puesta de los soles binarios o en la cremación en la luna de Endor, punto culminante de la película.

La Guerra de las Galaxias supuso una conmoción en el cine épico de ciencia ficción. Hay películas antes y después de esta película. Antes, la ciencia ficción cinematográfica representaba el encuentro o el enfrentamiento del hombre con otras razas galácticas. La trilogía lo que hace es tomar las tramas más básicas (el bien y el mal, los viajes de la Odisea de Ulises) y las leyendas históricas más antiguas ( la república y el imperio romano, etc) que encontramos en las historias épicas de las civilizaciones antiguas y situarlos en un contexto espaciotemporal radicalmente distinto de lo visto hasta la fecha. La conocida frase de inicio de La

guerra de las galaxias, "*Hace mucho tiempo, en una galaxia muy lejana...*", sirve para alejar al espectador de cualquier nexo con la civilización terrestre y presentarle una historia de aventuras convencional envuelta en un escenario absolutamente futurista pero a la vez intemporal por las constantes referencias de los temas básicos y heroicos que se presentan en el argumento de la película.

A pesar de que el hombre ha ido obteniendo respuestas a muchas de sus preguntas sigue necesitando de estas historias, que mediante el cine o el arte en general y los medios de comunicación masiva en sus más variadas representaciones recibe. Porque los temas, si bien modificados o adaptados siguen teniendo una base mítica indiscutible pero equiparable a la existente hace millones de años. Puede que estas historias transmitan algún tipo de sabiduría y de verdad que no conocemos, pero que subyace de un modo inconsciente en lo más profundo de nuestras mentes. Por eso el hombre necesita de los libros, de la imaginación, de los relatos para seguir haciéndose preguntas ya que esa es su naturaleza y la que nos hace seguir avanzando con respecto a otras especies. ¿Cuál es o cuál será la nueva mitología? Joseph Campbell sintetiza a la perfección el sentido del mito y la influencia que aún posee sobre la sociedad en todas sus manifestaciones:

Es y siempre será, mientras exista la raza humana - la vieja, inmutable y perenne mitología en su "sentido subjetivo" poéticamente renovada no en términos de un recuerdo del pasado o de proyección futura, sino del ahora: dirigida no para provecho de los "pueblos" sino para despertar a los individuos en el conocimiento de sí mismos, no como simples egos luchando por un lugar en la superficie de este bello planeta, sino en igualdad, como centros de la Inteligencia Libre; cada uno a su manera y en la de todo, y sin horizontes"<sup>137</sup>

A través de las diversas modalidades de relatos, nuestra cultura se comunica y mediante ellos, nos decimos y nos reencontramos con nosotros mismos. Grandes o pequeños relatos, todos participamos de un único Mito: el ascenso de la creación hacia Dios o en lenguaje secularizado, el desarrollo de formas cada vez más complejas de vida en busca de una plenitud de igualdad, libertad, conciencia y de amor.

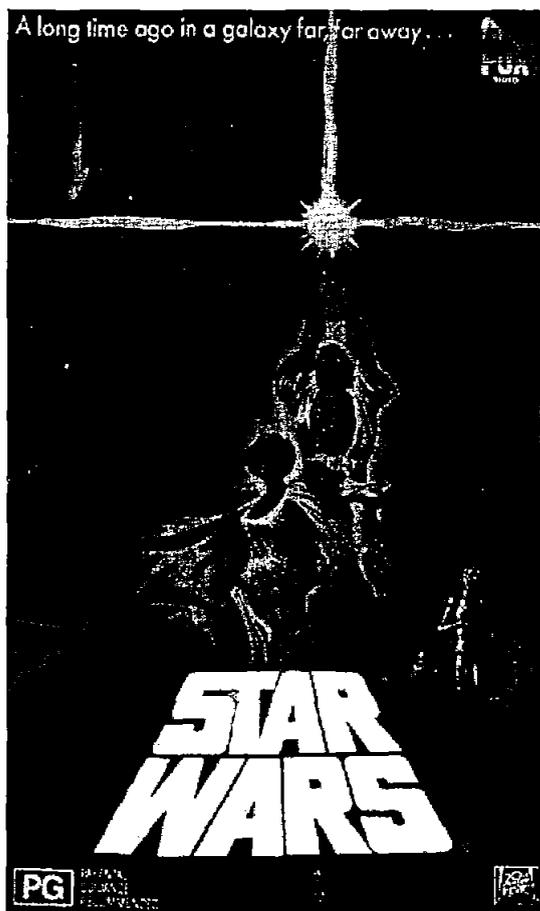
Lo que se ha tratado de exponer en estas páginas es que el éxito de la saga de George Lucas no se debe únicamente a su espectacularidad cinematográfica, sino al hecho de que conectan con valores fundamentales con los que cada uno se debe confrontar. A mi entender, el hecho de que esta trilogía forme parte de las "películas referencia" muestra que quizá la conciencia moral en Occidente continúa enalteciendo los modelos originales que han permanecido a pesar del desarrollo y la evolución de las sociedades.

