



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES**  
**CENTRO DE ESTUDIOS SOCIOLÓGICOS**

## **El mito del héroe en la serie cinematográfica**

*La guerra de las galaxias* y la influencia del  
contexto histórico en el desarrollo de la  
saga.

**Un análisis hermenéutico de las dos  
trilogías (1977 a 1983) y (1999 a 2005)**

**TESIS**  
QUE PARA OPTAR POR EL TÍTULO DE LICENCIADO EN SOCIOLOGÍA



**PRESENTA:**  
**José Guillermo Martínez Aguilar**  
Con número de cuenta: 09521305 – 1

**Asesor:**  
**Julio Amador Bech**

México

2007



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**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.

**A mis Padres.**

Antes que nada, gracias a Dios. Por el privilegio de permitirme terminar esta faceta de mi vida.

A mis padres, por dedicarme desde siempre ese apoyo incondicional, por su tesón y la disciplina que me inculcaron, pues gracias a ella hoy puedo presentar este trabajo, fruto del esfuerzo y la dedicación.

Gracias también al maestro Julio Amador Bech por todos sus consejos y por ser un tutor de tesis invaluable. Gracias al maestro José Ángel, mi compañero de mil batallas y a todos aquellos que me han mostrado su amistad y apoyo día con día.

Gracias a todos mis sinodales. Sus correcciones y opiniones engrandecieron este trabajo enormemente.

Por último y no por eso menos importante, a George Lucas por crear un mito moderno que ha rescatado los valores más preciados del ser humano y por inspirarme en gran medida para la realización de esta tesis.

A todos ustedes, muchas gracias.

## Introducción

I

### Capítulo uno.

La ciencia hermenéutica y el mito del héroe en la serie cinematográfica <i>La guerra de las galaxias</i> .	1
1.1 Definición de hermenéutico.	1
1.1.1 Breve aproximación al pensamiento de Heidegger.	3
1.1.2 Necesidad del método hermenéutico como mecanismo para abordar el fenómeno cinematográfico conocido como <i>La guerra de las galaxias</i> .	6
1.2 ¿Qué es un mito?	7
1.3 Los grandes temas míticos universales.	11
1.3.1 Los mitos cosmogónicos.	11
1.3.2 Los mitos teogónicos.	12
1.3.3 Los mitos escatológicos.	12
1.4 El mito del héroe.	13
1.4.1 La aventura del héroe.	15
1.4.2 Los símbolos en la formación del mito del héroe.	21
1.4.3 El mito del héroe guerrero.	23
1.4.4 De guerrero a tirano, consecuencia de una asimilación incorrecta de las figuras simbólicas.	24
1.4.5 El héroe como amante.	27
1.4.6 El héroe como redentor del mundo.	28

### Capítulo dos.

La guerra de las galaxias, un fenómeno ideológico de nuestro tiempo.	30
2.1 Antecedentes en el universo de La guerra de las galaxias.	30
2.2 Sinopsis.	33
2.2.1 <i>La guerra de las galaxias</i> .	
Episodio I. La amenaza fantasma. (1999)	33
2.2.2 <i>La guerra de las galaxias</i> .	
Episodio II. El ataque de los clones. (2002)	36
2.2.3 <i>La guerra de las galaxias</i> .	
Episodio III. La venganza de los sith. (2005)	38
2.2.4 <i>La guerra de las galaxias</i> .	
Episodio IV. Una nueva esperanza. (1977)	41
2.2.5 <i>La guerra de las galaxias</i> .	
Episodio V. El Imperio contraataca. (1980)	44
2.2.6 <i>La guerra de las galaxias</i> .	
Episodio VI. El regreso del jedi. (1983)	47

### Capítulo tres.

La influencia de la ciencia ficción en la serie cinematográfica <i>La guerra de las galaxias</i> .	51
3.1 Definición de ciencia ficción.	52
3.1.1 Breve historia de la ciencia-ficción.	53
3.1.2 Proto-ciencia ficción y ciencia ficción primitiva (1818-1937)	53

3.1.3 Ciencia ficción primitiva.	54
3.1.4 La Edad de Oro. (1938-1950)	57
3.1.5 La Edad de Plata. (1951-1965)	57
3.1.6 La Nueva Ola.	58
3.1.7 El Cyberpunk y la actualidad.	58
3.2 La ciencia ficción y el cine.	59
3.3 <i>La guerra de las galaxias</i> y el regreso de la ciencia ficción.	64

#### *Capítulo cuatro.*

Análisis hermenéutico del mito del héroe en la serie cinematográfica <i>La guerra de las galaxias</i> .	73
6.1 Hermenéutica del mito del héroe en la primera trilogía de <i>La guerra de las galaxias</i> . (1977 - 1983)	73
6.2 Hermenéutica del mito del héroe en la segunda trilogía de <i>La guerra de las galaxias</i> . (1999 – 2005)	95

<i>Conclusión</i>	114
<i>Anexo</i>	
Personajes de la serie cinematográfica <i>La guerra de las galaxias</i> .	125
<i>Bibliografía</i>	136
<i>Hemergrafía</i>	137
<i>Videografía y fichas de películas.</i>	138
<i>Páginas Web.</i>	138
<i>Fichas de Videojuegos.</i>	139



## Introducción



Este trabajo es un análisis hermenéutico acerca del mito del héroe que nos llevó a desarrollar diferentes observaciones dentro del pensamiento mítico. No podíamos aspirar a un análisis exhaustivo cuando se trataba de un tema tan poco estudiado como es *La guerra de las galaxias*.

Sin embargo, al adentrarme en lo más profundo del relato, el mito del héroe resultó ser el hilo conductor del éxito de esta saga.

Cuando terminé de desarrollar el análisis, la idea del mito del héroe no desapareció. Al contrario, invadió mi vida en tropel, negándome a desistir de él.

Mi experiencia con este tema me ha llegado a abarcar a demasiadas personas a mi alrededor, conocidas y desconocidas, como para admitir que se trate tan solo de un fenómeno interno producido por mi mente. La naturaleza gráfica y sorprendente que el mito tiene en *La guerra de las galaxias*, sirve para probar mi opinión de que esta saga constituye un auténtico agente cultural y no un producto fugaz.

Esta serie cinematográfica ha logrado hacer eco en un espacio temporal de casi 30 años. Esta historia realizada por George Lucas, productor y director de cine independiente a partir de rasgos mitológicos y de ciencia ficción, logró concretar en 1977 el primer gran éxito fílmico taquillero de todos los tiempos. De ahí en adelante, la saga se extendió a seis capítulos llegando a su fin en el mes de mayo del 2005. Lo que indicaría que en muchos sentidos, existe un parteaguas evidente en el momento que la saga se estrenó y se convirtió en un fenómeno social.

Según Gareth Wigan productor ejecutivo de la 20th Century Fox y el periodista Hill Moyers, *La guerra de las galaxias* revivió anímicamente a la Unión Americana con la primera entrega de la saga y se consolidó como la película más taquillera hasta ese momento de la historia. Esto se considera cierto porque *La guerra de las galaxias* vino a revivir a todo un sistema cinematográfico desgastado por los efectos de posguerra con el conflicto de Vietnam y la creciente decepción política en este país. El verdadero fenómeno que reside en *La guerra de las galaxias* es que a pesar del cambio de las épocas y las crecientes diferencias tecnológicas y culturales, no se ha visto afectada en lo absoluto.

Mucha gente que vió en 1977 la primera entrega de la saga ha continuado apoyando las cintas subsecuentes, creando un fanatismo a nivel mundial sin precedentes; de hecho, cada nueva película ha sido un éxito en muchos aspectos.

De igual forma, parece ser la única saga mítico - espacial de su tipo y también la más exitosa desde que el cine se convirtió en un negocio rentable. Esta serie de películas se han convertido en un verdadero icono cultural y piedra angular de la ciencia ficción cinematográfica en los últimos años. Por lo tanto, este trabajo propone que existe una relación notable entre el éxito de estas películas y la sociedad que durante este tiempo ha manifestado un interés fuera de lo común por las mismas.

*La guerra de las galaxias* cambió la manera de hacer cine tanto en la técnica como en lo visual, pero de igual forma rescató una trama muy antigua proveniente de los relatos clásicos: la del mito del héroe.

Esta teoría propuesta por Joseph Campbell en su llamado monomito clásico, aquel mito primario y fundamental del cual se desprenden casi todas las mitologías conocidas por el ser humano y del que deviene por consecuencia la llamada aventura del héroe o el umbral de la aventura.

Esta figura trascendental que existe en la mayoría de los mitos universales, logró instaurar la acción de este tipo de personajes como una verdadera atracción colectiva durante todas las épocas. Joseph Campbell, fue maestro de mito y religiones en la universidad de California, se especializó en establecer conexiones entre el mito y las diferentes culturas universales. De acuerdo a Lucas, mientras escribía los borradores de lo que sería *La guerra de las galaxias*, también leía a Campbell, en especial su famoso libro: *El héroe de las mil caras*.

George Lucas fue el mejor alumno de Joseph Campbell según el propio autor, y hoy en día un cineasta independiente; liberado de todo consorcio con las grandes empresas estadounidenses y que, salvo la distribución de sus películas, todo lo produce él mismo. Lucas ha continuado la representación del mito que muchos otros dejaron atrás en décadas pasadas. En su muy particular forma de ver las cosas, decidió crear una historia para la pantalla grande que estuviera verdaderamente sumergida y regida por las directrices míticas universales.

Lucas acepta haber retomado este monomito del héroe según las enseñanzas de Campbell, porque rescata los valores más profundos del ser humano y ha sido, es y será la figura más atrayente para cualquier grupo social de todo tipo de cultura. Además de esto, Lucas creó un mundo nunca antes visto, de proporciones gigantescas y de alcances casi ilimitados que, aunados a la aventura heroica,

proporcionan un panorama que no se veía desde los años treinta en las series sabatinas de ciencia ficción.

Aunado a esto, la revolución de los efectos especiales de nuestro tiempo fue comenzada con la primera entrega en 1977 y continuada hasta el 2005 con el cierre de la saga. Como la primera película se convirtió en un éxito inmediato, permitió posteriormente que las secuelas fueran igualmente exitosas pero no sólo por su renombre sino por su calidad en la producción, aunque no tanto en la actuación como un producto propiamente artístico. De igual manera, Lucas fue el primero en realizar en la historia del cine un relato de gran magnitud pero presentado de manera anacrónica (a destiempo), es decir, primero se llevó a la pantalla la conclusión de la historia y años después el inicio.

La importancia en términos sociológicos que este trabajo propone se encuentra visiblemente en las características que acompañan a la saga. Tenemos que *La guerra de las galaxias* nació como un simple producto cinematográfico que fue creciendo con el paso de los años para ser conocido ahora como un producto multimedia. Por este motivo, la industria a partir de la reaparición de la saga en las salas de cine a mediados de la década de los noventa, resucitó de igual forma todo tipo de productos que fueran atractivos para las nuevas generaciones, como los juegos de video, las películas caseras y una gran gama de misceláneos por vía Internet.

En otras palabras, de las películas se han desprendido todo tipo de mercancías que están a la venta y que varían entre sí como son: la ropa, las réplicas oficiales, los juguetes y figuras de acción, las estampillas y material numismático y un sin fin de artículos más, que aunados al éxito de las películas se convierten en productos irresistibles para los fanáticos de la serie.

Además, si se ve a *La guerra de las galaxias* como un producto comercial resulta bastante rentable porque se vende en todo el mundo y desde hace casi treinta años. De igual manera, las expresiones manejadas por algunos personajes de la saga son ahora de uso común en una variedad de lenguajes por todo el mundo, dejando en claro que esta saga fílmica llegó para quedarse en la escena mundial.

Por otra parte, hablar de este fenómeno es hablar no sólo de un relato de seres buenos y malos, de galaxias en conflicto, de un universo que nos invita a soñar y perdernos en una galaxia muy, muy lejana, sino también de encontrar posibles referencias con la realidad pasada y actual, en particular con las formas de comportamiento y los hechos históricos. Nos sorprendería la cantidad de coincidencias

entre las películas y el contexto histórico de cada una de ellas, parece que la realidad la fue forjando película a película.

*La guerra de las galaxias* es mucho más que un simple producto comercial, es un fenómeno que se ha mantenido vigente por casi treinta años en el gusto de la audiencia y parece que día a día el número de fanáticos y admiradores crece sin cesar porque encuentran en ella un relato moral que aporta algo diferente en sus vidas.

Más de tres generaciones han estado expuestas a este fenómeno y en lugar de haber muerto dentro del gusto del público o haber pasado de moda, se ha transformado con el transcurso de los años en una serie de películas de culto para muchos individuos alrededor del planeta.

Si hay algo que *La guerra de las galaxias* ha propuesto en su relato, a través de casi tres décadas, es la idea de un heroísmo moderno, dinámico, atrayente, en un universo que, aunque distinto en apariencia, presenta las mismas situaciones que cualquiera puede vivir aquí, en el mundo real. (Esto indica que la teoría de Campbell basada en el monomito responde positivamente a la demanda del consumidor social, en otras palabras, el mito se sigue vendiendo como lo hizo en la antigüedad.)

Este heroísmo tan característico de la saga, está personificado, por varias figuras heroicas. Sin embargo, dos en particular le dan vida a este relato; Anakin Skywalker, héroe de los primeros tres capítulos de la saga y su hijo Luke Skywalker, héroe precursor de la trama. La historia de la familia Skywalker, está profundamente enraizada en la imagen del monomito clásico propuesto por Joseph Campbell. Por lo que conocer la historia completa de *La guerra de las galaxias* es como echar un vistazo a la tradición clásica de los mitos de las culturas antiguas, por ejemplo, los griegos.

Tener esta referencia en una cultura clásica nos llevaría a pensar que esta lucha del ser humano a través de una figura tan socorrida como lo es el héroe, ha recabado a partir de diferentes manifestaciones como son la religión y el arte, una cantidad de información cultural de las que se desprenden, en muchos casos, los primeros sistemas políticos y sociales regidos por las deidades propias de cada cultura.

Todo apuntaría a que el mito fue lo que comenzó a construir los diferentes elementos culturales transmitidos de generación en generación y que ahora los denigramos a simples *relatos* que han quedado como remanso de lo que fueron grandes culturas.

En las sociedades arcaicas el mito designaba una historia verdadera, una historia de inapreciable valor, porque es sagrada, ejemplar y significativa. Hablamos de un verdadero código de vida, de una enseñanza que para los antiguos representaba la

sabiduría. Los primeros teólogos cristianos tomaron el vocablo *mito* de la misma manera que lo hicieron desde hacía siglos en el mundo grecorromano traducido como: Fábula o mentira. Sin embargo, y retomando a Mircea Eliade, las hazañas mitológicas (independientemente que son fantasía) reflejan un carácter moral y educativo muy elevado que sirve de lección y guía para muchas situaciones que pueden pasar en el entorno real. Por ese valor constructivo, el mito debe ser tomado en cuenta como elemento instructor en el comportamiento humano.

Naturalmente el mito característico que se explota en esta aventura espacial es el del héroe, el mito más emocionante, divertido, pero sobre todo constructivo dentro de cualquier cultura con raíces antiguas relacionadas con lo imaginario. Ver *La guerra de las galaxias*, es tropezarse sin cesar con características que ya estaban presentes en los mitos heroicos de la antigüedad. Esto da como resultado final una experiencia verdaderamente gratificante para todos aquellos que buscan comparar las viejas hazañas de los mitos heroicos con un contexto imaginario actual que vivifique el espíritu con el que el mito ha construido sociedades a través de las épocas.

Esto nos arroja de igual forma a considerar en esta investigación que *La guerra de las galaxias* constituye un reflejo moderno del mito del héroe y más aún corroborar que se continúa cumpliendo la función de aleccionar a las nuevas generaciones a través de la pantalla como lo hicieron aquellos mitos de la antigüedad por la boca de los ancianos. *La guerra de las galaxias* ha marcado a mucha gente, de diferentes oficios y modos de pensar alrededor de todo el mundo, a tal grado que muchas empresas han visto en la saga una oportunidad para vender diferentes productos, lo que convierte a una serie de películas en una verdadera industria establecida.

Al ver todas estas situaciones relacionadas con la saga consideramos realizar un análisis hermenéutico acerca de este fenómeno para lograr, por medio de él, una idea de los diferentes momentos históricos por los que ha pasado y constatar que nuestra teoría de la relación entre producción y audiencia es correcta.

Por otra parte, encontramos en ella relaciones entre los héroes de la saga y los héroes mitológicos de la antigüedad, y así constatamos que en verdad los arquetipos monomíticos se cumplen como lo asegura Lucas. Y por supuesto una aproximación paso a paso de la aventura de los héroes tanto en la primera trilogía como en la segunda, buscando exhaustivamente que el monomito propuesto por Campbell exista en todas las acciones realizadas por los héroes de la saga.

En algún otro tiempo, es probable que se hubiera considerado que realizar un análisis (de cualquier tipo) acerca de una película o serie de películas comerciales, en nuestro

caso un análisis hermenéutico, sería una pérdida de tiempo. Incluso, se podría pensar, que este trabajo obedecería a lo que nos indica Bordieu cuando se refiere a la llamada “ilusión de la evidencia inmediata”, la cual nos llevaría a la tentación de universalizar inconscientemente una experiencia singular.

Sin embargo, tomando en cuenta esta observación y tratando de no cometer un error producido por simples caprichos, la investigación revela a través de este análisis que esta serie cinematográfica se constituye como un fenómeno sociológico actual al que pocos han estudiado y que en verdad resulta interesante debido a todas las diferentes situaciones que de ella se desprenden, en especial, por que no existe ninguna investigación de esta saga fílmica desde el enfoque de la sociología.

Para realizar este análisis, se ha decidido retomar a Heidegger como marco teórico para este ensayo, en especial su concepto del *Dasein* (el estar aquí) y, con base a sus diferentes puntos de vista, hemos realizado nuestro propio enfoque como marco teórico de nuestra investigación.

Buscando que el lector no tropiece o se confunda en la lectura de este análisis sería conveniente destacar que esta saga se realizó en dos etapas.

Las primeras tres películas (*Una nueva esperanza*, *El imperio contraataca* y *El regreso del jedi*) fueron realizadas entre los años 1977 al 1983, mientras que en la segunda etapa de 1999 al 2005 se dieron las últimas tres películas (*La amenaza fantasma*, *El ataque de los clones* y *la venganza de los sith*), por lo tanto, recomiendo que se lea (por si no se conoce) el relato de *La guerra de las galaxias* que se encuentra en el capítulo dos para no perder detalle de la misma. Ahora bien, la razón por lo que menciono estos menesteres se debe a que el análisis esta estructurado de acuerdo al tiempo real en el que se hicieron las películas y no en el tiempo del relato.

En otras palabras, primero se hace el análisis de Luke Skywalker y a continuación el de Anakin Skywalker, por lo que vuelvo a reiterar la importancia de leer la sinopsis del relato para evitar confusiones.

Finalmente, el mito del héroe ha sido, es y será siempre atrayente por la enorme carga de situaciones a las que este personaje está sometido y que a su vez vuelven a la historia algo muy emocionante.

Es para la audiencia, un acertijo que se va resolviendo poco a poco y la intensidad del relato va creciendo hasta culminar en la emoción final, en el crechendo, en la finalidad total. Por lo tanto, encontrar esta amalgama entre un interés colectivo a un relato ficticio - moderno y la explotación del mito más representativo de todos los tiempos,

nos da como consecuencia un verdadero campo de oportunidades para tratar de conocer la raíz que originó esta afición para mucha gente alrededor del mundo. Espero que al igual que me pasó a mi, el lector pueda descubrir en cada una de las películas que se analizan en este trabajo, cómo el mito del héroe, la tradición de la ficción científica y el contexto histórico de cada una, influenciaron a la saga de manera permanente hasta convertirla en un icono de la cultura actual.



## Capítulo uno.



### **La ciencia hermenéutica y el mito del héroe en la serie cinematográfica *La guerra de las galaxias*.**

El análisis basado en las técnicas hermenéuticas es hoy día un método muy recurrido por su eficacia para las ciencias sociales y otras disciplinas. Pensadores como es el caso de Heidegger buscaron, exponer esta disciplina como un mecanismo de interpretación y estudio. En este capítulo recopilamos sus ideas más importantes como es la idea del existencialismo con las que creamos nuestro marco teórico para esta investigación.

El mito por su parte, ha acompañado al hombre casi desde el principio de los tiempos, gracias a él se pudieron crear los primeros sistemas sociales conformados por reglas políticas y cultos a deidades de todo tipo. Realizar un análisis hermenéutico para entender la importancia que representa el mito del héroe en la saga cinematográfica *La guerra de las galaxias* es para esta investigación una buena oportunidad para encontrar las respuestas que plantea este trabajo con respecto a la mitología de la saga y su relación con la sociedad actual. Por lo que debemos de entender que este análisis esta trabajado a manera de ensayo hermenéutico que permita descubrir por medio de esta interpretación las razones por las cuales la saga a logrado hacer eco por casi treinta años alrededor del mundo.

#### **1.1 Definición de hermenéutica**

El término hermenéutica se deriva del griego "*hermenéuiein*" que significa expresar o enunciar un pensamiento, descifrar e interpretar un mensaje o un texto. Etimológicamente, el concepto de hermenéutica se puede remontar con la simbología que rodea a la figura del dios griego Hermes, el hijo de Zeus y Maya encargado de mediar entre los dioses o entre éstos y los hombres del mundo. Personaje con habilidad para la elocuencia y protector de los viajeros y comerciantes. La palabra conocida como hermenéutica, describe lo que es en palabras de Ferraris: ...el arte de la interpretación.<sup>1</sup> En este sentido, la *hermenia* es la eficacia de la expresión lingüística, de modo que expresar un significado es ya una función netamente hermenéutica. El hermeneuta es, por lo tanto, aquel que se dedica a interpretar y desvelar el sentido de los mensajes,

---

<sup>1</sup> FERRARIS, *Historia de la hermenéutica*, p. 11.

haciendo que su comprensión sea posible y todo malentendido evitado, favoreciendo su adecuada función normativa. Sin embargo, para llegar a esta definición del término, se ha pasado por toda una odisea desde periodos antiguos hasta llegar a la actualidad. La hermenéutica ha estado inmersa en diferentes ámbitos en los cuales se ejercita la interpretación, entre ellos los textos que contienen un valor canónico para alguna comunidad histórica como los jurídicos, literarios y religiosos. Inicialmente, al cubrir estos parámetros, la hermenéutica fue considerada como un arte puramente subsidiario. Tanto así, que en siglo XIX Dilthey pudo describir la historia de la hermenéutica como un desarrollo que, partiendo de una base limitada, como las áreas que ya se mencionaron anteriormente, sea considerada un arte prácticamente filosófico. La hermenéutica nace de una experiencia de transmitir mensajes.

En la antigua Grecia, Aristóteles y Platón ya hablaban de ella como anuncio y como una expresión y se le llegó a considerar como una técnica de la comprensión de los discursos, como el arte de comprender. Aristóteles escribió un *Peri hermeneias* que, como parte del *Organon*, versaba sobre el análisis de los juicios y las proposiciones. Se trataba de un análisis del discurso, pues sólo desde el interior del mismo la realidad se nos manifiesta. De igual forma, el hermeneuta es un intérprete, un mediador que sobre la base de su conocimiento lingüístico hace comprensible lo no comprendido, lo que ya no se acierta a comprender.<sup>2</sup>

Durante la época medieval, la hermenéutica nuevamente formó parte del trabajo en los círculos de estudio, pero orientada mucho más hacia la exégesis (hermenéutica religiosa) en orden al control que tenía la iglesia sobre el conocimiento. Por este motivo, la hermenéutica se constituyó fundamentalmente en un arte (*techné*) de la interpretación dirigida, en el Renacimiento y la Reforma se dirigió al esclarecimiento de los textos sagrados, dando lugar a la exégesis bíblica, uno de cuyos principales investigadores fue Mattias Flacius. En esta misma época, como consecuencia del humanismo, la hermenéutica se aplicó a la literatura clásica grecolatina, configurándose como una disciplina de carácter filológico y después, desde el ámbito de la jurisprudencia, se ocupó de la interpretación de los textos legales y de su correcta aplicación a la particularidad de los casos. El Renacimiento viene a ofrecer nuevas posibilidades para la hermenéutica y la Ilustración instaura un nuevo campo de estudio para la misma, dando cabida a nuevas interpretaciones del concepto.<sup>3</sup>

Con la Reforma religiosa, se da un paso más y el humanismo aparece como elemento de mediación entre la filosofía griega que planteaba los orígenes de la hermenéutica y

---

<sup>2</sup> FERRARIS, OP. CIT. p. 17

<sup>3</sup> CUESTA Abad, *Teoría hermenéutica y estudios literarios*, p. 40.

la ciencia alemana como precursora de la anterior. Al parecer, la hermenéutica tiene un movimiento de evolución bastante friccionado por las etapas históricas a raíz de un cambio constante de las ideologías políticas e intelectuales. De ser tomada como una técnica de comprensión y transmisión de mensajes, evolucionó a ser, más bien, una técnica de transmisión exacta (sin alteraciones) del discurso. En el Romanticismo la hermenéutica se constituyó en una disciplina autónoma, configurándose con Schleiermacher, en una teoría general de la interpretación, dedicada a la correcta interpretación de un autor y su obra textual.<sup>4</sup> Años más tarde, Wilhelm Dilthey (1833-1911) amplió su ámbito a todas las "ciencias del espíritu".

Actualmente entendemos por hermenéutica aquella corriente filosófica que, hundiendo sus raíces en la fenomenología de Husserl, surge a mediados del siglo XX y tiene como máximos exponentes al alemán Hans Georg Gadamer (nacido en 1900), Martin Heidegger (1889-1976), los italianos Luigi Pareyson (1918-1991) y Gianni Vattimo y el francés Paul Ricoeur (nacido en 1913). Todos ellos adoptan una determinada posición en torno al problema de la verdad y del ser, siendo la primera definida como fruto de una extenuante interpretación, y el ser (mundo y hombre) como una gran obra textual inconclusa que se comporta de manera análoga e incorruptible a como lo hace el lenguaje escrito.<sup>5</sup> No obstante, la hermenéutica contemporánea más que un movimiento definido es un espacio que empapa grandes y variados ámbitos del pensamiento, calando en autores tan diversos como: Michel Foucault, Jacques Derrida, Jürgen Habermas, Richard Rorty y Otto Apel.

### ***1.1.1 Breve aproximación al pensamiento de Heidegger.***

El concepto de existencialismo puede entenderse de modos diferentes, según la mayor o menor amplitud con que se lo tome. En un sentido muy amplio, es existencialista toda filosofía que admite y reconoce la existencia como algo diferente de la esencia.<sup>6</sup> En este sentido, la filosofía antigua y la escolástica son existencialistas, y deja sólo de serlo la filosofía del racionalismo y del idealismo. En un sentido más concreto, se dice existencialista al pensamiento que encuentra su punto de partida y su motivo inspirador en esa percepción de la existencia como algo dado, misterioso e irreducible a la esencia. Se advierte en él una intención negativa respecto del frío esencialismo de los

---

<sup>4</sup> CUESTA Abad, op. cit. p. 45.

<sup>5</sup> *Ibid.* p. 50.

<sup>6</sup> HEIDEGGER, *Ontología, hermenéutica de la facticidad*, p. 17.

sistemas racionalistas.<sup>7</sup> En este sentido, toda, o casi toda, la filosofía de nuestros días es existencialista, pero a muchos de los sistemas actuales la existencia les sirve sólo de punto de partida para buscar después una trascendencia, sea en el terreno religioso o en el metafísico. Tal es el caso de Jaspers, Berdiaeff, Marcel y Kierkegaard.

Pero se puede entender en un tercer sentido más estricto al existencialismo como el de aquellos sistemas filosóficos para los que la existencia humana no es sólo el punto de partida y el motivo inspirador, sino el campo en que se moverán siempre, sin trascenderlo o sin salir de él en ningún momento. Tal es el caso del filósofo alemán Martín Heidegger que se considera como el más característico existencialista de su época. Representa las dos caras de una filosofía que afirma sólo lo concreto y existente, la existencia sin trascendencia. Heidegger opina que la primera misión de toda filosofía es aclarar «*el sentido del ser*», lo que significa «*ser*». Kant partía para su sistema de un análisis de la ciencia, de la posibilidad de los juicios en la ciencia.

Pero Heidegger encuentra que la ciencia es un hacer del hombre, es decir, algo que tiene el modo de ser del hombre que la hace. Más aún, según Heidegger, ya desde Platón el hombre occidental no se somete al ser, sino que somete el ser a sí mismo y lo reduce a representaciones hasta hacer del mundo imagen. Así, el hombre postplatónico occidental dice que conoce cuando posee «e-videncia», es decir, visión, retrato, «eidos». Esto constituye, según él, un descarrío intelectual.

El hombre preplatónico conocía en cuanto estaba atento al ser (especie de unión intuitiva o mística), y el hombre medieval cristiano conocía en cuanto que era y se sentía criatura. Pero ni uno ni otro, según Heidegger, redujeron el ser a la condición de objeto convocado a la presencia del hombre. La realidad primaria, donde el ser se capta con su sentido original, es lo que Heidegger llama el «Dasein»<sup>8</sup>. «Dasein» es una palabra alemana que, por difícilmente traducible, se suele transcribir en todos los idiomas. Significa «ser-ahí», una facticidad<sup>9</sup> y, en definitiva, se refiere al hombre como «arrojado a la existencia», ser que existe en el mundo y actúa sobre las cosas, que tienen, ante todo, el sentido de instrumentos del Dasein. La filosofía, según Heidegger, no puede ser más que una analítica e interpretación del Dasein. No es posible trascenderlo hacia un mundo ideal o religioso porque todo género de ideas o de cosas

---

<sup>7</sup> HEIDEGGER, op. cit. p.19

<sup>8</sup> Fuente: [http://en.wikipedia.org/wiki/Martin\\_Heidegger](http://en.wikipedia.org/wiki/Martin_Heidegger). Consultada en noviembre de 2006.

<sup>9</sup> HEIDEGGER, op. cit. p. 25.

se halla implicado, inserto, en él mismo. Este análisis del Dasein descubre, ante todo, la contingencia de su ser.

El Dasein aparece inexplicablemente en la realidad, sobrenada durante su vida en el poder-no-ser, esto es, suspendido sobre la nada, y, entre sus muchas posibilidades, sólo una es necesaria: morir. El Dasein es un ser para la muerte.<sup>10</sup> Dentro de esta estructura fundamental en la que, según este análisis existencial, se mueve el Dasein, se registran dos modos opuestos de actuar, de enfrentarse con la realidad la que Heidegger llama «existencia inauténtica» y la «existencia auténtica». La primera -la inauténtica- es un entretenerse con las cosas, un entregarse a la trivialidad de las relaciones sociales o de los placeres estéticos, un olvidar la profunda tragedia de la existencia. La auténtica, en cambio, es un abrazarse con la angustia, un vivir consciente del elemento trágico del existir, una presencia constante del destino último de la existencia: la nada, a través de la muerte. El existencialismo heideggeriano tiene una doble significación en la historia del pensamiento:

a) Por una parte constituye un reconocimiento del fracaso final de la concepción racionalista e idealista, es decir, el descubrimiento de la contingencia y la finitud en el ser que nos es más directa e inmediatamente conocido: el Dasein.

b) Por otra parte, responde al postulado general de la filosofía moderna, que exige al hombre bastarse a sí mismo, no apoyarse en un mundo de realidades superiores, en un orden sobrenatural.

En resumen, esta filosofía concluye efectivamente que el hombre no es el absoluto esencial y centro de la realidad que creyó el racionalismo, pero, aun contingente y limitado, es lo único que existe, y tras de él no hay nada. La analítica del Dasein o a la llamada facticidad, conduce a una situación de inexplicabilidad y de desesperación: la realidad es, simplemente, el hombre finito lanzado a una existencia incierta y sin sentido, sosteniéndose sobre la nada, y abocado fatalmente a la muerte.<sup>11</sup> Existe para cada hombre, sin embargo, una posible salvación: aceptar la propia situación, dar un enérgico sí a los hechos y autoafirmarse por la acción y para la lucha.

---

<sup>10</sup> Fuente: [http://en.wikipedia.org/wiki/Martin\\_Heidegger](http://en.wikipedia.org/wiki/Martin_Heidegger). Consultada en noviembre de 2006.

<sup>11</sup> Fuente: [http://en.wikipedia.org/wiki/Martin\\_Heidegger](http://en.wikipedia.org/wiki/Martin_Heidegger). Consultada en noviembre de 2006.

### *1.1.2 Necesidad del método hermenéutico como mecanismo para abordar el fenómeno cinematográfico conocido como La guerra de las galaxias.*

La hermenéutica aplica el modelo interpretativo de los textos al ámbito ontológico. Entendiendo que la realidad no es más que un conjunto heredado de textos, relatos, mitos, narraciones y creencias que fundamentan nuestro conocimiento de lo que es el mundo y el hombre. El ser humano es lenguaje y, a través de él, se posibilita lo real, porque es el medio a través del cual el "ser" se deja escuchar. El mundo, y todo lo que pasa en él, no puede ser pensado como una cosa que se encuentra frente a nosotros, sino como nuestra propia ubicación, el lugar donde habitamos y desde el que lo comprendemos todo. El mundo no puede ser pensado como algo fijo o estático, sino como algo que se encuentra en movimiento. La realidad siempre remite a un proceso, a un desarrollo en el tiempo, a un proyecto que nos ha sido transmitido como son las tradiciones, la cultura y todo lo que retomamos. Por ello, entender al mundo es tomar conciencia histórica de la ligación que se produce entre todas las tradiciones. Recordando un poco a Heidegger, el hombre está arrojado a un mundo de cultura y un lenguaje determinados (facticidad) que delimita y manipula su conocimiento de la realidad. Ésta no surge de la subjetividad, no es original de cada hombre particular, sino que está condicionada históricamente, y toma forma gracias a la articulación entre el pasado y el futuro. Para Gadamer, el círculo hermenéutico es un límite a cualquier intento de comprensión totalitaria pero también es una liberación del conceptualismo abstracto que componía a toda investigación de corte filosófico. Esta limitación traduce a la realidad como un decir inconcluso y no acabado. Heidegger, sin embargo, concibe la circularidad de la comprensión más como una oportunidad positiva que como una limitación meramente restrictiva. A través de la facticidad y del lenguaje se produce el encuentro con el ser, que a su vez, decide y dispone a todo hombre.

Para Heidegger la hermenéutica es una ontología, no un método. Por lo tanto, cabe señalar que la pretensión de verdad de la hermenéutica es radicalmente distinta a la de las ciencias exactas o duras. La verdad puede ser parcial, transitoria y relativa, características que surgen de la pertenencia del sujeto al ámbito de lo interpretable y de la individualidad irreducible de cada ente singular, entendiendo por éstos no sólo las cosas, sino también al hombre. Ahora bien, considero que el fenómeno conocido como *La guerra de las galaxias* necesita abordarse con base a una filosofía reflexiva, algo así como lo que proponía Paul Ricoeur.

La hermenéutica es una "filosofía reflexiva" que ha de dar cuenta del conflicto entre las

diferentes interpretaciones de los símbolos del lenguaje. La hermenéutica supone el esclarecimiento de la verdadera intención y del interés que existe bajo toda comprensión de la realidad, es el quehacer que se halla presente en la teoría y el método psicoanalítico (desenmascaramiento de los deseos y pulsiones ocultos en el inconsciente) como a su vez proponía Carl Jung.

## 1.2 ¿Qué es un mito?

Cuando se habla de mito o mitología, nos referimos comúnmente a las viejas historias griegas e increíbles que llegamos a conocer de pequeños, en donde se nos narran las hazañas y sucesos de personajes legendarios. Sin embargo, hablar de mito es hablar de una definición más compleja.

Definir un mito es hablar de una realidad cultural extremadamente compleja que puede abordarse e interpretarse en perspectivas múltiples y complementarias.<sup>12</sup>

La palabra mitología advierte el conjunto de mitos o leyendas cosmológicas divinas o heroicas de un pueblo cualquiera.<sup>13</sup>

... es una fábula o ficción casi siempre encaminada a una aventura o relato.<sup>14</sup>

El mito se cuenta como una historia sagrada. Ésta relata un acontecimiento que ha tenido lugar en el tiempo primordial, el tiempo fabuloso de los “comienzos”. En otras palabras, el mito cuenta cómo las hazañas de los seres sobrenaturales cambian su entorno. Los mitos revelan la actividad creadora y su sacralidad, al considerarse como historia sagrada, esta pasa a ser una historia verdadera, puesto que se refiere a las realidades.

El mito se encarga de develar la historia perdida del objeto en cuestión, de las situaciones que dieron vida a casi todas las culturas. Es la fábula relacionada, el aspecto místico, la característica nebulosa que envuelve al objeto, al relato, o lo que estemos estudiando y que dota de sentido al porque de las culturas. Estos relatos se relacionan básicamente con un contexto histórico determinado o con una fantasía. Por lo tanto, se entiende que los mitos se crean bajo un contexto histórico real o mediante una fantasía que no requiere sustentación temporal. Los mitos pueden tener en esencia

---

<sup>12</sup> ELIADE. *Mito y Realidad*. p. 12.

<sup>13</sup> *Ibid.* pp. 13 - 14.

<sup>14</sup> *Diccionario Enciclopédico Ilustrado Sopena*, p. 2791.

características inusuales o increíbles que dotan al relato de ese don especial que los hace atractivos.

Por otro lado, a veces los mitos no necesariamente deben ser fantásticos o relacionados con algo sobrenatural, también cabe la posibilidad de que encontremos mitos acerca de hazañas o situaciones excepcionales en donde un grupo de hombres o alguno en particular, logran hacer algo impresionante en el devenir del relato, lo que nos arroja a pensar que el mito, más que una necesidad de fantasía inexistente se trata de contar con mecanismos sorprendentes que hagan del relato algo inolvidable y muy difícil de repetirse.

Los mitos han desempeñado una función esencial en la formación del saber durante milenios. La forma fundamental y originaria de la conciencia vital se halla en los mitos. Su modelo explicativo de la realidad es el que ha regido al pensamiento humano desde un principio. De los mitos 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...<sup>15</sup>.

De esta manera, los mitos son en realidad estructuras bastante complejas que merecen ser estudiadas a fondo y con rigor, porque en ellos se encuentra una carga inmensa de significados residentes en muchas civilizaciones.

El mito es lo dicho, la leyenda, pero de modo que lo dicho en esa leyenda no admite ninguna posibilidad de ser experimentado que justo la del recibir lo dicho.<sup>16</sup>

El mito puede degradarse en leyenda épica, en balada o en novela, 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” oscurecimiento de la transparencia original, así como la multiplicación de las del conflicto y de los personajes dramáticos. Pero los modelos transmitidos desde el pasado más lejano no desaparecen, no pierden su poder de reactualización, siguen siendo válidos para la conciencia “moderna”.<sup>17</sup>

En realidad, todos los sistemas políticos y también sociales se han sustentado en los llamados discursos míticos, al igual que en sus símbolos y los rituales propios. Los estados y las organizaciones políticas de todo tipo continúan buscando su fundamento en figuras precisamente ideológicas que son formas degradadas de los procesos de simbolización mitológica.

---

<sup>15</sup> AMADOR Bech. *Las raíces mitológicas del imaginario político*, p. 15.

<sup>16</sup> GADAMER. *Mito y Razón*. p. 17

<sup>17</sup> ELIADE, *Tratado de historia de las religiones*. Citado por Amador Bech en *op.cit.* p.15.

Bajo este esquema, se puede observar que la estructura puramente mitológica es universal y tiene la capacidad de sobrevivir al tiempo, aún sometiéndola a muchos años de por medio. Esto se debe a que debido a su estructura, se hace posible el entendimiento de muchas cosas a las cuales nuestra razón no alcanza a comprender y que a su vez pasa por el complejo esquema comunicativo del lenguaje. En muchos casos habría que aceptar que el mito por sí solo, es capaz de resolver los diversos misterios que la racionalidad no puede comprender.

*El mito está concebido (...) como el concepto opuesto a la explicación racional del mundo.*<sup>18</sup>

El mito a su vez devela paradojas y estas entre mayor sea su número, mayor será su complejidad y el interés por su estudio. Los mitos, son la llave fundamental para poder abrir el conocimiento de la existencia misma y los secretos que la circundan. Con ellos empiezan las preguntas más fundamentales de todas como: ¿Por qué somos?, ¿Por qué existe lo que es?, ¿Por qué no mejor la nada?, etc. Todo aquello que se cuestiona a partir de las exigencias de la vida, es producto del propio devenir de la raza humana y de las experiencias que de generación en generación se han acarreado, pasando primero como una anécdota, después como un relato, más adelante como una leyenda y finalmente, ataviada de ciertos aspectos fantásticos o inexplicables, como un mito consumado. Este mito se ha valido aparte del lenguaje, en el uso de imágenes y figuras poéticas.

Sin embargo, para hablar de los mitos hace falta utilizar otro tipo de lenguaje que es distinto al que usamos cotidianamente, llamado el lenguaje de las homologías o de las metáforas. El utilizar este lenguaje exige llevar las expresiones del sentido recto al sentido figurado. Pues si no se puede encontrar una respuesta por medio del sentido correcto o el discurso de la razón, nos quedamos obligados a recurrir a otra herramienta explicativa que es la metáfora. Entre otras cosas, es hacer la connotación de la dimensión social y política que tiene el mito en el devenir histórico del ser humano. Esto lo podemos observar en las iniciaciones rituales de muchos pueblos, en donde la única forma de crear una identidad colectiva es mediante la participación grupal de los mismos.

En estos rituales se busca la integración o en todo caso la aceptación por parte de la comunidad hacia los jóvenes (también llamados novicios) cuando son sometidos a cierto tipo de actividades preliminares que culminarán con el develamiento de los

---

<sup>18</sup> GADAMER, *op.cit.* p. 14.

misterios o mitos fundamentales de esta comunidad. El mito va más allá de la lengua y de la ideología es en esencia un concepto que vive por sí mismo o como lo recalca Durand citando a Lévi-Strauss: "Que el mito no se reduce directamente a un sentido funcional por medio de la contingencia de una lengua, como la palabra incluida en el léxico. Constituye un lenguaje allende el nivel habitual de la expresión lingüística, va aún más allá". Lo verdaderamente específico de la identidad colectiva se encuentra en el simple hecho de participar de la verdad revelada por estos mitos.

