

Símbolos y rimas poéticas en la trilogía de secuelas de Star Wars*



Rafael Mauricio París Restrepo**
Yobenj Aucardo Chicangana-Bayona***

Recibido: 2024-02-10 • Enviado a pares: 2024-03-12
Aprobado por pares: 2024-06-14 • Aceptado: 2024-08-22
<https://doi.org/10.22395/angr.v24n47a06>

Resumen

La franquicia de Star Wars es reconocida como una parte representativa de la cultura popular, especialmente por su sugerente reflexión sobre temas como el heroísmo, el destino, la amistad y la religión; los cuales están sustentados por una colección de imágenes míticas que se han convertido en referentes del fantástico cinematográfico; al igual que de la cultura de masas. Los estudios de la imagen sobre la serie, frecuentemente se han centrado en la configuración de estas imágenes, dejando de lado la interpretación del intrincado tejido de símbolos y la potencia narrativa derivada de estos. Entonces, la investigación semiótica expuesta en este artículo se justifica desde el punto de que, en la cultura actual de las propiedades intelectuales del mundo del entretenimiento, el uso de los símbolos es tan importante como el diseño de arte a la hora de narrar una historia. Bajo este pretexto, se realizó un ejercicio interpretativo que, en términos metodológicos, inicialmente partió de la unión de los conceptos de la investigación+creación, con la lúdica; y luego, pasó a un análisis semiológico, haciéndose el inventario de algunos símbolos presentes en *Star Wars*, y proponiendo desde allí un sentido para los episodios de la saga. En las conclusiones de este ejercicio se vislumbra una trilogía en la que se acentúa el afán revisionista, el romanticismo byroniano y la dualidad religiosa, en el ciclo del héroe. Como hallazgo, se encuentra que la narrativa y el juego comparten categorías simbólicas semejantes e implementables a la interpretación artística.

Palabras clave: cultura contemporánea, cultura de masas, cine, símbolo, semiótica, mitología, entretenimiento, historia del cine.

* Este artículo de investigación es resultado de la investigación en curso *Estructuración de un sistema, basado en la Ludología para la divulgación académica de la Gestión del Diseño*, desarrollada para la Institución Universitaria Pascual Bravo, 2023-2024.

** Profesor ocasional Facultad de Producción y Diseño Institución Universitaria Pascual Bravo. Doctor en Artes. Universidad de Antioquia. Magíster en estética de la Universidad Nacional, sede Medellín. Miembro del grupo ICONO, Categoría B en MinCiencias. rafael.paris@pascualbravo.edu.co. <https://orcid.org/0000-0002-5953-8070>

*** Profesor Titular Departamento de Historia. Facultad de Ciencias Humanas y Económicas. Universidad Nacional de Colombia, sede Medellín. Doctor y Magíster en Historia de la Universidade Federal Fluminense. Brasil. Grupo de investigación "Historia, Trabajo, Sociedad y Cultura", Categoría A en MinCiencias. yachican@unal.edu.co. <https://orcid.org/0000-0002-0743-0228>

Symbols and poetic rhymes in the Star Wars sequel trilogy

Abstract

The Star Wars franchise is recognized as a representative part of popular culture, especially because of its suggestive reflection on themes such as heroism, destiny, friendship and religion supported by a collection of mythical images that have become references of fantastic cinematography, and mass culture. Image studies on the series have frequently focused on the configuration of these images, leaving aside the interpretation of the intricate weaving of symbols and the narrative power derived from them. Therefore, the semiotic research presented in this article is justified, from the point that, in a current culture of intellectual properties in the world of entertainment, the use of symbols is as important as art design, when it comes to telling a story. Under this pretext, an interpretive exercise was carried out. In methodological terms, it started from the union of research-creation concepts and recreation. Then, it moved on to a semiological analysis, making an inventory of some symbols present in Star Wars, and proposing a meaning for the episodes of the saga from there. In the conclusions of this exercise, this analysis glimpses at a trilogy in which a revisionist desire, Byronic romanticism, and religious duality are accentuated, in a hero's cycle. One finding is that the narrative and the game share similar symbolic categories, implementable to artistic interpretation.

Keywords: contemporary culture, mass culture, cinema, symbol, semiotics, mythology, entertainment, history of cinema.