Así como las tragedias en la época griega y los libros de caballerías en la Europa Medieval satisfacían la imaginación colectiva, las películas de La Guerra de las Galaxias satisfacen el inconsciente colectivo de Occidente de finales del siglo XX. Habría que ver si la identificación de los espectadores con lo ideales de un mundo "irreal" sirve sólo para colmar sus ideales éticos fuera de este mundo o para estimularlos.

---

<sup>137</sup> Campbell, Joseph. 1972. *Masks of God 3. Occidental Mythology*. Colección Mask of God. Penguin Books. Nueva York

## ANEXO 1. FICHAS TÉCNICAS



**TÍTULO ORIGINAL:** Star Wars (1977) *La Guerra de las Galaxias*  
**CONOCIDA TAMBIEN COMO:** Star Wars IV: A New Hope (1997) (EE.UU.)  
(Edición en video) Star Wars: Episode IV - A New Hope (1981) (USA) (título relanzado)

**DIRIGIDA POR:** George Lucas

**GUIÓN ORIGINAL:** George Lucas

**PRODUCIDA POR:** Gary Kurtz

**PRODUCTOR EJECUTIVO:** George Lucas y Rick Mc Callum

**MÚSICA ORIGINAL:** John Williams

**FOTOGRAFÍA:** Gilbert Taylor

**EDICIÓN:** Richard Chew, T.M. Christopher, Paul Hirsch, Marcia Lucas y George Lucas (sin crédito)

**ACTORES PRINCIPALES**

Mark Hamill .... Luke Skywalker

Harrison Ford .... Han Solo

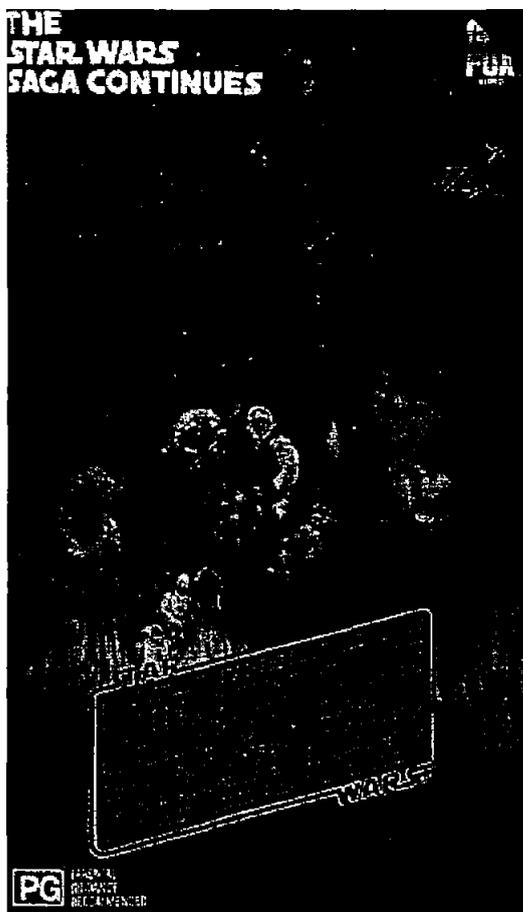
Carrie Fisher .... Princesa Leia Organa  
Peter Cushing .... Grand Moff Tarkin  
Alec Guinness .... Ben Obi-Wan Kenobi  
Anthony Daniels .... C-3PO  
Kenny Baker .... R2-D2  
Peter Mayhew .... Chewbacca  
David Prowse .... Darth Vader  
James Earl Jones .... Darth Vader (voz)  
Phil Brown .... Tío Owen  
Shelagh Fraser .... Tía Beru  
Jack Purvis .... Jefe Jawa  
Alex McCrindle .... General Dodonna  
Eddie Byrne .... General Willard