Crear que estos mitos suponen la verdad es aceptar de igual manera el pacto social y reglamentos de la comunidad, pues si se cree en el mito, se debe creer también en los fundamentos que de ese mito se desprenden. No debemos olvidar que en las sociedades de este tipo, el pacto social es en todo caso, un pacto sagrado y este se debe cumplir por arriba de los sentimientos y las pasiones del individuo, es una constitución que el individuo debe acatar y respetar teniendo en cuenta que los dioses o el antecesor místico instituyó para el bien de toda la comunidad. Por lo tanto, su cumplimiento es total, sin cambios ni revoluciones.

La interpretación de las buenas obras y de las reglas se fija en el Dios o en la figura del héroe que previamente la realizó. Toda acción que tenga una relación con esto es considerada buena por que es una imitación de un acto ejemplar. Los mitos son los objetos fundamentales en los que encuentran forma todos los hechos que componen la vida, estos abarcan desde los ritos más sencillos hasta las ceremonias más solemnes que los hombres y mujeres realizan. Los mitos nos proporcionan el origen de todos los utensilios conocidos, como las herramientas y las armas y, de igual manera, confiere los deberes esenciales y la libertad. A su vez logran establecer las jerarquías dentro de la comunidad y todo lo que estas conllevan.

Por lo tanto, esto nos indicaría que todo tipo de orden se funda en los sucesos originales relatados en los mitos de la antigüedad en los que estos fundan y otorgan relación entre los hombres y el orden cósmico.

## 1.3 Los grandes temas míticos universales.

### 1.3.1 Los mitos cosmogónicos.

El mito ha considerado diferentes temas para hacerse presente a través de las épocas. Estas secuencias mitológicas se dividen en tres grandes grupos temáticos conforme al tipo de situación fundamental que quieran resolver. Los primeros son los llamados: Mitos cosmogónicos. Estos mitos explican el origen del universo, esto es, hablar de un génesis, de un cómo surgió, para que surgió, el por qué de la creación de la vida y de todos los seres. Cuentan la creación del Cosmos, la creación del mundo, la existencia del agua en un principio y como se separó de la tierra para que los animales terrestres vivieran en ella. De igual forma, nos narran la llegada de la luz y de las tinieblas, de la diversidad mineral y de la vegetación, de las estrellas y todos los astros y finalmente de la llegada de la raza humana.

El mito cosmogónico es en verdad el centro de toda mitología y, que de acuerdo a su jerarquía, es el más importante. Este mito se puede entender por sagrado, gracias a su propia estructura mística y divina, ya que tomar en cuenta el Cosmos implica utilizar el arquetipo fundamental de toda forma de creación, ya que todo lo que se asemeje al Cosmos en sus características, representa la armonía de lo sagrado y perfecto.

La idea mítica del origen está implicada en el misterio de la creación. Una cosa tiene un origen porque ha sido creada, es decir, porque una potencia se ha manifestado claramente en el mundo, un acontecimiento ha tenido lugar.<sup>19</sup>

De tal forma, que si en realidad se entiende el mito de la creación divina la gente se podrá dar cuenta que es la base principal del poder absoluto, y que los hombres temen a ese poder y tratan de no desafiarlo. Más bien lo veneran y a partir de él comienza la historia y la cuenta del tiempo como piedra angular de las civilizaciones.

El mito de la perfección de los comienzos ha desempeñado un papel decisivo en los diversos conceptos acerca del tiempo: la idea de los ciclos cosmogónicos o la idea del tiempo como desarrollo. El mito siempre ha estado presente en la formulación del concepto de Tiempo.<sup>20</sup>

De esta manera, los mitos cosmogónicos son apreciados en las comunidades como objeto reverencial y magnánimo, como principio y fundamento de las bases sociales y

---

<sup>19</sup> AMADOR Bech. *op.cit.* p. 44.

<sup>20</sup> IBID. p.44

políticas. Por lo tanto, su importancia dentro de las jerarquías de los mitos es primordial dentro de las culturas.

### *1.3.2 Los mitos teogónicos.*

Estos mitos cuentan las hazañas y acciones de los personajes imaginarios más significativos dentro de la cultura de una civilización. Estos mitos narran los hechos fundamentales de los dioses y los héroes;<sup>21</sup> casi siempre hablan de las historias locales de una civilización pero con connotaciones míticas, esto es, la construcción o realización de los primeros hechos sociales y también culturales por los fundadores o antepasados míticos, como son las hazañas y situaciones épicas que contribuyeron a la creación de la civilización, esto evoca también, al pacto entre los hombres y los dioses.

Los fundamentos míticos de los rituales, los modelos éticos a seguir por los seres humanos. La creación de los utensilios humanos, de las instituciones sociales y de las costumbres colectivas por los dioses y los héroes.<sup>22</sup>

En resumen, son los mitos que responden a una necesidad de hombres y mujeres ejemplares sumergidos en situaciones heroicas que están regidas o vigiladas por dioses que controlan el devenir histórico del hombre y su cultura.

### *1.3.3 Los mitos escatológicos.*

Por último, existen los mitos escatológicos, estos explican el sentido de la existencia y las características que logran la relación entre el principio y el final de los tiempos. Explican el sentido verdadero y casi siempre nebuloso e inexplicable de donde venimos y hacia donde vamos, (misterio que el hombre siempre ha tratado de conocer). Incluso, la palabra: escatología, se refiere a la parte de la teología que trata del destino final de la mujer y del hombre en el mundo. Esto nos reafirma que las religiones han ocupado estas creencias en demasía y han logrado construir toda una concepción particular acerca de este mito. Se maneja de igual manera, la idea del mal como principio fundamental de la destrucción, y la lucha en contra de este para salvaguardar la soberanía y bondad del mundo.

Hablan de un mundo originario e ideal que fue corrompido por la llegada del mal, de la lucha eterna

---

<sup>21</sup> AMADOR Bech. *op.cit.* p. 44

<sup>22</sup> *Ibid*, p.44

entre el bien y el mal y el triunfo definitivo del bien en el fin de los tiempos.<sup>23</sup>

Es en verdad una doctrina, que no solo alerta y previene, sino que también prepara y esto se puede ver en las diferentes religiones o dogmas espirituales que, combinadas con las ideas del mesianismo, la caída de la humanidad y la derrota definitiva del maligno, suelen ejercer una presión real dentro de los fieles, como verdad absoluta y en espera.

La escatología designa la doctrina de los fines últimos, el cuerpo de creencias relativas al destino último del individuo, por el otro, el de la colectividad, la humanidad y el universo; pero este concepto ha sido usado tradicionalmente, para hablar de los " fines últimos", colectivos, pensando que el destino final del individuo depende del destino universal.<sup>24</sup>

De esta manera, los mitos escatológicos logran ser la llave del devenir histórico y espiritual del género humano como la respuesta añorada a la salvación por parte de una deidad o bien, el comienzo de una nueva era en la que el hombre bajo el orden y la bondad de un nuevo despertar comienza un nuevo génesis en pos de un mejor futuro. Finalmente, se podría asegurar, que el mito bajo cualquiera de estas secuencias o bajo los esquemas que se ha logrado expresar a partir de el, por diferentes estudiosos del tema, nos lleva a reconocer que es un objeto imprescindible para entender ciertas tradiciones en la sociedad, es también piedra angular del desarrollo del orden político y de la dimensión social en las culturas, y determina bajo su presencia las religiones y los eventos primordiales que edifican el desarrollo de las sociedades.

#### **1.4 El mito del héroe.**

La figura legendaria del héroe ha estado presente a lo largo de la historia, tal vez desde la aparición del mismo ser humano.

El mito del héroe es el mito más común y mejor conocido del mundo. Lo encontramos en la mitología clásica Griega y Romana, en la Edad Media, en el lejano Oriente y entre las contemporáneas tribus primitivas.<sup>25</sup>

El héroe es el liberador por naturaleza, es el que se atreve a desafiar lo absoluto y que

---

<sup>23</sup> AMADOR Bech. *op.cit.* p.44.

<sup>24</sup> *Ibid.* Con referencia a las ideas de Jacques Le Goff, en su libro: *El orden de la memoria*, Paidós, Barcelona, 1991.

<sup>25</sup> JUNG, *El hombre y sus símbolos*. p. 109.

no importando los problemas, pérdidas y momentos de flaqueza, logra destruir al oponente malvado del relato, llamado comúnmente tirano. Entre los paganos, el héroe era aquel que había nacido de un dios o una diosa y de una persona humana, y que por sus cualidades se convertía en una persona ilustre y famosa por sus hazañas y virtudes.<sup>26</sup>

Tradicionalmente, la figura del héroe se constituye por sí solo como mito esencial en todas las culturas y dogmas religiosos de tradición, su poder de convencimiento como arquetipo de la verdad, la justicia, el valor, la pureza y demás atributos, lo convierten en la figura central de los relatos y en el sabio al que todos recurren debido a su experiencia, pero sobre todo, por su victoria sobre las fuerzas del mal. Es ir en busca del misterio que hizo a ese ser inmortal a través de los tiempos y recordado por sus proezas. Es atractivo porque cualquiera se siente compenetrado con el poder que emana este tipo de personajes. Inmediatamente surgen preguntas acerca de su personalidad, de su inteligencia, de su poder de decisión, etc. Eso es lo que fascina del héroe, que actuando en contra de algo más grande que el en fuerza y en poder logra vencerlo, alcanzando la gloria y la eternidad.

El héroe es el resultado de las grandes esperanzas de la humanidad en tener un ser de su especie que sea ejemplar para las generaciones venideras. Es notorio que bajo las apreciaciones de Campbell la figura de este héroe imbatible, se ha repetido a lo largo de la historia como un símbolo del triunfo del bien sobre el mal, a través de los tiempos. Según Campbell, el héroe es el mismo no importando la cultura o la religión. Es el ejemplo de un hombre o mujer que dominándose a sí mismo (a), logra emprender un viaje que lo hará crecer como ser humano y al final lo transformará en el salvador de un pueblo o del mundo.

El héroe inicia su aventura desde el mundo de todos los días hacia una región de prodigios sobrenaturales, se enfrenta con fuerzas fabulosas y gana una victoria decisiva...<sup>27</sup>

Bajo este mismo ejemplo, podemos encontrar este arquetipo repetido en grandes relatos mitológicos de la antigüedad. El ejemplo se puede ver en Prometeo y su ascensión a los cielos con el fin de robar el fuego de los dioses, también en Jasón y sus argonautas que viajaron a través del mar de las maravillas en busca del Vello de oro, con el fin de obtenerlo y disputar el trono que un usurpador había alcanzado; otro es el ejemplo de Eneas que bajó al fondo del mundo cruzando el río de los muertos y,

---

<sup>26</sup> *Diccionario Enciclopédico Ilustrado Sopena*, tomo 3, p. 2121

<sup>27</sup> CAMPBELL, *El héroe de las mil máscaras*. p. 35

distrayendo al cancerbero, logró hablar con su padre muerto para así conocer lo que deseaba.<sup>28</sup>

De esta manera, se puede ver que este mito heroico y casi siempre misterioso, se repite con regularidad en las culturas antiguas, por tal razón, Campbell denomina a este, apoyado en la definición previa de James Joyce como: *Monomito*. Para este caso, el monomito (según Campbell) debe cumplir ciertas características para que sea considerado como tal, esto nos arroja a mencionar el llamado: círculo del héroe o aventura circular del héroe.

#### *1.4.1 La aventura del héroe.*

El círculo del héroe, revela una aventura que desafiará al involucrado a deshacerse de sus miedos y evocar la fuerza interior para vencer los obstáculos del mal. Todo comienza con “La llamada a la aventura”.

Esta llamada se caracteriza por evocar las señales características que indican la vocación del héroe. En otras palabras, nos hace conocer la identidad del héroe y la vocación o los supuestos por los cuales acepta realizar la aventura.

Sin embargo, aquí puede surgir una alternativa al relato, la de que el supuesto héroe no acepte la llamada o sea “La negativa al llamado”. Si este es el caso, entonces no estaremos dirigiendo a otra vertiente del relato en la que este personaje se transformará o tomará el nombre de antihéroe. Siendo así, el ciclo del héroe cambia por completo a otro tipo de mito que si bien puede terminar de buena manera no será tan satisfactorio como el monomito original.

El siguiente paso llega después con “La ayuda sobrenatural”. Este paso según Campbell, asocia al héroe que ha decidido emprender el recorrido de la aventura con una figura que le dará una fuerza protectora y benigna al mismo tiempo. Ahora bien, Campbell menciona que no es nada raro que este ayudante sobrenatural sea casi siempre un varón, algún hechicero o ermitaño que le da al héroe los amuletos, el consejo sabio de un hombre de experiencia. Ahora bien este ayudante misterioso solamente se aparece en el camino del héroe cuando este ha aceptado la llamada a la aventura.

La llamada, de hecho, ha sido el primer anuncio de la aproximación de este sacerdote iniciador.<sup>29</sup>

---

<sup>28</sup> Los ejemplos míticos son de Campbell con referencia en su libro *El héroe de las mil caras*. p. 35

<sup>29</sup> CAMPBELL, *op.cit.* p. 74.

El héroe encaminado a encarar los retos de la aventura avanza junto con este sabio misterioso ayudante hacia el siguiente paso conocido como: “El cruce del primer umbral”. Con la ayuda del viejo sabio y seguro de su decisión, el héroe avanza en su aventura hasta que llega con el guardián del umbral. Este custodio defiende lo conocido de lo desconocido es crucial que el héroe logre atravesar este umbral para poder entonces adentrarse en la oscuridad de los terrenos desconocidos. Es el límite de la aldea, de lo conocido, de lo que separa prácticamente el bien del mal, es la puerta que conecta la seguridad con el peligro. Hasta aquí se puede decir que termina la primera parte de la aventura llamada: “La partida”.

La siguiente fase de la aventura es conocida como: “la Iniciación”. Esta comienza con el llamado: “Camino de las pruebas”. Este se encuentra una vez que el héroe ha logrado atravesar el umbral. Este pasaje o camino revela al héroe la complejidad de la misión de ahora en adelante.

Una vez atravesado el umbral, el héroe se mueve en un paisaje de sueño poblado de formas curiosamente fluidas y ambiguas, en donde debe pasar por una serie de pruebas. Esta es la fase favorita de la aventura mítica.<sup>30</sup>

Es un hecho contundente cuando Campbell menciona que esta fase es la favorita dentro de las bases mitológicas conocidas, además proporciona todas las herramientas para poder recordar una aventura de las demás pues los peligros a los que se enfrentan los diferentes héroes varían en cantidad y en complejidad.

En el camino de las pruebas, se tiene que caminar, escalar, trasladarse hacer amistades, tener enemigos secundarios, tragedias personales, alegrías y todo tipo de sentimientos encontrados. Es la parte en la que se rompen barreras y se destruyen los miedos; consiste realmente en el entrenamiento para la prueba final, la que el héroe espera, la que realmente vale la pena.

La partida original a la tierra de las pruebas representa solamente el principio del sendero largo y verdaderamente peligroso de las conquistas iniciadoras y los momentos de iluminación. Habrá que matar a los dragones y que traspasar sorprendentes barreras, una, otra y otra vez. Mientras tanto se registrará una multitud de victorias preliminares, de éxtasis pasajeros y reflejos momentáneos de la tierra maravillosa.<sup>31</sup>

El siguiente paso en la aventura del héroe es el llamado: “Encuentro con la Diosa”. Esta

---

<sup>30</sup> CAMPBELL, *op.cit.* p. 94.

<sup>31</sup> IBID, p. 104.

última prueba se caracteriza por encontrarse con la dama que tiene un lugar especial en el corazón del héroe.

La última aventura, cuando todas las barreras y los ogros han sido vencidos, se representa comúnmente como un matrimonio místico del alma triunfante del héroe con la Reina Diosa del Mundo.<sup>32</sup>

Esta mujer es como dice Campbell, el modelo de todos los modelos de belleza, es la réplica de todo deseo, es el premio y la meta de la búsqueda de cualquier héroe mítico. Sin embargo, esta dama anhelada no siempre es la damisela en peligro, también puede ser otra figura importante en la vida del héroe.

Es madre, hermana, amante, esposa. (Después agrega) Porque ella es la encarnación de la promesa de la perfección; la seguridad que tiene el alma de que al final de su exilio que una vez se conoció será conocida de nuevo...<sup>33</sup>

De alguna manera la figura mitológica de la Madre (si es el caso), imprime un sello universal a los atributos femeninos pero también protectores que cuidan la presencia del héroe. Por lo tanto, su aparición en la ventura es tanto necesaria como fundamental. Aunado este mito existe otro paso que Campbell llama: "la mujer como tentación".

Este paso se hace conocer una vez que el matrimonio místico se ha consumado, pues representa el dominio total del héroe sobre la vida. En palabras de Campbell: ...por que la mujer es la vida y el héroe es su concededor y dueño.<sup>34</sup> Por lo tanto, el ser dueño y señor de esta dama (cualquiera que sea su denominación) logra crear en el héroe no solo la identidad de ente triunfante, si no también la de concededor y maestro. Esto le demuestra a si mismo que su antecesor (el padre) es igual que él y esa unidad es la que le da la fuerza necesaria para continuar con el legado. Se da cuenta que el padre y el son uno mismo, pero que ahora el ocupa el lugar principal y su padre pasa hacer el protector de su conocimiento, lo que nos lleva a un siguiente paso que es: "La reconciliación con el padre". El conocido aspecto del padre como un ogro temible, es solamente un reflejo, como diría Campbell, del propio ego de la victima, que casi siempre nos remota a la época infantil del personaje.

Esta faceta invade de temor al héroe, que sin embargo, recurre a la otra cara de la moneda que es su madre, para buscar así la protección y valor para enfrentarse a su

---

<sup>32</sup> CAMPBELL, op.cit. p.105

<sup>33</sup> *Ibid.* p. 104.

<sup>34</sup> *Ibid.* p. 114.

progenitor que al fin de cuentas es parte importante del héroe.

Porque ya es imposible confiar en el rostro aterrador del padre, la fe del individuo debe centrarse en otra parte (a Mujer Araña, la Madre Bendita) y con la seguridad de esa ayuda, el individuo soporta la crisis, solo para descubrir, al final, que el padre y la madre se reflejan el uno al otro y que son en esencia los mismos.<sup>35</sup>

De esta manera la conocida idea de la iniciación se ve combinada con mero reajuste radical y completo de las relaciones con el padre, ya que después de enfrentarlo las imágenes pueriles son eliminadas y emana una nueva confianza, reconfortante y amorosa de la presencia del progenitor. Es como haber nacido dos veces, pero en la segunda en verdad se realiza como hombre y se siente un hijo verdadero y legítimo.

Una vez que el héroe ha podido conocer y experimentar la verdadera personalidad del padre, las pérdidas y las agonías que las pruebas le deparen serán más fáciles de superar y así convertirse no solo en un héroe legítimo sino también magnánimo. El siguiente paso dentro del curso del héroe es “La apoteosis”. La apoteosis consiste en la culminación del triunfo del héroe como figura principal del relato. Esta apoteosis consiste en el ensalzamiento de la figura del héroe en algo que es digno de honores y alabanzas gracias a las hazañas realizadas. Sería algo así, como la representación final dentro de un espectáculo teatral, el clímax de la victoria y el comienzo de una nueva época.

El héroe casi siempre es transportado como la figura liberadora, el sabio que ha derrotado al mal en nombre de los otros y que ha decidido un nuevo curso para la comunidad salvada. A continuación existe el siguiente paso conocido como: “La última gracia”, que consiste en lo que el héroe busca dentro de sus relaciones con los dioses o con el poder supremo, no es algo material en particular, sino más bien algo que solo poseen los dioses, su gracia.

Esta milagrosa energía-sustancia y solo ello es lo imperecedero; los nombres y las formas de las deidades, que las que todas parten la encarnan, la distribuyen y la representan, van y vienen.<sup>36</sup>

Sin embargo, este tesoro es resguardado casi siempre por los dioses celosamente lo que obliga al héroe a robarlo con mentiras y engaños. En otras palabras el héroe busca con esto, la inmortalidad, la supremacía a través de los años y el poder vivir para conocer su propio legado. Cuando la misión del héroe ha terminado y los objetivos se han cumplido por cualquiera de las posibilidades conocidas por el héroe, comienza

---

<sup>35</sup> CAMPBELL, op.cit. p. 123.

<sup>36</sup> IBID, p. 168.

entonces la tercera parte del monomito, este aventurero está obligado a regresar con su victoria al lugar de donde proviene.

Completar el ciclo es lo conveniente e inevitable, su última misión es retornar a donde aceptó el reto y ahora transmitir su sabiduría a los miembros de su comunidad.

Sin embargo, el héroe no siempre quiere regresar a su tierra, ya sea por convicción propia o por las dudas que esto le acarrea. A este paso Campbell llama: "La negativa al regreso", que casi siempre se da en el héroe por argumentos personales y que suelen cambiar en las historias pero es un hecho que el héroe debe retornar y cerrar el ciclo o sino su relato no se conocerá.

Una vez que el héroe se decide entonces a dejar las dudas a un lado y retornar, comienza entonces lo que se conoce como: "La huida mágica". En ella el héroe estará obligado a retornar en una huida frenética y llena de peligros pero de manera mucho más fácil y hasta a veces cómica de los que le quieran impedir el paso, ahora ayudado por su protector sobrenatural y todos sus recursos con el fin de que logre escapar y encontrarse una vez más con su gente.

Si el héroe en su triunfo gana la bendición de la diosa o del dios y luego es explícitamente comisionado a regresar al mundo con algún elixir para la restauración de la sociedad, el último estadio de su aventura está apoyado por todas las fuerzas de su patrono sobrenatural. Por otra parte, si el trofeo ha sido obtenido a pesar de la oposición de su guardián, o si el deseo del héroe de regresar al mundo ha sido resentido por los dioses o los demonios, el último estadio del círculo mitológico se convierte en una persecución agitada y a menudo cómica. Esta fuga puede complicarse con milagrosos obstáculos y evasiones mágicas.<sup>37</sup>

Al lograr entonces salir adelante del lugar de las pruebas, muchas veces el héroe quedará en pésimas condiciones para poder emprender la última parte de su regreso. Aquí comienza lo que Campbell denomina: "El rescate del mundo exterior".

El héroe necesita ser asistido por la ayuda del mundo exterior al regresar de su aventura sobrenatural, y recibe la mano de alguien o de algunos que se han adentrado al camino de las pruebas para ofrecerle sus conocimientos pero sobre todo su fuerza para poder regresar. Una vez que la obtiene, divisa el siguiente paso llamado: "El cruce del umbral de regreso", el héroe sabe que al cruzar el umbral no solo se enfrentará al impacto del mundo que dejó, sino también a las críticas malas y buenas y de alguna manera al resentimiento de los envidiosos.

El héroe que es capaz de regresar de su aventura debe sobrevivir al impacto del mundo

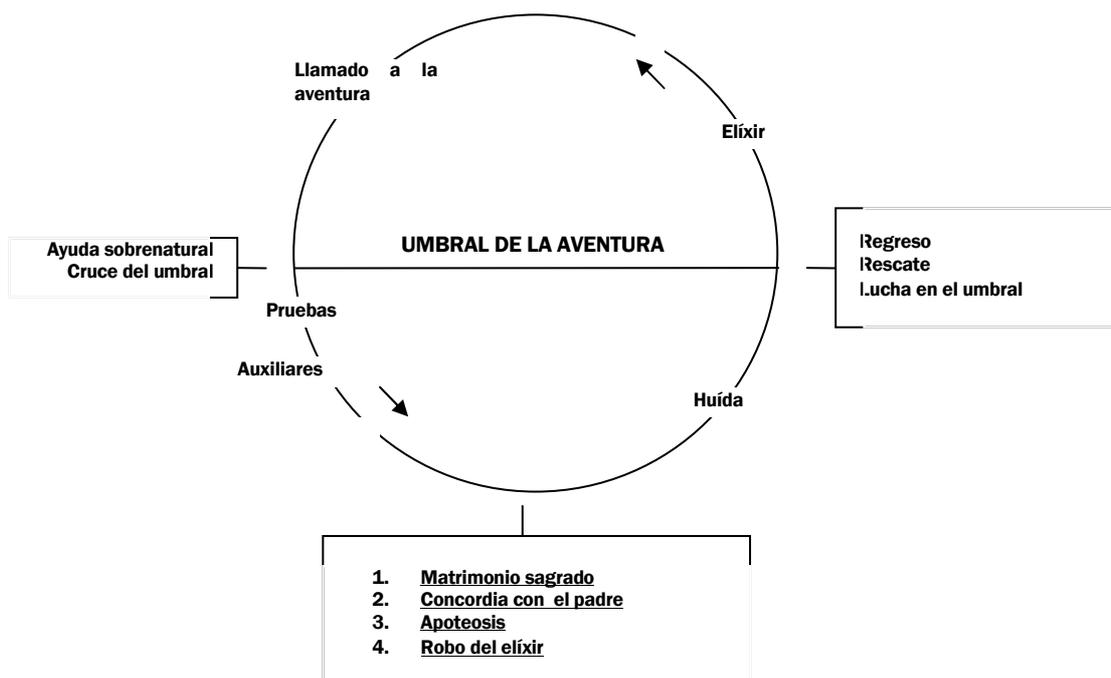
---

<sup>37</sup> CAMPBELL, *op.cit.* p. 182

y con la mentalidad de un hombre sereno y sabio.

Esta capacidad de enfrentar lo que alguna vez dejó por ir en pos de algo más importante, le da al héroe una áurea renovada y más luminosa, le hace tener lo que el siguiente paso denomina “La posesión de los dos mundo” y, por lo tanto un nuevo mando entre los hombres y una nueva autoridad. De tal manera que el héroe es el verdadero campeón indiscutible de la pruebas y poseedor de “La libertad para vivir” como último paso de la aventura del héroe, que da a todos los que alguna vez fueron oprimidos, por el mal lejano y que ha sido destruido y restaurada por el sacrificio heroico del nuevo sabio y el elixir que consigue en la aventura.

Ahora bien, para ejemplificar de una manera más práctica el trayecto que el héroe tiene que seguir, es necesario presentar el diagrama del llamado “umbral de la aventura” que el mismo Campbell menciona en su libro *El héroe de las mil caras* y que es esencial para poder comprender y asociar las diferentes aventuras míticas de estos personajes.



38

En un resumen final, la aventura del héroe descrita por Joseph Campbell sería la siguiente:

“El héroe mitológico abandona su choza o castillo, es atraído, llevado o avanza voluntariamente hacia el umbral de la aventura. Allí encuentra la presencia de una sombra que cuida el paso. El héroe puede derrotar o conciliar esta fuerza y entrar vivo al reino de la oscuridad (batalla con en el

<sup>38</sup> Esquema propuesto por Joseph Campbell en su libro *El héroe de las mil caras*. p. 223.

hermano, batalla con el dragón; ofertorio, encantamiento), o puede ser muerto por el oponente y descender a la muerte (desmembramiento, crucifixión). Detrás del umbral, después, el héroe avanza a través de un mundo de fuerzas poco familiares y sin embargo extrañamente íntimas, algunas de las cuales lo amenazaban peligrosamente (pruebas), otras le dan ayuda mágica (auxiliares).

Cuando llega al nadir del periplo mitológico, pasa por una prueba suprema y recibe su recompensa. El triunfo puede ser representado como la unión sexual del héroe con la diosa madre del mundo (matrimonio sagrado), el reconocimiento del padre-creador (concordia con el padre), su propia divinización (apoteosis) o también, si las fuerzas le han permanecido hostiles, el robo del don que han venido a ganar (robo de su desposada, robo del fuego); intrínsecamente es la expansión de la conciencia y por ende del ser (iluminación, transfiguración, libertad). El trabajo final es el del regreso. Si las fuerzas han bendecido al héroe, ahora éste se mueve bajo su protección (emisario); si no, huye y es perseguido (huida con la transformación, huida con obstáculos). En el umbral del retorno, las fuerzas trascendentales deben permanecer atrás; el héroe vuelve a emerger del reino de la congoja (retorno, resurrección). El bien que trae restaura al mundo (elíxir)".<sup>39</sup>

Como advertencia, me gustaría dejar claro la importancia de estos pasos en el devenir del héroe mitológico. Más adelante en este trabajo, veremos su presencia en las diferentes historias de los héroes que analizaremos, así que no está demás recordarlos o si se prefiere regresar a estas páginas para entender a que nos referimos en cada paso con mayor eficacia.

#### *1.4.2 Los símbolos en la formación del mito del héroe.*

Como ya se ha visto, la figura del héroe está rodeada de muchos símbolos y virtudes que lo acompañan en su aventura. ¿Qué son estos símbolos y para qué sirven?, ¿cuáles son sus características?, ¿por qué siempre acompañan al héroe?, estas preguntas son importantes por que son fundamentales para poder distinguir a un héroe de cualquier otro personaje en algún relato. En primer lugar se deben tomar en cuenta los elementos que conforman la personalidad del héroe y, hasta incluso, los utensilios y armas que caracterizan a este personaje. Las dimensiones básicas del mito del héroe son:

1. La ontológica: que cumple la tarea específica de enraizarnos en la tierra, en el cosmos, proporcionándonos las figuras que generan la seguridad y confianza en nosotros mismos que son necesarias para vivir.
2. La cognoscitiva: es la que nos dota de las herramientas simbólicas y a su vez indispensables para la comprensión profunda de la realidad.
3. La psicológica y moral: son las figuras del héroe que sirven como guía en las

---

<sup>39</sup> CAMPBELL, *op.cit.* pp. 223 – 224.

estrategias de vida y como reserva de fuerza para enfrentar los conflictos vitales.

4. La social y política: son figuras e imágenes básicas que permiten los procesos de formación de la identidad colectiva e individual.

Estas dimensiones están presentes en los relatos heroicos que desde pequeños todos hemos conocido. La relación entre el crecimiento y el conocimiento de estas historias es fundamental para convertirnos en nuestra madurez en hombres concientes del entorno del ser humano.

El mito del héroe es el ciclo mitológico fundamental que orienta el proceso del ritual iniciativo en los niños y niñas que se convierten en seres humanos completos y miembros de pleno derecho de la comunidad. Las figuras, el héroe y su simbolismo se muestran como las imágenes guía que iluminan el camino, lo explican y facilitan: muestran como vencer los obstáculos que encierran la prueba y el sentido oculto en la superación.<sup>40</sup>

Sin embargo, el pensar simbólico no es exclusivo en la niñez, de hecho, es tan complejo que esta inmerso tanto en los mecanismos lingüísticos como en la razón discursiva.

El pensar simbólico no es haber exclusivo del niño, del poeta o del desequilibrado. Es consustancial al ser humano: precede al lenguaje y a la razón discursiva. El símbolo revela ciertos aspectos de la realidad – los más profundos – que se niegan a cualquier otro medio de conocimiento.<sup>41</sup>

Por otra parte, Jung también habla de la importancia de los símbolos en nuestra sociedad, al respecto dice:

La historia antigua del hombre se está significativamente redescubriendo hoy en día en las imágenes simbólicas y mitos que han sobrevivido al hombre antiguo.<sup>42</sup>

Algunos símbolos se refieren a la infancia y la transición a la adolescencia, otros a la madurez y otros, también, a la experiencia de la ancianidad, cuando el hombre se prepara para su inevitable muerte.<sup>43</sup>

Indudablemente la historia de tipo heroica es atrayente por que lleva consigo innumerables símbolos que hacen de esta figura reconocible y aceptable por dichas

---

<sup>40</sup> AMADOR Bech, *op.cit.* p. 62.

<sup>41</sup> IBID, p.231.

<sup>42</sup> JUNG, *op.cit.* p. 105.

<sup>43</sup> *Ibid.* p. 108

características. De hecho, su incursión en la literatura, en el cine y en cualquiera de los medios de comunicación conocidos, a sido exitosa casi al instante, por que este tipo de relatos han demostrado ser atractivos a través de las épocas y por cualquier cultura que las haya difundido.

En otras palabras, el hombre sigue siendo vulnerable a este tipo de información que a pesar de los cambios y las mutaciones propias de las épocas, continúa transmitiendo el mismo mensaje. Incluso el propio Jung advierte la existencia del arquetipo heroico en los mitos universales.

El mito del héroe es el mito más común y mejor conocido del mundo. Lo encontramos en la mitología clásica de Grecia y Roma, en la Edad Media, en el lejano Oriente y entre las contemporáneas tribus primitivas.<sup>44</sup>

### *1.4.3 El mito del héroe guerrero.*

Sin embargo, el héroe de los relatos cobra aún más poder de convocatoria cuando adopta la forma de guerrero. Este contendiente, representa la lucha altruista, a favor de la justicia y de los hombres, y siempre apela al bien común.

...”el aspecto del héroe que se acentúa es el de la lucha a favor de ideales elevados o contra un estado de cosas considerado como injusto, o contra un tirano, éste se perfila como guerrero y penetra en el terreno del mito escatológico”.<sup>45</sup>

El héroe guerrero que emprende su aventura a través de los obstáculos que se va encontrando es el que verdaderamente ha reestructurado las conciencias de muchos y el ideal de justicia que el hombre siempre ha tratado de evocar. Su razón no es superar lo que ya se había hecho, sino lograr lo que nadie se había atrevido, ese es el valor del héroe que al lograr su objetivo también logra renovar lo que estaba perdido y olvidado. Julio Amador Bech menciona que este héroe guerrero cuenta con dos armas fundamentales: el poder de la palabra, que es la elocuencia o persuasión que le permite ganar adeptos en su lucha y también el poder de la espada, que es el símbolo de la justicia, del poder sobre la vida y también sobre la muerte y la determinación psicológica. Armado de estos dos elementos, este guerrero avanza en su aventura alcanzando objetivos y creciendo como héroe a través de las pruebas. Su misión es alcanzar la meta final y destruir el mal para el cual fue enviado.

---

<sup>44</sup> JUNG, *op.cit.* p. 109

<sup>45</sup> AMADOR Bech, *op.cit.* p. 66.

Así como el guerrero es conducido por sus principios y por sus propios medios, el tirano (la contraparte) cuenta con los suyos propios y en su afán de seducir y dominar todo lo que está a su alcance le quita a los demás lo que tienen y también su libertad. En otras palabras, mientras el tirano destruye la armonía natural del pueblo, el guerrero heroico trata de restablecerla.

El guerrero bajo su situación heroica, logra de igual manera una acción transformadora convirtiéndose así en el *personero del destino*, haciendo prolongar el movimiento vivo y el impulso que en primera instancia movió al mundo.<sup>46</sup>

De acuerdo con el autor, el guerrero es capaz de derrotar al tirano porque posee la clave inmediata de su debilidad: La pretensión de dominar al mundo sin antes dominarse a sí mismo.<sup>47</sup>

A diferencia del tirano, el guerrero se entrena a sí mismo, primero en las artes bélicas o marciales o en el uso de algunas armas como preparación preliminar a un paso espiritual que lo llevará a aprender a conocerse a sí mismo y lograrse dominar. Ahora bien, el guerrero posee como cualidades primordiales el valor, la fuerza y sus principios de integridad. Con todo esto, el guerrero logra afrontar las pruebas y las situaciones peligrosas tanto para defensa propia como para la de otros. Su finalidad es la de proteger un espacio y establecer fronteras, que estén en el plano social como individual. Desde el punto de vista del lenguaje político, el verdadero proyecto del guerrero consiste en la afirmación territorial<sup>48</sup>, que es el hallazgo, la fundación y la protección de un lugar en el mundo, al igual que su transformación de acuerdo a los intereses morales del mismo. Amador Bech considera, que la verdadera asimilación de esta figura del guerrero en la formación psicológica y social del hombre crea en el individuo el concepto de supervivencia, de la autodefensa y protección. De alguna manera, el mito del guerrero es el verdadero arquetipo de la virilidad y su presencia en el individuo refirma la formación de una personalidad fuerte y dispuesta a la pruebas.

#### *1.4.4 De guerrero a tirano, consecuencia de una asimilación incorrecta de las figuras simbólicas.*

Sin embargo, el guerrero puede estar tentado a caer, y convertirse en aquello que alguna vez juró destruir. Es así como también existe la posibilidad de pasar a ser de un

---

<sup>46</sup> AMADOR Bech. op. cit. p. 65.

<sup>47</sup> IBID, pp. 66, 67

<sup>48</sup> Ibid, (las cursivas pertenecen al autor).

guerrero heroico a un tirano. Al presentarse una mala fijación de estos símbolos en la psique de los individuos más una distorsión en el proceso de iniciación, da como resultado alteraciones en su comportamiento.

...se producen seres deformes, seres humanos incompletos que cargan con el lastre de figuras simbólicas mal asimiladas, corrompidas o desfiguradas, en función de potencias instintivas sobrecargadas, excesivas e incontrolables.<sup>49</sup>

Estos seres mencionados por Amador Bech se encuentran deformes debido a sus excesos y a base de metáforas los podemos definir mejor pero sobre todo visualizarlas con base en estas imágenes grotescas. Por lo regular esta visualización del tirano cuenta con características propias.

El carácter peligroso, destructivo y antisocial de las deformidades instintivas, producto de la ausencia total del principio armonizador que caracterizaba al héroe verdadero.<sup>50</sup>

Al no existir una armonía dentro de este tipo de individuos mitológicos deriva desequilibrios posteriores.

...exageran, omiten o deforman ciertas características de los arquetipos y, a la vez, potencian el desencadenamiento de sus aspectos negativos, por ejemplo: desarrollo excesivo de la voluntad de poder del guerrero, en detrimento de la libertad e integridad de otros miembros de su comunidad o de otras comunidades vecinas.<sup>51</sup>

El hecho de que existan dos caras de la moneda, exige a su vez un proceso de simbolización continuo y necesario para su existencia. La simbolización es el proceso en el que se forman los símbolos, las representaciones. De hecho, Parsons menciona que la simbolización es la condición necesaria para la aparición y existencia de la cultura. Aunque Amador Bech menciona que si bien es cierto esto, también la manipulación de la misma puede acabar en un totalitarismo contemporáneo. El héroe también puede ser visto como una figura de diferentes etapas. Como menciona Campbell, existen muchas etapas en las que el héroe es expuesto. Así se puede conocer su origen, su niñez, sus primeras faenas y en algunos casos los motivos que lo introdujeron para realizar su aventura. En concreto, la vida del héroe en general logra ser atractiva, gracias a su devenir y el conocimiento de sus hazañas.

---

<sup>49</sup> AMADOR Bech. op. cit. p. 67 (las cursivas pertenecen al autor).

<sup>50</sup> Ibid. p. 70

<sup>51</sup> Ibid. p. 70

Campbell opina que en algunos casos se menciona la infancia del héroe, a veces sin darle la importancia que merece, pero el solo hecho de mencionarla, hace la personalidad del héroe más atrayente. Por un lado, el héroe bien puede ser un hombre común y corriente que a través de una infancia misteriosa y si acaso con el encuentro de la magia o de un sortilegio, acepta el camino del heroico y es dotado de lo necesario para realizar las hazañas. Por el otro, conocemos también la imagen del héroe que nace bajo los designios sobrenaturales (entre ellos el nacimiento virginal que se repite en muchos mitos universales) y llega al mundo portando alguna cualidad que lo hará ser diferente a los demás y, valiéndose de sus poderes cumplir su papel en el relato. Dentro de los muchos ejemplos que menciona Campbell, hemos escogido los siguientes para ejemplificar esta idea:

Las infancias abundan en anécdotas de fuerza, habilidad y sabiduría precoces. Hércules estranguló una serpiente colocada en su cuna por la diosa Hera. Maui de Polinesia aprisionó y detuvo el sol, para dar tiempo a su madre de preparar sus comidas. ...Al niño Buda se le dejó una vez a la sombra de un árbol y sus nodrizas notaron repentinamente que la sombra no se había movido en toda la tarde y que el niño se había quedado extático en un trance de yogui.<sup>52</sup>

De esta manera se puede apreciar la idea de que el héroe es un hombre con poderes sobrenaturales. Así como ya se mencionó anteriormente este héroe que toma el camino del guerrero para hacer justicia por medio de su palabra y de la espada se presenta desde la oscuridad como un rayo para arrebatarse al tirano su poder e instaurar la libertad de los hombres. Esta idea de la cual ya se ha hablado extensamente en unas páginas atrás, viene a ser establecida por Campbell cuando menciona:

Los reyes guerreros de la antigüedad veían su labor con el espíritu del exterminador de monstruos. Esta fórmula del héroe resplandeciente que va en contra del dragón ha sido el gran recurso de justificación de todas las cruzadas.<sup>53</sup>

Con estas ideas, Campbell expone que esta faceta tan conocida de los héroes es la más atrayente, pero sobre todo, la que más recuerdan los pueblos por su valor épico y trascendental.

---

<sup>52</sup> CAMPBELL, *op.cit.* p. 292

<sup>53</sup> CAMPBELL, *op. cit.* p. 303.

#### 1.4.5 *El héroe como amante.*

Otra faceta también muy conocida es la del héroe como amante. Hablar de esta etapa, es hablar del amor fundamental del héroe, que suele ser muy pasional y decisivo en el comportamiento de los héroes. Citando a Campbell la mujer que mueve el corazón del héroe es tan inseparable de él como la misma historia.

Ella es la doncella de los innumerables asesinatos del dragón, la novia robada al padre celoso, la virgen rescatada del amante profano. Ella es la “otra porción” del héroe mismo, pues “cada uno es ambos”: Si la estatura de él es la de monarca del mundo, ella es el mundo, y si el es un guerrero ella es la fama. Ella es la imagen del destino que él debe sacar de la prisión de la circunstancia que lo envuelve. Pero cuando él ignora su destino, o está engañado por consideraciones falsas, ningún esfuerzo de su parte vencerá los obstáculos.<sup>54</sup>

De esta manera, queda claro que el deseo substancial del héroe esta encarnado en esta mujer que en cualquiera de sus condiciones se convierte en el trofeo de su empresa. Una faceta más del héroe es cuando se llega a convertir en emperador y tirano. Esta faceta se caracteriza cuando el héroe, después de haber cumplido el ciclo de la aventura, logra ser elevado a un estándar, en este caso de emperador, como autoridad suprema. Sin embargo, cuando este emperador ya no logra relacionar los dones de su reinado con su fuente trascendental, rompe la visión estereotípica del imperio.