Símbolos e rimas poéticas na trilogia de sequências de Star Wars

Resumo

A franquia Star Wars é reconhecida como uma parte representativa da cultura popular, especialmente por sua sugestiva reflexão sobre temas como o heroísmo, o destino, a amizade e a religião; os quais são sustentados por uma coleção de imagens míticas que se tornaram referências do cinema fantástico, assim como da cultura de massas. Os estudos da imagem sobre a série frequentemente se concentraram na configuração dessas imagens, deixando de lado a interpretação do intrincado tecido de símbolos e o potencial narrativo derivado deles. Assim, a pesquisa semiótica apresentada neste artigo se justifica a partir da constatação de que, na cultura atual das propriedades intelectuais do mundo do entretenimento, o uso dos símbolos é tão importante quanto o design artístico na hora de contar uma história. Sob esse pretexto, foi realizado um exercício interpretativo que, em termos metodológicos, partiu inicialmente da união dos conceitos de pesquisa e criação com a ludicidade; e depois passou a uma análise semiológica, fazendo-se o inventário de alguns símbolos presentes em Star Wars e propondo a partir daí um sentido para os episódios da saga. Nas conclusões desse exercício vislumbra-se uma trilogia na qual se acentuam o ímpeto revisionista, o romantismo byroniano e a dualidade religiosa no ciclo do herói. Como achado, observa-se que a narrativa e o jogo compartilham categorias simbólicas semelhantes e aplicáveis à interpretação artística.

Palavras chave: Cultura contemporânea; cultura de massa; cinema; símbolo; semiótica; mitologia; entretenimento; história do cinema.

Introducción

Este artículo de investigación es resultado de la investigación sobre lúdica, la cual inicialmente se ha centrado en obtener datos que contribuyan a la creación de un juego, y derivándose este artículo de las preguntas relacionadas con el campo de la semiótica, en el que los símbolos de los juegos siempre tenían un carácter narrativo o legendario, siendo el estudio de la mitología de series como *Star Wars* o *El Señor de los Anillos* la base para desarrollar mitos propios, para la creación de un juego. Entonces, se eligió estudiar la mitología de *Star Wars*, porque esta saga ocurre en una galaxia muy lejana, en un lugar y tiempo indeterminado, pero su visualidad y acontecimientos son definitivamente familiares, son referentes de muchas historias y culturas. La trilogía de secuelas se caracterizó por un revisionismo nostálgico, eligiendo repetir los elementos temáticos y de estilo que eran fuertes, y modificando los que no.

En su calidad de fantaciencia o ciencia ficción divinizada, *Star Wars*, y en específico sus secuelas, muestran la importancia de escoger lo que se repite, y lo que se cambia, de manera creativa. Entre las repeticiones narrativas que construyen esta trilogía están la implementación de un ciclo narrativo, relaciones de abuelos-padres-hijos, lo heroico, el destino, la conexión nacimiento-muerte-resurrección, el autoconocimiento, los objetos con carga simbólica, frases y momentos clave que se repiten y que operan como rimas audiovisuales. Seguramente, la complejidad de este análisis en el presente artículo aportará a la caracterización única y vital que se necesita para el juego que se va a diseñar.

1. Metodología

Se desarrolló una *investigación+creación* que busca estructurar un sistema lúdico, o juego, para posicionar el programa de gestión del diseño de la Institución Universitaria Pascual Bravo. En el proceso de desarrollo del proyecto se tuvo como un primer paso el análisis de fuentes bibliográficas, recursos teóricos y se desarrollaron entrevistas con expertos; y, en un segundo momento, se ejecutó la definición de grupos etarios a impactar o segmentación del mercado concerniente a la intencionalidad del proyecto de investigación, teniendo como base la identidad del programa; en un tercer momento o fase, se desarrollarán casos tipo Harvard de gestión del diseño a implementar dentro de la estrategia creativa.

Durante estas fases hubo grupos dedicados a aspectos específicos del armado del juego; por ejemplo, uno se aproximó a los sistemas de juego, otro a lo formal y un tercero al sistema gráfico o de símbolos. Este último grupo encontró que los juegos comparten con la narrativa mitológica conceptos como el de las categorías de personajes, situaciones y escenarios; por lo tanto, si se comprende estructuras como la del viaje del héroe de Campbell, también se podría comprender ese cosmos que yace en

el corazón de todos los juegos. Así que se eligió el universo mitológico de *Star Wars* para ser analizado desde sus símbolos y luego usar el resultado final como base del sistema de símbolos para el juego.