**DURACIÓN:** 121 min / USA:125 min (edición especial)

**PAÍS:** EE. UU.

**IDIOMA:** Inglés

**Color:** Technicolor



**TÍTULO ORIGINAL:** Star Wars: Episode V - The Empire Strikes Back (1980) (*El Imperio Contraataca*)

**CONOCIDA TAMBIEN COMO:** Empire Strikes Back, The (1980) (EE.UU.) (título corto) Star Wars V: The Empire Strikes Back (1997) (EE.UU.) (edición especial en video)

**DIRIGIDA POR:** Irvin Kershner

**GUIÓN ORIGINAL:** George Lucas, Leigh Brackett, Lawrence Kasdan.

**PRODUCIDA POR:** Gary Kurtz

**PRODUCTOR ASOCIADO:** James Bloom y Robert Watts

**PRODUCTOR EJECUTIVO:** George Lucas y Rick Mc Callum

**MÚSICA ORIGINAL:** John Williams

**FOTOGRAFÍA:** Peter Suschitzky

**EDICIÓN:** T.M. Christopher, Paul Hirsch, Marcia Lucas y George Lucas ( ambos sin crédito)

#### ACTORES PRINCIPALES

Mark Hamill .... Luke Skywalker

Harrison Ford .... Han Solo

Carrie Fisher .... Princesa Leia Organa  
Billy Dee Williams .... Lando Calrissian  
Anthony Daniels .... C-3PO  
David Prowse .... Darth Vader  
Peter Mayhew .... Chewbacca  
Kenny Baker .... R2-D2  
Frank Oz .... Yoda (voz)  
Alec Guinness .... Obi-Wan Kenobi  
Jeremy Bulloch .... Boba Fett  
John Hollis .... Ayudante de Lando  
Jack Purvis .... Chief Ugnaught  
Des Webb .... Wampa (Criatura de Nieve)  
Kathryn Mullen .... Asistente para Yoda

**DURACIÓN:** 124 min / EE.UU.:127 min (edición especial) / EE.UU.:129 min  
(edición especial)

**PAÍS:** EE.UU.

**IDIOMA:** Inglés

**COLOR:** Technicolor



**TÍTULO ORIGINAL:** Star Wars: Episode VI - Return of the Jedi (1983) (*El Regreso del Jedi*)

**CONOCIDA TAMBIEN COMO:** Return of the Jedi, The (1983) (EE.UU.) (título corto).Revenge of the Jedi (1983) (EE. UU.)(título de trabajo) Star Wars VI: The Return of the Jedi (1997) (EE.UU.) (edición especial en video)

**DIRIGIDA POR:** Richard Marquand

**GUIÓN ORIGINAL:** George Lucas y Lawrence Kasdan.

**PRODUCTORA POR:** Howard Kazanjian

**PRODUCTOR ASOCIADO:** James Bloom, Louis G. Friedman y Robert Watts

**PRODUCTOR EJECUTIVO:** George Lucas y Rick Mc Callum

**MÚSICA ORIGINAL:** John Williams y Joseph Williams

**FOTOGRAFÍA:** Alan Humes

**EDICIÓN:** Sean Barton, T.M. Christopher, Duwayne Dunham, Marcia Lucas y George Lucas (sin crédito)

### **Actores Principales**

Mark Hamill .... Luke Skywalker

Harrison Ford .... Han Solo

Carrie Fisher .... Princesa Leia Organa  
Billy Dee Williams .... Lando Calrissian  
Anthony Daniels .... C-3PO  
Peter Mayhew .... Chewbacca  
Sebastian Shaw .... Anakin Skywalker  
Ian McDiarmid .... El Emperador  
Frank Oz .... Yoda (voz)  
James Earl Jones .... Darth Vader (voz)  
David Prowse .... Darth Vader  
Alec Guinness .... Obi-Wan Kenobi  
Kenny Baker .... R2-D2/Paploo  
Michael Pennington .... Moff Jerjerrod  
Kenneth Colley .... Admirante Piett

**DURACIÓN:** 134 min / EE.UU.:135 min (edición especial) / EE.UU.:136 min  
(edición especial)

**PAÍS:** EE.UU.

**IDIOMA:** Inglés

**COLOR:** Technicolor

## **ANEXO 2. BIOGRAFÍA DE CARL JUNG**



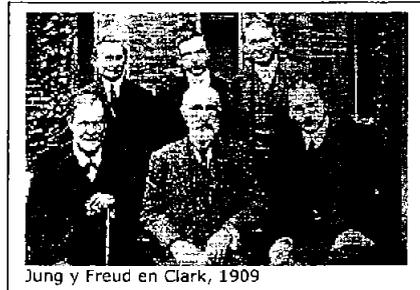
Carl Gustav Jung (1875 - 1961), psiquiatra y psicólogo suizo nació el 26 de julio de 1875, en el pequeño pueblo de Kessewili. Su padre fue, Paul Jung, clérigo protestante y su madre fue Emilie Preiswerk Jung. A pesar de haber crecido con sus siete hermanos, Jung desarrolló durante su solitaria niñez una inclinación para soñar y fantasear que influenciaron en gran medida su trabajo de adulto.