Ya no es mediador entre dos mundos...la idea que sostiene a la comunidad se ha perdido. La fuerza es todo lo que la sostiene. El emperador se convierte en el ogro-tirano, el usurpador de quien debe salvarse todo el mundo.<sup>55</sup>

Lo que alguna vez combatió el héroe del ciclo de la aventura, es ahora en lo que se ha convertido, lo que odiaba y estaba decidido a destruir, ha tomado una nueva forma carnal en el mismo y su lucha anterior queda reducida a nada, por una propia auto traición. En varias culturas, como dice Campbell, este mito se repite muy a menudo, quizá por su relación tan cercana con la realidad del hombre y los sucesos del devenir histórico.

---

<sup>54</sup> CAMPBELL, *op. cit.* p. 304.

<sup>55</sup> IBID, p. 310

#### *1.4.6 El héroe como redentor del mundo.*

Este tipo de faceta que adquiere el personaje heroico nos remite a lo dicho que el héroe reconoce al padre y a él mismo como uno sola persona. Según Campbell, los héroes con esta iluminación son los llamados redentores del mundo, las así llamadas reencarnaciones, en su sentido más amplio, que si bien han aceptado el mismo camino del padre ahora en un ámbito de misticismo más amplio puede encargarse del trabajo de su padre, bueno o malo, pero como una voz que se debe de oír. Por otra parte, también puede existir la otra cara de la moneda y en lugar de un reconocimiento, exista una demanda y después de un enfrentamiento con el padre el héroe reclama el cetro para sí.

El héroe de ayer se convierte en el tirano de mañana, a menos de que se crucifique a sí mismo.<sup>56</sup>

Esta figura del salvador que elimina al padre tirano y después asume la corona, realmente se apodera (como es el caso de Edipo) del trono de su señor. Esto podría aunarse a la figura extrapolada de la representación sagrada, al visualizarlo como un santo o asceta, que renuncia al mundo. Según Campbell es aquel que es dotado de un verdadero entendimiento, que se encuentra alejado del sonido y de todo objeto que lo distraiga de su concentración. A su vez, ha abandonado tanto el amor como el odio, adquiere el hábito de vivir en soledad, comiendo mesuradamente, dominando la palabra, el cuerpo y su mente, en plena meditación.

De igual manera a olvidado la vanidad y la fuerza, el orgullo y los placeres mundanos y carnales. No quiere posesiones y de su ego se encuentra liberado, alcanzando a ser un solo ser con lo que es imperecedero, inmortal.

Estos héroes están por encima de la vida y también por encima del mito. Ninguno de ellos trata el mito, ni el mito puede tratar de ellos en forma apropiada.<sup>57</sup>

Este tipo de héroes considerados verdaderos santos están presentes en infinidad de culturas conocidas, y su representación se les asocia más a una victoria en el mundo sobrenatural y místico que en el mundo material del que los seres humanos son partícipes, por lo tanto son considerados como figuras de culto. Finalmente, una faceta del héroe como salvador del mundo que no podemos olvidar se consolida con el hecho

---

<sup>56</sup> CAMPBELL, *op. cit.* p. 314

<sup>57</sup> IBID, p. 31

de su partida. Según Campbell, es el último acto de la biografía del héroe, y se manifiesta con su muerte o partida. Este acto sintetiza el sentido general de la vida, porque el héroe logra admitir a la muerte como un paso más de su vida, en un acto de reconciliación con el sepulcro. Antes de esto, el héroe se hace famoso por resistir a la muerte en su aventura. Sin embargo, llega la hora en la que tiene que entregar el espíritu aceptando que su tiempo ha llegado.

El héroe ansioso de vivir, puede resistir a la muerte, y posponer su destino por cierto tiempo.<sup>58</sup>

Sin embargo, como todo ser viviente debe tomar la barca de regreso a su espíritu y así terminar su ciclo en la tierra. De esta manera, el héroe más común, sin excepción alguna, ha tenido que pasar por alguna de estas facetas (necesarias) como integración a la verdadera identidad del personaje. No obstante, el héroe y su aventura han cambiado con el paso del tiempo y, como menciona Julio Amador Bech, en la actualidad se ha deformado la verdadera identidad y carácter del héroe clásico. Por lo tanto, parece que la figura del héroe y sus características, parecen estar destinados a tomar nuevos caminos como señal de los tiempos modernos, al grado de que tal vez el arquetipo del héroe llegue a ser de una nueva concepción para las nuevas generaciones.

---

<sup>58</sup> CAMPBELL, *op. cit.* p. 318



## Capítulo dos.



*La guerra de las galaxias*, un fenómeno cinematográfico de nuestro tiempo.

La serie cinematográfica *La guerra de las galaxias* es hoy en día un punto de encuentro para mucha gente alrededor del mundo. La sinopsis que contaremos, describe esta saga la cual a tardado casi treinta años en llevarse a la pantalla. En este capítulo se conocerá la historia que conforma a *La guerra de las galaxias* acomodándola en su orden correcto y no en el que las películas vieron la luz, esto es, primero la trilogía más reciente que nos cuenta el principio de la historia hasta que Anakin se convierte al lado oscuro de *la fuerza* y, a continuación, la trilogía clásica que narra las primeras aventuras de Luke hasta la redención de Anakin al lado luminoso de *la fuerza*. Sin embargo, conociendo las múltiples aportaciones al universo de *La guerra de las galaxias*, tanto en novelas como en juegos de video, considero presentar antes los antecedentes en este universo ficticio para tener un visión aun más completa de esta historia espacial.

### 2.1 Antecedentes en el universo de *La guerra de las galaxias*.

- 5.000.000.000 años (ADLGDLG)<sup>59</sup> Se forma la Galaxia a causa del colapso gravitacional de una nube de polvo y gas.
- 3.000.000 años (ADLGDLG) Una misteriosa y poderosa raza alienígena crea artificialmente el Sistema Corelliano, usando la estación Centralia, y el cúmulo de agujeros negros de las Fauces.
- 2.000.000 años (ADLGDLG) Las primeras razas inteligentes, como los Columi, desarrollan los viajes espaciales.
- Los Hutts, sobreviviendo al cataclismo de su planeta natal Varl, recuperan suficiente tecnología para trasladarse a Nal Hutta, en el sistema Y'Toub. La raza Taung derrota a los Zhell tras una larga guerra en la que se disputaban el liderazgo de Coursant y se comienza la construcción de la futura Ciudad Imperial.
- 27.500 años (ADLGDLG) Los primeros colonos humanos llegan a Alderaan.
- 26.000 años (ADLGDLG) Se firma el tratado de Vontor, en el que los Hutts atan en esclavitud a los Klatooinianos, los Nitko y los Vodran.
- 25.100 años (ADLGDLG) Tras dos batallas en las que se disputaban el cúmulo Si'klaata, Xim el Déspota es vencido por Kossak el Hutt en la Tercera Batalla de Vontor. La Hegemonía de Tion, la vasta región en la que Xim el Déspota había gobernado durante 30 años, queda olvidada y Xim se retira con sus inmensos tesoros y riquezas al planeta Dellalt.

---

<sup>59</sup>(ADLGDLG) Significa: Antes de *La guerra de las galaxias*.

(Esta cronología proviene de la revista interactiva *PC Format #2* en una edición especial *StarWars. Episodio 2. El ataque de los clones*. Mina Editores, México 2002.)

- 25.000 años (ADLGD LG) El uso del hiperimpulsor, desarrollado por los corellianos tras la compra de esa tecnología a razas de otra Galaxia, permite la unión de varios sistemas estelares de los Mundos del Núcleo. Se funda la República Galáctica, gobernada por un Senado con sede en Coruscant.  
Se funda la Orden de los Caballeros Jedi por un grupo de filósofos y estudiantes de la Fuerza, que profetizan que un Elegido traerá algún día el equilibrio a la Fuerza. Se establecen dos hiperrutas seguras conocidas como el Corredor corelliano y la Ruta Comercial Perlemiana.
- 24.900 años (ADLGD LG) Un Jedi caído es exiliado de la República. Descubre la raza Sith, con poderes para la Fuerza, y se nombra su Señor Oscuro.
- 24.000 años (ADLGD LG) Los exploradores de la Antigua República abandonan los Mundos del Núcleo y colonizan la región más tarde conocida como Las Colonias. Se desarrollan los hipertransmisores, precursores de la HoloRed.
- 20.000 años Un grupo de disidentes abandona la República y coloniza Etti.
- 15.000 años (ADLGD LG) Los Hutt se trasladan a Nal Hutta.
- 11.500 años (ADLGD LG) Primera escisión de los Jedi. Tras un siglo de batalla, los Jedis Oscuros son exiliados y se unen a la civilización Sith.
- 10.000 años (ADLGD LG) Se crea la HoloRed.  
Se construyen los primeros sables de luz.  
Los Duros desarrollan los viajes espaciales y fundan colonias en Neimoidia.
- 5.997 años (ADLGD LG) La Oscuridad Centenaria, una devastadora guerra entre el Lado de la Luz y el Lado Oscuro de la Fuerza que dura cien años.
- 5.000 años (ADLGD LG) La Edad Dorada de los sith.  
Los exploradores Gav y Jori Daragon descubren el Imperio Sith. Tiene lugar la Gran Guerra Hiperespacial, tras la cual los Sith son vencidos. El alquimista Señor Oscuro del Sith, Naga Sadow, huye a Yavin IV con su único crucero superviviente y su tripulación Massasi.
- 4.470 años (ADLGD LG) Freedon Nadd, un prometedor estudiante Jedi, cruza al Lado Oscuro y encuentra los restos del Imperio Sith en Yavin IV.
- 4.450 años (ADLGD LG) Freedon Nadd se traslada al planeta Onderon y se proclama Señor Oscuro del Sith.
- 4.400 años (ADLGD LG) Empiezan las Guerras de las Bestias en Onderon.
- 4.000 años (ADLGD LG) La Gran Revolución Droide: los Jedi derrotan a los droides que se revelan contra sus amos en Coursant.  
La Guerra de las Bestias acaba con la reunificación de ambos bandos tras la derrota del Lado Oscuro.
- 3.998 años (ADLGD LG) El alzamiento de Freedon Nadd: una disputa planetaria en Onderon revela el sarcófago del Señor Oscuro. Se produce un enfrentamiento entre los Jedis Arca Jeth y los hermanos Qel-Droma y los partidarios de Nadd. Satal y Aleema Keto fundan una secta Sith llamada Krath.
- 3.997 años (ADLGD LG) El Jedi Exar Kun, ante la disyuntiva de morir o abrazar el Lado Oscuro, alentado por el espíritu de Freedon Nadd, opta por la segunda opción. Kun se establece en Yavin IV. Reunión en el planeta Deneba para discutir sobre Kun. Droides de guerra del Krath matan a Arca Jeth, entre otros maestros y jedis. Ulic Qel-Droma se infiltra en el Krath pero cae en el Lado Oscuro. Exar Kun y Ulic Qel-Droma unen sus fuerzas.
- 3.996 años (ADLGD LG) La Guerra Sith: Ulic Qel-Droma y Exar Kun arrastran a decenas de Jedis al Lado Oscuro, que asesinan a sus maestros. El planeta Jedi Ossus es devastado por una explosión estelar. Tras matar a su hermano, Ulic Qel-Droma es capturado y cegado a los poderes de la Fuerza. Exar Kun se retira a Yavin IV. Deja su espíritu atrapado en un templo y muere.
- 3.986 años (ADLGD LG) Ulic Qel-Droma se redime y vuelve al Lado Luminoso antes de morir.  
Se crea el Servicio de Exploración de la República y son colonizados el Borde Interior y la Región de Expansión.

- 3.900 años (ADLGDLG) Los desórdenes de Kanz: Aprovechando el desastre de la Guerra sith, el gobernador Myrial establece una dictadura en el Sector Kanz, en la frontera galáctica, esclavizando a millones de habitantes. Se estableció un estado totalitario que sobrevivió tres siglos. Los Jedi ponen fin a los Desórdenes de Kanz.
- 3.600 años (ADLGDLG) Se establece otra hiper ruta conocida como el Camino Hydian, que abre a la colonización la mitad de la Galaxia.
- 3.300 años (ADLGDLG) Los piratas espaciales conocidos como los Guerreros de Lorell se establecen en una región de la Galaxia conocida como el Consorcio de Hapes, dominando a los pobladores del lugar, y desde donde hostigan las rutas mercantes. Son expulsados por los Jedi y una mujer hapaniana establece un nuevo sistema de gobierno feminista controlado por una Reina Madre.
- 2.996 años (ADLGDLG) El Cúmulo de Hapes, que abarca sesenta y tres mundos, se aísla comercial y políticamente del resto de la Galaxia.
- 2.032 años (ADLGDLG) Se forma una nueva secta Sith, fundada por un Caballero jedi converso. Durante un milenio, los Sith lucharán entre ellos tanto como contra los jedi.
- 1.200 años (ADLGDLG) Varias exploraciones en solitario por los límites galácticos incluyen la del Sector Arkanis. Tatooine es descubierto.
- 1.050 años (ADLGDLG) La Batalla de Ruusan: la Hermandad de la Oscuridad, un ejército de 20.000 guerreros sith liderados por Kaan, se enfrenta a un ejército Jedi. Los dos bandos son aniquilados por una bomba mental Sith en el Valle de los jedi.
- 1.032 años (ADLGDLG) Darth Bane, el único Sith superviviente de Ruusan, funda la Nueva Orden sith en secreto, con la premisa de que solo puede haber dos Sith, un maestro y un aprendiz.
- 990 años (ADLGDLG) El Maestro jedi Bodo Baas escribe una profecía sobre los hermanos "caminantes del cielo" (*Skywalkers*).
- 896 años (ADLGDLG) Nace el Maestro Yoda.
- 700 años (ADLGDLG) Se establece el Sector Corporativo en una remota región de la galaxia poco explorada.  
La plaga de Semilla de la Muerte se extiende por el Sector Meridiano.
- 600 años (ADLGDLG) La jedi caída Allya es exiliada a Dathomir, un planeta penal republicano. Ella y sus descendientes formarán varios clanes de brujas.  
Se coloniza el Sector Kathol, una región en un extremo de la Galaxia.
- 550 años (ADLGDLG) Se crean los Rangers Antarianos, un grupo de guerreros de élite, para ayudar a los jedi.
- 490 años (ADLGDLG) El sector Corporativo finaliza su expansión.
- 400 años (ADLGDLG) La nave de entrenamiento jedi Chu'unthor se estrella en Dathomir. El Maestro Yoda negocia la paz con los clanes de brujas.
- 350 años (ADLGDLG) Se funda la Federación de Comercio.  
Se pierde un Holocrón jedi.
- 300 años (ADLGDLG) Se inicia la tradición Jedi de que cada maestro tenga un solo aprendiz o padawan y que estos sean escogidos durante su infancia, para evitar riesgos con el Lado Oscuro.  
Los Ho'Din explotan su mundo natal con propósitos industriales.  
Los Bothan comienzan a interesarse por la política.  
Guerra civil en Clack'dor VII: los Bith cambian su cultura.
- 250 años (ADLGDLG) Se comienza la colonización del Cúmulo Minos.
- 200 años (ADLGDLG) Chewbacca nace en Kashyyyk.  
El planeta Tatooine es colonizado por mineros y granjeros de humedad.
- 150 años (ADLGDLG) Bakura es descubierta y colonizada.
- 132 años (ADLGDLG) Phoebos, un temerario mecánico, inventa las Carreras de Vainas.
- 129 años (ADLGDLG) Se crea el Potencio, una secta de aristocráticos usuarios de la Fuerza
- 112 años (ADLGDLG) El androide de protocolo C-3PO es fabricado por la compañía Cybot Galáctica.

- 96 años (ADLGDLG) La burocracia se masifica en la República, lo que da pie a algunos senadores a volverse corruptos.
- 25 años (ADLGDLG) Nace Obi Wan Kenobi.
- 15 años (ADLGDLG) El senador Palpatine, Maestro Sith actual, comienza a hacer planes para convertirse en Canciller.
- La Guerra Hiper espacial Stark: un grupo de contrabandistas y piratas del Borde Exterior se une en el Cartel Comercial Stark para hacerle la competencia a la Federación de Comercio. Un senador corrupto y sus seguidores entran en guerra contra el Cartel.
- 45 años (ADLGDLG) Un virus nervioso provoca que la recién construida Flota Katana, formada por doscientos acorazados pesados, salte al hiperespacio con toda su tripulación y se pierda allí.
- 10 años (ADLGDLG) Nace Anakin Skywalker sin haber sido engendrado por ser alguno.
- 5 años (ADLGDLG) Se fabrica el androide R2-D2. El senador Palpatine comienza su ascensión al poder.

## 2.2 Sinopsis.

### LA GUERRA DE LAS GALAXIAS

Hace mucho tiempo en una galaxia muy, muy lejana...

#### 2.2.1 La guerra de las galaxias.

##### **Episodio I. La amenaza fantasma. (1999)**

La república galáctica se encuentra sumergida en una lucha tanto interna como externa a raíz de la tributación en las rutas comerciales interestelares. Esta situación ha obligado a la ambiciosa Federación de comercio a establecer bloqueos a través de cruceros de combate y así detener todos los envíos hacia el planeta poli climático de Naboo.

El Congreso de la República se encuentra en una encrucijada al no saber el destino del pequeño planeta por lo que el Canciller Supremo ha enviado a dos Caballeros jedi para lograr una negociación eficiente y poder resolver este conflicto. Esto dos son: QuiGon Jinn y ObiWan Kenobi, Maestro y Padawan (Aprendiz). Al llegar a la base galáctica de la Federación de comercio, se dan cuenta que han sido engañados y caen en una trampa. Estos guardianes de la justicia, salen avante gracias a su entrenamiento de jedi y el uso de la Fuerza. Sin embargo, son obligados a escapar de esta fortaleza galáctica. Logran llegar al planeta Naboo para tratar de hacer contacto con la Reina Amidala. En su camino se encuentran con un Jungan llamado Jar Jar Bins, el cual se une a ellos y les ayuda a conseguir transporte para llegar al Castillo.

La Federación ha tomado cautiva a la Reina y también al equipo de seguridad así que después de un tormentoso viaje, los jedi y el Jungan logran llegar a la Ciudad y al darse

cuenta de la situación, deciden hacer un pequeño y sigiloso ataque con el que logran liberar a la Reina y una parte de su séquito. Deciden abandonar el planeta con el fin de trasladar a la Reina Amidala directo al Senado de la República con el fin de exponer su caso. Al salir del planeta son detectados por las naves de la Federación y una lluvia de disparos cae sobre de ellos. Afortunadamente la Nave Real cuenta con pequeños robots comúnmente llamados astrodroides que inmediatamente se ponen a reparar los daños en el escudo protector. El último de ellos, el astrodroide R2D2, logra restablecer el escudo protector, haciendo del escape un evento casi milagroso. La nave queda muy dañada por lo que en un movimiento estratégico, los Jedi deciden aterrizar en un planeta remoto y desértico llamado Tatooine con el fin de reparar la nave y encontrar repuestos.

Una vez ahí, QuiGon Jinn, Jar Jar Bins, R2D2 y Padme, una de las damas de la Reina, se adentran en la ciudad para buscar los repuestos que se necesitan. Llegan a un lugar donde se vende chatarra. Ahí conocen al vendedor, un extraño ser volador llamado Guato con el cual tratan de llegar a un acuerdo económico. También los personajes conocen a un pequeño niño (esclavo y sirviente de Guato) llamado Anakin Skywalker, con quien establecen lazos de amistad rápidamente debido a la buena actitud del pequeño. Al no poderse entender con Guato, QuiGon Jinn decide buscar otro establecimiento donde pueda encontrar los repuestos a mejor precio. Sin embargo, una tormenta de arena los sorprende y Anakin los invita a pasar a su casa para resguardarse. Ahí conocen a la madre del pequeño llamada Shmi. Anakin les revela su intención de ayudarlos a conseguir los repuestos, por lo cual les propone participar en una "carrera de vainas" con el fin de ganar el premio y así comprar los repuestos.

Con el consentimiento de su madre Anakin se inscribe a la carrera y pasa a ser objeto de muchos pensamientos por parte de QuiGon. La noche antes de la carrera, QuiGon se entera por boca de Shmi que el pequeño Anakin no tuvo padre y que fue engendrado por los midiclorians. (Pequeñas partículas que dan la vida y son el núcleo principal del poder de la Fuerza) QuiGon se da cuenta que la Fuerza lo ha llevado a conocer al elegido de la profecía (aquel que vendrá a equilibrar la Fuerza y acabar con la existencia de los sith para siempre) por lo cual decide presentar al chico ante el consejo Jedi después de la carrera de vainas. La carrera se realiza y después de una intrincada confrontación personal entre Anakin y otro contrincante llamado Sebulba, el primero sale ganador. Al terminar la carrera, Anakin decide su destino y deja a su madre para seguir a QuiGon y convertirse en un poderoso caballero Jedi.

Se disponen a partir cuando de repente una misteriosa figura les detiene el paso. Este

personaje es Darth Maul. QuiGon decide enfrentarlo y gracias a un movimiento audaz aborda la nave y logran partir hacia el espacio. QuiGon Jinn presenta a Anakin con su joven aprendiz ObiWan Kenobi y desde ese momento se establece una relación muy estrecha de amistad. En Couruscant (planeta capital de la República) el grupo se divide en dos. Por un lado la Reina y su comité exponen su caso al senado galáctico y por el otro los jedi reportan su misión y presentan a Anakin al Consejo. Finalmente, el senado galáctico no encuentra solución al problema de Naboo, y la Reina decide salvar a su pueblo por sus propios medios, mientras tanto el consejo jedi toma en cuenta la creencia de que el niño es probablemente el elegido de la profecía pero no autoriza el inicio de su entrenamiento como jedi. Consternado, QuiGon regresa para proteger a la Reina en su viaje a Naboo y junto con ObiWan y Anakin se unen al grupo de rescate. Al llegar a Naboo, la reina decide hacer alianza con Boss Nass jefe de los Jungan y al conseguir la unión preparan un plan de ataque sobre el castillo de Naboo.

En una operación estratégica, el ejército Jungan decide atacar de frente al ejército separatista de la Federación de comercio. Aunque superados en número y en armamento, los Jungan deciden hacer el primer movimiento y atacan al ejército de la Federación incesantemente. El ejército separatista devuelve el fuego obligando a los jungan a retroceder.

En el palacio, el otro grupo comandado por los jedi y la Reina, se infiltran al castillo con el fin de atrapar a Nut Gunray. En su camino por el hangar, el grupo se vuelve a topar con Darth Maul. Los pilotos se montan en sus cazas de combate y comienzan a despegar hacia el espacio con el fin de destruir la nave de control de los droides. Anakin también se monta en uno de estos y despegar para unirse a la batalla. Los jedi hacen lo propio con el sith, lo que le deja el paso libre al comité de la Reina. Comienza una lucha con sables de luz entre los jedi y el sith.

La pelea entre los dos ejércitos en los confines de Naboo se vuelve en contra de los Jungans y son tomados prisioneros. La pelea en el espacio se encuentra en las mismas condiciones, pero gracias a una maniobra de Anakin se logra destruir el cuarto de mando y el generador que controla los droides. Estos comienzan a desactivarse y los guerreros Jungan estallan en júbilo por la victoria conseguida. La Reina y su comitiva logran de igual manera apresar a Nut Gunray y así asegurar la victoria.

Finalmente, Darth Maul hiere a QuiGon pero es derrotado por ObiWan en un duelo intenso. Después de la muerte de Maul, QuiGon hace prometer a ObiWan que Anakin debe ser entrenado hasta convertirse en caballero jedi, acto seguido, QuiGon muere. En el crematorio se discute la existencia de un Señor de los sith, llegando a la

conclusión de que deberá ser buscado y ajusticiado en un futuro. Se celebra una fiesta en todo el reino de Naboo con motivo de la victoria en contra de la Federación de comercio y de igual manera comienzan los días de Anakin Skywalker como aprendiz de jedi.

### *2.2.2 La guerra de las galaxias.*

#### *Episodio II. El ataque de los clones. (2002)*

Años después del primer conflicto en Naboo, la Republica galáctica se encuentra bajo una inquietud con respecto a los sistemas solares que han declarado sus intenciones de abandonar su autoridad. El movimiento separatista ahora liderado por el misterioso Conde Dooku, ha logrado incrementar los ataques y el número de caballeros jedi para controlar este problema se ha limitado. Por tal razón, Padme-Amidala ex reina de Naboo y ahora senadora de la Republica, viaja a Courscant para tratar de votar en la polémica situación de crear o no un ejercito para la Republica y así ayudar a los jedi. En Courscant es víctima de un atentado por parte de la Federación pero sale librada gracias a un señuelo. El consejo jedi se entera de lo ocurrido y decide despachar a dos jedi con el fin de proteger a la senadora. ObiWan Kenobi y su aprendiz Anakin Skywalker. Después de ponerse en su presencia, Padme queda impresionada con el crecimiento del pequeño que conoció en Tatooine y se da cuenta que es un joven en camino a la madurez. Padme es víctima nuevamente de un segundo atentado a través de un droide asesino, pero esta vez los jedi toman partido y se encargan de él. Descubren que el robot había sido mandado por un caza recompensas llamado Jango Fett.

El consejo jedi se entera de lo ocurrido y decide realizar dos misiones. En una, ObiWan tendrá que localizar el paradero del caza recompensas y en otra Anakin tendrá que escoltar a Padme en su camino de regreso a Naboo. ObiWan se dedica a investigar por medios cartográficos algunas de las pistas que dejó Jango, lo que lo lleva a viajar al planeta acuoso de Kamino. Anakin comienza a establecer lazos afectivos con Padme al grado de yuxtaponer sus obligaciones con sus sentimientos. ObiWan Kenobi logra llegar a Kamino y detecta la presencia de una civilización, se logra entrevistar con Lama Zu y este a su vez le presenta el ejército de clones que con diez años de anticipación comenzaron a crear por encomienda de la Republica, situación sospechosa de la que no hay precedente y ObiWan lo sabe.

Anakin hace saber a Padme sus intenciones y aunque ella lo rechaza comienza a

crecer un romance secreto. Después este tiene pesadillas acerca de su madre y decide viajar a su natal Tatooine sabiendo de por medio que su madre corre un gran peligro, a él se le unen Padme y R2D2, desobedeciendo al consejo y a sus ordenes de quedarse en Naboo. En el planeta de Kamino, ObiWan es presentado con Jango Fett y al darse cuenta de las intenciones del jedi, Jango decide escapara no sin antes enfrentarse con él en el hangar de su nave, gracias a la ayuda de su hijo Boba Fett, logran escapar de los ataques del jedi.

En Tatooine, Anakin, Padme y R2D2 encuentran a Guato su antiguo dueño y tras charlar un poco, les revela el paradero de su madre ahora con una nueva familia en las afueras de la ciudad. Horas después, encuentran la granja en la que supuestamente vive Shmi, la madre de Anakin, y conocen a la familia postiza de Anakin: el esposo de su madre Cliegg Lars al hijo de este, Owen Lars y a su futura esposa Beru. Anakin se da cuenta que su madre ha sido raptada por la gente de las arenas. Consternado por lo ocurrido, Anakin decide aventurarse al desierto de Tatooine con el fin de hallar y salvar a su madre.

Mientras tanto, ObiWan persigue a través del espacio a Jango Fett hasta llegar a un planeta remoto llamado Geonosis. Se da cuenta de una concentración poco común de naves y armamento de la Federación de comercio, lo que lo lleva a pensar que el Conde Dooku está detrás de todo esto y decide comunicarlo al Consejo. Sin embargo, antes de poder terminar la transmisión es capturado por tropas robóticas y es hecho prisionero.

En Tatooine, Anakin logra encontrar el escondite de la gente de las arenas, y encontrar a su madre moribunda y prisionera, muere por cansancio e inanición en las manos de su hijo, lo que desencadena en el muchacho una ira incontrolable incitándolo a matar a todos los integrantes de la tribu en un acto de venganza. ObiWan se encuentra encerrado en un campo magnético para evitar su fuga y ahí tiene su primer encuentro con Dooku, el cual trata de persuadirlo para unirse a él en su esfuerzo por derrocar a la República a lo cual ObiWan se niega y confirma las sospechas alrededor de Dooku.

Anakin se entera por parte de las transmisiones de su maestro de la situación en Geonosis y la retransmite al consejo jedi, el cual toma la decisión de ir a rescatar a ObiWan y detener a Dooku. Anakin recibe instrucciones de permanecer en donde se encuentra, cosa que desobedece por una intervención de Padme y deciden ayudar a su amigo. El senado de la Republica, decide finalmente dar poderes de emergencia al Canciller Supremo Palpatine, el cual resuelve crear un ejército para la Republica. Yoda viaja a Kamino para recoger las primeras tropas. Anakin, Padme, R2D2 y C3PO

(antigua creación de Anakin) llegan a Geonosis y al no realizar una estrategia inteligente para rescatar a su amigo, son tomados prisioneros y llevados junto con ObiWan a una suerte de circo romano en donde su ejecución por parte de unas bestias es el entretenimiento de los naturales del lugar.

En la Arena, los Jedi y Padme luchan por sus vidas matando a las bestias y desatando la ira de los presentes. Mace Windu y un séquito de Jedi hacen acto de presencia y comienza una lucha encarnizada entre los Jedi y un grupo de tropas robóticas. Jango Fett se enfrenta a Mace Windu y es decapitado por el segundo entre muchos otros hechos. Los refuerzos de los robots son demasiados y acorralan a los pocos Jedi sobrevivientes, pero una incursión inesperada de Yoda y las tropas de clones hacen huir a los robots y los Jedi son rescatados. Dooku trata de escapar, y en medio de una pelea masiva entre las fuerzas de la República y el ejército separatista ObiWan Kenobi y Anakin lo persiguen con el fin de que no escape.

Los dos Jedi y Dooku se enfrentan en una pelea de sables, que más tarde es continuada por Yoda. Sin embargo, Dooku sale adelante, dejando a ObiWan lastimado y a Anakin mutilado de un brazo. Yoda queda confundido y después de la pelea se retira al Templo Jedi para meditar sobre lo ocurrido. ObiWan Kenobi se restablece y en su descanso en el Templo, medita junto con el maestro Windu la aparición de esta nueva armada de clones. En secreto, Anakin y Padme se casan en Naboo.

### *2.2.3 La guerra de las galaxias.*

#### *Episodio III. La venganza de los Sith. (2005)*

La República se derrumba ante los incesantes ataques del conde Dooku y la Federación de Comercio, el mal está por doquier y la guerra es incesante. En un movimiento inesperado, el General Grievous líder androide del movimiento separatista llegó a la capital de la República y raptó al Canciller supremo Palpatine líder del Senado galáctico.

Mientras el ejército separatista intenta huir de Couruscant con este valioso rehén, Kenobi y Skywalker (ahora caballero Jedi) lideran una misión desesperada para rescatar al Canciller cautivo. Una vez adentro de la nave de Grievous, los dos Jedi confrontan a un sin fin de droides con relativa facilidad y logran llegar hasta los elevadores de la nave, ahí se transportan hasta la sala en donde se encuentra el Canciller supremo atravesando nuevamente obstáculos a su paso. Los dos Jedi se preparan para liberar al Canciller cuando se presenta el conde Dooku de manera

inesperada. Dooku pone fuera de combate a ObiWan dejándolo inconciente, Anakin por su parte continua el ataque hasta que logra cercenar las manos de Dooku y ponerlo a su merced, acto seguido, el canciller Palpatine induce a Anakin a liquidar al conde, y bajo la presión, termina por ejecutarlo. El joven se siente confundido, pero el espíritu maligno de Palpatine ensombrece sus pensamientos y le hace sentir que lo que hizo fue lo correcto. ObiWan se da cuenta de los hechos y guarda sus juicios para después, los tres deciden abandonar la nave.

En su huida, son apresados por una multitud de androides que los conducen frente al general Grievous. Este los subestima y en una nueva treta logran liberarse y destruir a sus enemigos, pero Grievous logra huir en una capsula de escape dejándolos a la deriva en el crucero dañado. Anakin decide controlar la nave, logrando a final de cuentas un aterrizaje forzoso en las inmediaciones de Couruscant. En tierra firme y con el Canciller a salvo, los jedi son felicitados por miembros del senado pero una inesperada visita aleja a Anakin del centro de atención y huye a un lugar apartado de las miradas. Padme, después de expresarle su amor, le hace una confesión a su esposo, la noticia de un embarazo. Esta noticia viene a cambiar el panorama de Anakin, pero al parecer con buena aceptación, pero sabe que esto deberá permanecer como un secreto. Al otro lado de la Galaxia, Grievous llega al planeta llamado Utapau para ponerse en contacto con su líder secreto, Darth Sidius, señor de los sith. Este le ordena llevar a toda la resistencia separatista al planeta Mustafar, sin sospechar que es una trampa. Anakin comienza a tener sueños nuevamente acerca de la vida de Padme y el peligro misterioso que corre, lo cual lo lleva a pensar que ObiWan tiene algo que ver.

Por otro lado, sus relaciones con el Canciller supremo empiezan a crecer y este le ratifica su plena confianza y le hace ver torcidamente un panorama erróneo de los jedi. De igual forma, comienza a engañar a Anakin con la idea de que el lado oscuro de la fuerza es el camino hacia la inmortalidad, cosa que a Anakin le llama la atención debido a sus pensamientos frecuentes hacia la muerte de Padme.

De esta manera comienza su transición al lado oscuro de *la Fuerza*. ObiWan Kenobi es asignado a ir al planeta Utapau en busca de Grievous por lo que Anakin siente gran envidia y resuelve contárselo a Palpatine. Este por su lado, decide descubrirse ante Anakin y presentarse como la amenaza fantasma que los jedi tanto habían buscado. Anakin lo enfrenta pero la astucia de Palpatine ahora como Darth Sidius hace que Anakin dude y prefiera contárselo todo al consejo jedi. En Utapau, Kenobi se infiltra al cubículo de Grievous y una vez ahí manda una transmisión para que los clones de la

República vengan a prestar apoyo. ObiWan se presenta ante el General Grievous y comienza una batalla de sables entre estos dos personajes.

Anakin por su parte, comunica al maestro Windu las intenciones del Canciller y este le ordena quedarse en el Templo hasta que regrese de ver al Canciller. Mace Windu y otros Jedi llegan a la oficina de Palpatine para arrestarlo pero este se niega. Se enfrenta a los Jedi acabando con todos menos con Windu. Anakin desobedece la orden y llega a la oficina del Canciller en donde detiene a Mace Windu y colabora para que el emperador lo liquide. Anakin sin saber a donde ir, le declara al Canciller Palpatine sumisión total a sus consejos y se vuelve su aprendiz con la condición de que le enseñe los secretos de la vida y la muerte.

El Canciller supremo da la orden 66, que proclama a todos los Jedi como traidores y decreta la muerte para ellos. El que lidera el asalto en el templo Jedi es Anakin Skywalker ahora mejor conocido como Darth Vader, volcado al lado oscuro de la Fuerza. En toda la galaxia los Jedi comienzan a ser cazados y muertos a manos de las tropas de la República ahora llamada, el nuevo Imperio Galáctico. El Emperador Palpatine o Darth Sidius, comienza hacer nuevos cambios en el naciente Imperio para beneficio propio. En Utapau, ObiWan logra destruir al General Grievous y terminar para siempre con esa amenaza, al regresar al campamento se percata de la situación existente y es atacado por tropas imperiales. Logra huir y una vez en el espacio es contactado por el Senador Organa, citándolo en su nave para platicar acerca de los hechos y a su vez reunirse con Yoda. Este a su vez también es atacado por las tropas en el planeta Kashik, donde lideraba una batalla. Afortunadamente Chewbacca y otros de la raza Wookie le ayudan a escapar.

Anakin recibe una orden de ir a Mustafar y acabar con todos los líderes de la Federación de Comercio y así terminar la guerra. Cumple su encomienda asesinando sin piedad a todos los líderes. Anakin resuelve descansar en el lugar y disfrutar de sus nuevos poderes provenientes del lado oscuro aunque también experimenta dolor y sufrimiento con la llegada de estos cambios. ObiWan y Yoda se encuentran con Organa, discuten los pormenores de la situación y deciden regresar al Templo Jedi para averiguar como ocurrió la masacre. Descubren en las grabaciones que el que perpetro los ataques al Templo fue su antiguo aprendiz Anakin.

Deciden dividirse de modo que ObiWan irá en busca de Anakin para tratar de detenerlo y Yoda a confrontar al Emperador-Darth Sidius en el Senado. ObiWan logra encontrar por medio de Padme a Anakin, y este al sentirse traicionado por Padme la intenta ahorcar dejándola malherida. Es entonces cuando ObiWan Kenobi y Anakin Skywalker

antes amigos, ahora enemigos, comienzan un duelo a muerte en planeta volcánico de Mustafar. Yoda se encuentra con Darth Sidius y comienzan a pelear entre sí.

Darth Sidius deja en malas condiciones a Yoda y este escapa. Por su parte ObiWan Kenobi y Anakin continúan peleando hasta llegar a los límites del calor y la lava, concluyendo con una victoria de Kenobi sobre el cuerpo mutilado y cocido de Anakin por la lava.

ObiWan decide salir del planeta, y deja a Anakin a su suerte. Se lleva a Padme pues aún herida está por dar a luz. Una vez a salvo, Padme da la vida a dos bebés, unos gemelos. El varón es nombrado Luke y la mujer Leia. Después de haber conocido a sus hijos Padme muere. Los jedi deciden la suerte de los pequeños antes de separarse a su exilio. Leia es adoptada por Bail Organa y su esposa, llevará el nombramiento de Princesa y vivirá en el Reino de Alderaan. Luke es llevado a Tatooine con su familia postiza, la familia Lars. Yoda termina exiliándose en el planeta pantanoso de Dagobah, mientras que ObiWan Kenobi se quedará varios años en Tatooine para vigilar el crecimiento de Luke y así, cuando llegue el momento oportuno, llamarlo para reanudar la lucha en contra del imperio galáctico.

#### *2.2.4 La guerra de las galaxias.*

##### *Episodio IV. Una nueva esperanza. (1977)*

Nos encontramos en un periodo de guerra civil, las naves de la rebelión han atacado desde una base secreta y han obtenido su primera victoria contra el Imperio galáctico de Palpatine. Durante los acontecimientos, espías rebeldes logran robar los planos secretos del arma más impresionante del Imperio y con la que planean conquistar el Universo, la *Estrella de la muerte*, una estación blindada con suficiente capacidad para destruir un planeta entero. Perseguida por Darth Vader y tropas imperiales, la Princesa Leia se dirige a casa a través de un crucero espacial, tratando de resguardar los planos de la estación que pueden significar la salvación de la galaxia. Sin embargo, el crucero es atrapado por un destructor imperial.

En medio de la desesperación, la princesa Leia toma al astrodroid R2D2 para guardar un mensaje holográfico dirigido a ObiWan Kenobi en el planeta Tatooine. Entre los disparos, C3PO se une nuevamente a R2D2 y con el mensaje y los planos en la memoria del droid, despegan en una cápsula de escape hacia el planeta Tatooine, en busca de Obi Wan Kenobi. Darth Vader frustrado por la pérdida de los planos decide tomar prisionera a la Princesa Leia y mandar un equipo de reconocimiento a Tatooine

en busca de los planos.

Mientras tanto en Tatooine, los dos droides después de vagar por el desierto son tomados prisioneros por un grupo de gente diminuta y encapuchada llamada: Jawas, que trafican con robots y otras baratijas. De esta manera los Jawas y su inmenso remolque llegan hasta la granja de los Lars en donde intentan vender algunos androides. Es ahí donde Luke Skywalker y su tío Owen Lars compran a R2D2 y C3PO para labores del hogar y de la cosecha. Ya en el cuarto de herramientas, Luke empieza a platicar con los dos androides y estos le rebelan su situación y su relación con la Alianza rebelde. Luke descubre el holograma de R2D2 y se entusiasma. R2D2 se pierde en las dunas. Luke y C3PO a bordo de un Speeder, salen en su búsqueda, al encontrarlo también se topan con moradores de las arenas, y Luke queda inconciente después de unos forcejeos. Afortunadamente, un viejo encapuchado llega a espantar a estas criaturas y para fortuna de Luke el anciano con una suerte de magia lo hace despertar. Luke se sorprende y le dice que R2D2 tiene un mensaje para él. Este anciano es ObiWan Kenobi el cual encuentra el mensaje de auxilio en los anales de R2D2.

El sabio invita a Luke a unirse a la aventura de rescatar a la princesa Leia, a lo cual, Luke se niega excusándose por sus labores caseras, pero tratando de ayudar a ObiWan en lo que pueda. El viejo no queda muy convencido. Un tiempo después encuentran el remolque de los Jawas destruido y a todos los Jawas asesinados. Luke se da cuenta que las tropas imperiales sabían a quien habían vendido los androides, así que corre a su casa para tratar de advertir a sus tíos. Llega muy tarde y los encuentra calcinados, la granja destruida queda completamente destruida.

Al regresar con ObiWan, le expresa su deseo de seguirlo y acepta el camino de las pruebas para convertirse en un jedi como lo fue su padre. Deciden trasladarse a Mos Eisley, una suerte de pueblo en donde se juntan los mejores pilotos de carga del planeta y buscan un transporte que los pueda llevar a Alderan. Kenobi comienza hacer tratos con el copiloto de una nave bastante rápida que los podría trasladar a su destino. Los héroes conocen al capitán de la nave escogida, el pirata y contrabandista interestelar Han Solo. Se trasladan al hangar y ahí conocen al *Halcón Milenario*, su transporte. En medio de un tiroteo, la nave parte con rumbo a *Alderaan*, pero al salir al espacio es interceptado por cruceros imperiales, esta vez la nave hace un salto a la velocidad de la luz y escapa del ataque.