Para esta aproximación semiótica a las películas de la Saga *Star Wars* se ha realizado un examen del orden descriptivo y cualitativo, que permite vislumbrar el contexto de la producción cinematográfica que se presenta en la franquicia, especialmente desde la adquisición de Disney. Conocer este contexto permitió comparar series conexas de las imágenes de la trilogía original con otras semejantes, en las precuelas y las secuelas, buscando identificar en lo visual las conexiones y el pulso narrativo propio de la mitología de *Star Wars*.

Para desarrollar este examen, se procedió a un reencuentro con diferentes productos mediáticos de la saga, nunca olvidando que las películas operan como eje central de un cosmos expansivo. Se inició revisando las películas, y de ahí se pasó a múltiples medios como cómics, animaciones, novelas y juegos. Luego, se procedió a identificar en algunas imágenes seleccionadas por su impacto visual para destacar cómo esas semejanzas dialogaban entre sí, ofreciendo más allá del texto mitológico una perspectiva simbólica, la cual es el fundamento del artículo presentado.

2. Resultados

Estos resultados vienen de contrastar la semiótica de *Star Wars* con la de juegos de distintas clases.

Todo sistema de símbolos debe aludir al cosmos y al caos. Estudiando la colección de símbolos de *Star Wars*, se evidencia que el discurso de que hay un lado oscuro y un lado luminoso obedece a que toda narrativa está construida con símbolos positivos y negativos, los cuales están siempre en tensión. En los juegos también identificamos esa contraposición, fichas oscuras vs. fichas claras, como en el ajedrez; caminos que suben vs. caminos que bajan, como en escaleras y serpientes; objetos con significados claros vs. objetos con significados poco claros, como las cartas de la baraja francesa, donde hay cartas con significados fijos, como el tres de picas y cartas con significados que cambian como el *joker* o comodín. El juego es entonces una mezcla de elementos claros, que organizan, los cuales se encuentran con elementos que causan caos y que hacen el juego emocionante, como por ejemplo, los dados.

La narrativa y el juego comparten categorías simbólicas semejantes. En canales de Youtube como la *Mesa de Dam* o *La Matatena*, donde se ofrecen consejos para conceptualizar juegos, se indica que hay tres categorías de símbolos, los cuales se enumeran a continuación: i) símbolos que significan las reglas del juego; ii) símbolos que significan los objetivos del juego, y iii) símbolos que significan elementos narrativos del juego. Siguiendo este

orden de ideas, en esta franquicia, igualmente, hay símbolos que significan las reglas del juego, como lo es la fuerza, con sus lados luminoso y oscuro, los que permiten que un personaje sea capaz de hacer o no hacer algo. Por ejemplo, en el lore de *Star Wars* existe una habilidad llamada *relámpago de la fuerza*, que consiste en proyectar de las manos rayos azules como método de ataque. Esta habilidad es solo del lado oscuro y los Sith y, por lo tanto, sería extraño ver en la película a un Jedi, que son del lado luminoso, ejerciendo esta habilidad. De igual manera, hay símbolos que significan objetivos, como la destrucción de la estación espacial Estrella de la Muerte, que como símbolo puede causar tanta emoción como llegar a la última casilla en un Parchís. Pero el punto donde más se encuentran es en lo narrativo, pues toda película se puede convertir en un juego y viceversa. Esto obedece a que tanto el jugador como el protagonista de la película empiezan con poca experiencia, para luego ir, paulatinamente, construyendo un conocimiento de nivel maestro, por así decirlo. A continuación, se comparte el análisis semiótico de las imágenes de *Star Wars* que ayudó a construir estos resultados