A los seis años Carl Jung, empezó con el estudio del Latín, parte aguas para su formación pues fue a partir de ahí que empezó a desarrollar un gran interés por la literatura y los idiomas, especialmente por las culturas antiguas. En su juventud

ya leía Sánscrito, lengua original de los libros sagrados hindúes.

Carl que siempre fue un adolescente muy solitario, durante su internado en Basél (Suiza) era objeto de burlas y acoso por parte de sus compañeros. Fue durante esta época cuando empezó a desmayarse cuando estaba bajo presión.

A pesar de que su primera opción de carrera universitaria fue arqueología, optó por medicina en la Universidad de Basél. Mientras trabajaba con el neurólogo Krafft Ebing, decidió especializarse en psiquiatría. Después de graduarse en 1902 comenzó su trabajo sobre el Test de Asociación de palabras, ya desarrollado por Wundt<sup>138</sup>, pero llevado únicamente al ámbito psicológico, y en el cual las respuestas de un paciente a las palabras estímulo revelaron lo que Jung llamó complejos, definiendo a estos como ideas o representaciones afectivamente cargadas y autónomas de la psique consciente.



Jung y Freud en Clark, 1909

Trabajó en el hospital Burghoeltzli, clínica psiquiátrica de la Universidad de Zurich, bajo la tutela del especialista en esquizofrenia, el doctor Eugene Bleuler<sup>139</sup>. En 1903 se casó con Emma Rauschenbach. Por esos años empezó a dar clases en la

<sup>138</sup> **Wilhelm Wundt** (1832-1920), psicólogo alemán, considerado el fundador de la psicología como ciencia independiente. Creó en la ciudad alemana de Leipzig el primer instituto de psicología del mundo, en el que formó a toda una generación de científicos. Wundt divulgó lo que hoy se conoce como psicología introspectiva o estructuralista, que hace hincapié en la observación de la mente consciente y confiere menor importancia a la inferencia a partir del comportamiento externo. Realizó también un amplio trabajo experimental sobre la percepción, el sentimiento y la apercepción (interpretación deseada y búsqueda de un contenido). Su teoría de las tres dimensiones del sentimiento -placer/displacer, tensión/distensión y excitación/reposo- ejerció una enorme influencia en sus tiempos. En [www.psiuba.cr/carrerasdegrado/psicologia/histori2/Biografias/Wundt.html](http://www.psiuba.cr/carrerasdegrado/psicologia/histori2/Biografias/Wundt.html).

<sup>139</sup> Bleuler Eugenio: creador de la tríada que identifica a las Psicosis esquizofrénicas, recibe el nombre de Tríada de Bleuler.

Universidad de Zurich, y sus primeras consultas privadas en las que llevó a cabo su Test de Asociación de Palabras.

En 1907, conoció a Sigmund Freud en Viena, gracias a los estudios que había estado realizando; los que le habían traído gran renombre internacional y lo condujeron a una colaboración cercana con el psicólogo vienés. La historia dice que el día que ellos se conocieron Freud canceló todas sus citas y habló con el psicólogo helvético por 13 horas seguidas. Eventualmente Freud empezó a ver a Jung como su heredero teórico.

Sin embargo Jung nunca se sintió totalmente identificado con los aportes de Freud, sobre todo porque el primero siempre le expresó claramente sus reservas con respecto a la unilateralidad sexual de las neurosis y se mostró más inclinado a considerar a la libido como *Elan vitae* es decir energía vital, que comprende y trasciende el aspecto meramente sexual.

Estos dos puntos fueron relegados en función de la mutua necesidad que ambos hombres traían, probablemente más Freud que Jung, puesto que este último ya había alcanzado un prestigio interesante y su Teoría de los Complejos vendría posteriormente en la teoría de los Arquetipos, mientras que para el primero de ellos, Jung era la oportunidad de ampliar el círculo psicoanalítico no sólo fuera de Viena sino también de mostrar que este no estaba compuesto sólo por científicos y estudiosos de origen hebreo, en función del incipiente antisemitismo que, haría eclosión en el surgimiento del Nacionalsocialismo<sup>140</sup>

Su relación se empezó a enfriar en 1909 en un viaje al continente americano. Estaban analizando entre ellos mismos sus sueños, cuando aparentemente Freud se resistía al esfuerzo de Jung por analizarlo.