En la Estrella de la Muerte, la princesa Leia es sometida a una tortura psicológica, pero Vader no consigue nada, por lo que usa otros métodos. *El Halcón Milenario* logra salir

del hiperespacio para llegar a un cinturón de asteroides. El *Halcón* no registra la presencia del planeta, para entonces ObiWan se da cuenta de que el Imperio lo ha destruido. De pronto un caza imperial los pasa de lado y Han Solo intenta ponerlo en la mira, cuando se dan cuenta que se dirigen a una estación espacial enorme y que no pueden salir de su campo de atracción, por lo que se esconden en los compartimentos de contrabando del *Halcón* para evitar ser encontrados. La nave es capturada y un grupo de reconocimiento registra el *Halcón*, no encontrando nadie a bordo. Sin embargo, Darth Vader siente una presencia extraña en la nave.

Una vez que los soldados bajan la seguridad, emergen los personajes de los compartimentos, y liquidan a dos de los guardias. Han y Luke toman los uniformes de los guardias y se dirigen después de una discusión a la sala de Celdas para tratar de rescatar a la Princesa Leia. ObiWan Kenobi se traslada a la sala de máquinas para poder destrabar el campo magnético y así poder escapar. Los héroes encuentran a la princesa Leia y la sacan de la celda por un conducto de drenaje, hasta llegar a un basurero. Al caer en el basurero, el compresor es activado y a no ser por una acción operativa de R2D2 los héroes hubieran sido compactados junto con la basura. Una vez afuera, deciden separarse para regresar al *Halcón* y en parejas logran llegar a la nave en medio de disparos a través de los pasillos.

ObiWan Kenobi después de destrabar el campo magnético y en camino de regreso a la nave, se encuentra con un viejo conocido, Darth Vader. Un duelo de sables de luz comienza en los pasillos de la Estrella de la Muerte. Los héroes logran reunirse en el *Halcón* en el momento que ObiWan y Vader se encuentran peleando a escasos metros del hangar. ObiWan Kenobi decide hacer un último truco Jedi y desaparece de la vista de todos uniéndose con la Fuerza, pero Luke cree que Vader lo mata por lo cual grita y llama la atención de los guardias, que empiezan a disparar. Luke comienza a regresar el fuego y acaba con unos cuantos pero finalmente sube al *Halcón* y la nave despegue para alejarse de la Estrella de la muerte.

Una vez en el espacio, pilotos del Imperio los persiguen en naves y con la ayuda de las torretas del *Halcón* se deshacen de ellos. El imperio rastrea la nave mientras los héroes huyen y llegan al planeta Yavin IV para contactar a la rebelión. Los planos de R2D2 son analizados y los pilotos son citados para una reunión a la que Luke asiste. Luke se une a los pilotos de cazas. En el espacio, los pilotos se dirigen a la Estrella de la Muerte con el fin de penetrar hasta un punto específico de disparo, que hará explotar la estación espacial.

Después de muchos intentos, Luke y su caza se encuentran dentro del canal, pero

Vader y sus secuaces lo siguen. Han Solo y Chewbacca a bordo del *Halcón Milenario* regresan para brindarle un soporte a Luke. La desorientación por el ataque inesperado, hace que Vader y el otro piloto choquen entre sí y la nave de Vader sale disparada hacia el espacio sin tener control alguno de sus movimientos. Con el camino libre y utilizando la Fuerza, Luke hace un tiro milagroso hacia el conducto del reactor y junto con los demás escapan del lugar tan solo para ser testigos de una explosión que sacude los confines del espacio. Ya de regreso en Yavin IV, los héroes son felicitados y condecorados por su heroica hazaña con una medalla y una ceremonia en presencia de todas las tropas rebeldes.

### *2.2.5 La guerra de las galaxias.*

#### *Episodio V. El Imperio contraataca. (1980)*

Nos encontramos en una época oscura para la Alianza Rebelde. La Estrella de la Muerte fue destruida y también una gran parte del enemigo, pero los ataques del Imperio se han intensificado y obligado a los rebeldes a huir a nuevas bases alrededor de la Galaxia.

Un grupo de rebeldes liderados por Luke Skywalker han establecido una nueva base en el planeta helado de Hoth. Darth Vader obsesionado con encontrar al joven a mandado sondas de reconocimiento a lo largo de la galaxia. Unas de ellas caen en los confines de la base rebelde y comienza su búsqueda. Luke Skywalker y Han Solo se encuentran patrullando las inmediaciones del planeta montados en extrañas criaturas naturales del lugar llamadas: Tauntaun. Cuando Luke ve caer la sonda, cree que se trata de un meteorito y acude para averiguar. Lo detiene un monstruo de las nieves conocido como: Wampa. Este lo deja inconsciente y lo lleva a su cueva para devorarlo. Han Solo regresa a la base rebelde y da su informe de patrulla, ahí se topa con Leia y discuten, lo que indica un romance venidero. En la cueva del Wampa, Luke yace atrapado cabeza abajo. Con una suerte de trucos *Jedi* logra escapar y herir al Wampa. Cuando sale de la cueva, se encuentra con una tormenta de hielo y después de un rato cae al suelo sin fuerzas.

En un estado de agotamiento extremo, se le presenta ObiWan Kenobi a manera de espíritu y le dice que debe continuar su entrenamiento con el maestro Yoda que se encuentra en el sistema Deagoba. Han Solo sale en la búsqueda de Luke Skywalker aun sabiendo las consecuencias de la tormenta, y después de un rato lo encuentra y resguarda. Luke es tratado bajo métodos médicos y al fin logra reponerse. En las

afueras de Hoth una de las sondas detecta la base rebelde y da aviso a Darth Vader y a las tropas del Imperio. Vader acude con un séquito de tropas y transportes todo terreno llamados: ATAT. Una vez que los rebeldes se dan cuenta de que el Imperio sabe su paradero deciden escapar no sin antes preparar una defensa del ataque de las tropas Imperiales.

Después de una jornada bélica en las tierras nevadas, los rebeldes logran escapar y dirigirse a distintos destinos para poder resguardarse y reorganizarse. Han Solo, Leia, Chewbacca y C3PO a bordo del *Halcón* escapan, mientras que Luke a bordo de su caza de alas X se dirige a Deagoba para cumplir la encomienda de ObiWan. El *Halcón* es perseguido por unos destructores y Solo decide internarse en una zona de asteroides. Al final de una demostración de reflejos y nervios de acero se logra deshacer de los cazas que lo persiguen y se mete en uno de los asteroides para descansar y hacer reparaciones.

Luke llega a Deagoba y conoce a Yoda el viejo maestro jedi. Casi de inmediato, comienza su duro entrenamiento para convertirse en caballero jedi y las facultades del joven comienzan a crecer lentamente. Darth Vader empeñado en encontrar al *Halcón*, manda un grupo de cazabombarderos de rastreo a la zona de los asteroides. Las reparaciones en el *Halcón* van viento en popa, a no ser por unos animales espaciales conocidos como Mynocks que empiezan a destrozar los cables externos de la nave espacial. Al darse cuenta que en realidad están dentro de las entrañas de una criatura, Han Solo decide escapar, para después seguir siendo perseguidos por las naves del Imperio.

En Deagoba, Luke es sometido bajo la dirección de Yoda a enfrentar sus más grandes miedos. En una de las sesiones de concentración logra ver premoniciones de sus amigos sufriendo y, dejando el entrenamiento a un lado y desobedeciendo a Yoda, decide ir a Bepin para tratar de ayudarlos. Han Solo y los demás logran escapar. Sin embargo, no se percatan que el cazador de recompensas, Boba Fett a bordo del Slave 1, los sigue sigilosamente hacia su nuevo destino. El *Halcón Milenario* llega al Ciudad de las Nubes en Bepin, para encontrarse con su viejo amigo: Lando Calrissian. Lo que no saben es que Lando ya estaba advertido por el Imperio de su llegada y prácticamente caen en una trampa. Darth Vader, señor del mal, aparece en escena y los toma como prisioneros. Han Solo es conducido a una cámara de tortura y lastimado. Los demás son encarcelados con el fin de atraer a Luke. Vader decide probar el nuevo aparato con el que piensa transportar a Luke. Una cámara de congelación de Carbonita, en la cual toman a Han Solo como conejillo de indias para su prueba. Han

Solo es congelado y sobrevive al proceso, Darth Vader se siente agradado y da el cuerpo congelado de Solo a Boba Fett como pago de sus servicios. Luke llega a la ciudad de las nubes sin saber la trampa que le espera. Logra penetrar a la cámara de congelación y ahí tiene lugar un enfrentamiento entre Luke Skywalker y Darth Vader con sables de luz. Mientras tanto, Lando Calrissian libera con la ayuda de unos guardias de seguridad a Leia, Chewbacca y C3PO. Juntos tratan de detener la huida del cazarecompensas Boba Fett y salvar a Han Solo pero sus esfuerzos se vuelven inútiles, tan solo les queda tiempo de huir.

Lando logra conducir al grupo hasta los elevadores de la ciudad de las nubes y así alcanzar la zona de hangares en donde se encuentra el *Halcón Milenario*. En su huida las tropas imperiales comienzan a disparar y se forma un caos en la ciudad. Este caos le sirve al grupo como cortina de humo para perderse y llegar hasta la zona de hangares en donde se topan con R2D2 que se había perdido cuando llegó con Luke. Los droides se reconocen y R2D2 se une a la fuga de sus compañeros. Su adición al grupo es fructífera, ya que al llegar a la puerta que les impide salir al hangar R2D2 utiliza sus comandos computarizados para poder abrir la puerta y permitir a los rebeldes escapar de las fuerzas del Imperio. La pelea entre Luke y Vader se prolonga desde la cámara de congelación hasta uno de los miradores de la ciudad de Bespin.

Es en este terreno en donde la lucha cansa a Luke y en un movimiento no previsto Darth Vader le cercena la mano derecha, su cuerpo cae y queda desarmado. Estando herido, Luke se refugia en una antena colgante hacia el vacío de la ciudad. Es ahí donde Vader le revela que él es su verdadero padre y que está llamado a unírsele para dominar la galaxia. Luke queda en estado de Shock. Sin lugar para escapar decide tirarse al vacío. La caída lo lleva a entrar en uno de los tubos de ventilación de la ciudad que lo despidió directamente hacia otra antena de donde se detiene y espera su suerte. Sin embargo, usando sus poderes de jedi logra contactar por el pensamiento a Leia y esta, al darse cuenta, decide regresar a bordo del *Halcón* a rescatar a Luke. Al regresar a la ciudad lo ven suspendido de la antena y el *Halcón* postrándose debajo de él, lo recoge y huyen. En el espacio, un destructor imperial les cierra el paso. Lando y Chewbacca logran eludirlo pero no perderlo. Gracias a R2D2 logran acceder a la velocidad de la luz y escapan en medio del fuego enemigo. A Luke le es injertada una mano mecánica para remplazar la que perdió en la batalla, mientras que Lando y Chewbacca deciden seguirle la pista a Boba Fett y así rescatar a Han Solo.

### *2.2.6 La guerra de las galaxias.*

## *Episodio VI. El regreso del jedi. (1983)*

Luke Skywalker regresa a Tatooine para intentar rescatar a Han Solo de las manos de Jawa el Hutt, un gangster intergaláctico que tenía viejas deudas con Solo. Luke desconoce que el Imperio se encuentra construyendo una nueva estación espacial blindada, aún más poderosa que la primera Estrella de la Muerte. Si el arma en construcción llega a ser terminada, significará el dominio total del Imperio sobre los rebeldes y toda la galaxia.

Luke se concentra en el rescate de su amigo Han mandando a R2D2 y C3PO a la fortaleza de Jawa para hacer una negociación. Los droides son recibidos de una manera brusca y el mensaje holográfico que presenta R2D2 no se toma en serio. Jawa no está dispuesto a negociar su objeto más valioso: el cuerpo de Han Solo congelado. Se presenta ante Jawa un cazador recompensas que ofrece a Chewbacca por la recompensa a cambio. Este individuo trata de negociar con Jawa para que le pague más dinero por el cautivo, sin embargo, Jawa no cede. El cazador recompensas saca de su bolsillo un detonador térmico con el cual trata de presionar a Jawa, motivo por el que todos gritan y se esconden, menos Jawa. Finalmente, Jawa le agrada este personaje por su habilidad y coraje y decide presentarle una última oferta en la que los dos queden cómodos, la cual el cazador recompensas acepta gustosamente. Chewbacca es encerrado. Por la noche el misterioso cazador recompensas se infiltra en el salón principal de la fortaleza y en total silencio comienza la descongelación de Solo. Una vez liberado de la carbonita el cazador recompensas devela su identidad al quitarse la máscara, develando el rostro de Leia. Solo no puede ver, pero escucha la voz de Leia llamándolo y la abraza. Jawa siendo un viejo truhán sabía que aquel individuo no era de confiar, por lo que se presenta y apresaa a Solo y a la princesa la vuelve su esclava personal.

Luke Skywalker se presenta en la fortaleza con mucha tranquilidad y usando la Fuerza logra apartar a quien le impide el paso. Así llega hasta el cubículo de Jawa, y se hace presente. Luke le advierte que debe soltar a sus amigos o si no las consecuencias serán devastadoras. Jawa acciona un dispositivo que abre a los pies de Luke una compuerta que lo arroja a un calabozo en donde reside un monstruo gigante llamado: el Rancorn. Luke con base en su habilidad y sus conocimientos de jedi logra matar a esta bestia y esto desata la ira de Jawa, que lo hace traer inmediatamente a su presencia. Una vez ahí, Jawa decide sentenciar a muerte a Luke, a Han y a Chewbacca aventándolos como alimento a un monstruo de las arenas conocido como el Sarlac.

Al siguiente día son transportados por medio de una vaina flotante al lugar de ejecución, mientras que Jawa y su comitiva viajan en otro aún más grande.

Al momento en que lo pasan por la plancha Luke hace un salto invertido y recoge el sable que R2D2 le lanza desde el transporte de Jawa. Una vez armado, comienza a despachar a los soldados de Jawa y a infiltrarse en el trasbordador de Jawa para sabotearlo. En esos momentos de confusión, Leia ahorca con una cadena al capo del crimen y escapa junto con los dos droides, hacia el transporte de los héroes. Luke destruye el motor y la cubierta del transporte y finalmente escapa con los demás. Los amigos se separan, Luke hacia Deagoba y Han y los otros hacia la flota de la Alianza rebelde.

En la segunda Estrella de la Muerte, el emperador Palpatine llega para supervisar los trabajos y tomar control de la misma, ahí lo espera Darth Vader el cual le expresa su interés de buscar a Skywalker y traerlo al lado oscuro de La Fuerza. En Deagoba, Luke regresa para terminar su entrenamiento, pero al ver el estado de vejez de Yoda se da cuenta que no lo requerirá más, Yoda le explica la necesidad de derrotar a Vader pero Luke se encuentra en una encrucijada de matar o no a Vader pues es su padre.

Después de la muerte de Yoda, y la plática con ObiWan, Luke regresa a la flota rebelde para enterarse del ataque inminente que realizara la Alianza en contra de la 2ª Estrella de la Muerte. Han Solo se une dirigiendo con el rango de General a la brigada que desconectara el escudo protector en la Luna de Endor, mientras que Lando Calrissian dirigirá el ataque contra la 2ª Estrella de la Muerte. Luke se une junto con Leia en el ataque de Endor como personal de apoyo en la misión de Solo y así, parten hacia Endor en un trasbordador del Imperio robado. Al llegar ahí, se dan cuenta de que el Imperio tiene soldados registrando el área, por lo cual, eliminan a unos motociclistas del Imperio pero al hacerlo el grupo se separa. Luke regresa con Han y los demás, la que no regresa es Leia. Preocupados se ponen a buscarla, pero caen en una trampa de los Ewoks, pequeñas criaturas peludas del bosque.

Al ser capturados, son llevados a la aldea que se extiende sobre los árboles y ahí se encuentran con Leia. C3PO es tomado como una Deidad y comienza a ser alabado por todos los Ewoks. A raíz de esto, a Luke se le ocurre una idea y hace que C3PO vuele unos momentos por los aires. Los Ewoks creen en su poder y desatan a sus compañeros los cuales se incorporan. Por la noche C3PO cuenta la historia de la Alianza rebelde y de su lucha contra el Imperio. Finalmente, los Ewoks deciden ayudar a los héroes. Luke decide ir con Vader en un intento desesperado por regresarlo al bien, pero no sin antes revelarle a Leia que ellos dos son hermanos e hijos de Vader.

Una patrulla Ewok, encamina a Han y los otros hacia el escudo protector, pero por la

puerta de servicio, ahí amagan a algunos soldados y se logran infiltrar, pero tristemente son capturados por fuerzas de reserva que ya los esperaban. Lando y toda la flota, llegan a la hora pactada al encuentro con la Estrella de la Muerte. Sin embargo, se percatan de que el escudo aun está encendido, y cuando quieren regresar para escapar, los destructores Imperiales hacen su arribo obstruyéndoles el paso. Al ser capturados, Han y los demás se rinden. Sin embargo, los Ewoks atacan por sorpresa y comienza una lucha en el bosque de Endor entre los Ewoks y las tropas Imperiales. Luke se entrega voluntariamente a Darth Vader en la base Imperial, y comienza a tratar de convertir a su padre al lado luminoso de la Fuerza, Vader se niega y arresta a Luke para llevarlo con el Emperador que se encuentra en la estación.

La batalla de Endor es encarnizada, Lando a bordo del *Halcón* y toda la flota rebelde se mueven para evitar ser destruidas, atacando a los acorazados imperiales en una acción desesperada. Luke llega con el Emperador de la mano de Darth Vader. El emperador comienza a jugar con su mente y sus sentimientos tratando de engañarlo como lo hizo con Vader, hasta que finalmente Luke no resiste y comienza una pelea de sables de luz contra Darth Vader. Los Ewoks con la ayuda de los comandos rebeldes logran acabar con las fuerzas imperiales y finalmente Han y los demás destruyen el escudo protector de la 2ª Estrella de la Muerte. Al enterarse de esto Lando y otros pilotos regresan a ejecutar el plan de destrucción sobre la fortaleza espacial. Luke se esconde de Vader y este le hace saber sus sentimientos más oscuros, sobre todo contra su hermana, haciéndole creer a Luke que ella aceptará el camino de la fuerza oscura. Esto libera la ira de Luke y en un último intento de coraje, logra vencer a Vader cortándole la mano robótica derecha y tendiéndolo en el suelo. El Emperador complacido, se acerca a Luke y le pide que mate a su padre para que tome su lugar. En ese momento de confusión Luke recuerda las enseñanzas de ObiWan y Yoda y decide no entregarse al lado oscuro, por lo cual, arroja su sable de luz y prefiere morir antes que convertirse. Al ver la negativa del jedi a la conversión del lado oscuro, el Emperador se llena de cólera y lo golpea con una ráfaga de electricidad.

Al escuchar las súplicas de su hijo, Vader comienza a entrar en razón y momentos antes de que muera Luke, Vader carga al Emperador y lo arroja hacia un reactor en donde su muerte provoca una gran explosión. Mientras tanto, Calrissian y otros pilotos, logran penetrar el corazón de la fortaleza y bombardean con cargas de protones el generador de poder. Luke escucha a su padre y antes de morir le pide que le quite la máscara para apreciarlo con sus ojos, Vader conmovido, le da la razón a su hijo y muere. Luke se apresura y logra salir de la estación a tan solo unos instantes de que se

incendie el hangar. Lando a bordo del *halcón* sale en medio del fuego y se convierte en espectador de una explosión colosal. Al llegar a Endor, Luke le da un funeral a su padre en medio del bosque por medio de la incineración. En la aldea de los Ewoks, todo es felicidad y los héroes se reúnen para celebrar la victoria sobre el Imperio galáctico y Luke Skywalker se convierte finalmente en un caballero jedi.



## Capítulo tres.

### **La influencia de la ciencia ficción en la serie cinematográfica *La guerra de las galaxias*.**

En el presente capítulo, exponemos la definición del término “ciencia ficción” así como una breve historia de su desarrollo a través de la literatura.

Es sorprendente como un género tan poco tomado en cuenta a conquistado durante todo este tiempo a una gigantesca cantidad de personas en todo el mundo. Al igual que cualquier otro género de la literatura, la ciencia ficción logró tener una oportunidad en la pantalla grande a principios del siglo XX con la película *Un viaje a la luna* (1902). Este fue el comienzo de todo un legado que se extendería hasta la llegada de *La guerra de las galaxias* (1977) y que continúa en nuestros días. Resulta sorprendente como todo un conjunto de personas colaboraron en la evolución de todos los agentes que comúnmente forman parte de estas producciones como son: los expertos en efectos especiales, los escenógrafos, los coreógrafos, los diseñadores y todos aquellos que hacen realidad la historia en cuestión.

Esta breve historia de la ciencia ficción en el cine es tan bien presentada en este capítulo; tomamos en cuenta únicamente las películas más representativas de la ciencia ficción en el cine, hago la aclaración de que no es una lista. Por que este trabajo no es de cine, está enfocado al análisis del mito del héroe.

Sin embargo, quiero abordar esto para dar una idea al lector de los diferentes momentos históricos en los que *La guerra de las galaxias* estuvo presente y también encontrar comparaciones con la tecnología y la industria. También aclaro que esta breve historia del cine de ciencia ficción es únicamente abordando el caso estadounidense. Esto por dos motivos. El primero por que es el país que más películas de este género a aportado y en segundo porque en el se puede dar uno cuenta más fácilmente de la evolución visual que se ha alcanzado, misma que hago hincapié para la guerra de las galaxias. Por lo tanto, este capitulo constituye primordialmente un soporte para entender a *La guerra de las galaxias* como un producto de algo que se gestó a partir del mito del héroe y el género de la ciencia ficción en un devenir histórico de la industria cinematográfica.

### 3.1 Definición de ciencia ficción.

La ciencia ficción surge primero en la literatura desarrollando temas fantásticos, pero que podrían ser una realidad en un futuro más o menos próximo por apoyarse en bases científicas que les comunican un factor de posibilidad. La ciencia ficción es un género que habla sobre la ficción especulativa donde los relatos presentan el impacto de avances científicos y tecnológicos, presentes o futuros, sobre la sociedad o los individuos.<sup>60</sup>

Este género ha experimentado durante todo el siglo XX un gran éxito tanto en la literatura como en el cine. Su nombre se deriva de una traducción incorrecta del término en inglés, ya que la traducción correcta sería ficción científica. Si bien muchos expertos opinan que debería utilizarse este último, la costumbre ya está establecida y muy pocos la denominan correctamente.<sup>61</sup> Los cuentos o historias de ciencia ficción son aquellos que exploran los efectos de la ciencia y la tecnología sobre la sociedad. Originalmente creado como un género literario que también ha alcanzado gran desarrollo tanto en el cine como en la televisión. Algunos autores tienen sus propias definiciones y considero que también se deberían conocer para hacer más accesible el tema, las presento a continuación:

Kingsley Amis: «Es aquella forma de narrativa que versa sobre situaciones que no podrían darse en el mundo que conocemos, pero cuya existencia se funda en cualquier innovación, de origen humano o extraterrestre, planteada en el terreno de la ciencia o de la técnica, o incluso en el de la pseudo ciencia o la pseudo técnica.

- ❖ Isaac Asimov: Las historias de ciencia-ficción son viajes extraordinarios a uno de los infinitos futuros concebibles
- ❖ Judith Merril: ciencia ficción es la literatura de la imaginación disciplinada.
- ❖ John Clute: Una historia que trata de un mundo cambiado que aún no se ha hecho realidad.
- ❖ Carlo Fabretti: El relato tipo de ciencia ficción es una narración especulativa, construida a partir de unas premisas contra fácticas no sobrenaturales, generalmente obtenidas por extrapolación de la realidad.
  
- ❖ Eulalio Ferrer Bohórquez: La ciencia-ficción es el género narrativo que sitúa sus tramas en un mundo cuya única pretensión de realidad es la posibilidad de su

---

<sup>60</sup> *Diccionario Enciclopédico Ilustrado Sopena*, tomo 1, p. 617.

<sup>61</sup> Fuente: [http://es.wikipedia.org/wiki/Ciencia\\_ficci%C3%B3n](http://es.wikipedia.org/wiki/Ciencia_ficci%C3%B3n). Consultada en Enero de 2007.

existencia.

- ❖ Sam Lundwald: No existen definiciones unitarias perfectamente válidas para lo que yo aquí, en aras de simplificar, llamo ciencia ficción.
- ❖ Rodolfo Martínez: La fantasía es aquella literatura que intenta convertir lo más cotidiano en extraño; la ciencia ficción la que trata de convertir lo más extraño en cotidiano.
- ❖ Norman Spinrad: Ciencia ficción es lo que se publica en las revistas y libros de ciencia ficción.

Darko Suvin: Una narración imaginaria, determinada por el recurso hegemónico de un lugar y/o unos dramatis personae que 1) son radical o al menos significativamente distintos de las épocas, lugares y personajes empíricos de la literatura mimética o naturalista pero 2), a la vez (en la medida en que la ciencia ficción se diferencia de otros géneros fantásticos; es decir, conjuntos de cuentos imaginarios sin validación empírica) simultáneamente aceptados como no imposibles de acuerdo con las normas cognitivas (cosmológicas y antropológicas) de la época del autor).

### 3.1.1 Breve historia de la ciencia-ficción.

La expresión fue acuñada en 1926 por Hugo Gernsback cuando la incorporó en la década de los años 20 a la portada de una de sus revistas acerca de la narrativa especulativa en Estados Unidos conocida como *Amazing*.<sup>62</sup>

El uso más temprano de este término parece datar de 1851 y se le atribuye a William Wilson, pero se trata tan solo de un uso aislado y el término no se generalizó hasta que Gernsback lo utilizó de forma consistente después de hacer un intento previo con el término *scientifiction* que no llegó a popularizarse.

De esta manera, hasta el año 1926 el término *ciencia ficción* no existía como tal. Hasta esa fecha las narraciones que hoy día no dudamos en calificar de ciencia ficción recibían diversos nombres como: viajes fantásticos, relatos de mundos perdidos, utopías conceptuales o novelas de corte científico.

El canadiense John Clute denomina a esta época anterior a la eclosión del género *proto ciencia ficción*.<sup>63</sup>

### 3.1.2 Proto-ciencia ficción y ciencia ficción primitiva (1818-1937)

La primera obra de ciencia ficción con contenidos similares a los de este género, tal y

---

<sup>62</sup> ASIMOV, *La edad de oro de la ciencia ficción*, tomo I, p. 39.

<sup>63</sup> Fuente: [http://es.wikipedia.org/wiki/Ciencia\\_ficci%C3%B3n](http://es.wikipedia.org/wiki/Ciencia_ficci%C3%B3n). Consultada en Enero de 2007.

como hoy se entiende, se remonta a 1818, año en que es publicado *Frankenstein* o *El moderno Prometeo* de Mary Shelley.<sup>64</sup> Pero cabe señalar que también se pueden ver elementos de ciencia ficción en leyendas y mitos muchos siglos antes. En la mitología griega, se cuenta que Dédalo, el padre de Ícaro y constructor del laberinto de Minos, construyó también estatuas de madera que eran capaces de moverse por si solas, algo así como los robots de innumerables relatos de ciencia ficción del siglo pasado hasta la actualidad.

También el viaje a la Luna fue objeto de iniciativas literarias antes del año 1818; en donde dos de las más conocidas son la de Cyrano de Bergerac, siglo XVII y la del Barón de Münchhausen, siglo XVIII.<sup>65</sup> Habrá algunos que cuestionen la calificación de estas obras como ciencia ficción, de hecho el propio John Clute excluye la obra de Bergerac. Pero cualquiera de estos cuentos clásicos heredan gran parte del espíritu racionalista del siglo XVII que sentó las bases de la ciencia moderna. *Otros Mundos* de Cyrano de Bergerac es auténtica ciencia ficción. No es ciencia moderna, pero sí recurre a los términos científicos de la época salvo alguna que otra excepción.

En cualquier caso, es difícil establecer límites: Clute, en su enciclopedia ilustrada, pone en duda la existencia del género en una etapa más temprana a los finales del siglo XVII, pero el precursor más citado es la gran obra de Tomás Moro, llamada *Utopía* escrita en 1516, primer relato que incorpora la descripción de una sociedad completamente imaginada y con ciertos toques que parecen acercarse a una serie de principios científicos.<sup>66</sup> Sin embargo, se reconocen que la obra que supuso un antes y un después en la concepción de la literatura de ficción científica fue la obra de Mary Shelley. Los primeros años tras la aparición de Frankenstein dieron pocos frutos. Se puede destacar quizá otra de las obras de Shelley como *El último hombre*.

Sin embargo, en la década de 1850 aparece el que probablemente pasa por ser uno de los autores más prolíficos del siglo XIX en el campo de las aventuras de corte científico: Julio Verne, quien en 1851 publica su primera obra con contenido de ficción científica: *Cinco semanas en globo*.<sup>67</sup> La aparición de esta obra supone un hito, pues a partir de su publicación la ciencia pasa de ser de un método para el progreso tecnológico a ser un soporte de historias de aventuras y descubrimientos.

### 3.1.3 Ciencia ficción primitiva

La rama europea de la ciencia ficción comenzó propiamente a finales del siglo XIX con

---

<sup>64</sup> ASIMOV, *op.cit.* p. 40.

<sup>65</sup> IBID, p. 42.

<sup>66</sup> ASIMOV, *Sobre la ciencia ficción*, p. 37.

<sup>67</sup> ASIMOV, *Sobre la...* p. 39.

los escritos de corte científicos de Julio Verne (1828-1905), cuya ciencia se centraba en todo tipo de invenciones, así como con las novelas de crítica social con orientación científica de H. G. Wells (1866-1946).<sup>68</sup> Los relatos y novelas cortas con temas fantásticos aparecieron en las publicaciones periódicas en los últimos años del siglo XIX, y muchos de ellos emplearon ideas científicas para alcanzar la fantasía. Aunque es más conocido por otros trabajos, Sir Arthur Conan Doyle también escribió ciencia ficción.<sup>69</sup> El único libro en el que Charles Dickens se aventura en el territorio de la especulación científica y los extraños misterios de la naturaleza fue en su novela *Bleak House* (1852) en la que Dickens hace que uno de sus personajes muera por un fenómeno conocido como combustión humana espontánea.<sup>70</sup> Dickens investigó casos registrados de tal efecto antes de escribir sobre la materia, para de esta forma ser capaz de contestar a los escépticos de su relato. Tanto Wells como Verne tenían en todo el mundo lectores y escritores que seguían y copiaban sus estilos, especialmente en Estados Unidos. Pronto estaría floreciendo una ciencia ficción autóctona estadounidense. Los escritores europeos aumentaron sus lectores vendiendo en el mercado estadounidense y escribiendo en ese estilo. El siguiente gran escritor británico de ciencia ficción tras H. G. Wells fue John Wyndham (1903-1969). Este autor gustaba de referirse a la ciencia ficción con el nombre de *fantasía lógica*.<sup>71</sup> Antes de la Segunda Guerra Mundial Wyndham escribió exclusivamente para las revistas *pulp*, pero tras la contienda se hizo famoso entre un público general, más allá de la estrecha audiencia de los fans de la ciencia ficción. La fama le vino de la mano de sus novelas *El día de los trífidos* (1951), *El kraken acecha* (1953), *Las crisálidas* (1955) y *Los cuculillos de Midwich* (1957) tampoco podemos dejar a atrás a Karel Capek, introductor del término robot en su obra teatral R.U.R. y creador del clásico de la ciencia ficción *La guerra de la salamandras* escrita en 1937.<sup>72</sup>

En los Estados Unidos el género llegó para impulsar a muchos autores que comenzaron a hacer de él un gusto popular. Mark Twain haría lo propio con su relato llamado *Un yankee en la corte del Rey Arturo*, una novela que exploraba términos científicos aunque fueran enmarcados en una ilusión medieval.<sup>73</sup> Mediante el recurso de la llamada transmigración del alma y el cuerpo del yankee es transportado hacia

---

<sup>68</sup> ASIMOV, *La edad...* p. 43.

<sup>69</sup> ASIMOV, *Sobre la ciencia ficción*, p. 46.

<sup>70</sup> *Ibid.* p. 46, 47.

<sup>71</sup> ASIMOV, *La edad...* p. 44.

<sup>72</sup> ASIMOV, *Sobre la...* p. 47.

<sup>73</sup> *Ibid.* p. 49.

atrás en el tiempo y arrastra consigo todo el conocimiento de la tecnología del siglo XIX. Los resultados son catastróficos, ya que la caballerescas aristocracia del Rey Arturo se ve pervertida por el notable poder de destrucción que ofrecen máquinas como las ametralladoras, los explosivos y el alambre de espino entre otros. Escrita en 1889, *Un yankee en la corte del Rey Arturo* parece predecir sucesos que tendrían lugar 25 años después en 1914, cuando las viejas ideas caballerescas europeas de combate acabarían añicos por las armas modernas y las tácticas innovadoras usadas durante la primera guerra mundial. Otro escritor que escribió historias de este tipo es Jack London. El autor de las novelas de aventuras en el salvaje Yukon y Alaska, también escribió historias sobre extraterrestres (*The Red One*), y también sobre el futuro (*El talón de hierro* y *La invasión sin precedentes*).<sup>74</sup> Estas historias impactaron en el público americano y comenzaron a perfilar algunos de los temas clásicos de la ciencia ficción como el viaje en el tiempo. Pero el autor americano que mejor simboliza el nacimiento en Estados Unidos de la ciencia ficción como género de masas es Edgar Rice Burroughs quien, poco antes de la primera guerra mundial, publica *Bajo las lunas de Marte* (1912) en varios números de una revista especializada en aventuras. Burroughs siguió publicando en este medio durante el resto de su vida, tanto fantasía científica como historias de otros géneros (misterio, horror y fantasía y por supuesto su personaje más conocido: Tarzán); pero, las historias de John Carter (ciclo de Marte) y Carson Napier (ciclo de Venus), aparecidas en aquellas páginas, hoy día se consideran joyas de la ciencia ficción más temprana.<sup>75</sup> No obstante, el desarrollo de la ciencia ficción americana como género literario surgiría hasta 1926, año en el que Hugo Gernsback funda *Amazing*<sup>76</sup> y se crea la primera revista dedicada exclusivamente a las historias de ciencia ficción. Por otra parte, fue él quien eligió el término *scientifiction*<sup>77</sup> para describir a este género, el nombre de Gernsback y el vocablo al que dio origen han quedado unidos para la posteridad y, aunque las historias que se publicaban en ésta y otras revistas con un éxito cada vez mayor, no gozaban del aval de ser literatura seria y la mayoría las consideraban basura literaria, lo cierto es que una revista dedicada enteramente a un género como la fantasía científica tuvieron un gran impacto en la percepción del público y atrajo a muchos a la lectura de las historias de especulación científica.

---

<sup>74</sup> ASIMOV, *Sobre la...* pp. 49, 50.

<sup>75</sup> IBID, p. 50.

<sup>76</sup> *Ibid.* p. 51.

<sup>77</sup> ASIMOV, *La edad...* p. 45.

### 3.1.4 La Edad de Oro (1938-1950)

Con el surgir en 1938 del editor John W. Campbell y su labor en la revista *Astounding Science Fiction* (fundada en 1930) y con la consagración de los nuevos maestros del género: Isaac Asimov, Arthur C. Clarke y Robert A. Heinlein, el género de la ciencia ficción empezó a ganar altura como género literario, especialmente con este último, que fue el primer autor que consiguió que se editaran historias del género en publicaciones más generalizadas, y fue también el que le dio mayor madurez al género e influyó en su desarrollo posterior. Las incursiones en el género de autores que no se dedicaban exclusivamente a la ciencia ficción también le dieron respetabilidad como es el caso de Karel Capek, Aldous Huxley y C.S. Lewis. Este tipo de revistas mostraban portadas con todo tipo de imágenes sugerentes que rayaban entre lo grotesco y lo imposible como monstruos con ojos de mosca, cerebros con movimiento propio, extraterrestres extravagantes, etc, que aunados a imágenes de mujeres medio desnudas, daban una imagen mucho más atrayente para los adolescentes de la época. Después de la segunda guerra mundial se produce una transición del género. Es la época en la que los cuentos empiezan a ser desplazados por las novelas y los argumentos crecen en complejidad. Se fundan nuevas revistas y algunas incluso son publicadas en Europa como es el caso de *Galaxie* versión francesa de *Galaxy*<sup>78</sup> que empieza a publicarse en el año 1950.

### 3.1.5 La Edad de Plata (1951-1965)

El que puede ser considerado como el primer título notable de ciencia ficción en la posguerra no fue escrito por un autor habitualmente catalogado como escritor de este género, de hecho, el libro ni siquiera fue catalogado como tal por su editor; pero sin duda lo es, y le dio a su autor fama internacional; nos referimos a *1984* de George Orwell.<sup>79</sup> Sin embargo el periodo de los años 50 contiene una larga lista de escritores que han sido la columna vertebral del género hasta finales de siglo pasado como: Heinlein, Asimov, Clifford D. Simak, Clarke, Poul Anderson, Philip K. Dick, Ray Bradbury, Frank Herbert y muchos otros.<sup>80</sup> En cuanto a los títulos, de esta época son libros que hoy son considerados clásicos como: *Crónicas marcianas* o *Fahrenheit 451* de Ray Bradbury, *Mercaderes del espacio* de Pohl y Kornbluth, *Más que humano* de Sturgeon; sin olvidar *El fin de la eternidad* o la trilogía de *Fundación* de Asimov, y

---

<sup>78</sup> ASIMOV, *Sobre la...* p. 57.

<sup>79</sup> ASIMOV, *La edad...* pp. 46,47.

<sup>80</sup> ASIMOV, *Sobre la...* p. 57.

*Lotería solar* o *El hombre en el castillo de Dick*.<sup>81</sup> Algunas de ellas serían adaptadas al cine o la televisión; *La naranja mecánica* de Anthony Burgess es un ejemplo de esto que estamos hablando. De igual manera, es en esta época cuando empiezan a otorgarse los premios Hugo, cuya primera edición se dió en 1953. La última novela digna de mención de este período es *Dune* de Frank Herbert, y todas las secuelas y precuelas que su hijo Brian Herbert y Kevin J. Anderson han escrito en conjunto. No hay que pensar que tras su publicación, en 1965 hubiese una revolución que cambiase el panorama de forma drástica. Sin embargo, un nuevo estilo empezaba a ganar el crédito de los aficionados.

### 3.1.6 La Nueva Ola

Los años transcurridos entre 1965 y 1972 son el período de mayor experimentación literaria de la historia del género. En Inglaterra, se puede asociar con la llegada de Michael Moorcock a la dirección de la revista *New Worlds*. Moorcock, entonces un joven de 24 años, dio espacio a las nuevas técnicas como las que manejaba la literatura de William Burroughs y J.G. Ballard.<sup>82</sup> Los temas empezaron a distanciarse de los tan mencionados robots e imperios galácticos de las edades de oro y plata de la ciencia ficción, centrándose en temas hasta entonces inexplorados y desconocidos como: la consciencia, los mundos interiores y las dimensiones entre otros. Autores como Samuel Ray Delany, Judy Merrill, Fritz Leiber, Philip K. Dick, Philip José Farmer y Robert Silverberg, representan la esencia y la fuerza de las nuevas vías en este género literario. Durante un tiempo, estos nuevos temas y estilos parecieron acrecentarse y llegar a ganar la mayor parte de los galardones más importantes. Y, aunque los grandes maestros consagrados de este género seguían teniendo sus lectores, parecía que las nuevas vías habrían de imponerse. Sin embargo, los lectores empezaron a retornar a los antiguos temas. Aunque el panorama literario ya no era el mismo había crecido y madurado con el tiempo, los lectores ahora entendían que el género podía ser mucho más que robots y estados de conciencia alterados.

### 3.1.7 El Cyberpunk y la actualidad

En la década de 1980 surgieron las computadoras y mucha tecnología innovadora. Esto disparó la imaginación de jóvenes autores, convencidos de que tales prodigios tecnológicos producirían profundas transformaciones en la sociedad. Esto se ve

---

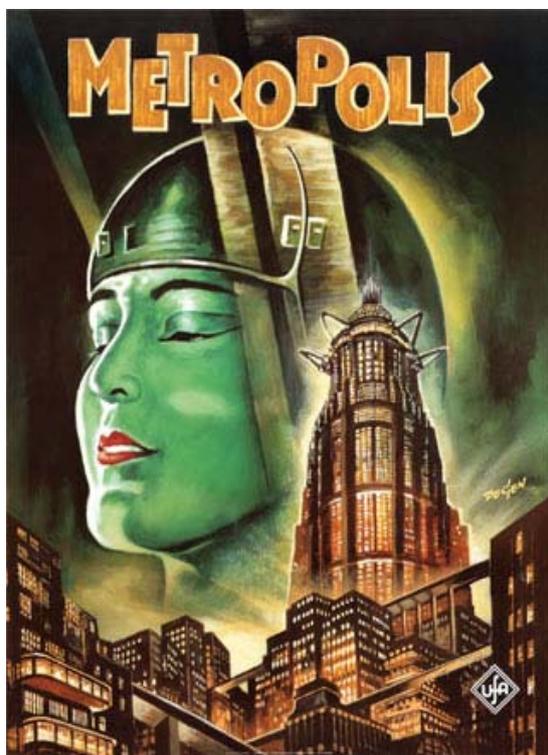
<sup>81</sup> Asimov, *Sobre la...* p. 58.

<sup>82</sup> Asimov, *Sobre la...* p. 64.

reflejado a través del llamado movimiento Cyberpunk, un término que conjugaba una visión pesimista y desencantada de un futuro dominado por la tecnología y el capitalismo con un idealismo punk, rebelde y subversivo, de tintes anarquistas. Una nueva generación de escritores surgió bajo esta etiqueta, encabezados por escritores como William Gibson. Hoy podemos hablar de un sin número de escritores de este género, sin embargo, sería arriesgado tener una lista definida más aun decir cuales son los maestros del género actualmente. Sin embargo, podemos destacar a los más conocidos como reflejo de esta herencia literaria. Michael Crichton es uno de ellos con títulos como: *Esfera*, *Rescate en el tiempo* y la saga de *Parque jurásico*, lo elevan como uno de los más representantes actualmente, pero no hay que olvidar que muchos jóvenes están surgiendo y creando nuevos relatos de los cuales en un futuro serán representantes históricos de nuestra actualidad.