3. Discusión

3.1. La saga *Star Wars*: fantaciencia y ópera espacial

Haciendo una aproximación al cine de franquicia, en específico al de ciencia ficción, es determinante comenzar identificando la perspectiva que se plantea frente al asunto de narrar la divinidad y el rol del ser humano en el universo. Esto, porque generalmente la ciencia ficción ha tomado una posición de narrativa científica, opuesta a la creencia en fuerzas sobrenaturales, siendo la presunción de lo milagroso o diabólico una convención que pertenece más plenamente a los ámbitos de los géneros de terror y fantasía. En este sentido, la ciencia ficción puede comprenderse, al menos en un principio, como una narración desdivinizada de lo fantástico, siendo un momento histórico clave el mito fundacional de Frankenstein, en el que lo divino es usurpado por un hombre de ciencia, el doctor Víctor Frankenstein, de quien se dice que crea vida en un laboratorio por métodos científicos, apoderándose de aquello que solo los dioses pueden hacer y siendo castigado por ello.

Por un lado, la ciencia ficción oscila entre esa visión prometeica que trae bien a la humanidad y deposita su fe en el progreso material, teniendo límites en lo que se puede conocer, hacer y crear, es decir, "ciertos asuntos pertenecen exclusivamente a los dominios divinos". Por otro lado, una visión fáustica, cuando el hombre y su ciencia tienen la arrogancia de usurpar las prerrogativas divinas. Se busca la acumulación ilimitada de la naturaleza, ejercer un control total de la vida y superar las limitaciones biológicas (Sibila, 2005), extremos que encontramos en toda la saga de *Star Wars*.

Por otro lado, en las historias de autores como Isaac Asimov y Arthur C. Clarke es posible rastrear un pensamiento moderno, que coloca al hombre en el centro del

universo, promulgando un proyecto social y tecnológico apoyado en lo lógico y comprobable; mas esto no es una ley fija (Cardoso, 1998). En universos como el de *Doctor Who* y *Star Trek*, frecuentemente se encuentra este criterio que sitúa lo lógico por encima de lo sobrenatural, pero en otros universos es el fundamento contrario, a saber, *Star Wars* y *The X-Files*, en los cuales lo científico se alterna con momentos en los que lo divino se manifiesta concretamente para influir en las vidas de los protagonistas. No disputan, se entrelazan como peldaños en el camino del héroe.

Star Wars, al igual que la Saga del Señor de los Anillos y *Canción de hielo y fuego* (*Juego de tronos*), comparten temas de la leyenda artúrica y símbolos de la heráldica que ayudan a afinar unas claves narrativas muy propias del género de fantasía, que lo distinguen de los otros géneros como el terror y la ciencia ficción. Convenciones de la comedia, el melodrama, los filme B, el wéstern, las películas de guerra y de samuráis (Harrold, 2015). De igual manera surgen en el universo de aventura de *Star Wars*, pero para este artículo tendremos en cuenta su hibridación entre fantasía y ciencia ficción, como una saga de la antigüedad escenificada en un futuro lejano. Una ópera espacial, siendo fantaciencia, el término otorgado a este género fantástico, en el cual los magos y los dragones conviven con los robots y las naves espaciales, ofreciendo al espectador una ciencia ficción lo suficientemente mágica para disfrutar sus descripciones pseudo-tecnológicas, y una fantasía lo suficientemente realista para ser considerada verosímil (Urrero Peña, 1994). A continuación, se presenta el inventario de símbolos que se repiten en la trilogía, se les relacionará y se propondrá un posible sentido, siguiendo la técnica semiótica usada por Agustín Sánchez Vidal en su texto *Luis Buñuel: obra cinematográfica* (1984).

3.2. Lo heroico como ciclo: el mito del eterno retorno

Todo mito se crea a través de la repetición ordenada, en una operación que es diferente a la de la creatividad, la cual aspira a lograr lo novedoso, lo irrepetido. No hay mitos nuevos, solo siguen apareciendo los viejos bajo nuevas e interesantes formas:

Díganlo, por ejemplo, las seis películas que componen, hasta la fecha la saga de *Star Wars*, en las que personajes como Han Solo, Darth Vader o Luke Skywalker repiten los mismos gestos heroicos que sus lejanos antepasados de los poemas homéricos o de los cantares de gesta medievales. El ciclo heroico se asemeja, pues, al ciclo del carbono: se alimenta perennemente de sí mismo, no muere jamás” (De Cuenca, 2008).