Finalmente Freud paró la sesión argumentando que tenía miedo de perder su autoridad.

Jung, conjuntamente con Alfred Adler<sup>141</sup>, estuvieron cerca del círculo de Freud hasta 1912, donde sobrevino la ruptura dolorosa por el mutuo afecto entre ambos, a raíz de la enfatización de la motivación sexual freudiana como tema central de la conducta humana. La Teoría de Jung, llamada Escuela de Psicología Compleja primeramente y luego Psicología Analítica, describe a la libido expresándose a través de símbolos universales. Jung tampoco concuerda con el hecho de que la personalidad esté determinada en las experiencias de la niñez, él considera que la personalidad – *persona* – se dirige hacia una meta casi determinista y va cambiando a través de la vida para alcanzar ese objetivo prefijado.

<sup>140</sup> Los orígenes de la Psicología analítica por Horacio Ejljevich Grimakdi, [www.cgjung.org/textos](http://www.cgjung.org/textos)

<sup>141</sup> Alfred Adler (1870 –1937) nació en Viena el 7 de febrero de 1870, era el segundo de seis hermanos de origen judío. Adler ocupa un puesto importante en la historia de la psicoterapia, junto con Sigmund Freud y Carl Jung, constituyen lo que suele denominarse "los tres grandes", los fundadores de la **Psicología Profunda**. Adler se encontraba entre los partidarios de Freud en los primeros tiempos del psicoanálisis, pero luego tuvo discrepancias con él e inició su propia escuela de psicoterapia, denominada **Psicología Individual**. En contraste con el psicoanálisis, la Psicología Individual ponía el acento en la importancia de la voluntad consciente y en la capacidad de cada individuo para asumir su propio destino.

La Teoría de la Individuación jungiana busca integrar al Ser Humano dividido en sombra y *persona*, para lograr una nueva síntesis de vida que responda a lo que ha venido a realizar el hombre a este mundo. Las contribuciones de Jung al psicoanálisis La Teoría de los complejos, la utilización de la Mitología, su concepción del Ser Humano como un todo integrado, su trabajo sobre los arquetipos, la Tipología Psicológica de la personalidad que introdujo en el mundo los conceptos de extroversión e introversión y su recombicación con las cuatro variables o funciones psíquicas: pensamiento – intuición – percepción y sensación, constituyeron el conjunto de teorías en la primera y única tipología netamente psicológica. Jung conjuntamente con el Premio Nóbel de Física Wolfgang Pauli acuñaron también el término de Sincronía o la "coincidencia significativa de dos o más eventos de los cuales uno, al menos debe ser de naturaleza subjetiva" Como explicación no causal, no mecánica para los acontecimientos extra sensoriales.

Después de la Primera Guerra Mundial - un periodo arduo de auto examinación de Jung - el psicólogo viajó por todo el mundo visitando tribus y culturas diversas en África, América – México fue una de ellas - y la India. Se retiró en 1946 y empezó a desaparecer de la vida pública. Su esposa murió en 1955. Carl Gustav Jung murió el 6 de junio de 1961 en Zurich Suiza.

## **BIBLIOGRAFÍA**

### BIBLIOGRAFÍA 1º Capítulo

- Campbell, Joseph. 1997. *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*. FCE. México
- Frey Rohn Lilliane. 1993. *De Freud a Jung*. FCE. México
- Jung, Carl. 1998. *Arquetipos e Inconsciente colectivo*. Paidós. Barcelona: España
- Jung, Carl G. 1996.. *Yo y el inconsciente*, Editorial Miraciel. Barcelona: España
- , 1999. *Psicología y Religión*. Paidós Ibérica. Barcelona: España
- , 1995. *El hombre y sus símbolos*. Nogel y Caralt. Ediciones, España
- Sharp, Daryl. 1994. *Lexicón Junguiano*. Editorial Cuatro Vientos. Chile
- Diccionario Enciclopédico Ilustrado*. 1994. Dirección Carlos Gispert. Editorial Océano, Colombia

### FUENTES DE INTERNET 1º Capítulo

- [www.psiuba.ar](http://www.psiuba.ar)
- [www.psiconet.org](http://www.psiconet.org)
- [www.psicocactiva.com](http://www.psicocactiva.com)
- [www.cgjung.org](http://www.cgjung.org)
- [www.cgjungpage.org](http://www.cgjungpage.org)
- [www.ship.edu/ctqboeree/jung.html](http://www.ship.edu/ctqboeree/jung.html)