### 3.2 La ciencia ficción y el cine.

Cuando se habla de la historia de la ciencia ficción en el cine es imprescindible mencionar la existencia en la industria de George Melies. Melies fue el primero y más importante de los cineastas dramáticos que empezó a fijar su mirada en el género de la ciencia ficción. Originalmente, se dedicó a ser mago pero vio una nueva manera de



hacer magia a través del cinematógrafo.

Melies mostró en la película *El viaje a la Luna* (1902), cómo el cine podía realizar el más maravilloso truco de magia de todos: simplemente parando la cámara, añadiendo algo a la escena o quitando algo de ella, y luego arrancando la cámara de nuevo, hizo que las cosas simularan aparecer y desaparecer.<sup>83</sup> Este es el primer precedente real de una película de ciencia ficción. Recordemos que para esa época los viajes espaciales eran únicamente un sueño para la ciencia. Con esta película los espectadores comenzaron a adentrarse en este género pero

sobre todo a hacerse a la idea de encontrarlo de ahora en adelante en las salas de

<sup>83</sup> DUCA, *Historia del cine*. p. 83

Cromo promocional de la película: *Metrópolis* (1929).

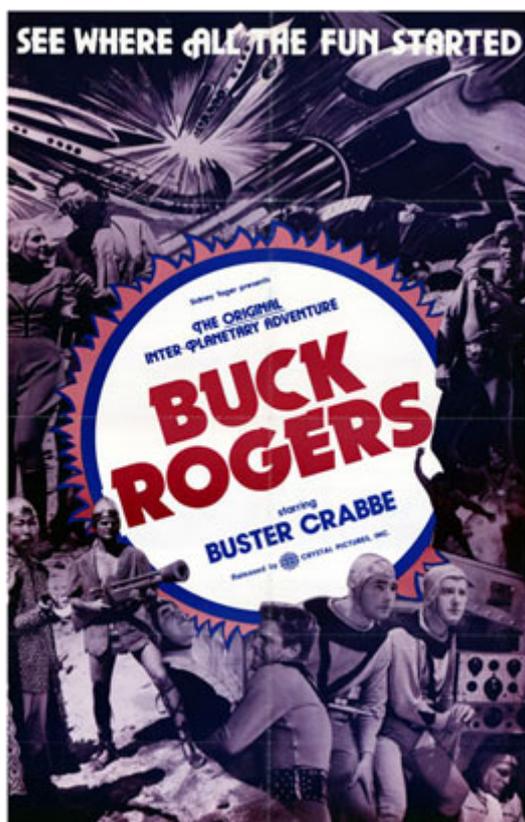
cine.<sup>84</sup>

*Himmelskibet* (1917) realizada dieciséis años después de *El viaje a la luna* trató de continuar con el género, sin embargo no fue una buena producción.

Sin duda la premisa de la película *Metrópolis* (1920) en la cual se desarrolla un futuro en el que unos cuantos, los pensadores, gobiernan desde la superficie a la ignorante sociedad de trabajadores sería otro clásico de este género. Resulta sorprendente esta cinta del director alemán Fritz Lang realizada en 1927.

El argumento, escrito por su esposa, Thea von Harbour, trata de explicar eficazmente la lucha contra lo inevitable, la deshumanización por la tecnología con una realización impecable que, incluso el día de hoy, puede llegar a sorprendernos en muchos aspectos.<sup>85</sup>

Por otra parte, las series semanales se introdujeron en las matines a los cines, así como el género comercial de la ciencia ficción.



86

<sup>84</sup> DUCA, op. cit. p.72.

<sup>85</sup> *Ibid.* p.73.

<sup>86</sup> Cromos promocionales de las películas: *Buck Rogers* (1934) y *El viaje de a Marte de Flash Gordon* (1939).

Películas como *Buck Rogers en el siglo 25* (1934) y *Flash Gordon conquista el universo* (1940) tomaron por sorpresa las salas de cine. En estas aventuras espaciales, los niños y algunos mayores experimentaban como nunca antes la idea de encontrarse en una historia totalmente distinta a la que conocían y fueron testigos de las hazañas de sus héroes. Además, se introdujeron los primeros modelos de naves espaciales con



movimiento inteligente y los primeros efectos de rayos láser y fotomontajes sobre pantalla azul.

George Lucas confiesa que estas series que veía en su niñez contribuyeron a la idea que después tuvo en la creación de su saga cinematográfica.

Otras películas como: *El hombre invisible* (1933) propusieron los primeros efectos de invisibilidad ficticia, con recursos claramente muy adelantados para su época, mismos que se retomaron meses después para algunos efectos especiales en las producciones antes dichas de Larry Crabbe (*Flash Gordon – Buck Rogers*).

<sup>87</sup> Si se es observador, existen similitudes entre la serie cinematográfica *La guerra de las galaxias* y estas series sabatinas de los años treinta. Para las siguientes décadas el cine se movilizó en las áreas de la comedia



musical, la aventura y la acción. Sin embargo, el cine de ciencia ficción continuaba creando clásicos como son: *Japoteurs* (1942) y *Destino: La Luna* (1950). Sin embargo, una de las películas que llamó más la atención fue *El día que se paralizó la tierra*. (1951) En donde el mundo atraviesa por la era de la guerra fría, y todos creen que en <sup>88</sup>cualquier momento se desatará la

hecatombe nuclear. Entonces, un extraterrestre arriba a Washington, D.C. (Klaatu), y le pide a la humanidad que trate de vivir en paz o de lo contrario será destruida por el resto de las demás razas que la consideran nociva para el universo.

<sup>87</sup> Cromo promocional de la película: *El hombre invisible* (1933)

<sup>88</sup> Cromo promocional de la película: *El día que se paralizó la Tierra* (1951)

La reacción del ejército de los Estados Unidos es hostil, pero Klaatu, posee un súper robot (Gort) que derrite lo que se encuentra a su paso. Este filme constituye un importante documento de toda una época y muchos de los nombres que se utilizaron en esta película fueron rescatados por Lucas y reutilizados en su saga a manera de



homenaje. Otra película importante que se dio en esta época fue: *La guerra de los mundos* (1953), en la que una raza de alienígenas apostaban a la idea de conquistar la tierra y eliminar al hombre. Un verdadero clásico de la ciencia ficción. Algunas otras películas como: *Planeta prohibido* (1956), *La tierra contra los platillos voladores* (1956), *El hombre bestia* (1956), *La maldición de Frankenstein* (1957) y *Hombres del espacio* (1960) continuaron el legado de la ciencia ficción en el cine. Sin embargo, una de estas películas, *La maquina del tiempo* (1960), toca una de los temas <sup>89</sup> más ligados a la ciencia ficción el viaje a través del

tiempo. Una aventura inspirada en un libro de H. G. Wells que cautivo a mucha gente en aquel entonces. Después de un periodo de descanso se comenzaron a producir nuevas películas de este género pero una de ellas llamó mucho la atención. *2001, Odisea del espacio* (1961), donde se habla de un recorrido psicodélico en el que el astronauta Bowman se convierte en el "Hijo de las estrellas" y donde se ve claramente la teoría campbelliana del umbral de la aventura: El héroe pasa el umbral mágico que divide la esfera de este mundo con la de otro.

Es una imagen para la antiquísima idea del "renacimiento espiritual". O como Campbell menciona en su libro *El héroe de las mil caras*: "El héroe, en vez de conquistar o conciliar el poder del umbral, es tragado en lo desconocido, y parece haber muerto".

En otras ocasiones este renacimiento espiritual se representa mediante una travesía marítima, un viaje a la región más subterránea de la Tierra o, en nuestro caso, en un astronauta quien literalmente se pierde en la imagen de un monolito que orbita los alrededores de Júpiter.

Dave Bowman es, entonces como en la mitología griega, un Odiseo que naufraga en los mares siderales. También se da una confrontación hombre-máquina con HAL-9000, una máquina asesina que pretende acabar con la vida del héroe. Para muchos, la más

---

<sup>89</sup> Cromo promocional de la película: *La máquina del tiempo* (1960)

grande película de ciencia ficción del siglo XX, que si bien Lucas a reconocido no es muy de su agrado, es en esencia otra gran aportación a la historia de la ciencia ficción.



90

Continuaron el legado algunas otras películas como fueron: *El planeta fantasma* (1961), *El cerebro que no debería morir* (1962), *El planeta Bur* (1962), *Monstruosidad* (1964), *La bestia sangrienta* (1968) las cuales comenzaron a revelar nuevas técnicas en los efectos especiales aplicados para estas producciones.

La ciencia ficción propositiva encontraría nuevamente un espacio en esta época, presentando películas como: *El planeta de los simios* (1968) la cual describe a un grupo de astronautas quien bajo un proceso de hibernación durante un viaje espacial, llegan a un mundo inhóspito dominado por monos de diferentes razas con comportamientos humanoides que son la evolución de los que alguna vez habitaron el planeta tierra.

Como ya se mencionó anteriormente, uno de los impactos más fuertes para la industria del cine norteamericano a finales de los sesenta, fue el hecho histórico del comienzo de la guerra de Vietnam. En ese momento se vino abajo todo el esfuerzo que la política cine-teatral y los productores de Hollywood habían hecho para llevar a las nuevas generaciones a otro tipo de conciencia.

Si bien el contenido de las películas no había sido absuelto en su totalidad del cine

---

<sup>90</sup> Cromos promocionales de las películas: *Planeta prohibido* (1956) y *2001 Odisea del espacio* (1961)

épico y de guerra su presencia solo atraía a los viejos combatientes o gente que buscaba la representación artística de la historia bélica, pero no a la gran mayoría del público norteamericano y mundial, que buscaban en el cine una buena historia no necesariamente bélica que los entretuviera.

Algunas otras producciones de ciencia ficción se dieron en este tiempo como fueron: *Frankenstein debe ser destruido* (1969), *El platillo bambú* (1968) y *Drácula contra Frankenstein* (1971). En esta época salió a la luz *THX 1138* (1970) re-make de la obra universitaria de Lucas que consigue replantear el claustrofóbico mundo de la novela futurista *1984*, aunque lo logra dando más bien, un enfoque psicológico y sociológico. El individuo, THX -1138 es llamado a romper paradigmas, y repite aquello del triunfo de la individualidad. El mundo en el que viven THX y sus amigos es subterráneo, y su fuga implica salir a la superficie.

Por otro lado, tenemos a *Solaris* (1972), *La mutación* (1973), *La invasión del fondo de la Tierra* y por supuesto *Roller ball* (1975) que plantea, la no existencia de los países, sino de corporaciones, las cuales han creado el deporte que le da título al filme. El ídolo de masas, Jonathan E. es un individuo que se alza contra el *status quo* y desafía al sistema.

A raíz de estas producciones, los grandes estudios empezaron a buscar nuevos talentos a principios de los años 70s enfocados no tanto a la actuación, sino en la dirección. Por consiguiente, nuevos directores comienzan a aparecer en escena como son: Martin Scorsese, Brian De palma, Steven Spielberg, Francis Ford Coppola, Stanley Kubrick (del cual ya existían éxitos como: *Naranja mecánica* y *2001 Odisea del espacio*) y por supuesto, George Lucas.

### **3.3 La guerra de las galaxias y el regreso de la ciencia ficción.**

En mil novecientos setenta y siete uno de estos jóvenes directores, George Lucas, introdujo un nuevo concepto de ciencia ficción en el mundo cinematográfico. Nada convencional y por el contrario propositivo, estaban de regreso. Fue el estreno de una producción que llegó a revolucionar la misma Industria cinematográfica: *La guerra de las galaxias* o mejor conocida como *StarWars* (1977).

Esta aventura mítica espacial contenía todo lo que el cine había acumulado casi desde sus inicios: romance, aventura, acción, drama y el componente mítico que hizo de esta producción algo verdaderamente atrayente.

Acompañada de nuevos efectos visuales nunca antes vistos por cualquier audiencia y un score musical impresionante *La guerra de las galaxias* se disparó literalmente hasta

las estrellas para alcanzar la fama y el éxito en el nivel mundial. El 25 de mayo de 1977 se estrenó el *Episodio IV: Una nueva esperanza*, uno de los mejores filmes de su tiempo.

Ganó siete Oscars en las categorías de dirección de arte, escenografía, efectos visuales, vestuario, edición, banda sonora y un reconocimiento especial por los efectos



de sonido. *La guerra de las galaxias* fue dirigida por Lucas en los años 1976 y 1977 con un presupuesto de 10 millones de dólares.<sup>91</sup>

Esta producción y sus secuelas revolucionaron a la industria y cautivaron al público a finales de los años setenta dando cabida a un género que no se tomaba en serio, la ciencia ficción. Por otra parte, Lucas abrió camino a los cineastas independientes ya que estas películas corrieron bajo la distribución de Fox pero el presupuesto fue manejado directamente por Lucas y un banco norteamericano, dejando así el camino libre para muchos directores y productores del futuro, en un <sup>92</sup> llamado: cine independiente y de calidad.

Bajo esta situación otros continuaron haciendo del género el objeto de moda y otro grande también se ocuparía de aportar lo propio.

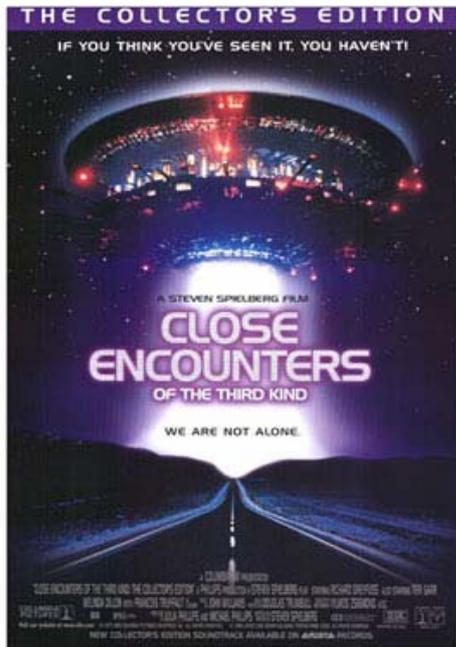
Steven Spielberg se dedicó de igual modo a revolucionar el cine hollywoodense de efectos especiales e historias fantásticas.

En *Encuentros cercanos del tercer tipo* (1977) plantea la neurosis de un sujeto común y corriente cuya vida se ve trastocada por un encuentro extraterrestre.

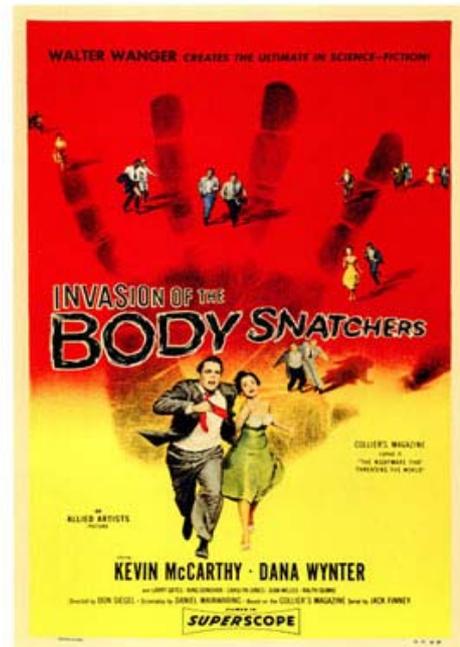
La cinta trata sobre extraterrestres y tecnología súper desarrollada.

<sup>91</sup> Comic de *Star Wars* Episodio 3 *La Venganza de los Sith*.

<sup>92</sup> Cromo promocional de la película: *La guerra de las galaxias* (1977)



93



94

También se dieron películas como: *La invasión de los ladrones de cuerpos* (1978), *Invasores espaciales* (1978), *Choque en las estrellas* (1978) y *Viaje a las estrellas: La película* (1979).



El 21 de mayo de 1980 se estrenó *El imperio contraataca*, la tercera película más taquillera de las historia. Ganó dos premios de la Academia: mejor sonido y mejores efectos visuales. Esta película introdujo el tema de la marcha imperial, una de las melodías más conocidas en la historia del cine, compuesta por John Williams, amigo de Lucas y compositor musical de la saga.

Este episodio se considera el mejor de la primera trilogía, por su ambigüedad y su carácter oscuro.

*Episodio V* fue dirigida por Irving Kershner y el libreto corrió en manos de Loren Kasdan, esta vez

<sup>95</sup> Lucas supervisó el proceso de producción y edición. El presupuesto para este film fue de 18 millones de dólares. <sup>96</sup>

En el clásico conocido como *Alien, el octavo pasajero* (1979) de Ridley Scott, la ciencia ficción alcanzó la cúspide de la relación entre este género y el terror, convirtiéndose en

<sup>93</sup> Afiche de la película: *Encuentros cercanos del tercer tipo* (1977)

<sup>94</sup> Afiche de la película: *La invasión de los ladrones de cuerpos* (1978)

<sup>95</sup> Afiche de la película: *El imperio contraataca* (1980)

<sup>96</sup> *Idem.*

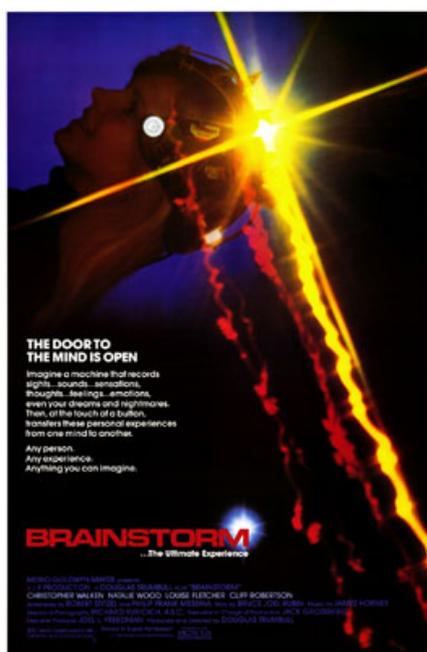
un clásico que sus secuelas realmente no pudieron superar. Por otro lado, *Mad Max* (1980) roza el terreno que James Graham Ballard bautizó como "ficción especulativa". En una Australia futurista donde la gasolina se está terminando se ve cómo la humanidad superaba la crisis energética. *Mad Max* es una cinta de culto, gracias a la brutalidad con la que se desenvuelve su trama.



Los siguientes años se produjeron películas tales como: *Proyecto Brainstorm* (1983), que presenta una sombría especulación sobre la muerte y los secretos de la psique, disparada gracias a una invención que aún pertenece al campo de la ciencia ficción.

*Tron* (1982) del director Steven Lisberger propone una fantasía en donde la relación programa-usuario alcanza proporciones míticas. Flynn el protagonista, es una suerte de Mesías que ha llegado a redimir al mundo informático de ese sistema operativo, acompañado de *Cursor* y guiado por el paladín Tron.

97



Sin embargo, ninguna de estas dos son tan alabadas como el clásico *Blade Runner* (1982) dirigida por Ridley Scott.

La cual es una adaptación de la novela de Philip K. Dick: *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* que sirvió para esta portentosa película cuya atmósfera ha tratado de ser emulada muchas veces.

Con personajes de una gran complejidad como son: el frío agente Deckard, el androide Rachael, el replicante Roy Batty, el polizón Gaff o el creador de robots Tyrell, *Blade Runner*, es por supuesto

98

considerada como un clásico importante de este género.

El 25 de mayo de 1983 se estrenó *Episodio VI: El regreso del Jedi* el cual aún mantiene el récord mundial de entrada en un día de exhibición <sup>99</sup>. La dirección de este filme

<sup>97</sup> Afiche de la película: *Alien* (1979).

<sup>98</sup> Afiche de la película: *Proyecto Brainstorm* (1983).

<sup>99</sup> David Brin, *Star Wars on trail*. p. 42

estuvo a cargo del escocés Richard Marquand.



El guión fue nuevamente realizado por Lawrence Kasdan y George Lucas. La película originalmente se había anunciado como: *La venganza del Jedi*, pero el título cambió al que conocemos como el definitivo. Con esta película terminó el ciclo de esta primera trilogía que relata la redención de Anakin Skywalker.<sup>100</sup>

La saga espacial de *La guerra de las galaxias*, cambió la visión cinematográfica de finales de los años setenta y principios de los ochenta al retratar de manera creíble una historia de ciencia ficción con efectos especiales que mejoraron la industria cinematográfica y reactivaron el

101

gusto por la ciencia ficción.

La siguiente mitad de esa década y durante los años noventa, muchas de las producciones de ciencia ficción fueron realizadas bajo la inspiración creativa de Lucas.



Otros creadores de historias de ciencia ficción vieron en *La guerra de las galaxias* la piedra angular que cambió la manera de hacer cine de ciencia ficción, y continuaron creando bajo el camino que Lucas había dejado en la industria. Películas como: *Gojira* (1984), *Criatura* (1985), *Critters* (1986), *Campamento espacial* (1986) buscaron continuar el legado de la ciencia ficción. El exterminador (1984) del director James Cameron. Clásico que cambió a la industria de los efectos especiales (bajo la supervisión de Industrial Light and Magic y Stan Wingston) y marcó un rumbo nuevo dentro de esta corriente.

102

En esta película se pueden contemplar los viajes en el tiempo, tema inseparable de la ciencia ficción. Esta historia cuenta las aventuras de un padre que viaja al pasado para defender la vida de su hijo en la persona de su amada embarazada en contra de un

<sup>100</sup> Ibid, p. 43.

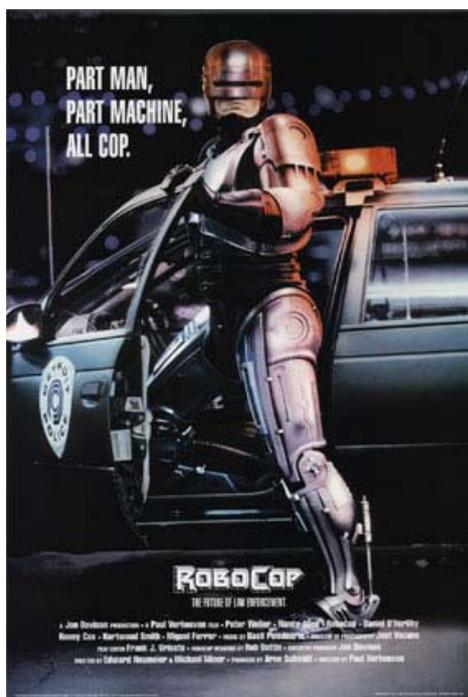
<sup>101</sup> Afiche de la película *Tron* (1982).

<sup>102</sup> Afiche de la película *El regreso del jedi* (1980).

exterminador, un androide asesino. *El exterminador 2. El día del juicio final* (1992), continuación de la primera vino nuevamente a sorprender, por sus impresionantes efectos por computadora en especial el *morphing* que realiza el T-1000 fue determinante en la industria del cine de ciencia ficción y fantástico. Esta película tiene un ritmo impecable, ata y desata muy bien los cabos de la primera parte, y logra extender la historia con lujo de detalle. Al parecer el planteamiento nitscheano del "eterno retorno" se puede observar claramente al mirar esta película.

*Volver al Futuro* (1985), cuenta la historia de Marty Mcfly, un colegial que se ve inmiscuido en un embrollo por accidente y viaja a través del tiempo en un vehículo modificado para dichas actividades con el fin de rescatar a sus padres y prevenir que su familia desaparezca. El film fue todo un éxito y tuvo un par de secuelas, dándole así un enfoque diferente a otras películas fantásticas del pasado que también hablan de máquinas viajeras del tiempo.

*Dune* (1986), adaptación del director David Lynch a la novela del mismo nombre perteneciente al autor Frank Herbert, cuenta la historia de una especia geriátrica llamada *melange*, una droga potente que tiene una infinidad de usos para las razas del



universo, al igual que en *La guerra de las galaxias*, existe un elegido el llamado: *Kuizarts Haderach* que emprende una revolución para liberar a un pueblo conocido como los fremen, en el desértico planeta de Arrakis en donde la única compañía son los gigantescos gusanos de arena que deambulan por doquier. La misión de este elegido, a grandes rasgos, es asentar un nuevo orden universal y terminar con la corrupción de la cofradía y del imperio cósmico. Algunas otras producciones como: *Los amos del universo* (1987), *Cíclope* (1987) y *Payasos asesinos del espacio* (1988) resultaron ser productos que no convencieron a la audiencia.

103

*RoboCop* (1987) y *El vengador del futuro* (1989) dirigidas por Paul Verhoeven, son buenos ejemplos de cómo la ciencia ficción continuaba evolucionando en el cine sanguinario y brutal.

---

<sup>103</sup> Cromo promocional de la película: *Robocop* (1987)

*Akira* (1987) de Katsuhiro Otomo. Heredera del cómic Domu del propio Otomo, invita a deleitarse ante las potencialidades de la mente humana y admirar la belleza del horror en dibujos animados adelantados a su tiempo. El argumento plantea la posibilidad de que una sola fuerza sea creadora y destructora a la vez.

Otras películas como *Cyborg* (1989) y *Tetsuo* (1989) buscaron reenfoque a la ciencia ficción a la desarrollo de tecnologías mecánico – orgánicas. *Abraxas, el guardian del universo* (1991) y *La máquina del tiempo* (1992) hicieron lo propio en aquel momento. Sin embargo sería *Parque jurásico* (1993) dirigida por Steven Spielberg, quien marcaría este momento en la historia de la ciencia ficción. Cuenta como el ser humano ha alcanzado tal desarrollo científico y tecnológico que decide clonar a varias especies de dinosaurios. Esta situación ideada por Michael Crichton, es hábilmente dirigida por Spielberg, y contundentemente fabricada por Industrial Light & Magic (Compañía de Lucas).



*Cyborg americano: El guerrero de acero* (1993), *Sin escape alguno* (1994), *Policía del tiempo* (1993) y *El juez Dredd* (1995) son otras películas que mezclaron la ciencia ficción con la acción y la brutalidad.

Otras producciones de finales de esta década de los noventa son: *Especies* (1996) *El quinto elemento* (1998) y *12 monos* (1996) donde se abordan nuevamente viajes en el tiempo y la posibilidad de futuros posibles para la humanidad. Pero sin duda alguna, *The Matrix* (1999) dirigida por Andy y Larry Wachowski, nos introduce a un mundo de proporciones gigantescas y de referencias bíblicas en todo momento.

104

Nos encontramos ante un iluminado que rompe con el engaño del mundo. Las referencias mitológicas no paran ahí: Neo es un hijo del destino, un caudillo que ha nacido para liberar a la raza humana. Morfeo, como muchos le han llamado, es una versión milenarista de Virgilio (figura clásica de Dante en su obra *La divina comedia*), y los agentes son encarnaciones como si fueran los demonios bíblicos (los guardianes del umbral) que Dios ha creado para probar a los héroes. *Matrix* es sin lugar a dudas

<sup>104</sup> Afiche de la película: *Especies* (1996)



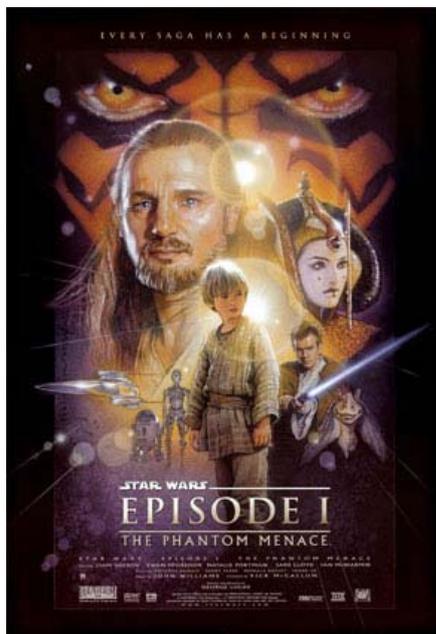
una gran realización del cine de ciencia ficción de los noventa.

A finales de la época de los 90 ocurrió una segunda explosión en la saga de *La guerra de las galaxias* al anunciarse que una nueva

105

generación de películas estaba en camino, se trataba de una visión retrospectiva de lo que ya se conocía, una nueva jugada que pondría a Lucas dentro del plano

taquillero y atraería a una nueva generación de consumidores y fanáticos.



El 19 de mayo de 1999 se estrenó el *Episodio I: La amenaza fantasma*, la precuela de la trilogía original, con efectos visuales superiores y la inclusión de personajes completamente digitales.

106

Fue escrita y dirigida por George Lucas, con un presupuesto de 115 millones de dólares.

La película tuvo muchas críticas en todos los niveles, debido a la actuación y a la inclusión de elementos bíblicos que supuestamente ofendían a las religiones cristianas, como es el caso de la idea del elegido mesiánico la madre virgen que engendró.

Sin embargo, marcó el regreso de *La guerra de las galaxias* a las salas de cine. Muchos fanáticos de esta serie expresaron su alegría al tener la posibilidad de volver a experimentar una nueva trilogía dentro de esta saga espacial.<sup>107</sup>

El 15 de mayo del 2002, se estrenó el *Episodio II: El ataque de los clones*, esta película fue grabada con base en una cámara digital, la Sony HD, y se convirtió en una de las quince películas más taquilleras de la historia.

La dirección y el libreto de *El Ataque de los Clones* estuvieron nuevamente a cargo de George Lucas, quien ahora tuvo un presupuesto de 120 millones de dólares para la realización de esta producción.<sup>108</sup>

<sup>105</sup> Afiche de la película: *Matrix, Revoluciones* (2003).

<sup>106</sup> Afiche de la película: *La guerra de las galaxias, Episodio I La amenaza fantasma* (1999).

<sup>107</sup> *Comic de StarWars Episodio 3 La Venganza de los Sith.*

<sup>108</sup> *Idem.*

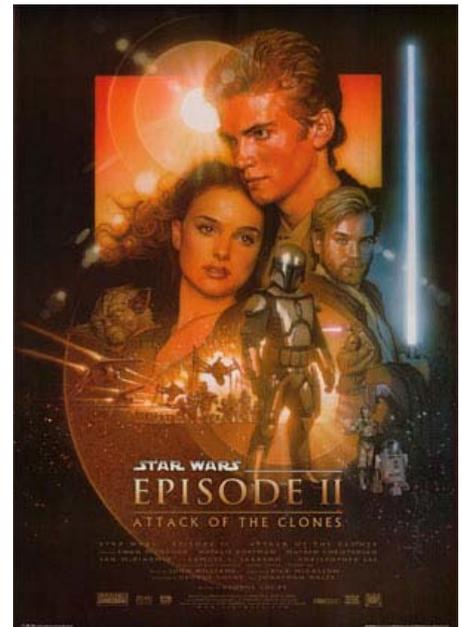
Finalmente, el 19 de Mayo del año 2005 llegó el esperado *Episodio III: La venganza de los Sith*. El furor se vino a presentar una vez más como lo hizo anteriormente y al parecer más fuerte que nunca al tratarse de la última película de esta serie. La dirección y guión estuvieron nuevamente a cargo de George Lucas y la producción costó 115 millones de dólares convirtiéndose en un éxito mundial en tan sólo tres días de exhibición.<sup>109</sup>

Bajo todo lo antes dicho, se puede considerar que el fenómeno de *La guerra de las galaxias*, llegó para



convertirse en un ejemplo de<sup>110</sup> que la ciencia

ficción en el cine es un género que más allá de la fantasía tiene un peso real en la aceptación de las audiencias y hoy está considerado como una fuente de ingresos superior a otro tipo de producciones dentro de la industria cinematográfica.



111

<sup>109</sup> David Brin, *Star Wars on trail*. p. 44

<sup>110</sup> Afiche de la película: *La guerra de las galaxias, Episodio II El ataque de los clones* (2002)

<sup>111</sup> Afiche de la película: *La guerra de las galaxias, Episodio III La venganza de los sith* (2005)



## Capítulo 4.

**Análisis hermenéutico del mito del héroe en la serie cinematográfica *La guerra de las galaxias*.**

### **6.1 Hermenéutica del mito del héroe en la primera trilogía de *La guerra de las galaxias* (1977 - 1983)**

Este capítulo constituye la parte más importante del trabajo. En él hacemos un análisis hermenéutico de las dos trilogías que constituyen a *La guerra de las galaxias*. Paso a paso describimos el proceso de los héroes principales de las dos trilogías. Es necesario recordar que si estamos ubicando al héroe central de esta trilogía, tenemos entonces que dejar a un lado a los héroes secundarios, que si bien contribuyen al desarrollo de la historia, no son el punto esencial de este análisis. Aclarado esto, sabremos entonces que nuestros héroes a analizar son el joven granjero Luke Skywalker y el elegido de la *Fuerza Anakin Skywalker*.

Antes de comenzar, debemos entender cómo se realizará este análisis. Bajo el modelo que propone Campbell, trataremos de relacionar la aventura de Luke Skywalker con el ciclo del héroe que propone el autor bajo un análisis de interpretación hermenéutico y con base en comparaciones con héroes y personajes de la mitología clásica griega. Por lo tanto, no se trata de una descripción, sino más bien de un análisis interpretativo entre la historia de nuestros héroes y el modelo de la aventura que plantea Campbell. Debo hacer notar que todos los pasos de la aventura que propone Campbell se dan en el relato de estos héroes, pero en algunos casos cambia el orden. Sin embargo, esto no afecta en ningún sentido el desarrollo del monomito descrito por Campbell.

### **Episodio IV. Una nueva esperanza.**

Antes de que la premier del *Episodio IV* o mayormente conocida como *StarWars* se exhibiera en el teatro chino de Los Ángeles hubo entre el 3 y 4 de marzo de 1977 una reunión entre representantes de EU y Vietnam en donde abren formalmente una ronda de negociaciones en la ciudad de París para la normalización de las relaciones<sup>112</sup>. Este evento probablemente fue comparado con una rendición ante una guerra que no se

---

<sup>112</sup> *Almanaque mundial 1978*. p. 62

ganaba y que estaba dejando a los Estados Unidos en una situación crítica tanto en lo económico como en lo político. Esta unión entre representantes de estas dos naciones fue uno de los pasos definitivos para poner fin al conflicto más tormentoso y sangriento de la guerra fría y desde ese momento finalizaría definitivamente las acciones de los Estados Unidos en tierra vietnamita.<sup>113</sup> A partir de este hecho histórico se comienza a sentir una desilusión anímica en la población estadounidense. Días después, Estados Unidos y Cuba acuerdan intercambiar diplomáticos, estableciendo oficinas de interés en las respectivas capitales que a la larga no avanzarían en nada<sup>114</sup>. Es el momento del estreno de *La guerra de las galaxias* y al parecer el título de este episodio *Una nueva esperanza*, quiso rescatar la fe de todo un pueblo que se encontraba sumergido en una depresión general. En esta historia de ficción, los rebeldes peleaban por un universo libre del dominio del Imperio galáctico. Estos dos bandos se podían ver reflejados como una expresión de la realidad existente. La guerra fría, conflicto que comienza casi inmediatamente al final de la segunda guerra mundial, marcó el inicio de una competencia tanto armamentista como ideológica entre dos posturas ideológicamente opuestas, el capitalismo encabezado por los Estados Unidos y el comunismo liderado por la Unión Soviética. El *Episodio IV* contribuyó a levantar la moral del pueblo norteamericano que se encontraba decaída por dichas situaciones. En esta historia, la sociedad se pudo ver reflejada en la personalidad del héroe, que bajo principios sólidos y una convicción total en el poder de *La fuerza* logra una victoria importante aunque no definitiva sobre el mal. Todo modelo de conducta propio de un héroe con poderes fantásticos es digno de seguir, porque refleja una superación implícita y, por efecto propio, el alcance de la felicidad. Incluso Mircea Eliade, plantea que muchas veces el ser humano ha buscado en este tipo de relatos ficticios o fantásticos, un modelo o guía para reubicarse bajo su entorno. Incluso los modos de conducta y las actividades profanas del hombre encuentran sus modelos en las gestas de los seres sobrenaturales.<sup>115</sup> *Episodio IV* toca el tema de un grupo de gente que se niega a ser dominada y de sus entrañas aparece el héroe que vendrá a destruir las fuerzas malignas y restaurar la paz en la galaxia. Este sueño del héroe salvador, casi mesiánico, se apoderó súbitamente del pueblo norteamericano. En palabras de algunos productores y analistas fílmicos, *La guerra de las galaxias* de 1977 salvó a los Estados Unidos en muchos aspectos.<sup>116</sup> Por nombrar algunos ejemplos, gracias a ella la gente

---

<sup>113</sup> M. Launay, *La guerra fría. Historia contemporánea*, tomo III. P 124.

<sup>114</sup> *Almanaque mundial 1978*. p. 62.

<sup>115</sup> Eliade, *op. cit.* p. 14

<sup>116</sup> *StarWars: Material extra: El Imperio de sueños*, (Documental), 2004.

volvió a los cines y se reactivó todo un sistema financiero por parte de las distribuidoras cinematográficas. La película se comercializó como ninguna otra lo había hecho antes, se convirtió en la más taquillera de todos los tiempos y lo más importante de todo, hizo que regresaran los héroes al contexto de vida norteamericano.<sup>117</sup> Existió un incremento en la contratación de personal extra en la mayoría de las salas de cine, ya que las inmensas colas para entrar se requerían de supervisión y apoyo. Por otro lado, las películas de ciencia ficción estaban catalogadas en ese entonces como producto netamente creado para niños. Sin embargo, *La guerra de las galaxias* probó que una película de este tipo podía ser atractiva para todo tipo de personas y que el éxito no se mide por el género de las películas sino por la creatividad para reinventarlas. Sin embargo, existen algunas características que hemos encontrado en este análisis, y que apuntan a que esta primera trilogía estuvo enfocada a realzar la moral del pueblo norteamericano utilizando el mito del héroe. En muchas ocasiones encontraremos referencias a la segunda guerra mundial y al espíritu de la religión cristiana, como dos de los valores más arraigados en el pueblo norteamericano. La segunda guerra mundial, por que significa la victoria absoluta de los Estados Unidos en contra de los países del eje, y el cristianismo como la célula más sobresaliente de la religiosidad norteamericana. Es así que un joven llamado Luke Skywalker emerge de la oscuridad para retomar el camino del héroe en esta primera trilogía en un mito de carácter teogónico, pues estos mitos narran los hechos fundamentales de los dioses y los héroes.

¿Quién es Luke Skywalker?

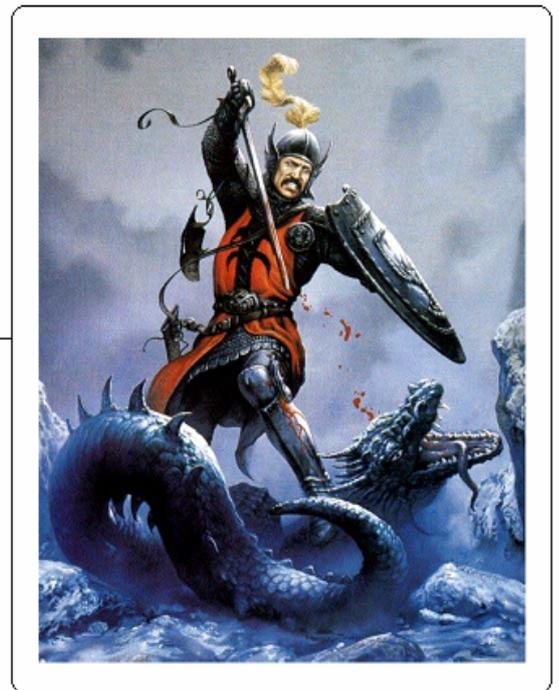
Luke Skywalker, es uno de los dos hijos de Anakin Skywalker (Darth Vader) y Padme Amidala. Después de que su padre fue seducido por el lado oscuro y que su madre muriera, Luke fue llevado hasta el lejano planeta Tatooine en donde ObiWan Kenobi lo entrega con sus tíos Owen y Beru Lars. Luke crece en esta familia aprendiendo a ser granjero, sin saber nada de su pasado y del creciente poder de *la Fuerza* que abunda en su familia. El carácter de Luke Skywalker es muy inestable, por un lado es sereno y agradable, pero muy a menudo tiende a ser algo nervioso e irritable, pero sin llegar a tener consecuencias graves, a diferencia de su padre. Luke está acostumbrado a la vida humilde y al esfuerzo propio para ganarse la vida, y dentro de sus muchas habilidades está la de ser un intrépido piloto en el desierto de Tatooine. Su más grande sueño es entrar en la academia espacial y convertirse en piloto de combate.

---

<sup>117</sup> StarWars: Material extra: El *Imperio de sueños* (documental), 2004.

## La llamada a la aventura.

Luke Skywalker, a sus 19 años de edad, se topa con los robots C3PO y R2D2 con los que descubre un misterioso mensaje enviado por una princesa en peligro. El ciclo del héroe que plantea Campbell, nos dice que comúnmente todo comienza con la llamada a la aventura. La llamada podría significar una alta empresa histórica, o el alba de una iluminación religiosa. Como la han entendido los místicos, marca lo que puede denominarse “el despertar del yo”. El horizonte familiar de la vida se ha sobrepasado, los viejos conceptos, ideales y patrones emocionales dejan de ser útiles, ha llegado el momento de pasar el umbral.<sup>118</sup> Con todo lo que posee, el héroe avanza dejando atrás lo que conoce y comienza a internarse en lo desconocido, en las entrañas del peligro.



119

<sup>118</sup> CAMPBELL, *op. cit.* pp. 54, 55.

<sup>119</sup> El héroe mirando al horizonte representa casi siempre la decisión para tomar el llamado, en este caso Luke Skywalker mirando hacia las desoladas planicies de Tatooine. El héroe de esta saga es el único que tiene un nombre extraído del contexto real: *Luke* o en español: Lucas. También nos podemos percatar que es de origen cristiano como los nombres que comúnmente utiliza la mayoría del protestantismo en los Estados Unidos. Luke representa al valiente caballero en contra de la bestia, del dragón, como lo fue el personaje de Lancelot en las leyendas del rey Arturo.



120

Son típicas de las circunstancias de la llamada que el mensajero sea el bosque oscuro, el gran árbol, la fuente que murmura, etc. En este caso:

- Luke Skywalker, un granjero sin experiencia en la guerra y sin un conocimiento real de su pasado, conoce una fuente de luz o una especie de oráculo a través del mensaje de auxilio de la princesa Leia.



121

El héroe es atraído a una realidad distinta de la que conoce, una nueva oportunidad de cambiar las cosas y así aceptar el papel que el oráculo propone.

### **La ayuda sobrenatural.**

El siguiente paso es la aparición del viejo sabio.

Para aquellos que no han rechazado la llamada, el primer encuentro de la jornada del

<sup>120</sup> Los dos robots portadores del mensaje, C-3PO y R2D2.

<sup>121</sup> En esta imagen podemos percatarnos del villano, Darth Vader interrogando a la princesa Leia. Veamos las similitudes entre el casco del villano y un casco alemán de infantería perteneciente al periodo de la segunda guerra mundial. Recordemos que Alemania fue el enemigo de Estados Unidos y los países aliados y líder de los países del eje.

héroe es con una figura protectora (a menudo una viejecita o un anciano), que proporciona al aventurero amuletos contra las fuerzas del dragón que debe aniquilar.<sup>122</sup>



123

En este caso:

- Luke se percató que este llamado es dirigido hacia un personaje de nombre ObiWan Kenobi y, a través de algunos acontecimientos, Luke llega a encontrarse con este misterioso anciano.
- Al hacer contacto con él, Luke le expone la situación, Obiwan Kenobi a su vez comprende la gravedad del asunto y decide hacer los preparativos de su viaje.
- Luke recibe su orientación, le revela su identidad y le comenta la verdadera actividad que desempeñaba su padre. Además, le da a conocer la concepción espiritual que existe en el universo, la Fuerza y le entrega un arma poderosa del pasado utilizada por los jedi, conocida como sable de luz, que también perteneció a su padre.

Según Campbell, la aparición de esta figura es muy importante, pues no solo ayuda circunstancialmente al héroe sino que lo dota de conocimiento, de sabiduría y le entrega objetos prodigiosos o místicos que le pueden ayudar en su búsqueda y por su puesto. El mismo Campbell lo menciona como una posibilidad muy factible, de hecho en las mitologías superiores ya se ha manejado la idea de la gran figura del guía, del maestro, del conductor, que bajo su sabiduría puede ayudar al héroe en su empresa.

<sup>122</sup> CAMPBELL, *op. cit.* p. 70.

<sup>123</sup> Como menciona Campbell, el viejo sabio se manifiesta para ayudar al héroe en su búsqueda. En este caso, Obi Wan Kenobi se manifiesta como el viejo y sabio Merlín de las leyendas del rey Arturo y sus caballeros para auxiliar a Luke con su magia (la *Fuerza*) y las armas legendarias (lightsaber).

## **La negativa al llamado.**

El siguiente paso es la negativa al llamado que comúnmente se da por prejuicios o dudas del aventurero.

Casi siempre se relaciona con lazos emocionales o sentimentales, rara vez se le adjudica a la cobardía, más bien al miedo de descubrir lo desconocido.

La llamada no atendida convierte la aventura en una negativa.<sup>124</sup>

En este caso:

- Una vez que el viejo sabio dota a Luke de toda esta información lo invita a unirse a la aventura. Sin embargo, Luke se rehúsa, pues sus tíos, sus amistades y sus deberes lo atan sentimentalmente.

Esta negativa al llamado, se presenta cuando el héroe se rehúsa a emprender la aventura, es una indecisión a aceptar su destino.

Sin embargo, Luke logra aclarar su mente después de presenciar un hecho doloroso e impactante para él, cuando de regreso a la granja, observa los cuerpos quemados de sus tíos en el suelo.

Tras esta impresión, decide aceptar la llamada a la aventura y tomar los riesgos que esta conlleva. Luke refirma sus intenciones de combatir al mal (personificado por el imperio galáctico) y comienza a aprender acerca de la fuerza.

Aquí Luke comienza el proceso de iniciación para convertirse en un caballero jedi.

## **El cruce del umbral.**

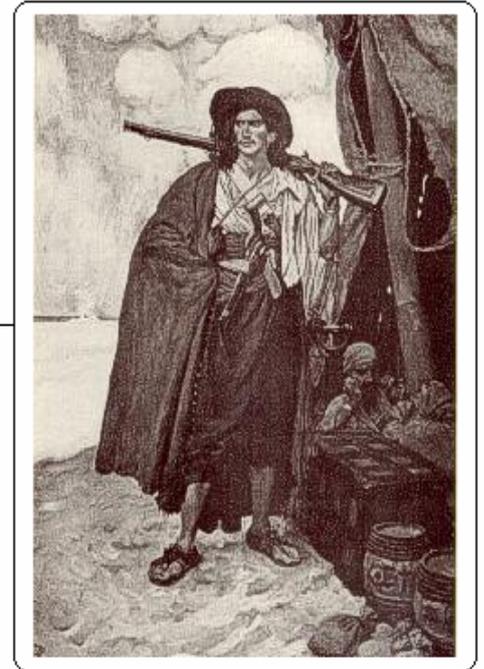
El siguiente paso es el cruce del umbral. Con las personificaciones de su destino para guiarlo y ayudarlo, el héroe avanza en su aventura hasta que llega al guardián del umbral a la entrada de la zona de la fuerza magnífica.

Tales custodios protegen al mundo en las cuatro direcciones, también de arriba abajo, irguiéndose en los límites de la esfera actual del héroe, u horizonte vital. Detrás de ellos está la oscuridad, lo desconocido y el peligro.<sup>125</sup>

---

<sup>124</sup> CAMPBELL, op. cit. p. 61.

<sup>125</sup> *Ibid.* p. 77.



126



127

En este caso:

- El héroe y el viejo sabio logran hacer un trato con el pirata para abandonar su hogar y dirigirse a cumplir la misión. En el hangar, los héroes son descubiertos por tropas imperiales y tras un intercambio de disparos, logran escapar.

Es aquí en donde el héroe, deja el mundo que conocía y se interna en los parámetros que nunca había pisado. Al dejar Tatooine atrás, Luke deja también sus miedos primarios y de alguna manera, llega a saber que desde ese momento ya no hay marcha atrás. También este paso significa que el héroe adquiere un verdadero compromiso con la misión y los primeros rasgos de una voluntad templada. El cruce del umbral en la figura de Luke Skywalker, se puede entender como el cruce de la juventud descuidada a una primera madurez con responsabilidades adquiridas.

<sup>126</sup> Han Solo, capitán del *Halcón milenario*. A lado de él, litografía de un pirata del siglo XVI.

<sup>127</sup> Los héroes en la cabina de la nave espacial abandonando Tatooine.

## El camino de las pruebas.

El siguiente paso del ciclo del héroe en Luke es el camino de las pruebas, que se da de una manera bastante estrepitosa. Una vez atravesado el umbral, el héroe se mueve en un paisaje de sueño poblado de formas curiosamente fluidas y ambiguas, en donde debe pasar por una serie de pruebas. Esta es la fase favorita de la aventura mítica.<sup>128</sup>

En este caso:

- La nave del héroe es atrapada por un rayo de atracción proveniente de una gigantesca estación espacial. Una vez dentro, los compañeros se separan y toman diferentes rumbos.
- Luke se percató que la princesa del mensaje se encuentra encarcelada en ese lugar, es rescatada. Al llegar a la zona de las celdas se da un enfrentamiento entre el héroe y las fuerzas imperiales. Las tropas imperiales les cierran el paso en medio de disparos y tienen que escapar a través de las compuertas de ventilación. Estas los llevan hasta una compresora gigante de basura, la cual es accionada por las tropas. Sin embargo, R2D2 y C3PO logran desactivar el mecanismo.
- El grupo se separa en parejas y tratan cada quien por sus propios medios de regresar a la nave.
- Luke Skywalker se da cuenta de sus sentimientos hacia la princesa mientras corren fugitivos. Los compañeros escapan a través de los pasillos de la estación en medio de disparos y muchos obstáculos, en una huida frenética.
- Antes de abordar la nave, Luke y los demás presencian el enfrentamiento entre Darth Vader y el viejo ObiWan Kenobi, el cual se esfuma tras una estocada final de Vader. Este incidente despierta la ira de Luke el cual comienza a disparar por sorpresa en contra de las tropas imperiales, matando a algunos en su camino. El héroe y los demás abordan la nave y despegan para alejarse de la estación espacial.



129



130

## La huida mágica.

<sup>128</sup> CAMPBELL, *op. cit.* p. 94.

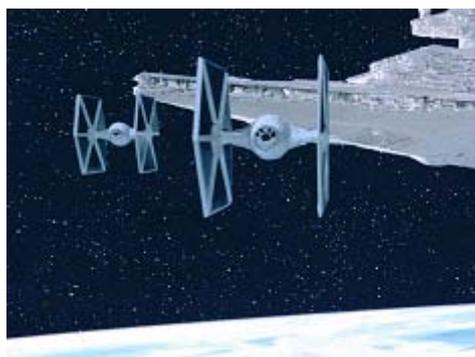
<sup>129</sup> La nave espacial del héroe es atrapada en un campo magnético y forzada a aterrizar.

<sup>130</sup> El héroe rescata a la princesa en peligro y la escolta entre una lluvia de disparos hasta la nave espacial.

El siguiente paso es aquello a lo que Campbell denomina “La huida mágica”. Si el héroe en su triunfo gana la bendición de la diosa o del dios y luego es explícitamente comisionado a regresar al mundo con algún elixir para la restauración de la sociedad (...) Esta fuga puede complicarse con milagrosos obstáculos y evasiones mágicas.<sup>131</sup>



132



133

En este caso:

- Tras algunos problemas, Luke y los demás logran huir entre una lluvia de disparos al Planeta Yavin IV, guiados por la princesa en su afán de preparar un contraataque.

### **El robo del elixir.**

El siguiente paso de nuestro análisis es el llamado robo del elixir, que si bien no fue robado sino rescatado por el héroe, para poder salvar a todo un grupo de personas (Campbell). En este caso:

- Una vez ahí, Luke y los demás entregan la información específica que R2D2 llevaba en su computador.

El elixir puede ser interpretado de varias maneras, en este caso es una valiosa información, lo más importante es que no pierda el significado de lo que representa: una esperanza para mejorar la calidad de vida de muchos, en este caso, los planos para destruir la estación espacial del imperio galáctico.

### **La ultima prueba.**

---

<sup>131</sup> CAMPBELL, *op. cit.* p. 182.

<sup>132</sup> La nave del héroe escapando de la estación espacial.

<sup>133</sup> Cazas del imperio tratando de detener la huida del héroe.

El siguiente paso en este análisis es La última prueba, (que si bien no es descrita como tal por Campbell) es el clímax del camino de las pruebas.

Este nos recuerda el caso de Teseo, el cual se enamoró de la hija de Minos, Ariadna. Minos le prometió riquezas y la mano de la princesa si era capaz de matar al monstruo. A lo que Teseo accedió sin dudar. Sin embargo, por consejo de Ariadna, Teseo no se aventuró sin una ayuda previa.

Dédalo le aconsejó que amarrara un cordón al principio del laberinto para saber el regreso, de alguna manera funge como la figura del viejo sabio al cual Teseo obedeció y después de engañar al minotauro en su propio laberinto lo mató con su espada.<sup>134</sup>

Este es el caso de Luke Skywalker, el cual acepta el reto de rescatar a la princesa y, con ayuda de varios compañeros, destruir la fuerza del mal representada en una estación bélica gigantesca. Lo que nos conlleva a citar a Eneas, descendiente de los reyes de Troya en la mitología griega.

Era hijo de Anquises y Venus, poseía las enseñanzas del ya mencionado Quirón y la habilidad que todo héroe necesitaba. Estuvo presente en la batalla de Troya y cargó a su padre para salvarle la vida ante los embates del enemigo.

Este personaje construyó una armada de veinte naves y las tripuló con los sobrevivientes de la guerra de Troya para destruir al enemigo, algo muy parecido al ataque que comanda Luke con los últimos pilotos sobrevivientes hacia el canal de la estrella de la muerte.

En este caso:

- Una vez en el espacio a bordo de un caza de combate, Luke se enfrenta a la prueba crucial de esta aventura, destruir la estación espacial. Después de una lucha encarnizada y sin más compañía, Luke logra disparar directo al conducto de ventilación haciendo que la estación espacial explote, culminado con el triunfo.

---

<sup>134</sup> CAMPBELL, *op. cit.* p. 1219.



135



136

### La apoteosis.

El siguiente paso de nuestra relación es la apoteosis. Esto se define como el ensalzamiento de una persona con grandes honores y alabanzas, que en este caso se da cuando:

- De regreso en el planeta Yavin IV, Luke es aclamado como el héroe de la batalla por lo cual es reconocido y glorificado. Al final de esta primera aventura Luke y algunos otros son condecorados por su valor y reciben los honores merecidos después de semejante hazaña.<sup>137</sup>



138



139

### Episodio V. El imperio contraataca.

Para 1980, la batalla entre las ideologías capitalista y comunista continuaba; incluso se transportó hasta las Olimpiadas de aquel año en Moscú y a la invasión de Afganistán

<sup>135</sup> El héroe ascendiendo a la cabina de su nave de combate.

<sup>136</sup> Cazas de combate acercándose a la batalla.

<sup>137</sup> Debemos de entender que esta primera aventura de Luke Skywalker recoge el verdadero ciclo del héroe. Lo que analizaremos en seguida, es la continuidad en la historia del héroe, en la que efectivamente sobresalen circunstancias señaladas por Campbell y Amador Bech, pero en un orden diferente creado por el director de la saga. De modo que respetando el trabajo del mismo nos remitiremos a analizar los sucesos posteriores en la historia de este héroe y señalaremos las circunstancias que se encuentran dentro del mito del héroe.

<sup>138</sup> Luke regresando victorioso de la batalla.

<sup>139</sup> Luke y los otros héroes son vitoreados por su gran hazaña.

por parte de Rusia<sup>140</sup>, como dos de los ejemplos históricos más representativos de aquel año.

Ese mismo verano se estrena: *La guerra de las galaxias. Episodio V, El imperio contraataca* y al igual que la realidad de ese momento, esta película también reflejaba tiempos difíciles para el héroe de la saga.

En la película, los rebeldes pasan por muchas dificultades y sacrificios. Al final de la cinta, no existe un desenlace feliz, más bien esperanzador.

George Lucas reconoce que el argumento de *El imperio contraataca* fue concebido en gran medida por el panorama mundial de ese momento histórico. Incluso, afirma que algunas partes fueron cambiadas en último momento por que prefirió darle un enfoque mucho más acorde a la realidad de esos días.

Esto fue debido a la fuerte competencia armamentista e ideológica entre las dos facciones antes mencionadas por las cuales comenzó a aparecer un reclamo casi general en todo el planeta, la búsqueda de la esperanza en encontrar la paz y dejar a un lado las rivalidades.

Este sentimiento colectivo duraría muy poco, pues la situación era demasiado tensa. La guerra fría continuaba y las olimpiadas de ese año en Moscú fueron un campo de batalla entre las dos naciones más fuertes del mundo en aquellos días.

Por una parte, el presidente Carter se encontraba en una encrucijada por el problema de los rehenes norteamericanos en Irán, y por el otro el conflicto armado de Afganistán<sup>141</sup>.

En los días previos a las olimpiadas de Moscú se dieron muchos duelos de palabras entre personajes de la Casa Blanca y el Kremlin acerca del conflicto afgano en donde Estados Unidos decidió apoyar con armamento al pueblo afgano produciendo un juego de tensiones entre estas dos naciones y el mundo entero.<sup>142</sup>

El tema principal del Episodio V está enfocado al descubrimiento de enigmas y misterios relacionados con el pasado del héroe, lo que nos indica una configuración mucho más oscura y ambigua que su precedente.

Así como para el héroe de la saga es un ir y venir en un descubrimiento constante de su propia realidad, de igual manera la sociedad de 1980 se enfrentaba a un nuevo cambio, a una nueva década y a un nuevo enigma que resolver.

Como ya se mencionó, los conflictos en Afganistán mantenían una situación muy tensa entre las relaciones EU y la Unión Soviética, pero más allá de eso se temía que esta

---

<sup>140</sup> *Almanaque mundial 1981*. p. 15.

<sup>141</sup> *Almanaque mundial 1981*. p. 15.

<sup>142</sup> *Almanaque mundial 1981*. p. 16.

situación propiciara una guerra entre estas dos potencias mundiales.

La sociedad de 1980 refleja una necesidad de conocerse a si misma y emprender un camino sólido hacia la paz.

Esto se refleja fehacientemente en la nueva cultura popular de aquel entonces. Las galerías de arte comienzan a exponer el trabajo de muchos artistas urbanos, la expresión musical se volcó a las calles.

En Europa, hacia el movimiento músico filosófico conocido como punk y al sonido electrónico, en Estados Unidos a la explotación de nuevos ritmos afro americanos, al baile conocido como break-dance y los comienzos del canto lírico improvisado conocido como el rap.

Todas aquellas manifestaciones estaban cambiando según los tiempos y se percibía un rechazo total a la idea de un nuevo conflicto armado.

Bajo estos hechos la historia de *La guerra de las galaxias* en el *Episodio V* nos cuenta que un tiempo después de lo sucedido, los rebeldes y Luke huyen a un planeta helado llamado Hoth, buscando refugiarse de la ira de Darth Vader.

Durante una patrulla en las frías tierras del planeta helado, Luke es atacado por una bestia nativa conocida como: Wampa.

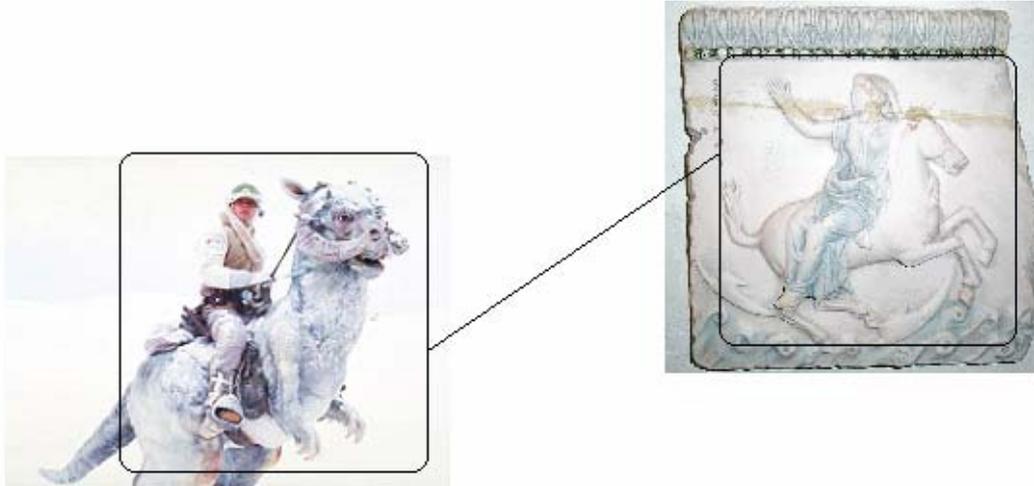
Esta bestia lo lleva a su guarida para devorarlo. Sin embargo, Luke logra reaccionar y por medio de un truco propio de los Jedi, logra liberarse de sus ataduras y a su vez herir de muerte al Wampa y escapar.

Para su mala fortuna, la intemperie fuera de la cueva es pésima, aunado a una tormenta de hielo que azota la región. Luke exhausto, después de caminar un largo tiempo en contra de la intemperie, cae al suelo y se desmaya.

### **La llamada a la aventura.**

Nuevamente se puede ver la llamada a la aventura para nuestro héroe, en este caso:

- Luke se despierta por la aparición espiritual de su viejo mentor, ObiWan Kenobi. Le dice que debe continuar su entrenamiento en el planeta fangoso de Deagoba, y dejarse guiar por el último maestro jedi que existe en el universo: Yoda.



143



144

Después de algunos retrasos, Luke viaja a Deagoba y se encuentra con el viejo maestro jedi llamado Yoda. Comienza formalmente su entrenamiento como caballero jedi, recibiendo así los sabios consejos del pequeño ermitaño.

### **El camino de las pruebas.**

El siguiente paso que se puede apreciar es el camino de las pruebas, en este caso se manifiesta cuando:

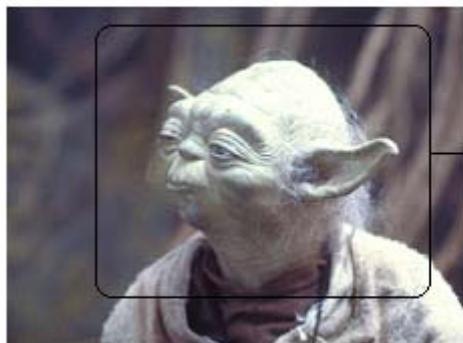
- Luke es sometido a un riguroso entrenamiento, en el que Luke tiene que poner a prueba sus poderes nacies, su habilidad, su paciencia, su fortaleza física y espiritual y el manejo de la Fuerza.
- Luke debe completar recorridos maratónicos para incrementar su resistencia muscular y psicológica. También deberá comenzar a utilizar la fuerza en nuevas formas como sería

<sup>143</sup> Luke monta un Taun Taun en las planicies heladas de Hoth. Desde los griegos, la figura del héroe a sido acompañada por caballos o en todo caso figuras portentosas como águilas gigantes, dragones o pegasos. En el muy particular punto de vista norteamericano, la figura del vaquero que monta su caballo es un arquetipo bastante arraigado en la cultura norteamericana. Este no solo es su transporte, representa libertad y movimiento en la aventura del héroe.

<sup>144</sup> Luke momentos después de la aparición de Kenobi.

mover objetos, influir en la mente de otros, congelar o paralizar cosas, realizar saltos o caídas de gran altura, atraer objetos y detenerlos al igual que arrojarlos, vislumbrar el futuro, concentrarse y meditar.

- Durante su entrenamiento, Luke llega a una vieja cueva en lo profundo del pantano y ahí experimenta una visión de sí mismo y su más grande enemigo, Darth Vader.



145



146

### La última prueba.

Esta última prueba se da cuando el héroe viaja impetuosamente a la ciudad de las nubes, en el planeta Bespin. Ahí se da *La última prueba* de esta aventura, cuando Luke se enfrenta personalmente a Darth Vader en un duelo de sables de luz.

- Durante la pelea, Luke pierde la mano derecha (cercenamiento)<sup>147</sup> y además se entera que

<sup>145</sup> Yoda, el maestro jedi es la representación de los duendes nórdicos de civilizaciones como los vikingos y en Gran Bretaña como los celtas. Es la figura del sabio del bosque, del pantano. Es el hombre pequeño de gran conocimiento y sabiduría.

<sup>146</sup> Luke recibe el riguroso entrenamiento de Yoda y también sus consejos.

<sup>147</sup> La pérdida de algún miembro que sufren los héroes también es muy recurrido en las antiguas mitologías. (ver Campbell, *El héroe de las mil caras* y *Las máscaras de Dios* (mitología occidental)).

Darth Vader es su padre. Cuando Luke se entera de esto, queda consternado y se tarda tiempo en asimilarlo, sin duda alguna esta prueba es de las más fuertes a lo largo de la carrera del héroe.



148



149

### La huida mágica.

Finalmente, se da el último paso en esta parte del relato, que es la huida mágica, en este caso:

- Luke logra escapar del alcance de Darth Vader y malherido alcanza a huir con algunos de sus amigos tras una persecución en el espacio.



150



151

Esta vez no existe la parte del robo del elixir, sin embargo, Luke se lleva consigo algo más importante para él, algo que le será de gran ayuda en el futuro aunque es doloroso en ese momento.

### Episodio VI. El regreso del Jedi.

Para 1983, el mundo giraba en torno a una nueva realidad, con nuevos retos y

<sup>148</sup> Luke es acorralado por Darth Vader en el mirador de Cloud City.

<sup>149</sup> Vader le revela a Luke que es su padre.

<sup>150</sup> El héroe a bordo del halcón milenario huye de un crucero imperial.

<sup>151</sup> El héroe se reúne con sus amigos. Comienza su último paso para convertirse en caballero Jedi.

problemas. Este año se sugerían nuevas posibilidades en el ambiente político internacional, la carrera espacial en Norteamérica se reanudaba y los programas masivos de ayuda a continentes como África y Asia estaban en auge<sup>152</sup>.

Tal parece que el sentimiento general de aquel momento cubría dentro de sus intereses una creciente necesidad de cambiar las cosas, de buscar, más que una esperanza, una solución real a los problemas más importantes del mundo.

Los países capitalistas del primer mundo unieron fuerzas para establecer una lucha que cambiara el destino de los más necesitados.

Tal parece que el ser humano buscaba enfrascarse en una nueva cruzada por cambiar aspectos preocupantes en el planeta tales como eran la pobreza y el hambre.

Algunos artistas norteamericanos se unieron para recaudar fondos en pro de estas causas, en Inglaterra y algunas otras naciones europeas se dieron movimientos parecidos. Otros como la Organización de las Naciones Unidas, decidieron incrementar los programas que facilitaban la ayuda a los necesitados y, en general, se respiraban objetivos comunes<sup>153</sup>.

En este ambiente llega el *Episodio VI, El regreso del jedi* con el que la primera trilogía llegaba a su fin. Si bien la película cuenta la batalla final entre las fuerzas de la rebelión y el Imperio galáctico, propone en un sentido más profundo que no hay batalla que no se pueda ganar u objetivo imposible de lograr, algo similar a lo que pasaba en aquellos tiempos.

En la película, el protagonista logra remover la mentalidad retorcida y malvada de su padre el cual, en una acción desesperada, destruye el mal para restaurar el bien.

*El regreso del jedi* (1983) propone que siempre existe la posibilidad de la victoria, si es que lo vemos desde el punto de vista campbeliano, en especial desde la perspectiva que lo aborda en su estudio del héroe.

Faltarían unos siete años para que terminara la llamada guerra fría y prepararía en un futuro el camino para el comienzo de una próxima guerra entre los Estados Unidos e Irak y la eminente caída del comunismo en la Unión Soviética.

Nuestro héroe más maduro y con un conocimiento mayor acerca de *la Fuerza*, pone a prueba sus conocimientos en el rescate de su amigo Han Solo del despreciable gangster espacial Jabba el Hutt.

Con algunos trucos jedi, logra introducirse hasta el complejo en donde el villano se encuentra.

Es ahí donde lo encara y es detenido. Después de salvarse de un gran peligro es

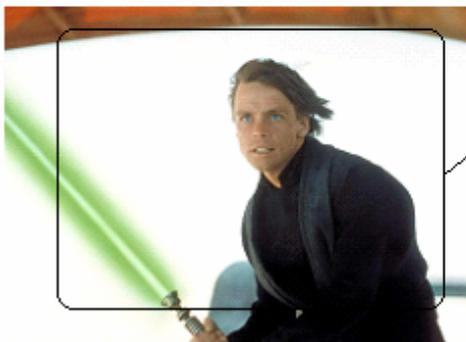
---

<sup>152</sup> *Almanaque mundial 1981*. p. 18.

<sup>153</sup> *Idem*.

conducido junto con Han Solo a través del desierto para ejecutarlo.

Ahí lidera un ataque sorpresa y después de muchas angustias acaba con Jabba y rescata a Han Solo de su cautiverio.



Una vez logrado este objetivo, Luke regresa a Deagoba para reencontrarse con Yoda su maestro y terminar su entrenamiento.

Sin embargo, Luke solo regresa para ver a su maestro morir, no sin antes llevarse una valiosa información.

### **La llamada a la aventura.**

Aquí es donde el oráculo o la llamada a la aventura se vuelven a manifestar en Luke

<sup>154</sup> Luke desafiando a Jabba el Hutt.

<sup>155</sup> Luke se enfrenta al ejército de Jabba el hutt. En casi todas las mitologías la espada es el instrumento por naturaleza sagrado para el héroe, en este caso vemos a Sigfrido de la leyenda de los Nibelungos portando su espada en el combate.

Skywalker, en este caso:

- Yoda expone, a raíz de las preguntas de Luke, la verdad acerca de su familia y le anticipa que un nuevo enfrentamiento (talvez definitivo) con Vader. Le advierte que tiene que destruir al emperador y cuidarse de no caer en el lado oscuro.

### **La ayuda sobrenatural.**

De igual manera la ayuda sobrenatural se hace presente en la figura espiritual de ObiWan Kenobi, en este caso:

- El espíritu del maestro Jedi, advierte a Luke de las verdaderas intenciones del emperador y le revela que Leia, es en realidad su hermana gemela.



156



157

### **El camino de las pruebas.**

El siguiente paso que toma el héroe se enfoca nuevamente al camino de las pruebas, en este caso:

- Luke acompaña a un grupo de rebeldes a la luna de Endor. Tras una persecución en motos el héroe y los demás conocen a los ewoks.
- El héroe es atraído por su padre y se entrega voluntariamente a las tropas imperiales. Luke interroga a su padre y este obstinado en su desatino, le lleva hasta el emperador.
- El emperador comienza a probar a Luke y lo trata de cambiar al lado oscuro (prueba inminente para la templanza del héroe). Luke se niega y comienza un enfrentamiento con su padre (Darth Vader). El emperador se complace y es testigo de la batalla entre padre e hijo. Finalmente, Luke sale victorioso de la pelea y le perdona la vida a su padre, reafirmando sus convicciones de Jedi. El emperador se molesta y ataca al joven jedi. Sin embargo, Vader conmovido por el gesto de amor de su hijo, arremete contra el emperador y lo mata.

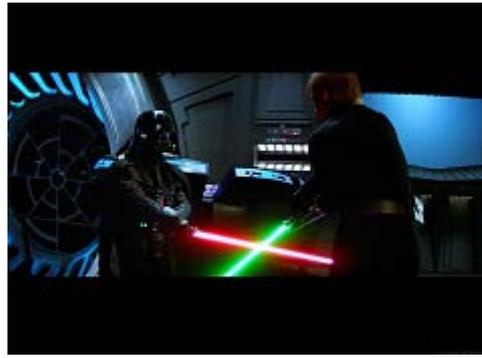
---

<sup>156</sup> Luke se encuentra con el espíritu de Kenobi.

<sup>157</sup> ObiWan Kenobi revela a Luke que Leia es su hermana perdida.



158



159

### La reconciliación con el padre.

Aquí se da un siguiente paso en la aventura del héroe, la reconciliación con el padre.

... es imposible confiar en el rostro aterrador del padre, la fe del individuo debe centrarse en otra parte. (...) Es que ha nacido dos veces: ahora se ha convertido en el padre.

Y ahora tiene el poder, en consecuencia, de jugar él mismo el papel del iniciador, el guía, la puerta del sol, a través de la cual se puede pasar de las iluminaciones infantiles del “bien” y del “mal”, a una experiencia de la majestuosa fuerza cósmica, purgada de la esperanza y del temor, y en paz con el entendimiento de la revelación del ser. <sup>160</sup>

En este caso:

- Vader queda herido de muerte y entabla un último dialogo con su hijo. Los dos, padre e hijo quedan en buenos términos y Luke se engrandece como persona al comprender que sus acciones logran cambiar la conducta errada de su padre.
- Vader muere y Luke le prepara un funeral en donde le dice adiós al espíritu de su padre a la usanza de los jedi.



161



162

<sup>158</sup> Vader presenta a Luke ante el emperador.

<sup>159</sup> Luke y Darth Vader se enfrentan en un último combate.

<sup>160</sup> CAMPBELL, *op. cit.* pp. 123, 128.

<sup>161</sup> Luke y darth Vader (Anakin Skywalker) encuentran la paz mutua y la reconciliación.

<sup>162</sup> Anakin alcanza la redención después de la muerte.

El ejemplo de voluntad que muestra Luke ante estas pruebas nos recuerda a otro personaje de la mitología clásica que es Eneas, el cual navegó hasta Epiro y ahí encontró a Eleno que le predijo su destino.

Después de muchos peligros bajó al centro del mundo y cruzó el terrible río de los muertos, ahí entretuvo al cancerbero con algo de comida y así pudo buscar y encontrar finalmente a su padre muerto.<sup>163</sup>

Ciertamente las historias de Luke Skywalker y Eneas no tienen nada en común a primera vista.

Sin embargo, habría que mirar una comparación desde el punto de vista de la voluntad. Luke confían en sí mismos para alcanzar sus objetivos.

En este caso Eneas queda despojado de todo lo que tiene después de la guerra de Troya, incluso de su mujer.

Si cualquiera de ellos se hubiera sentado a esperar su suerte, las cosas no hubieran cambiado de curso.

Pero fue su voluntad la que los impulsó a ser de unas personas comunes y corrientes a héroes invencibles que se burlaban de la muerte portando ante todo el valor y la determinación.

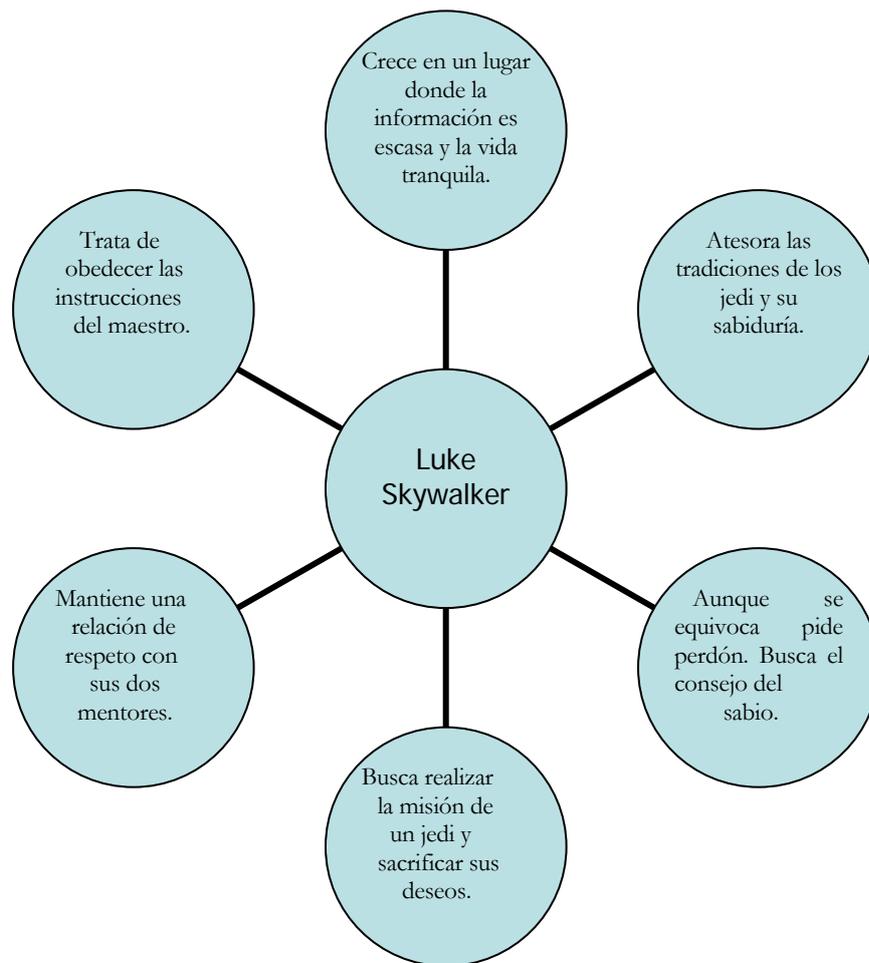
Finalmente, Luke regresa a Endor para cumplir con la parte final de toda su aventura en compañía de sus amigos que festejan la caída del Imperio y se une a la celebración en una *apoteosis* llena de júbilo, sabiendo de antemano que su entrenamiento ha terminado y se ha consolidado como un caballero jedi.

## **Esquema 1.**

### **Actitudes de Luke Skywalker**

---

<sup>163</sup> NOEL, *op.cit.* pp. 481, 482.



164

## 6.2 Hermenéutica del mito del héroe en la segunda trilogía de *La guerra de las galaxias* (1999 – 2005)

En 1999 se estrena el *Episodio I La amenaza fantasma*, como la primera de otras tres películas que constituirán la segunda trilogía de la saga. El año de 1999 no solo fue considerado por muchos como el final de un siglo violento y repleto de conflictos, también representaba toda una época de avances tecnológicos impresionantes que cambiaron el curso y las expectativas del ser humano. En esta escena el *Episodio I* hace su aparición retomando en su contenido todos los avances que dejaba consigo este siglo que terminaba. La película, si bien no es una de las más populares dentro de esta sextología, es la que más llamó la atención por sus gráficos computarizados y personajes digitales hasta ese momento.

Es cierto que a finales de los ochenta varias películas comenzaron a desarrollar esta tecnología, pero si se hace memoria, la punta de lanza de todas estas producciones fue:

<sup>164</sup> Esquema realizado por el autor de esta tesis.

Industrial Light and Magic, compañía pionera en la industria de la digitalización de imagen y la creación de gráficos animados por computadora, también perteneciente a George Lucas.

*Episodio I* sirve no solo como plataforma de una nueva tecnología aplicada sino que también de vínculo entre los efectos especiales tradicionales y el de una nueva tecnología, pues es la única de las seis películas que alterna un trabajo de producción realizado con pantallas verdes y azules, pintura mate y gráficas computarizadas.

Sin lugar a dudas esta producción es un buen ejemplo de cómo un trabajo artístico puede reflejar el avance tecnológico como huella inmanente del desarrollo de la humanidad, de un siglo que terminaba y uno que comenzaba, de tradiciones cinematográficas en evolución y conceptos innovadores que modificaron la visión de las películas de efectos especiales de la sociedad en turno de cara al nuevo siglo. La trama presenta una ocupación al principio del relato.

Esta ocupación es totalmente injusta por parte del ejercito separatista y anuncia una guerra que vendrá en un futuro.

De igual manera, en la realidad, parece que por este tiempo se estuvo gestando una acción terrorista que en un futuro marcaría un parteaguas no solo en la historia norteamericana sino en todo el mundo.

En este caso el protagonista principal es Anakin Skywalker, quien llega para contarnos a través de él, el pasado de varios de los personajes de la primera trilogía.

¿Quién es Anakin Skywalker?

Este personaje es muy especial y es el protagonista principal de toda la saga. Desde el momento en que fue concebido, el misterio lo cubrió hasta convertirse en el siniestro Darth Vader. Anakin es un chico temerario e imprudente, pero con un gran corazón.

Al haber nacido por voluntad de la fuerza de su madre Shmi, es el heredero de la profecía jedi más importante.

## **Episodio I. La amenaza fantasma.**

Anakin es descubierto en un viaje accidental del jedi QuiGon Jinn y su aprendiz ObiWan Kenobi. QuiGon, se asombra de las capacidades del pequeño conocido por casualidad. El niño traspasa los límites de lo sobrenatural y el Jedi se da cuenta que *la Fuerza* es intensa en él. En la antigua mitología griega, Aquiles se muestra como un elegido, como un escogido por los dioses para convertirse en un héroe y llevar a cabo las más grandes hazañas. Este es el mismo caso de Anakin Skywalker que, bajo un enfoque diferente, también es conocido por ser el elegido, el escogido, uno que vendrá a dar balance a *la Fuerza*.

También podríamos citar el ejemplo de Jasón hijo de Esón y Alcímides, el cual sufría por la deshonra del destronamiento de su padre. Esto a causa de un individuo llamado Pelías. El oráculo revela que el usurpador será derrotado y este caerá, muy parecido a lo que dice la profecía con respecto a Anakin, de que él equilibrará los dos lados de la fuerza y destruirá al mal (aunque será casi en el ocaso de su vida).<sup>165</sup> Al hacer amistad, los presenta con su madre la cual encuentra el momento apropiado para platicar con el jedi y así le explica su misteriosa concepción maternal.

### **La infancia del ser humano.**

Aquí se da un paso que Campbell menciona como, la infancia del héroe humano. En este caso:

- La madre explica que Anakin nunca tuvo padre, simplemente quedo embarazada del muchacho sin explicación alguna. El jedi comprende entonces que se trata de la posible aparición de una vieja profecía jedi, que habla de “el que vendrá a equilibrar la fuerza”. QuiGon medita y concluye que el pequeño es probablemente el elegido.

Campbell sostiene que los relatos presentan este tipo de concepciones divinas o sobrenaturales:

...la tendencia ha sido siempre dotar al héroe de fuerzas extraordinarias desde el momento de su nacimiento, o aun desde el momento de su concepción. Toda la vida del héroe se muestra como un conjunto de maravillas con la gran aventura central como culminación.<sup>166</sup>

De igual manera, Campbell se refiere a *La madre de Dios*, cuando compara la aparición de un héroe prometido a través de una maternidad puramente virginal y santa.<sup>167</sup> Este arquetipo simbólico es muy importante, pues dejará marcado desde un principio a

---

<sup>165</sup> *Ibid.* pp. 733, 734.

<sup>166</sup> CAMPBELL, *El héroe...* p. 285.

<sup>167</sup> CAMPBELL, *Las máscaras...* pp. 61,62.

nuestro héroe.



168

### La llamada a la aventura.

En seguida se da un siguiente paso en la aventura del héroe, el llamado a la aventura y para ejemplificarlo podemos citar a otro personaje dentro de la mitología clásica que vale la pena comparar, la del héroe ateniense por antonomasia, Teseo.

Este héroe tiene dos tradiciones natales la primera lo enmarca como hijo de Egeo y la hija del rey Piteo, por otra tradición es el producto de la violación sexual de Minerva por parte de Neptuno. Teseo por cualquiera de las dos causas vivió sus primeros años en Trecén en compañía únicamente de su abuelo y sin conocer a su familia.<sup>169</sup> Anakin comparte esta situación al que Luke pues los dos desconocían a ciencia cierta sus orígenes.

Por un lado Anakin había sido concebido por obra de *la Fuerza* (una versión parecida a la tradición de la concepción virginal cristiana) y Luke por su parte carecía del conocimiento de que su padre era el elegido.