### BIBLIOGRAFÍA 2º Capítulo

- Altman, Rick. 2000. *Los géneros cinematográficos*. Paidós Comunicación. Barcelona: España
- Durgat, Nicole. 1978. Revista. *CINE*. Cineteca Nacional. Vol. 1. Nº 8, septiembre 1978. México D.F.: México.
- Dallas E. S.. 1969. *Poetics : An Essay on Poetry*. Ed. Meridian, Nueva York EE. UU.
- Faure, Elie. 1956. *La Función del Cine*. Ed. Leviatán. Buenos Aires: Argentina.
- García Tsao, Leonardo. 2001. *Cómo acercarse a... El cine*. Limusa. México D.F.: México
- Gómezjara, Francisco & Delia Selene de Dios. 1973. *Sociología del Cine*. Ed. SEP/SETENTAS. México
- Hobbes, Thomas. 1976. *Critical Essays of the Seventeenth Century*. Ed. E. Spingarn, EE.UU.
- Lapeña Marchena, Oscar. 2004 *Hacia un Pasado Común. El Cine y la Uniformización de la Antigüedad Clásica. Apuntes para su estudio*. En "Methodos" Revista Electrónica del Latín. Servicio de Publicaciones de la Universidad de Cádiz.
- Llopis, Rafael. 1978. *Historia Natural de los Cuentos de Miedo*. Ediciones Jucar. Madrid
- Mc Quail, Dennis. 2001. *Introducción a la teoría de la comunicación de masas*. Editorial Paidós Mexicana. México
- Morin, Edgar. 1962. *El Espíritu del Tiempo*. Ed. Taurus. Madrid: España
- Parson, Talcott. 1969. *La Sociología Norteamericana Contemporánea*. Paidós. Barcelona: España
- Zepeda Patterson, Jorge. 2002. Revista. *Día Siete*. Ed. El Despertador S.A. de C.V. Año 2. Semanal. Nº 98, México D.F.: México.

### FUENTES DE INTERNET 2º Capítulo

[www.cienciaficción.com.mx](http://www.cienciaficción.com.mx)

En dicha página consulté los siguientes documentos:

- Granados Cervantes, Victor Hugo. 1998. TESIS. *La Ciencia Ficción Mexicana: Mito y Realidad*. Enciclopedia de Ciencia Ficción Mexicana. México
- Trujillo Muñoz, Gabriel. 1991. *La Ciencia Ficción y la Ciencia Ficción Mexicana*. Enciclopedia de Ciencia Ficción Mexicana. México

[www.fespinal.com/espinal/castellano/visua/es124.htm](http://www.fespinal.com/espinal/castellano/visua/es124.htm)

Melloni, Xavier. 2004. *El Cine y la Metamorfosis de os Grandes Relatos*.

<http://sololiteratura.com/borcritico.htm>

[www.elcultural.es/html/20040408/Cine/CINE9286.asp](http://www.elcultural.es/html/20040408/Cine/CINE9286.asp)  
<http://members.fortunecity.es/eliw/peplum.html>  
<http://iris.cnice.med.es/media/cine/bloque4/pag11.html>  
[www.el-mundo.es/elmundo/2002/03/14/cine/1016133603.html](http://www.el-mundo.es/elmundo/2002/03/14/cine/1016133603.html)  
[www.alohacriticon.com/elcriticon/mdules.php?name=News&file=print&sid=1294](http://www.alohacriticon.com/elcriticon/mdules.php?name=News&file=print&sid=1294)  
[www.imdb.com](http://www.imdb.com)  
[www.mundoclasico.com](http://www.mundoclasico.com)  
[www.mitologiaclasica.com](http://www.mitologiaclasica.com)  
[www.geocities.com/imaginariocine/cinetiempo.html](http://www.geocities.com/imaginariocine/cinetiempo.html)  
[www.matap.dmae.upm.es/ciencia-ficcion/curso2003/CRITICA/9/estetica.htm](http://www.matap.dmae.upm.es/ciencia-ficcion/curso2003/CRITICA/9/estetica.htm)  
[www.iris.cnice.mecd.es/media/cine/bloque4.html](http://www.iris.cnice.mecd.es/media/cine/bloque4.html)