Regresando con Teseo, éste era muy intrépido y valiente como lo era Anakin de

---

<sup>168</sup> Para la religión católica la concepción virginal de María madre de Jesucristo se debió a la obra del Espíritu Santo. Para muchos fue ofensivo presentar a Anakin Skywalker como el resultado de la concepción virginal de su madre, Shmi. Según la historia, ella concibió al pequeño Anakin por voluntad de *la Fuerza*, por medio de los midiclorians.

<sup>169</sup> NOEL, *op.cit.* pp. 1217, 1218.

pequeño. La mitología cuenta que un día Hércules se quitó sus prendas de piel de León para descansar en la casa de Pitea. Los niños que estaban ahí se asustaron por que creían que era un animal vivo. Sólo uno se quedó, Teseo, que cogiendo un arma le hizo frente.<sup>170</sup> Anakin muestra de pequeño mucha valentía y arriesga su vida en una carrera de vainas por ayudar a sus amigos.

Teseo a su vez crecía en inteligencia y valor y sus horizontes se ampliaban. La historia que enmarca de mejor manera su valor es la de su encuentro con el Minotauro. El rey Minos tenía una esposa que le fue infiel con uno de los dioses. Este se materializaba en un toro y tenían relaciones. Un día la mujer quedó embarazada y como consecuencia nació una criatura mitad toro mitad hombre. Esta bestia fue encerrada por órdenes del Minos en un laberinto construido por Dédalo su inventor más sagaz.

La bestia creció y se convirtió en un peligro. Minos mandó llamar a los hombres más valientes del reino conocidos para que lo mataran pero ninguno sobrevivió, pues en el laberinto se perdían y eran presas tarde o temprano del Minotauro. Teseo fue el único que pudo acabar con la bestia y terminar con esta amenaza con base a su valor y pericia.



171



172

Esta herida jamás sanará del todo e influirá progresivamente en la conducta del héroe de manera negativa.

### **El cruce del Umbral.**

El siguiente paso, El cruce del umbral se da casi inmediatamente después de este suceso:

- Después de ayudar a QuiGon y al grupo, Anakin tiene que decidir lo que hará en su vida. Esto significa, quedarse con su madre, o irse con QuiGon para comenzar su entrenamiento como jedi. Finalmente, el pequeño se decide por la segunda opción y apartándose de la persona que más quiere, parte con el maestro jedi.

---

<sup>170</sup> NOEL, *op.cit.* p. 1218.

<sup>171</sup> Anakin ganando la carrera de vainas.

<sup>172</sup> Un misterioso personaje obstruye el escape del héroe.

- El joven Skywalker y el maestro Jedi, QuiGon, son atacados en el desierto antes de subir a su transporte por un extraño personaje de naturaleza sith. Gracias a sus buenos reflejos, el Jedi logra poner a salvo al pequeño Anakin y despegan frenéticamente para continuar su travesía.

De esta manera, el héroe y los demás hacen una parada en el planeta Courscant para explicar la situación al senado. Después de algunos sucesos en el consejo Jedi, Anakin es rechazado como aprendiz, pero QuiGon no pierde la fe en él. Así que después de deliberar lo que el grupo hará, se toma la decisión de regresar a Naboo para defenderla de la inminente ocupación por parte de la federación de comercio.

### **El camino de las pruebas.**

De aquí en adelante, Anakin Skywalker comenzará un largo proceso destinado al camino de las pruebas que se extenderá por varios años en una especie de búsqueda. En las siguientes hojas de este análisis se relatan las pruebas más difíciles por las que atraviesa el joven aprendiz de Jedi. Sin embargo debemos advertir que en el transcurso de las pruebas también se darán algunos otros pasos importantes dentro del ciclo del héroe que es necesario citar.

- Al regresar a Naboo, Anakin participa en la estrategia bélica para rescatar el planeta. Llega a la cabina de una nave de combate y lucha en el espacio en contra de la federación de comercio logrando al final una victoria para los naturales de Naboo.
- De regreso al planeta, Anakin se gana el derecho a ser entrenado como caballero Jedi y se vuelve discípulo del ahora maestro ObiWan Kenobi.



173



174

## **Episodio II. El ataque de los clones.**

<sup>173</sup> Anakin despegó junto con otros pilotos de combate.

<sup>174</sup> En el espacio, Anakin lucha por destruir la nave nodriza.

En el 2002, se estrenó el *Episodio II, El ataque de los clones*. Ciertamente, el contexto mundial de aquel momento era el de alerta roja a los ataques terroristas. Antes de exponer el momento histórico que tenía lugar en el episodio 2 considero conveniente dar a conocer una breve definición de la palabra terrorismo.<sup>175</sup>

Según el diccionario de la lengua española, de la Real Academia Española de la Lengua, lo define: (viene del latín terror) m. Dominación por el terror. (Sucesión de actos de violencia ejecutados para inferir terror).<sup>176</sup> Los términos “terrorismo y terrorista”, tienen su origen en la Revolución Francesa. El terrorismo se definió, en el suplemento del 1878 del Diccionario de la Academia Francesa, como “sistema o régimen de terror”. Los jacobinos según el diccionario Francés publicado en el 1796, usaban el término terrorismo cuando se referían a sus actividades específicas de manera positiva. Sin embargo, la palabra “terrorista” fue degradándose hasta llegar a tener connotaciones criminales, a partir de ahí, “terrorismo” se denotó como todas las formas imaginables de “violencia”. De acuerdo al diccionario de ciencias jurídicas, políticas y sociales de Manuel Osorio, el terrorismo está definido así: “Actos de violencia en contra de personas, la libertad, la propiedad, la seguridad común, la tranquilidad pública, los poderes públicos y el orden constitucional o contra la administración pública”<sup>177</sup>

Es una serie de serie de actos de violencia, destinados a infundir terror por medio de la eliminación de personas. Crea un estado físico y espiritual que prepara a la población para su captación y conquista y que facilita su dominación. El terrorismo tiene un objetivo aparente y sin mayor sentido en sí mismo, como es la difusión del medio, pero su finalidad real pasada era juzgar al público, a través de la aplicación de una metodología activa y esencialmente torturante”.<sup>178</sup>

Una vez que ha quedado claro que es el terrorismo regresemos al año del 2001; el 11 de Septiembre se escenifica el más trágico ejemplo del terrorismo, organizado por un grupo denominado Al-kaeda, quien utilizó naves aéreas cargadas de pasajeros, secuestrándolas y estrellándolas sobre los edificios llamados “Gemelos” o los World Trade Center, desde donde se movía la economía y el comercio mundial en N.Y. y a las instalaciones del Pentágono en Washington D.C., causando miles de muertos y heridos.<sup>179</sup> Después de lo ocurrido al World Trade Center en las torres gemelas de

---

<sup>175</sup> Las definiciones de terrorismo aquí presentadas fueron tomadas de la página de Internet: ...

<sup>176</sup> Rivas Segura, *Monografía: Antecedentes, hechos y consecuencias del 11 de septiembre*, Documento de Internet. s/n.

<sup>177</sup> NOEL, *op.cit.* pp. 1217, 1220.

<sup>178</sup> Ibid.

<sup>179</sup> NOEL, *op.cit.* pp. 1217, 1220.

Nueva York, la opinión internacional se volcó a la seguridad y vigilancia de las fronteras. Bajo estas mismas circunstancias, el *Episodio II* curiosamente tiene un desarrollo parecido. No obstante que es una historia de amor, refleja dentro de la trama al menos dos atentados. En ninguna de las otras cuatro entregas se había presentado algo similar, por lo que llama la atención como dato particular de la película.

Al parecer, el terrorismo también impactó dentro del universo de *La guerra de las galaxias*. El *Episodio II* cuenta la guerra entre un sistema político y social establecido conocido como La República y un grupo de opositores que se hace llamar el ejército separatista, formado por algunos sistemas que se niegan a obedecer el régimen establecido.

Las diferencias entre la política de los Estados Unidos y algunos líderes de otras naciones, principalmente del medio oriente, como es el caso de Sadam Hussein y Osama Bin Laden lograron desatar una verdadera oleada de tensión en la comunidad mundial de aquel año. Además de otros atentados menores, la cacería a Osama Bin Laden y la inminente guerra en contra de Irak por parte de los Estados Unidos propiciaron verdaderamente una congruencia con el *Episodio II* que también maneja el comienzo de un conflicto masivo en este momento del relato y aseguraban que duraría un buen tiempo y dejaría muchas pérdidas como consecuencia.

Anakin tiene unos 18 años aproximadamente y su experiencia con la fuerza se intensifica día con día. Al igual que Anakin, Jasón reúne a los argonautas y se embarca en una aventura misteriosa en busca del Vellochino de oro para poder reclamar su riqueza y su herencia, pues encontrar al Vellochino no sólo representaba encontrar una pieza de gran valor, sino un signo de realeza y majestad. Bajo estos mismos términos, Anakin lucha a lado de los Jedi durante sus años más jóvenes con el fin oculto de convertirse en el caballero más famoso y glorioso de la galaxia. En cierta manera para Anakin lograr este objetivo es equiparable a adquirir un objeto tan valioso y simbólico como lo era el Vellochino de oro para Jasón.

Sin embargo, siente un gran recelo de su maestro, así como también un gran aprecio por que en él ve la figura paterna que nunca tuvo. Aquiles fue discípulo de Quirón quien lo bautizó con ese nombre que significa: *el que no tiene cabeza* derivado del griego a *kefalé* (sin cabeza) y le dio un conocimiento y comprensión casi comparado al de padre a hijo.<sup>180</sup> Anakin por su parte recibe la enseñanza de ObiWan Kenobi y al igual que Quirón Anakin ve una figura paterna en la imagen de ObiWan.

---

<sup>180</sup> NOEL, *Diccionario de Mitología Universal*, p.143.

Cabe resaltar que aquí resalta la posición del joven Anakin, la del eterno huérfano, aquel que está siempre en busca de un apoyo afectivo. Anakin se vuelve a encontrar con Padme Amidala después de 8 años de ausencia y comienza a crecer en el joven jedi un sentimiento hacia Padme, lo cual le causa un gran conflicto emocional entre su deber y sus afectos personales.<sup>181</sup> Se registra un par de atentados contra Padme, y Anakin es designado por el consejo Jedi como protector de la senadora.

- Anakin viaja de incógnito junto con Padme de regreso a Naboo. Al llegar, Padme presenta a Anakin con sus familiares y con la corte real. Anakin afronta una serie de sueños terroríficos relacionados con su madre y una muerte inminente. Anakin y Padme se declaran su amor y se besan por primera vez en una de las terrazas.<sup>182</sup> Durante una cena, Padme advierte al joven padawan que su romance debe terminar por razones obvias.



183



184

- Anakin decide desobedecer al consejo y viaja a Tatooine para resolver el misterio de su madre. Anakin se entera que su madre ha sido raptada por la “gente de las arenas”. Decide ir a buscarla, Al encontrar el campamento en donde esta su madre, la encuentra moribunda. La madre muere en los brazos del padawan. Iracundo, Anakin comienza a matar a todos los habitantes de la tribu incluyendo mujeres y niños.
- Después de enterrar a su madre, Anakin recibe un mensaje del consejo, en el que le indican no moverse de su posición y cuidar de Padme. Padme, decide viajar a Geonosis para ayudar a ObiWan, en su viaje Anakin la acompaña.
- Una vez ahí, Anakin se enfrenta a un sin número de contrincantes. Sin embargo, fracasa en su intento de rescate. Una vez capturados, los lazos sentimentales entre Padme y Anakin se consolidan. Después de una ardua pelea en la arena de Geonosis, Anakin junto a ObiWan persiguen al conde Dooku a través del desierto y lo atrapan en el hangar de su nave.

<sup>181</sup> Una de las reglas del código Jedi, implica no enamorarse ni tener relaciones sentimentales, mucho menos involucrarse directamente con alguna persona. Los jedi practican una disciplina de celibato de tipo monástica.

<sup>182</sup> Primera referencia tangible del: *Encuentro con la Diosa*.

<sup>183</sup> Anakin, ahora transformado en un joven aprendiz.

<sup>184</sup> Anakin y Padmé, en el comienzo de un romance.



185



186

- Los Jedi se enfrentan a este personaje, pero la habilidad de Dooku los supera logra escapar, no sin antes herir a ObiWan y cercenar el brazo de Anakin.<sup>187</sup>



188



189

El conflicto en Geonosis se resuelve pero quedan varias incógnitas por conocer. De modo que mandan de regreso a Anakin como escolta de la senadora a Naboo.

### El matrimonio sagrado.

Aquí se da un nuevo paso en la aventura del héroe, la consolidación del amor, o como lo llama Campbell el matrimonio sagrado, que viene a dejar en claro la posición del héroe en el relato y de alguna manera dota de carácter al personaje. Esta escena nos recuerda a otro personaje mitológico de la antigüedad que es Melanipo. Este personaje joven y bien parecido estaba enamorado de Comeo, sacerdotisa de la ciudad e Acaia.<sup>190</sup> Este joven busca por los medios tradicionales cortejarla pero los padres de la joven se rehúsan así que se aventura y logra penetrar en el templo. Al cometer este acto de impureza y profanación, cae sobre todo el pueblo una maldición de esterilidad

<sup>185</sup> Los Jedi son acorralados tras una ardua pelea en la arena de Geonosis.

<sup>186</sup> Anakin y ObiWan emprenden la persecución al Conde Dooku mientras las tropas de la Republica los cubren.

<sup>187</sup> El cercenamiento del brazo de Anakin es un acontecimiento muy importante, por que formará parte de su venganza en contra de Dooku y se repetirá con su hijo en un futuro próximo.

<sup>188</sup> ObiWan Kenobi y Anakin Skywalker se enfrentan a Dooku a orillas de un hangar.

<sup>189</sup> Anakin pierde la batalla contra Dooku y pierde su brazo derecho durante la batalla.

<sup>190</sup> NOEL, *op.cit.* pp. 861,862.

general y pestes mortales.

Con el fin de descubrir que estaba pasando, se consultó el oráculo de Delfos, el cual revelará la impiedad de los dos amantes en cuestión. Estos dos fueron encontrados y muertos bajo la violencia de una turba iracunda por lo sucedido.<sup>191</sup> El caso de Anakin Skywalker y Padmé Amidala es muy similar. Estos dos al igual que Melanipo y Comeo comen, en sentido figurado, del árbol prohibido. Pues se enamoran y hasta se llegan a casar sabiendo que sus deberes y posición no se los permite y a su vez faltan a leyes ya establecidas. Como se recordará, Anakin, en su calidad de Jedi, le está prohibido tener relaciones sentimentales, mucho menos le está permitido casarse. Por su parte, Padmé esta comprometida con el senado y desatender sus obligaciones como tal por sus propios intereses es una irresponsabilidad.

Por lo tanto, cuando estos dos personajes se dan cuenta que su amor los está alejando de sus deberes, los problemas comienzan a surgir en la historia y su amor se vuelve el detonante para la conversión de Anakin al lado oscuro de *la fuerza*.

El matrimonio místico con la reina diosa del mundo representa el dominio total de la vida por el héroe; Esta mujer es el modelo de todos los modelos de belleza, la réplica de todo deseo, la meta que otorga la dicha a la búsqueda terrena y no terrena de todos los héroes.<sup>192</sup>



193



194

En este caso:

- Anakin acompaña de regreso a su planeta natal a Padme y ahí se da una boda secreta entre el joven Padawan y la senadora. Este matrimonio viene a ser para Anakin una desobediencia en contra de los principios Jedi y de su formación como caballero.

### **Episodio III. La venganza de los Sith.**

<sup>191</sup> NOEL, *op.cit.* pp. pp. 733, 734.

<sup>192</sup> CAMPBELL, *op.cit.* pp. 104,114.

<sup>193</sup> Anakin y Padmé casándose en secreto.

<sup>194</sup> El amor de estos dos personajes se consumará con la llegada de unos gemelos.

Finalmente, es posible que *Episodio III*, estrenado en mayo del 2005 fuera el filme más esperado de esta nueva trilogía. Su visión oscura y reveladora, une la antigua trilogía con la más reciente y pone fin a esta saga espacial. Quizás el personaje más revelador sea la figura del emperador por su papel siniestro y manipulador. Por otro lado, la posibilidad de que la figura de Anakin Skywalker sea el reflejo de la postura juvenil actual, que se ha volcado a la auto confianza, desafiando la sabiduría de sus mentores y desechando la cordura, dejando al descubierto una rabia y sed de venganza a veces casi incontrolable. Pero de esto hablaremos más adelante. Por lo pronto, y sin apresurarse hay que dejar en claro que la figura de Anakin Skywalker es el reflejo según Lucas de una realidad actual, en donde muchas veces los jóvenes pierden la objetividad y desvirtúan el sentido de la razón, por el de sus propias pasiones.

Es tal vez la figura de las falsas esperanzas en donde a primera vista se puede ver un caudillo, un Mesías y que una vez, consumado por el poder, desvirtúa sus promesas y se convierte en el enemigo del pueblo, de la verdad y la justicia, movido por sus propias pasiones y olvidándose del bienestar social. La falta de respeto es evidente más que en otras épocas, algunos autores mencionan, como es el caso de Erich Fromm, la realidad de las nuevas juventudes que lejos de encontrar en la cultura y el conocimiento el alimento necesario del espíritu, optan por lo vulgar y lo obsceno, haciendo de esto algo necesario como para pertenecer a esta época.

Por otra parte, *Episodio III* presenta algunas críticas que si bien se podrían transpolar a nuestra realidad como es la conformación totalitaria de varias potencias mundiales (como los Estados Unidos o Gran Bretaña) y sus líderes, que en su afán de controlar lo que tienen a su alcance, son totalmente extremos en sus decisiones y acciones pasando por encima de quien sea, pisoteando constituciones y tratados, únicamente liderados por su sed de conquista y poder.

Este tipo de coincidencias están presentes en el *Episodio III* a cada momento y también la idea de una globalización que marcará la posición del que esté a favor o en contra de ella.

En la película, la nueva postura de la Republica, pervertida por Palpatine, establece que el que no piense y se mueva según las disposiciones del Imperio, es entonces un enemigo declarado del nuevo orden cósmico y no hay más camino que el veto o la muerte.

Estas coincidencias con la realidad actual son bastante acertadas, lo que nos arroja a pensar si este episodio fue en gran parte inspirado en la actual política estadounidense.

En una visión general, esta es la relación entre las películas y su contexto histórico que sirven de referente para tener idea del cambio de los tiempos durante la concepción de estas películas.

Anakin ha llegado a la edad de los 25 años y se encuentra rebosante de energía. *El camino de las pruebas* lo ha llevado a encontrarse consigo mismo, en una búsqueda de poder infinito que lo convertirá en la persona más poderosa del universo. Su sed de gloria lo ha llevado a convertirse en un héroe en el conflicto desatado a raíz de las “guerras clónicas” lideradas por el conocido villano, el general Grievous.

Esta parte del relato nos recuerda cuando Aquiles frente al oráculo pudo escoger una vida larga y sin faenas pero decidió la que era más corta pero más gloriosa, Anakin a su vez retira de su mente la idea de servir a las fuerzas del bien para unirse al lado oscuro y obtener fallidamente lo que más anhelaba pero ante todo buscando la gloria por sus hazañas.<sup>195</sup>

- Anakin pelea del lado de la República y se destaca como un líder al igual que su maestro el general jedi, Obi-Wan Kenobi.



196



197

La amistad entre Anakin y el canciller supremo crece día a día y su incursión a la lado oscuro está por darse muy pronto. A su vez, la mente de Anakin empieza a desear más poder y ve esa oportunidad en su relación con Palpatine.

- Anakin y ObiWan se infiltran en la nave en donde se encuentra el canciller cautivo y antes de poderlo liberar se enfrentan a Dooku. Una vez que ObiWan queda inconsciente, Anakin procede a pelear contra Dooku a solas y lo vence decapitándolo bajo consejo del canciller (Palpatine). Logran escapar y llegar con vida a Couruscant.

<sup>195</sup> NOEL, *Diccionario de Mitología Universal*, p. 144.

<sup>196</sup> Anakin y Obiwan dirigen sus cazas estelares hacia la nave del general Grievous en medio de una batalla encarnizada.

<sup>197</sup> Anakin se ha convertido en el mejor piloto de la orden y en un guerrero feroz.

Otro caso es Perseo o también conocido como uno de los titanes. Este que fue el hijo de Dánae amado por los dioses recibió de Minerva el escudo, de Plutón el casco y de Mercurio las alas y los talaes. Las aventuras de Perseo lo llevaron a combatir a las Gorgonas y cortar la cabeza de Medusa.<sup>198</sup> A su vez viajó por los cielos en el lomo de pegazo animal que le prestó también Minerva, para llegar a Mauritania donde reinaba Atlas también conocido como Atlante.

De igual manera liberó a Andrómeda del monstruo que la asechaba y sus aventuras continuaron de región en región.<sup>199</sup> Anakin por su parte también tuvo una vida agitada antes de volverse al lado oscuro.

Comenzando desde su niñez hasta su adolescencia nunca tuvo un momento de tranquilidad, al contrario terminar un reto lo alentaba para comenzar otro, y fue ganándose al igual que Perseo la codicia de otros como es el caso de Ferrus un estudiante Jedi que fue contemporáneo al héroe.<sup>200</sup> De igual forma, los dos estaban destinados a ser alguien importante, a uno le llamaban *Titán* y a el otro *El Elegido*. La idea de decapitar a la encarnación del mal también coincide entre estos dos.

Perseo decapita a Medusa y Anakin decapita al Conde Doouku representaciones visuales del mal. Ambas decapitaciones tienen un sentido en la historia y no son producto de un enfrentamiento casual sino que le da a la historia un giro de 180 grados que da énfasis a la historia y un nuevo brío al personaje.

- Anakin comienza a tener sueños a cerca de la salud de Padme. A raíz de esto su malicia comienza a crecer y descubre que Palpatine es el Sith Lord que los Jedi buscaban.
- Después de comunicar esto a Mace Windu, Anakin se le ordena permanecer en el templo jedi. Algo que desobedece y acude a la oficina de Palpatine en donde este se encuentra peleando con Windu.
- Anakin movido por el amor a Padme y la supuesta amistad de Palpatine para ayudarlo, colabora para destruir a Windu, traicionar a los jedi y convertirse al lado oscuro. Después de rebelarse en contra de su maestro y del consejo jedi, Anakin asume su papel de sith y ayuda a Darth Sidious (Palpatine) a destruir al consejo y a todos sus miembros, so pretexto de una conspiración.

### **El héroe como emperador y tirano o del guerrero al tirano.**

---

<sup>198</sup> NOEL, *Diccionario de Mitología Universal*, pp. 1068 -1069.

<sup>199</sup> *Ibid.* pp. 1068, 1069.

<sup>200</sup> WATSON, *StarWars, Jedi Quest, # 10. The final Showdown*, p. 37.

- Los jedi acaban muertos en diversas partes de la galaxia por medio de una casería masiva, los únicos que logran salvarse son Yoda y ObiWan. Darth Vader toma el mando de todas las tropas y cambia radicalmente su actitud desbocando su odio y rabia sobre todo aquel que se le interpone.

Este paso a veces olvidado dentro de la tradición mitológica del héroe es el de la transición de este mismo a la tiranía, a la maldad. El héroe como emperador y tirano<sup>201</sup>. Del guerrero al tirano.<sup>202</sup> Como ya se mencionó en las anteriores descripciones del héroe, estos seres se encuentran deformes debido a sus excesos y a base de metáforas los podemos definir mejor pero sobre todo visualizarlas con base en estas imágenes grotescas y terroríficas. Esta visualización del titano cuenta con características muy propias. El carácter peligroso, destructivo y antisocial de las deformidades instintivas, producto de la ausencia total del principio armonizador que caracterizaba al héroe verdadero.<sup>203</sup> Aquí nuestro personaje tiene una interpretación muy propia de lo que significa el bien y el mal, en todo caso, esta dualidad representa para él lo que le sirve para alcanzar lo que desea. Esa falta de conciencia es lo que lleva a retorcer la mente de Anakin Skywalker y adoptar el lado oscuro como camino para alcanzar sus sueños, no importando los daños a terceros.

Al dar este paso, Anakin, el héroe de la Republica, comienza una transición hacia la tiranía absoluta y a retirarse de todo aquello que alguna vez estimó.

- Su transición se consuma al darse una pelea entre él y su maestro, en donde el segundo gana la contienda. Anakin malherido es alcanzado por las llamas y pierde el encuentro así como varias partes de su cuerpo.



204

<sup>201</sup> CAMPBELL. *El héroe...*, pp. 298, 299, 300

<sup>202</sup> Amador Bech, *op.cit.* p.70

<sup>203</sup> *Idem.*

<sup>204</sup> Después de una batalla feroz en contra de su antiguo maestro ObiWan Kenobi, Darth Vader es derrotado y desciende en un pozo de lava, del cual logra sobrevivir gracias a la aparición del emperador Palpatine.

Sin embargo, Anakin Skywalker logra salir de la lava ardiente y al ver su cuerpo severamente dañado Palpatine se ve obligado a hacerlo portar una maquina cibernética que mantendrá sus pulmones inflados y su corazón funcionando. De alguna manera, la imagen semi-robótica que adquiere el héroe es la deformidad o diferencia con el resto de las personas, una característica que resalta su maldad y tiranía.

- Con gran parte de su cuerpo destruido y su mente dañada terriblemente, el que alguna vez fue el Jedi Anakin Skywalker se convierte ahora en Darth Vader, Lord del sith, una nueva criatura fusionada entre una máquina y un hombre, completamente entregada al lado oscuro de la fuerza y a Darth Sidious.



205



206

Darth Vader se une a la idea del naciente Imperio Galáctico y a la disolución de la República. Posteriormente, ayuda al Nuevo Orden de su emperador al tomar el mando de la vasta flota Imperial que le servirá para conquistar cientos de mundos y aplastar a cualquier opositor de los designios de su maestro.

Hasta aquí termina la historia de Anakin Skywalker y comienza la de Darth Vader que se entrelaza con la de Luke Skywalker en los episodios IV, V, y VI, en la que Vader años después, en el transcurso de la guerra civil conoce el legado genético de su pasado, su hijo Luke.

- Padre e hijo se enfrentan por primera vez en el planeta Bespin donde Vader le revela a Luke que es su padre y le tienta a unirse a él, al emperador y al lado oscuro. Luke no acepta este pacto y logra escapar. Horas previas a la Batalla de Endor, Luke Skywalker y Darth Vader vuelven a encontrarse en la Luna santuario de Endor. Ahí Vader se ve forzado a atacar a su hijo bajo el mandato de su maestro oscuro, pero a pesar de sus esfuerzos es derrotado por

---

<sup>205</sup> Después de una operación al borde de la muerte, Darth vader es convertido en un ser mitad máquina y mitad hombre.

<sup>206</sup> Con su nuevo aspecto, la transición de Darth Vader al lado oscuro es total.

Luke. Este no lo mata porque sabe que en su padre se encuentra todavía enterrado algún rastro de bondad.

- Al ver el desenlace del duelo y la negativa del Luke al llamado del lado oscuro, el emperador ataca a Luke con todo su poder. Darth Vader es forzado a observar como muere su hijo, esa escena de dolor y crueldad es suficiente para liberar a Anakin del mal que encarnaba bajo la figura de Darth Vader.
- Transformado nuevamente en Anakin Skywalker, el moribundo guerrero logra reunir lo último de su fortaleza para aniquilar a Palpatine, el esfuerzo lo deja al borde de la muerte. Este último acto de bondad le vale a Anakin la salvación de su espíritu, pues logra alcanzar la paz después de la muerte en las corrientes del Lado Luminoso de la Fuerza.

### **La partida del héroe.**

Este último paso se puede traducir en la partida del héroe.

El cual, una vez que ha cumplido su deber en la tierra de los vivos debe de morir para dejar el camino libre a las nuevas generaciones, a aquellos que también tiene una misión en la vida y necesitan el espacio suficiente para desarrollarla.

Finalmente, Aquiles es herido en el talón por Paris hijo del rey de Troya y muere debido a que esa era su única parte vulnerable. Anakin también tiene su punto débil y ese podría ser sus sentimientos.

No obstante al encontrarse consumado por el poder del lado oscuro, Anakin emerge de los abismos de la maldad rumbo al lado luminoso de la fuerza movido por sus sentimientos y en una acción desesperada mata al emperador y salva la vida de Luke.

El héroe ansioso de vivir, puede resistir a la muerte, y posponer su destino por cierto tiempo.

El último acto de la historia del héroe es el de su muerte.

Aquí se sintetiza todo el sentido de la vida.

Después del retiro de Medea y la muerte del rey de Corinto, su protector, Jasón llevó una vida errante sin tener un lugar fijo de residencia. Medea le había ofrecido que después de haber vivido bastante para experimentar el peso de sus infortunios pereciera abrumado bajo los restos de la nave de los Argonautas, lo que en efecto sucedió.<sup>207</sup>

Anakin al igual que Jasón, sufre muchos infortunios, decide venderse al lado oscuro y después de una vida amargada, muere abrumado por sus errores aunque bajo un halo

---

<sup>207</sup> *Ibid.* p. 734.

de redención. No es necesario decir que el héroe no sería héroe si la muerte lo aterrorizara; la primera condición es la reconciliación con el padre o el mentor.<sup>208</sup>

En este caso:

- Anakin Skywalker después de enmendar sus pecados con este valeroso acto de amor, muere en los brazos de su hijo.



209



210



211

El héroe tiene como condición fundamental de su relato morir, ya sea bajo circunstancias drásticas o, por lo contrario, en completa paz.

El punto a cumplir es que debe dejar de existir para que su historia sea conocida por los que han de venir y así dejar su ejemplo y aventuras como legado para los futuros héroes.

## Esquema 2.

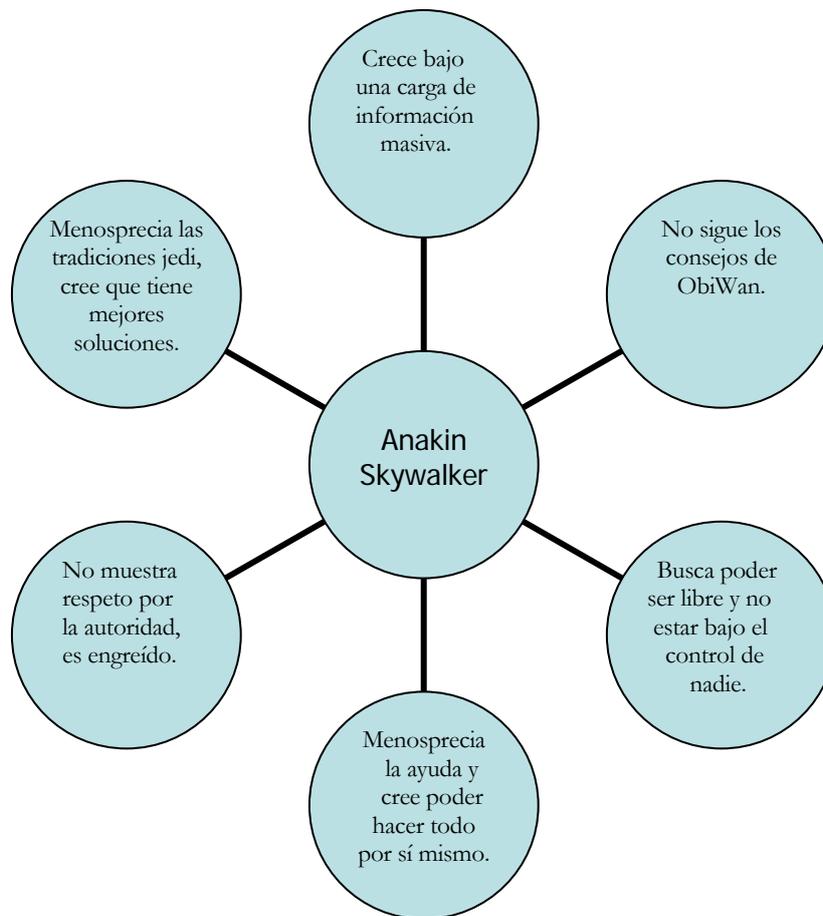
<sup>208</sup> Campbell, *El héroe...* pp. 316 - 317.

<sup>209</sup> Darth Vader intenta convencer a Luke de unirse al lado oscuro. Sin embargo Luke logrará cambiar los sentimientos de su padre al final de la lucha.

<sup>210</sup> Darth Vader muere junto con el perdón de su hijo.

<sup>211</sup> Luke Skywalker prende fuego a la tumba de su padre y despide su espíritu para que la fuerza se haga uno en él. Este tipo de funerales fueron practicados por los vikingos y algunos otros grupos nórdicos, simboliza la ascensión del espíritu a las tierras ancestrales, a la paz eterna.

## Actitudes de Anakin Skywalker.



212

<sup>212</sup> Esquema realizado por el autor de esta tesis. 2006.



## Conclusión



Como indica el título de este trabajo, este trabajo se dirige en especial a las relaciones entre un contexto histórico determinado y el mito del héroe en la saga cinematográfica conocida como *La guerra de las galaxias*. Este es un tema inmenso, de hecho temible para muchos pensadores y estudiosos. Solamente algunos como Joseph Campbell o Mircea Eliade entre otros han podido enfrentarse a este monstruo poli cultural.

Este trabajo no pretende agotar en más de un ciento de páginas todos los aspectos del problema, mucho menos teniendo de por medio un tema tan poco abordado como es *La guerra de las galaxias*. De hecho, no constituye en modo alguno un manual. Más bien, se trató de establecer un balance provisional entre esta saga cinematográfica y el mito del héroe que, aunado a los diferentes contextos históricos, propició la creación de situaciones y sucesos rescatados de la realidad misma durante casi treinta años de desarrollo.

Podríamos haber abordado desde otros puntos de vista nuestro análisis buscando que la interpretación se extendiera a diferentes terrenos como es: el folclor, la etnología, la historia de las religiones o la psicología profunda.

Pero lo que se hizo fue utilizar el modo de abordar el problema de la misma forma que lo hizo Jan de Vries, citado por Eliade en su libro: *Mito y realidad*. Esto es, exponer las relaciones entre el mito, la saga y el cuento popular. En este caso particular solamente abordando los dos primeros y dejando fuera al cuento popular ya que este no forma parte de mi análisis. La serie cinematográfica conocida como *La guerra de las galaxias*, es un fenómeno que por sus características tan particulares, ha requerido ser estudiada de esta manera. Su valor en la actualidad como un mito moderno, le ha permitido explorar terrenos de interés para toda la sociedad. Más allá de la fantasía o la ficción, *La guerra de las galaxias* llegó para retomar la importancia del plan imperecedero del héroe en la vida cotidiana del hombre al igual que el código moral tan importante que hace de estos personajes el modelo ejemplar a seguir. Las hazañas de los héroes de *La guerra de las galaxias* han sido atractivos no sólo por su valor, sus poderes o habilidades. Más bien, por la lucha interna que desarrollan, la sabiduría y la fuerza de voluntad.

Estos rasgos característicos del comportamiento heroico descritos por Campbell, han

sido siempre atractivos para todo público, incluso desde los tiempos más antiguos. Como ya se mencionó, la mitología ha sido juzgada por el intelecto moderno de una manera muy dura e injusta. Entre otras opiniones, como un torpe esfuerzo primitivo para explicar el mundo de la naturaleza (Frazer); como una producción de fantasía poética de los tiempos prehistóricos, mal entendida por las edades posteriores (Müller); como un sustitutivo de la instrucción alegórica para amoldar el individuo a su grupo (Durkheim); como un sueño colectivo, sintomático de las urgencias arquetípicas dentro de las profundidades de la psique humana (Jung) y como la revelación de Dios a sus hijos (las religiones). Estas diferentes definiciones fueron aplicadas por Campbell en su libro: *El héroe de las mil caras*. Debemos ser analíticos y observar cómo varios exponentes de diferentes materias estuvieron interesados en el mito, o al menos tuvieron que hacer referencia en ellos, porque seguramente los necesitaron para fundamentar o explicar a través de ellos sus trabajos.

Pues bien, retomando a Campbell, la mitología es todo esto. Sin embargo, resulta intrigante que estos relatos hayan podido atrapar y fascinar al género humano casi desde sus comienzos, y es que estas historias tienen a veces más sentido para la audiencia que la propia realidad. Esto se debe a que el espectro de posibilidades es más pequeño y las decisiones del héroe se reducen a resolver un problema partiendo del bien o del mal, dando como consecuencia que el espectador lleve la aventura de éste personaje de manera casi compartida y viva junto con él su jornada heroica.

Recordemos un poco que en un principio, el mito fue considerado algo sagrado y su enseñanza tenía matices de moral y justicia que el mundo tanto de ayer como de hoy busca. Por tal razón, es factible afirmar que en este fenómeno conocido como *La guerra de las galaxias*, el mito es el agente y la audiencia el residente, el ambiente socio-cultural es el condicionante y sus efectos se manifiestan en todos aquellos que han quedado marcados por el impacto de la saga para después extenderlo a otros individuos.

Ahora bien, *La guerra de las galaxias* fue una película que en 1977 cambió la manera de hacer cine de ciencia ficción y revolucionó la industria de los efectos especiales. Es la saga de ciencia ficción más exitosa en la historia del cine, esto por diferentes aspectos. En primer lugar las seis películas que la conforman han llegado a recaudar en conjunto una cantidad mayor a los 320.10 millones de dólares, tan solo en sus temporadas de estreno. En segundo lugar, es al parecer, la historia ficticia moderna más acogida en casi todo el mundo. Esto resulta además interesante por que pese a que es una historia realizada para el mundo occidental, existen alrededor de casi todo

el planeta grupos de fanáticos registrados. En un tercer punto podemos resaltar que la terminología y los nombres de varios personajes de la saga son ya parte de la cultura en cantidad de naciones. Ejemplo de estos hay muchos, pero solo para nombrar algunos está el caso de los gemelos Lorenz hijos de un abogado y una ama de casa en Winchester Inglaterra, a los cuales los registraron con los nombres de Anakin y ObiWan.

Otro ejemplo es que en el censo de población de Australia de 1998 un 8.3 por ciento de la población manifestaron profesar la religión *jedi*. Como sabemos no existe una religión registrada con este nombre tal vez se trató de una broma colectiva, pero lo cierto es que quedó registrada oficialmente en el censo australiano de ese año.

Tenemos que enfatizar el hecho de que esta saga cinematográfica tiene muchos factores que han propiciado su continuidad en el mercado. En primer lugar fue la primera película de la cual se desprendieron un sin fin de productos comerciales. George Lucas comercializó su película como ningún director lo había hecho antes, hasta llegar a convertir su filme en un producto multimedia, es decir que se vendiera y comprara en una infinidad de artículos.

Partiendo de este hecho, fue mucho más fácil llegar a una gran cantidad de gente en casi todo el mundo. Al comprar estos productos la gente quedaba, por llamarle así, inoculada de este virus colectivo y estos a su vez invitaban a otros a conocer la película, de manera que Lucas logró tener propaganda gratis en todo el mundo y así convertir su producto en un éxito mundial.

Esta misma fórmula se continuó hasta el año del 2005 con la última película de la saga pero no ha terminado ahí, sino que continúa con más empuje que nunca.

De esta manera expongo el verdadero éxito de la saga, como un verdadero éxito comercial, rentable y prolongado. Pero la otra parte que ha hecho de estas películas un éxito durante casi treinta años es la correcta asimilación del mito del héroe por parte de George Lucas y la calidad para exponerlo en la pantalla. Es cierto que es un producto comercial; sin embargo, la trama de *La guerra de las galaxias* es totalmente diferente a toda historia de ciencia ficción conocida hasta hoy en la pantalla grande. Muchas otras producciones se han convertido en pioneras, otras en clásicos, pero ninguna se ha convertido en un legado como lo es *La guerra de las galaxias*.

Todo reside en algo muy sencillo, es el mito del héroe en una buena adaptación cinematográfica. Por la simple razón de que ninguna otra saga de este tipo a sido tan acogida y retribuida por la audiencia como lo es *La guerra de las galaxias* durante casi treinta años, podemos afirmar que se constituye como un fenómeno muy particular

dentro de la industria de cine y esto es porque no existe otra saga que estadísticamente la supere en ganancias, en el número de audiencia, en tiempo como un éxito comercial y en trascendencia generacional.

Si el éxito de la saga solamente se debiera a su comercialización en el mercado, prácticamente hubiera terminado hace mucho tiempo como es el caso de la saga televisiva: *Viaje a las estrellas*, que lejos de abordar el mito del héroe clásico, retoma el prototipo del héroe de Hollywood el cual no sobrepasa los límites de su nacionalismo y expectativas capitalistas.

El mito del héroe en *La guerra de las galaxias* es rico, próspero, completo y determinante según el monomito propuesto por Joseph Campbell. Cumple todas las hazañas descritas en el personaje del héroe clásico y manifiesta la necesidad de este rol para el desarrollo de la historia. En general *La guerra de las galaxias* es un producto que ha quedado en la historia del cine como un ejemplo de lo que los mitos y la tecnología pueden crear para el entretenimiento masivo.

Ahora bien, por medio de un análisis hermenéutico pudimos hacer una aproximación a la realidad y conciencia de cada momento histórico por el que pasó la saga. Aunque mi análisis no es muy profundo, son realmente tajantes las diferencias entre las dos trilogías. En la primera se pone de manifiesto la actitud del héroe para justificar la importancia del orden político y de la justicia, poniendo como agresores a aquellos que están por fuera de los intereses del orden cósmico (el imperio). El héroe sortea todos los peligros y al final restaura este orden. Es clara la influencia que tuvo la guerra fría en esta primera trilogía; el imperio, es la política de la Unión Soviética, una política comunista y contraria al ideal capitalista de occidente, encabezado por los Estados Unidos.