### BIBLIOGRAFÍA CAPÍTULO 3

Augros, Joël. 2000. *El Dinero de Hollywood. Financiación, Producción, Distribución y Nuevos Mercados*. Editorial Paidós. Barcelona: España.  
 Biskind, Peter. 1998. *Easy Riders. Raging Bull. How the Sex Drugs and Rock 'n Roll Generation Saved Hollywood*. Touchstone Book, Simon & Schuster Edition. Nueva York, EE.UU.  
 Kenny, Glenn. 2002. *A Galaxy not so Far Away*. Henry Holt and Company. Nueva York, EE.UU.  
 Sansweet, Stephen J., Timothy Zahn.1998. *Star Wars Encyclopedia*. Ballantine Books. Nueva York. EE.UU.  
 Titelman, Carol. 1994. *The Art of Star Wars*. Ballantine Books. Nueva York. EE.UU.  
 García Tsao, Leonardo, "Cine norteamericano al día: Spielberg, Lucas y Friedkin", en Revista *Imágenes*, director Emilio García Riera, publicada por Uno mas uno, Vol. 1, no.4 enero 1980. pp. 47 -52  
 Harmetz , Aljean, "Burden of dreams: George Lucas", en *American Film*, Publicada por The American Film Institute, editor Peter Biskind, Junio 1983, EE.UU. pp. 30 - 39

### FUENTES DE INTERNET CAPÍTULO 3

<http://www.iespana.es/gaiaxxl/rep-gg.htm>  
[http://www.eluniversal.com.mx/pls/impreso/noticia\\_busqueda.html?id\\_nota=67463&tabla=nacion\\_h](http://www.eluniversal.com.mx/pls/impreso/noticia_busqueda.html?id_nota=67463&tabla=nacion_h)  
<http://www.historiasiglo20.org/GLOS/ide.htm>  
[www.historiasiglo20.org/BIO/reagan.htm](http://www.historiasiglo20.org/BIO/reagan.htm)  
<http://iolarte.tripod.com/historia/data.htm>  
<http://www.starwars.com/databank/organization/galacticrepublic/eu.html>  
<http://usuarios.lycos.es/juancato/starwars/starwars.htm>  
[http://en.wikipedia.org/wiki/Star\\_Wars](http://en.wikipedia.org/wiki/Star_Wars)  
<http://iolarte.tripod.com/saga/index.htm>  
<http://www.starwars.com>  
<http://www.imdb.com>  
<http://books.guardian.co.uk/authors/author/0,5917,-15,00.html>  
<http://www.themodernword.com/scriptorium/ballard.html>

### BIBLIOGRAFÍA CAPÍTULO 4

Abbagnanno, Nicolás.1987. *Diccionario de Filosofía*. México, FCE  
 Álvarez Villar, Alfonso: "Culto del Héroe" en 1988 *Diccionario UNESCO de Ciencias Sociales*. Vol. II, España, Planeta Agostini. Barcelona  
 Aristóteles. 1982. *La Política*. México. Espasa - Calpe. Colección Austral  
 Asimov, Isaac. 2001. *El Imperio Romano*. Alianza Editorial. España  
 Bondanella, Peter. 1987. *The Eternal City: Roman Images in the Modern World*. University of North Carolina Press. EE.UU.  
 Botkin B.A. (editor). 1944. *A Treasury of American Folklore: Stories, Ballads and Traditions of the People.*, Crown. Nueva York. EE.UU

- Burkert, Walter. 1979. *Structure and History in Greek Mythology and Ritual*. Berkeley: University of California Press
- Call, Deborah (editor). 1994. *The Art of Star Wars: The Empire Strikes Back*. New York: Ballantine Books
- (editor). 1994. *The Art of Star Wars: Return of the Jedi*. New York: Ballantine Books.
- Campbell, Joseph y. Bill Moyers.1988. "The Hero's Adventure". *The Power of Myth*. EE.UU Doubleday Books, NY
- Campbell, Joseph. 1997. *El Héroe de las Mil Caras. Psicoanálisis del Mito*. México, FCE
- , 1998. *The Mask of God, Oriental Mythology*. New York: Penguin Books
- Carlyle, Thomas. 1985. *Los Héroes*. España. Sarpe. Madrid
- Corominas, Juan y José Pascual. 1989. *Diccionario crítico etimológico castellano e hispánico*. España. Gredos. Madrid
- Éliade, Mircea. 1974. *Imágenes y Símbolos*. Editorial Taurus, Madrid.
- Grant, Michael. 1999. *The Annals of Imperial Rome*. New York: Penguin Books
- Goldstein, Jeffrey.1977. "The Spiritualization of Technology: A new vision for the 1970's" *The Drew Gateway* vol. 48, no. 2 1977 pág.27. EE.UU.
- Gubern, Roman. 2002. *Máscaras de la ficción*..Barcelona España,. Colección Argumentos, Anagrama, Barcelona.
- Hinnels, John R. 1990. *Persian Mythology*. Londres: Peter Bedrick Publishing Group
- Medina de la Serna, Rafael, 1983, "Acotaciones sobre un género incomprendido: la ciencia-ficción", en *Cine*, , Vol. 1, no. 8, septiembre 1978 México
- Platón: "Cratilo" en 1976. *Diálogos*. México.. Porrúa Colección Sepan Cuntos
- Seabrook, John y Nobrow: "The Culture of Market- The Market Culture" ( Nueva York: Knopf, 2000), 146, en el capítulo titulado "The Empire Defeats" (131-160) publicado al principio como "¿Why the Force is still with us?" *The New Yorker* ( 6 de Enero de 1997), 40-53.
- Titelman, Carol (editor). 1994. *The Art of Star Wars: A New Hope, Episode IV*. New York: Ballantine Books.
- "Star Wars: The Making of the World's Greatest Space Adventure Movie" en *Screen Superstar* no. 8, Special Star Wars edition, 1977