Frente a esta manifestación de peligro constante entre las naciones más poderosas del mundo en aquel entonces no fue para George Lucas muy difícil retratar esta situación en su primera película de la saga realizada en 1977. En ella vemos que el imperio es una amalgama de varios enemigos históricos que han tenido los Estados Unidos. En este caso, me gustaría mencionar varios ejemplos que se encontraron. Las posturas así como la forma de marchar de los soldados del imperio (stormtroopers) son una copia exacta del paso marcial de las fuerzas soviéticas de posguerra (el llamado paso tenue). Los rifles que utilizan los soldados son una modificación del rifle de bengalas soviéticos utilizado en la segunda guerra mundial. El casco de Darth Vader emula la forma del casco de infantería de las tropas alemanas, mismo que se usó desde finales de 1933 hasta la derrota de Alemania en 1944. De igual manera, los uniformes de oficiales

imperiales tienen un gran parecido con el uniforme de los oficiales alemanes, en especial las gorras comúnmente llamadas en el ejército: *cuarteleras*. La posición de descanso que asume Darth Vader en varias tomas de la película (con las piernas un poco abiertas y las manos cruzadas atrás de la cadera) era la posición de descanso de las fuerzas de la SS de la Alemania nazi. Todos los oficiales del imperio sin excepción son caucásicos; la notoria falta de personas de color o incluso de cualquier raza es nula en las fuerzas del imperio en esta primera trilogía.

Por parte de los rebeldes, existen también semejanzas. Luke Skywalker se une a los rebeldes en contra del imperio dejando su vida de granjero. La mayoría de los voluntarios estadounidenses que fueron a la primera guerra mundial eran granjeros del sureste de los Estados Unidos. La amenaza que representaba Hitler y la Alemania nazi para Europa a finales de 1939 se hizo realidad con la invasión a Polonia en 1940 y el comienzo de la Segunda guerra mundial. Por diferentes circunstancias, diferentes países se aliaron como fue el caso del Reino Unido, Francia, Canadá, Australia y Estados Unidos haciéndose llamar *Las fuerzas aliadas*. La llamada Alianza rebelde en *La guerra de las galaxias*, está formada por pueblos del universo que se oponen al dominio del imperio galáctico. También resulta impactante que para filmar los combates en el espacio, George Lucas se haya basado en las cintas bélicas de la primera y segunda guerra mundial de las peleas aéreas, dando un dinamismo que nunca se había visto en una batalla espacial hasta ese momento.

Pues bien, retomando todos estos ejemplos, nos podemos percatar que *La guerra de las galaxias* de 1977 fue una amalgama de elementos que retomaban el espíritu del éxito, en especial, refiriéndose a la historia de los Estados Unidos en las dos guerras mundiales. En resumen de este punto, podemos entender entonces que la trilogía original se desarrolló al final de la guerra fría, entre 1977 y 1983, la amenaza de una guerra mundial palpitaba continuamente debido a la fricción ideológica entre la Unión Soviética y los Estados Unidos por la carrera armamentista y el espionaje intercontinental.

Cabe señalar la importancia que tuvo el final de la guerra de Vietnam. Esta guerra demostró que los Estados Unidos habían sido derrotados no sólo por la superioridad estratégica de la guerrilla vietnamita, sino también por un desgaste psicológico debido a los amplios conflictos en su sociedad, escándalos políticos y decadencia. Por otro lado, el cambio sociocultural que se venía dando en sus diversas manifestaciones, no sólo afectaba a estas dos naciones sino a todo el mundo. De igual forma, se podía constatar el comienzo de una lenta pero continua revolución electrónica en casi todos

los ámbitos de la tecnología. Esta también es una razón de su éxito, por que en ese momento la película expresaba viajes en el espacio, tecnología de punta, robots y utensilios innovadores y hasta videojuegos. Las siguientes dos películas de esta primera trilogía, proponen un nuevo ciclo del héroe en cada una. Si bien Luke termina el ciclo en la primera película, este vuelve a comenzar en las dos siguientes, porque como lo menciona Campbell el ciclo del héroe tiene un principio y un fin, pero también un nuevo comienzo, a veces inmediato. Podemos decir que la historia de Luke Skywalker es el reflejo de la victoria visto a través de la moral y el sacrificio propio, es la utopía del ser consagrado a sus metas enfocado siempre hacia la justicia.

La segunda trilogía que comprende de 1999 al 2005, revela un panorama totalmente diferente en el contexto mundial. Un nuevo milenio, una nueva era, en el que el miedo más grande no es una guerra devastadora como se pensaba, más bien, una amenaza constante del terrorismo que es el mal característico de nuestro tiempo proveniente de la inminente inconformidad en una gran parte de la sociedad al sistema globalizado en el que vivimos.

En esta época, a diferencia de la anterior, la tecnología es superior y contamos con todo tipo de artefactos que permiten desempeñar nuestro trabajo, mantenernos informados y comunicados como nunca antes en la historia del ser humano. Ya no es una ilusión, la tecnología que se soñaba a finales de los setenta, hoy es superada fácilmente.

La guerra fría terminó debido a la caída del bloque del Este y la ascensión de Estados Unidos como la máxima potencia mundial. Sin embargo, esta nación ha tenido algunas caídas desde mediados de los ochenta hasta el día de hoy. En la actualidad la política de segregación racial y la cultura bélica que ejerce el presidente George Bush, han puesto en duda su liderazgo mundial.

El ejemplo más cercano y contundente fue el ataque terroristas a las torres gemelas de Nueva York en donde, la nación supuestamente más poderosa del orbe, no pudo hacer nada para evitar este trágico suceso y así mostrar una clara ineficiencia en materia de defensa.

*La guerra de las galaxias* en su episodio número dos, hizo referencia a este tipo de sucesos al retratar tan sólo un año después de este fatídico hecho la existencia en la trama de actos terroristas que sacuden el universo ficticio de la saga. Este tipo de manifestaciones en el relato demuestran claramente como *La guerra de las galaxias* y la audiencia, han estado atadas por un periodo de casi treinta años en una actitud consonante y abierta entre auditorio y producción.

El gusto por los héroes de esta saga se origina de las coincidencias que comúnmente pasan entre la vida de muchos, en especial del público joven y el devenir de los mismos personajes. Mucha gente al ver *La guerra de las galaxias* encuentra una válvula de escape que les permite fugarse a través de las acciones de estos héroes míticos en quienes ven modelos de conducta aceptables. Recordando a Mircea Eliade, en la antigüedad los mitos les enseñaban a los jóvenes en una ceremonia de iniciación, como repetir los gestos creadores o las hazañas de los seres sobrenaturales. Cuando los jóvenes pasan por las diversas ceremonias de iniciación, llegan a una en especial, que los encamina a convertirse en adultos. La historia narrada durante estas celebraciones es la adquisición del conocimiento básico para sobrevivir en la vida, aún más importante, como vivir honorablemente.

La juventud actual está adquiriendo parte de su conocimiento por medio de estas películas, las cuales cumplen el ritual antiquísimo de la enseñanza a través del relato. El elemento mitológico se sigue cumpliendo en la actualidad, en especial el que se enfoca al héroe, al Mesías esperado, a aquella figura trascendental que viene a cambiar de manera ejemplar el curso de las cosas.

Existen muchos ejemplos en donde se puede ver a esta figura, no solamente son los héroes con espada los que alientan a la gente sino también los políticos, caudillos, deportistas y todos aquellos que buscan el desarrollo o el cambio social, en especial los que son apoyados por las masas o algún tipo de movimiento. En ellos también se ve reflejada la necesidad de creer en alguien, en algo que le de sentido a sus vidas y de igual manera hacer crecer sus expectativas.

Por esta razón, el mito del héroe continúa siendo tema de interés y la mayoría de las veces no nos damos cuenta de que vivimos junto con él o incluso que participamos de él. Esto es muy cierto si además tomamos en cuenta el legado del propio mito en muchas culturas.

El mito ha tenido hasta estos últimos tiempos vida, en el sentido de proporcionar modelos a la conducta humana y conferir por ese mismo significado y valor a la existencia. Por lo tanto, no sería difícil llegar a pensar que actualmente seguimos participando, aun inconcientemente, en conductas propias de los mitos para modelar nuestra conducta y seguridad social.

La existencia de este mito intemporal continúa siendo atractivo para la mayoría de la gente que ve en él una oportunidad de encontrarse a sí mismos, de volverse a contagiar como lo hicieron anteriormente sus padres y sus abuelos, de esa sustancia etérea tan especial que sólo los héroes míticos saben inyectar en la conciencia

humana. El mito es la fórmula más antigua y sencilla de hacer popular un relato. Lo que hizo George Lucas fue reincorporar este héroe trascendental del monomito clásico haciendo referencia en las enseñanzas de Campbell.

Lucas retomó la presencia del héroe a través del monomito en una época en donde parecía que los grandes relatos míticos habían muerto. El caso particular que las figuras de Anakin Skywalker y Luke Skywalker representan, es el ideal por elección de mucha gente en todo el mundo, la cual decide seguir el camino correcto o el corrupto, la elección queda abierta. De alguna manera es un paradigma que el espectador puede escoger a su propio gusto.

Ahora bien, recalcando la influencia de los diferentes contextos a los que pertenecen los dos héroes de la saga es importante denotar una situación en particular. El héroe que presenta Lucas en la trilogía de 1977 a 1983 (Luke Skywalker), es totalmente la figura del héroe monomítico por excelencia. En cambio la figura del héroe de la segunda trilogía, 1999 al 2005 (Anakin Skywalker) es la versión del héroe que se desvía por el mal camino siguiendo sus propios deseos.

Quiero denotar que el héroe es el mismo. Anakin como tal no termina su ciclo a diferencia de Luke. Estando tan cerca de convertirse en maestro jedi, interrumpe tajantemente su ciclo y comienza uno nuevo, ahora con el rol de villano.

Después de cumplir los deseos de Palpatine, traicionar al consejo jedi y ayudar a su nuevo maestro a tomar el poder de la república hasta convertirla en el imperio galáctico, su camino lo lleva unos veinte años después a encontrarse con su hijo. Ahora nuevamente está por terminar un ciclo, el de villano. Sin embargo, entra en razón en el último momento y ayuda a Luke a terminar con el emperador regresando a sí a su estado inicial y de esta manera terminar por fin su ciclo como héroe.

Realmente la historia de Anakin es de las más complicadas en lo que al monomito se refiere, pero no es tanto así desde el punto de vista del espectador, el cual resulta entretenido y hasta en algunos casos diferente a lo ya conocido. Por que mientras que el héroe de la saga acaba de una manera trágica, el relato mítico encuentra un final feliz, en el que gracias a su sacrificio las cosas vuelven a la normalidad o en algunos casos mejoran.

*La guerra de las galaxias* es un documento fílmico que testifica la importancia del mito como un modelador sutil del carácter humano, como guía de lo que es correcto y lo que no. La saga es también un referente histórico entre dos épocas, es un mecanismo moderno que rescata las figuras arquetípicas más importantes de la mitología antigua.

*La guerra de las galaxias* recoge el comportamiento propio de cada época en la que se

realizó e influye en el héroe en cuestión para modificarlo de acuerdo al contexto histórico real al que pertenece, haciendo así de la figura del héroe, un reflejo palpable de la realidad de dos épocas diferentes y muestra de que los héroes también evolucionan y se modifican según las exigencias de las épocas sin perder la esencia que los ha mantenido vivos.

De igual forma, estas películas constituyen una escuela para todos aquellos que quieran seguir edificando sobre este terreno. Recordando la opinión del periodista Hill Moyers y el productor ejecutivo de la 20th Century Fox Gareth Wigan, *La guerra de las galaxias* puede llegar a convertirse en un trabajo que inspire a los futuros creadores del cine de este género, a los precursores modernos del imaginario monomítico.

El mundo mítico de *La guerra de las galaxias* está repleto de conflictos y de situaciones peligrosas para sus héroes. De igual forma, sabemos que en el mundo real muchos de los conflictos que sucedían en el mundo afectaban el desarrollo de la historia.

Retomando a Heidegger y sus teorías sobre el *Dasein* (el estar aquí), observamos que este se cumple dentro de la metodología de Lucas para crear su mundo mítico. Lo que queremos decir es que él parte de una situación presente, de una realidad y con eso comienza a construir en su mundo imaginario. No importa lo pasado por que ya no podemos regresar atrás, no importa tampoco el futuro por que no sabemos que nos depara, pero el presente es nuestra única realidad palpable y sobre ésta Lucas se ha inspirado para crear cada una de las películas que conforman su saga.

La consecuencia inmediata es que en este mundo denominado real existe el caos. Por lo tanto, se tiene un instinto de ordenación que permite a los individuos entender el mundo, darle un sistema explicativo, para poder vivir en el aún con todos nuestros problemas.

Dentro de este orden se encuentra el mito que es un método para explicar los fenómenos bajo un lenguaje simbólico. La interpretación del símbolo varía y cambia dependiendo la cultura, la interpretación puede mover el pensamiento, pues una mala interpretación puede dar como consecuencia una representación errónea de la cultura.

El totemismo es un buen ejemplo, de hecho es un símbolo elemental, es decir, se revela en la cultura griega y en las culturas del norte de América como símbolo único del poderío espiritual. Las instituciones encontraron su fuerte en lo imaginario social, este imaginario debe de entrecruzarse con lo simbólico. Las Instituciones, encuentran en el carácter simbólico los mecanismos adecuados para promover un ambiente de

entendimiento dentro de los individuos que en ella tengan parte.

Las Instituciones promueven, sin lugar a dudas, el estímulo del simbolismo porque expresa el contenido simbólico del carácter cultural en la vida social. Comprender el simbolismo de la sociedad es captar las significaciones que conlleva. El simbolismo, implica un desarrollo del intelecto para interpretar acciones realizadas y llevar lo descifrado a un final adecuado.

De cualquier manera, el hecho de que los pueblos se determinen por su habilidad de descifrar señales dentro de los símbolos, implica el crecimiento como cultura y su astucia en el sentido de la vida social, lo que no haría muy difícil de comprender que en todas partes del mundo *La guerra de las galaxias* halla sido acogida no importando las barreras del lenguaje y de la idiosincrasia por que el poder de los símbolos que maneja la hace familiar a cualquier sociedad.

Recordando un poco las ideas de Propp, estudioso de las raíces mitológicas en los cuentos, lo que *La guerra de las galaxias* comenzó tiempo atrás es ahora un icono de la cinematografía actual. Sin embargo, para una generación que hoy tiene alrededor de treinta años supuso el verdadero descubrimiento de una forma de crear cine, la consideraron nueva, y elevaron a su director a la categoría de maestro que, en el fondo, únicamente recuperaba el gusto por la producción del cine clásico de ciencia ficción de los años 30 como ya hemos mencionado.

Aunque el cine es un trabajo que se puede considerar comunitario, no es lógico negar la evidencia de que en la mayoría de las películas domina una personalidad, una estrella cinematográfica, algún director famoso o cualquier otra cosa. En este caso, los jóvenes se enamoraron de la aparente frescura de todas estas imágenes y de los muchos objetos que se desprendieron de ella. Esto dejó una lección para todo mundo, que una película no solamente se puede crear pensando en ella como una obra de arte si no en un producto multimedia, es decir, que se pueda vender de muchas maneras y en infinidad de formatos.

Gracias al mito del héroe imperecedero, Lucas logró colocar su película en un estándar al que todo el mundo tiene acceso, al que todos entienden, es decir, se encuentran varias figuras con las cuales nos podemos identificar. En este caso, se encontraba el bucanero, el mercenario espacial: Han Solo, que semeja el estándar del aventurero. Por otro lado existe el joven héroe que desafía su estándar de vida para buscar lo primordial: Luke Skywalker, cumpliendo su tarea en la historia como el heroico Perceval o Lancelot en pos de la batalla y la justicia. A su vez, estaba el enemigo: Darth Vader, el caballero negro, la sombra que oscurece todo cuento o

narración. Y por su puesto, la princesa: Leia Organa, damisela en peligro, atrapada en un castillo que nos recuerda las historias en donde el héroe acude en su búsqueda para salvarla.

En resumen, el relato de buenos y malos que son perfectamente diferenciables, elementales y, por lo tanto, eficaces. Si no se le puede ver como un producto propiamente artístico o de grandes actuaciones, es aun así la saga cinematográfica de ciencia ficción más exitosa de la historia, y si no se le considera de tal manera, pues entonces habría que buscar algún comparativo que negara esta afirmación, el cual no existe actualmente.

*La guerra de las galaxias* es en esencia una creación cinematográfica con muchos juicios de por medio, algunos en contra y otros a favor, lo cierto es que debe su éxito a la buena adaptación del mito del héroe por parte de George Lucas y el cumplimiento del monomito clásico en el desarrollo de esta saga cinematográfica.



## Anexo



### Personajes de la serie cinematográfica La guerra de las galaxias.

- **Anakin Skywalker – Darth Vader**



Planeta de origen: Tatooine. Especie: Humana. Género: Masculino. Estatura: 1.93 metros.  
Arma: Lightsaber. Afiliación: (Anakin) Consejo Jedi, (Darth Vader) Imperio Galáctico.  
Posición: (Anakin) Héroe y (Darth Vader) Villano  
Situación: Es el elegido de la profecía Jedi, luchará por sus ideales hasta convertirse en un héroe y será seducido por el lado oscuro de la fuerza.

- **Luke Skywalker**



Planeta de origen: Tatooine. Especie: Humana. Género: Masculino. Estatura: 1.77 metros.  
Arma: Lightsaber. Afiliación: Alianza Rebelde. Posición: Héroe  
Situación: Luke es uno de los dos hijos de Anakin Skywalker y heredero genético de *la Fuerza*. Luke, de corazón bueno pero impetuoso, liderará una lucha galáctica en contra de las fuerzas oscuras del Imperio con el fin de alcanzar la libertad del universo y la redención de su padre.

- **Leia Organa**



Planeta de origen: Alderan. Especie: Humana. Género: Femenino. Estatura: 1.65metros.  
Arma: Diferentes tipos de blasters. Afiliación: Alianza Rebelde  
Situación: La princesa Leia Organa es la hija adoptiva de Bail Organa, senador de la antigua república. Hermana gemela de Luke Skywalker, lleva en su herencia un temple aguerrido como el de sus padres y será una pieza valiosa en el triunfo de la Alianza Rebelde sobre el Imperio galáctico.

- **Obi Wan (Ben) Kenobi**



Planeta de origen: Desconocido. Especie: Humana. Género: Masculino  
Estatura: 1.78metros. Arma: Lightsaber. Afiliación: Consejo Jedi  
Situación: Antiguo discípulo de QuiGon Jinn, ObiWan Kenobi es un Caballero Jedi de la República, maestro de Anakin Skywalker y Luke Skywalker en diferentes periodos. Kenobi, acostumbrado a la paciencia y al trabajo duro, se destaca como uno de los héroes principales en el conflicto conocido como *Las guerras clónicas* y goza de ser el caballero predilecto del maestro Yoda.

- **Padmé Amidala**



Planeta de origen: Naboo. Especie: Humana. Género: Femenino. Estatura: 1.65 metros.  
Arma: Diferentes tipos de blasters. Afiliación: Senado Galáctico  
Situación: Mujer idealista, honesta y, en muchos sentidos ingenua, llega a ser la esposa de Anakin Skywalker y madre de los gemelos Luke y Leia. Después de una relación tormentosa con Anakin debido a su caída en el lado oscuro y la nueva configuración galáctica, muere después de dar a luz.

- **Senador Palpatine – El Emperador – Darth Sidious**



Planeta de origen: Desconocido. Especie: Humano. Género: Masculino  
Estatura: 1.78 metros. Arma: Lightsaber. Afiliación: Sith. Situación: Último señor y maestro de los Sith, usará todos sus medios incluyendo al joven Anakin Skywalker para consolidar su Imperio galáctico, lo que no sabe es que este último tendrá unos gemelos y representarán para él la destrucción final.

- **Yoda**



Planeta de origen: Desconocido. Especie: Desconocida  
Género: Masculino. Estatura: 60 centímetros. Arma: Lightsaber  
Afiliación: Consejo Jedi. Situación: Con casi 900 años vividos, el maestro Yoda ha entrenado a una cantidad inmensa de jóvenes en su camino hacia *la Fuerza*. Sobresalió siempre en el Consejo Jedi por su temprana sabiduría. Conforme pasaron los años se convirtió en el dirigente de los caballeros Jedi y fue el único que pudo percibir la maldad oculta en Anakin Skywalker.

- **Han Solo**



Planeta de origen: Corellia. Especie: Humano. Género: Masculino  
Estatura: 1.82 metros. Arma: Blaster. Afiliación: Alianza Rebelde  
Situación: Han Solo es un pirata galáctico. Desde sus primeras aventuras en Corellia, hasta sus faenas en otros planetas, se convierte en proscrito del Imperio por abandonar la escuela de formación de pilotos. A bordo de su nave, el carguero blindado conocido como *El halcón Milenario*, viaja por la galaxia contrabandeando mercancía y metiéndose en problemas junto con su amigo Chewbacca. Una carga muy especial cambiará su vida y su forma de pensar y lo llevará a formar parte de la alianza rebelde.

- **Chewbacca**



Planeta de origen: Kashikk. Especie: Wookiee. Género: Masculino  
Estatura: 2.20 metros. Arma: Blaster estilo ballesta. Afiliación: Alianza Rebelde  
Situación: Amigo de Han Solo, viaja con él por la galaxia contrabandeando y teniendo aventuras increíbles como mecánico y copiloto del *Halcón Milenario*. Al igual que Han, se une a los rebeldes en su afán por destruir al Imperio y liberar a la galaxia. Tiene 200 años de vida ya que su raza es muy longeva y goza de excelente salud.

- **Lando Calrissian**



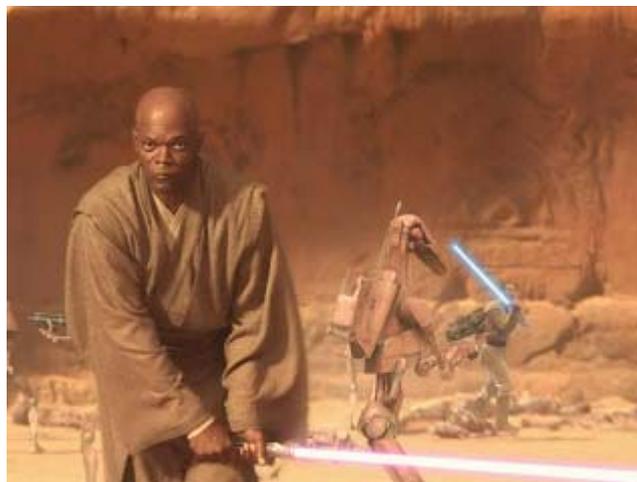
Planeta de origen: Desconocido. Especie: Humano. Género: Masculino  
Estatura: 1.80 metros. Arma: Diferentes tipos de blasters. Afiliación: Alianza Rebelde.  
Situación: Después de traicionar a su amigo Han Solo, Lando recapacita y así se une a la causa rebelde. Después de ayudar en el rescate de su amigo, dirige la misión suicida en la segunda Estrella de la Muerte.

- **Jango Fett**



Planeta de origen: Desconocido. Especie: Humano. Género: Masculino  
Estatura: 1.77 metros. Armas: Armadura y accesorios múltiples de combate mandalorianos (cohetes, dardos envenenados, lanza-llamas, pistolas láser, varias cuchillas y sogas de propulsión). Afiliación: Caza recompensas.  
Situación: No se conoce nada realmente de su pasado, tan solo que proviene de un grupo de guerreros muy antiguos acabados por los Jedi llamados Mandalorianos. Es conocido como un caza recompensas legendario por su rudeza y habilidad para capturar a sus presas.

- **Mace Windu**



Planeta de origen: Desconocido. Especie: Humano. Género: Masculino  
Estatura: 1.88 metros. Arma: electrum lightsaber. Afiliación: Consejo Jedi  
Situación: Maestro del esgrima en el Consejo Jedi, Mace es respetado como el mejor guerrero de la orden, su habilidad con el sable de luz es incomparable y su control en la batalla es predominante. Al igual que Yoda, tiene ciertas dudas en torno al futuro de Anakin Skywalker y está tras la pista de los Sith.

- **Conde Dooku – Darth Tiranus**



Planeta de origen: Serenno. Especie: Humano. Género: Masculino  
Estatura: 1.92 metros. Arma: Lightsaber. Afiliación: Afiliación de Sistemas Independientes – Sith. Situación: Ex integrante de la orden Jedi, Dooku se une a Darth Sidious par intentar dominar la galaxia y terminar con la república. Se vuelve su discípulo unos diez años atrás de que la historia comience y encuentra su final en manos de Anakin Skywalker.

- **General Grievous**



Planeta de origen: Desconocido. Especie: Criatura cibernética. Género: Masculino.  
Estatura: 2.00 metros. Armas: Lightsabers y blaster  
Afiliación: Comisión de Sistemas Independientes.  
Situación: Esta criatura se caracteriza por ser un asesino de caballeros jedi, de los cuales ha tomado sus armas y ahora las usa para su beneficio. Grievous no sabe los verdaderos planes de Darth Sidious por lo que obedece sin titubear. Se ha convertido en experto espadachín gracias a las enseñanzas de Dooku y a las infinitas alternativas que le ofrece su singular estructura corporal.

- **Boba Fett**



Planeta de origen: Kamino. Especie: Humano. Género: Masculino  
Estatura: 1.77 metros. Armas: Armadura y accesorios múltiples de combate mandalorianos, rifle blaster EE-3. Afiliación: Mercenario y caza recompensas.  
Situación: Después de haber perdido a su padre en un conflicto con los Jedi, Boba se convierte en una persona huraña y extremadamente desconfiada. Después de haber aprendido algunas mañas en el bajo mundo, Boba Fett retoma el oficio de su finado padre y con una mayor crueldad se hace de renombre como el caza recompensas más exitoso jamás conocido.

- **C – 3PO**



Planeta de origen: Tatooine. Especie: Androide protocolo. Género: Inexistente  
Estatura: 1.75. Arma: Ninguna. Afiliación: Alianza Rebelde  
Situación: C-3PO antigua creación de Anakin Skywalker, esta presente en las dos generaciones de la historia. Su fina estampa, aunque un poco cómica, es importante más aún cuando los rebeldes conocen a los Ewoks, ya que su archivo de 6 mil idiomas y dialectos les será útil para concretar una alianza con la tribu guerrera.

- **R2D2**



Planeta de origen: Naboo. Especie: Droide Astromech. Género: Inexistente  
Estatura: 1.10 metros. Arma: Ninguna. Afiliación: Alianza Rebelde  
Situación: R2D2 es indiscutiblemente el amuleto de la buena suerte para quien lo porta. Este pequeño robot no solo es eficiente para su diminuta capacidad sino que se adapta hasta para lo que no fue diseñado, tiene una gran valentía y casi siempre mete en problemas a C-3PO. Es un buen mecánico y siempre está listo para la aventura.

- **Darth Maul**



Planeta de Origen: desconocido. Especie: desconocida. Género: Masculino.  
Estatura: 1.75 metros. Arma: Lightsaber de doble hoja. Afiliación: Sith.  
Situación: Aprendiz de Darth Sidious que encuentra en el conflicto de Naboo la oportunidad de ascender a caballero Sith. Después de asesinar al maestro Jedi QuiGon Jinn en una encarnizada batalla mano a mano, muere de la mano de otro aprendiz, el joven padawan ObiWan Kenobi.

- **Stormtroopers**



Planeta de origen: Kamino. Especie: clones humanos. Género: Masculino  
Estatura: 1.77 metros. Arma: Rifle Blaster imperial. Afiliación: Imperio Galáctico  
Situación: Tropas que han sido mandadas a hacer para la protección y las fuerzas armadas del Imperio galáctico. Este tipo de tropas han estado inmersas desde que se les conocía como Clonetroopers o soldados clones en muchas batallas del Imperio. Acondicionados de buena salud física tratamiento médico constante y una increíble fidelidad para con el imperio, los Stormtroopers siempre están dispuestos para la acción.

- **Ewoks**



Planeta de origen: Endor. Especie: Ewoks, criaturas del bosque  
Género: Mixto. Estatura: 1.05 metros (promedio). Armas: lanzas, arcos, boleadoras, catapultas y objetos rudimentarios. Afiliación: Consejo Ewok  
Situación: Gracias a la participación del androide C3PO y a su útil banco de idiomas y dialectos, los Ewoks, raza guerrera de criaturas peludas, apoyan a la rebelión. En la batalla de Endor los ewoks desarrollan un papel importante en el triunfo de los rebeldes sobre el Imperio y realizan una alianza perpetua con los vencedores.

- **Tropas rebeldes**



Planeta de origen: Yavin IV, Alderan, Moon Calamari. Especie: Humanos, Cereans y Calamaris entre otros. Género: Mixto. Estatura: Varias. Armas: Blasters, cañones de iones y vehículos ligeros todo terreno

Afiliación: Alianza Rebelde. Situación: Las tropas rebeldes nacen prácticamente al declararse un estado de guerra civil entre el Imperio galáctico y la facción republicana rebelde. Estas tropas participan en varios conflictos como es el de: Hoth, Alderan y Endor. Dispuestos a dar lo máximo, las tropas rebeldes se distinguen por su pericia y certeza aunque siempre sean superadas en número.

- **Ejército separatista de la Federación de comercio**



Planeta de origen: Geonosis. Especie: Androides de combate. Género: inexistente. Estatura: Varias. Armas: Blasters, cañones de resonancia y vehículos de armadura pesada todo terreno. Afiliación: Federación de comercio. Situación: Su método está en la programación de sus unidades y el desempeño. Lucharon en Naboo, Geonosis y Couruscant entre otras batallas.

\* Las imágenes aquí presentadas son propiedad de Lucas Film limited provenientes de la fuente de Internet: [www.hiperspace.com](http://www.hiperspace.com).



## Bibliografía.



- ❖ Amador Bech, Julio *Las Raíces mitológicas del imaginario político*, Grupo Editorial Porrúa, Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, primera edición, México, 2004.
- ❖ Baena, Guillermina y Montero Sergio, *Tesis en 30 días* (Lineamientos prácticos y científicos), Edit. Mexicanos Unidos., México, 2003.
- ❖ Barnes, Stevens, *StarWars: The cestus deception*, Asociación Editorial Ballantine Books, Del Rey, Lucas Books, Nueva York, 2004.
- ❖ Baudrillard, Jean, *La ilusión del fin o huelga de los acontecimientos*, Edit. Anagrama, Barcelona, 2001.
- ❖ Bourdieu, Pierre, *El oficio de Sociólogo* (presupuestos epistemológicos), Editorial Siglo XXI, 22ª. Edición. México, 2000.
- ❖ Campbell, Joseph, *El héroe de las mil caras* (psicoanálisis del mito) Edit. Fondo de Cultura Económica, novena impresión, México 2005.
- ❖ Campbell, Joseph, *Las máscaras de Dios*, mitología occidental. Alianza Editorial, primera reimpresión, Madrid, España 1999.
- ❖ Cuesta Abad, José Manuel, *Teoría hermenéutica y estudios literarios*, Editorial Visor/Machado, Argentina, 1993.
- ❖ *Diccionario enciclopédico Espasa-Calpe*, España, 1990.
- ❖ *Diccionario Enciclopédico Ilustrado Sopena*. Editorial Ramón Sopena, Barcelona, España 1985.
- ❖ Duca, Lo. *Historia del cine*. Buenos Aires, Editorial Universitaria de Buenos Aires. 1960.
- ❖ Durant, Gilbert, *La imaginación simbólica*, Amorrortu editores, Argentina, 1964.
- ❖ Eco, Umberto, *Cómo se hace una tesis (técnicas y procedimientos de estudio investigación y escritura)*, Edit. Gedisa, 2ª edición. México 1999.
- ❖ Eliade, Mircea, *Mito y realidad*, Edit. Kairos, segunda edición. España, Barcelona 2003.
- ❖ Ellis, J.C., *A History of Film*, Edit. Random, 3a edición. Estados Unidos, 1990.
- ❖ F. Glut, Donald *El imperio contraataca*, Editorial Argos Vergara, primera edición, Barcelona, 1977.
- ❖ Fromm, Erich, *Psicoanálisis de la sociedad contemporánea*, Editorial Fondo de Cultura Económica, Novena reimpresión, México 1971.
- ❖ Gadamer, Hans-Georg, *Mito y Razón*, editorial Paidós, España 1997.
- ❖ García Fernández, Emilio C. y Sánchez González, Santiago, *Guía histórica del cine*, Editorial Complutense, España 2002.
- ❖ Gomezjara Francisco, Selene de Dios Delia, *Sociología del cine*, Biblioteca SEP, México. 1979.
  
- ❖ Heidegger, Martin, *Ontología, Hermenéutica de la facticidad*, Alianza editorial, primera reimpresión. España, 2000.
- ❖ Isaac Asimov, *La edad de oro de la ciencia ficción*, tomo I, Editorial Martínez Roca, Serie: Súper ficción, numero 7, Barcelona 1976.
- ❖ Isaac Asimov, *Sobre la ciencia ficción*, editorial Edhasa, Barcelona, 1996.
- ❖ J. F. M. Noel, *Diccionario de Mitología Universal Tomo I*. Editorial Edicomunicación, S.A. España 1991.
- ❖ J. F. M. Noel, *Diccionario de Mitología Universal Tomo II*. Editorial Edicomunicación, S.A., España 1991.

- ❖ Jung, Carl G., *El hombre y sus símbolos*, Editorial Caralt, séptima edición mayo, Barcelona 2002.
- ❖ Launay, M., *La guerra fría. Historia contemporánea*. Tomo III. Editorial Edu. Akal.
- ❖ Lucas, George *La guerra de las galaxias, Novela del director de la película*, Editorial Argos Vergara, segunda edición, Barcelona, 1977.
- ❖ Orta, Mariano, *Diccionario de Sinónimos*, Editorial Juventud, Barcelona, 1996.
- ❖ Paoli, J. Antonio, *Sociología conceptos*, Editorial Edicol. México, 1991.
- ❖ Paradiso, José, *La era de las superpotencias*. Editorial Foro Sur S.R.L. Argentina.
- ❖ Propp, Vladimir, *Raíces mitológicas del cuento*, Editorial Colofón, S.A., tercera edición. México, 2000.
- ❖ Rivas, Segura, Braudilio, *Antecedentes, hechos y consecuencias del 11 de septiembre*, Departamento de estudios superiores. COR. PIL. (DEM), F.A.D. República Dominicana. 2003
- ❖ Rojas Soriano, Raúl, *Métodos para la investigación social* Edit. Plaza y Valdés. Decimoséptima edición. México, 2002.
- ❖ Sadoul, George, *Historia del cine mundial desde los orígenes*, editorial Siglo XXI, décimo quinta edición en español, México 1996.
- ❖ Watson, Jude, *StarWars, Jedi Quest, # 10. The final Showdown*, editorial Scholastic, Lucas Books. Broadway, Nueva York 2004.



## Hemerografía.



- ❖ "60 años del cine sonoro mexicano", Excelsior ediciones especiales, México. 1992.
- ❖ Compañía editorial cinemanía,"Cinemanía", No. 104, Mayo 2005.
- ❖ Dark Horse Comics, StarWars Episodio III, "La venganza de los Sith", Grupo editorial VID, Lucasfilm, Ltd. México 2005.
- ❖ Dark Horse Comics, StarWars, "Sombras del Imperio" Vol. 1, Grupo editorial VID, Lucasfilm, Ltd. México 1997.
- ❖ Dark Horse Comics, StarWars, "Sombras del Imperio" Vol. 2, Grupo editorial VID, Lucasfilm Ltd. México 1997.
- ❖ Dark Horse Comics, StarWars, "Sombras del Imperio" Vol. 3, Grupo editorial VID, Lucasfilm Ltd. México 1997.
- ❖ Dark Horse Comics, StarWars, "Sombras del Imperio" Vol. 4, Grupo editorial VID, Lucasfilm, Ltd. México 1997.
- ❖ Dark Horse Comics, StarWars, "Sombras del Imperio" Vol. 5, Grupo editorial VID, Lucasfilm, Ltd. México 1997.
- ❖ García, Miguel Ángel "Análisis de Anakin y Luke Skywalker" (artículo Aceprensa Internet) pag. 68.
- ❖ PC Format (especial) StarWars Episodio II El ataque de los clones. Mina Editores No. 2. Septiembre 2002.
- ❖ Publicaciones Continentales de México, "Almanaque Mundial 1978", año 24, Editorial América, S.A. México, 1978.
- ❖ Publicaciones Continentales de México, "Almanaque Mundial 1981", año 27, Editorial América, S.A. México, 1981.
- ❖ Publicaciones Continentales de México, "Almanaque Mundial 1984", año 30, Editorial América, S.A. México, 1984.
- ❖ Publicaciones Mexcinco, "Almanaque Anual" 1998, Editora Mexcinco, Colombia 1997.

- ❖ Space Collectors, “Revista Oficial de Lucasfilm Universo StarWars”, No.11 Diciembre 2003.
- ❖ Space Collectors, “Revista Oficial de Lucasfilm Universo StarWars”, No.14 Julio 2004.



## Videografía y fichas de películas.

- ❖ *American Graffiti (Locura de Verano)*, Director: George Lucas. País: Estados Unidos. Lucasfilm Limited., Universal. Año: 1973.
- ❖ *Droids, (la serie animada)*. Lucasfilm Limited. 20 century Fox. Año: 1986.
- ❖ *Ewoks, (la serie animada)*. Lucasfilm Limited. 20 Century Fox. Año: 1986,1987.
- ❖ *La guerra de las galaxias, ciencia y tecnología*. Discovery channel, Lucasfilm Limited. Año: 2004.
- ❖ *StarWars Episodio I La amenaza fantasma*, Director: George Lucas. País: Estados Unidos. Productora: Lucasfilm Limited.20 Century Fox. Año: 1999.
- ❖ *StarWars Episodio II El ataque de los clones*, Director: George Lucas. País: Estados Unidos. Productora: Lucasfilm Limited.20 Century Fox. Año: 2002.
- ❖ *StarWars Episodio III La venganza de los Sith*, Director: George Lucas. País: Estados Unidos. Productora: Lucasfilm Limited.20 Century Fox. Año: 2005.
- ❖ *StarWars Episodio IV Una nueva esperanza*, Director: George Lucas. País: Estados Unidos. Productora: Lucasfilm Limited.20 Century Fox. Año: 1977.
- ❖ *StarWars Episodio V El Imperio contraataca*, Director: Irving Kershner. País: Estados Unidos. Productora: Lucasfilm Limited.20 Century Fox. Año: 1980.
- ❖ *StarWars Episodio VI El regreso del Jedi*, Director: Richard Marquand. País: Estados Unidos. Productora: Lucasfilm Limited.20 Century Fox. Año: 1983.
- ❖ *StarWars: Caravana de valentía*, Director: John Korty. País: Estados Unidos. Productora: Lucasfilm Limited, 20 Century Fox. Año: 1985,1986.
- ❖ *StarWars: Guerras Clónicas Vol. 1*. Director: Genndy Tartakovsky. País: Estados Unidos. Productora: Cartoon Network, Lucasfilm Limited.20 Century Fox. Año: 2004.
- ❖ *StarWars: Guerras Clónicas Vol. 2*. Director: Genndy Tartakovsky. País: Estados Unidos. Productora: Cartoon Network, Lucasfilm Limited.20 Century Fox. Año: 2005.
- ❖ *StarWars: La batalla por Endor*, Director: John Korty. País: Estados Unidos. Productora: Lucasfilm Limited, 20 Century Fox. Año: 1985,1986.
- ❖ *StarWars: Material extra, (Bonus material)* Productora: Lucasfilm Limited.20 Century Fox. Año: 2004.
- ❖ *THX 1138*, Director: George Lucas. País: Estados Unidos. American Zoetrope, Warner Brothers, Año: 1970.



## Páginas Web.

- ❖ [www.12back.com](http://www.12back.com)
- ❖ [www.darkhorse.com](http://www.darkhorse.com)
- ❖ [www.epoca.es/node](http://www.epoca.es/node)
- ❖ [www.IMDB.com](http://www.IMDB.com)
- ❖ [www.mundovid.com](http://www.mundovid.com)
- ❖ [www.rebelscom.com](http://www.rebelscom.com)
- ❖ [www.starwars.com](http://www.starwars.com)

- ❖ [www.theforce.net](http://www.theforce.net)
- ❖ [www.hiperspace.com](http://www.hiperspace.com)
- ❖ [www.monografias.com](http://www.monografias.com)
- ❖ [www.liceus.com](http://www.liceus.com)
- ❖ [www.hiperspace.com](http://www.hiperspace.com)
- ❖ [www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org)
- ❖ [www.librodenotas.com](http://www.librodenotas.com)
- ❖ <http://universoliterario.net/Semanasanta/imarianuncesp3.jpg>



## Fichas de Videojuegos.



- ❖ StarWars Bounty Hunter Productora: Lucas arts. Consola: Play Sattion 2 y Nintendo Game Cube. Año: 2002.
- ❖ StarWars Episode III, Revenge of the Sith, Productora: the Collective, Lucas arts, Consola: PlayStation 2, X box, Game boy. Año: 2005
- ❖ StarWars Rebel Strike, Rogue Squadron 3 Productora: Lucas arts. Consola: Nintendo Game Cube. Año: 2004.
- ❖ StarWars Rogue Leader, Rogue Squadron 2 Productora: Lucas arts y Factor. Consola: Nintendo, Game Cube. Año: 2001.
- ❖ StarWars: Battlefront II, Productora: Lucas arts, Consola: PlayStation 2, X box. Año: Año: 2005.
- ❖ StarWars: Battlefront, Productora: Lucas arts, Consola: PlayStation 2, X box. Año: Año: 2004.
- ❖ StarWars: Dark Forces, Productora: Lucas Arts, Consola: PC. Año: 1995.
- ❖ StarWars: Galactic Battlegrounds, Productora: Lucas arts. Consola: PC. Año: 2002.
- ❖ Super Empire strikes back, Productora: Lucas arts, JVC, Ltd. Super Nintendo (NES). Años: 1991, 1992.
- ❖ Super Return of the Jedi, Productora: Lucas arts, JVC, Super Nintendo (NES). Años: 1991, 1992.
- ❖ Super StarWars, Productora: Lucas Arts, JVC, Super Nintendo (NES), Año: 1991.
- ❖ StarWars: Nights of the old republic, Productora Lucas arts, (PC), Año: 2003.
- ❖ StarWars Jedi Night 2, Jedi Outcast, Productora: lucast art, Nintendo Game Cube, Año: 2001.