#### Fuentes de Internet Capítulo IV

- [www.mundomitologico.com/griegos/especiales/](http://www.mundomitologico.com/griegos/especiales/)
- [www.mundoclasico.com](http://www.mundoclasico.com)
- <http://www.diariolarepublica.com/2002/auto/plantillas/6/30/>
- <http://www.adoracion.net/cartasdelarot.htm>
- [http://astronomia.webcindario.com/mito\\_vellocino.htm](http://astronomia.webcindario.com/mito_vellocino.htm)
- <http://www.gmontero1.8m.com/MYTPerseo>
- <http://www.geocities.com/jardindelicias/num01/dafne.htm>
- [http://ancienthistory.about.com/library/bl/bl\\_cerberus.htm](http://ancienthistory.about.com/library/bl/bl_cerberus.htm)
- <http://embujando.iespana.es/embujando/Persefone.htm>
- [http://www.asociacionideatca.com/Revista/los\\_arquetipos.htm](http://www.asociacionideatca.com/Revista/los_arquetipos.htm)
- [http://usuarios.lycos.es/historia\\_teatro/griego.htm](http://usuarios.lycos.es/historia_teatro/griego.htm)
- <http://usuarios.lycos.es/kayman/>
- <http://www.his.com/~z/gibbon.html>
- <http://www.culturaclasica.com/mitologia/mitologia.htm>
- <http://www.alonsoquijano.org/esferas/marco1/paginas%20word/newpon.htm>
- [http://www.geocities.com/kiyoshi\\_pe/Zen/zen.html](http://www.geocities.com/kiyoshi_pe/Zen/zen.html)
- <http://ordendeldiosmithra.iespana.es/ordendeldiosmithra/page6.html>
- [www.cjung.org](http://www.cjung.org)
- [www.starwars.com](http://www.starwars.com)

#### BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

- Balló, Jordi y Xavier Pérez.1997. *La Semilla Inmortal. Los argumentos universales en el cine*. Anagrama, Colección Argumentos. Barcelona.

Campbell, Joseph. 1991. *Creative Mythology. The Masks of God*. Penguin Arkana. New York. EE.UU.  
González Reyna, Susana. 1990. *Manual de Redacción e Investigación Documental*. Trillas. México.

#### ILUSTRACIONES

[www.blueharvest.net](http://www.blueharvest.net)

[www.imdb.com](http://www.imdb.com)

[www.starwars.com](http://www.starwars.com)

<http://www.checkmatebooks.com/images/jung-72.jpg>

<http://home.epix.net/~renjilia/jung.jpg>

<http://www3.niu.edu/acad/psych/Millis/History/2002/dreams2.gif>

<http://www.el-mundo.es/ciencia/marte/marte.jpg>

<http://www.revistainvestigacion.com/images/verne.jpg>

[http://biblioteca.upc.es/bib210/cinema/imagenes/EL%20PLANETA%20DE%20LOS%20SIMIOS/9436\\_0004.JPG](http://biblioteca.upc.es/bib210/cinema/imagenes/EL%20PLANETA%20DE%20LOS%20SIMIOS/9436_0004.JPG)

<http://www.intercot.com/edc/images/eojacklucascop.jpg>

<http://digilander.libero.it/bdepalma/index2.html>

[http://www.freedigital.it/images/news/lucas-coppola\\_200.jpg](http://www.freedigital.it/images/news/lucas-coppola_200.jpg)