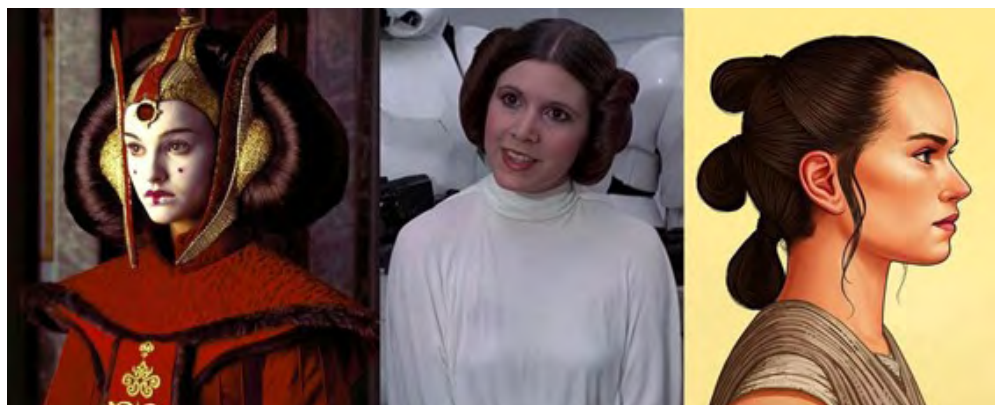
Esta estructura: *aparición del problema – solución del problema – retorno del problema* es bastante concreta, pues denota que lo negativo mitológico es también cíclico, que una generación haya solucionado un problema no significa que la siguiente no lo vaya a tener, porque asimismo a ellos les llega el momento de ser puestos a prueba. Se aparta del romanticismo del problema resuelto para siempre, acercándose a la convención mitológica

antigua de que el mal siempre vuelve, que se le puede contener, pero no erradicar. Igualmente, las fuerzas del bien reaparecen cuando la situación lo amerita para mantener ese ciclo de contención de lo negativo. La implementación del concepto de lo cíclico a esta historia es importante, pues los mitos son más potentes mientras más relacionados estén con la naturaleza y la vida cotidiana, siendo estas en esencia formadas por eternas repeticiones, en las que los elementos que configuran el universo se reciclan unos a otros afectando el devenir de la humanidad (Campbell, 1998). Lo cíclico además se despliega en los ritos religiosos; los dioses, por ejemplo, aparecen, mueren y deben resucitar para asegurar la persistencia de la fe (Eliade, 2011).

Bajo esta premisa, se puede argumentar que la segunda caída de la Orden Jedi y la República, el retorno del Imperio bajo la forma de la Primera Orden y de la Orden Final, la resurrección de Palpatine, son factores que obedecen a un eterno retorno del conflicto y su resolución, acto que mantiene la vida en movimiento, y la vigencia del credo de los Jedi, la Alianza Rebelde y la Resistencia. Si hay conflicto, habrá necesidad de héroes que lo enfrenten y, por lo tanto, siempre se necesitará quien traiga balance a la Fuerza, alguien con la voluntad de Anakin, Luke o Rey, alguien de los muchos que han estado antes o estarán después de ellos.

Lo cíclico se descubre también en elementos estéticos visuales que se repiten, más allá de una continuidad en el estilo. Por ejemplo, Padmé, Leia y Rey usan peinados semejantes durante la saga, la primera cuando es reina usa un peinado con una sola coleta, Leia lo usa con dos y Rey con tres (véanse las figuras 1, 2 y 3). Igualmente, cíclico es el uso preponderante de colores como el negro, blanco, gris y rojo; un eterno retorno a temas visuales que crea y fortalece el mito desde la imagen.

Figura 1, 2 y 3. Los peinados de coletas. Una secuencia numérica.



Padmé, Leia y Rey: el ciclo mitológico se hace visual.

Fuente: el retrato de Rey es realizado por Mike Mitchell. Las imágenes de Padmé y Leia pertenecen a Lucasfilm Ltd.

3.2.1. Mutilaciones y trascendencia espiritual

También pertenece a este ciclo visual el tema del brazo cortado, homenaje a Akira Kurosawa, quien, a su vez, fue muy influido por las imágenes occidentales, no solo del wéstern, sino también del arte cristiano. Los chorros de sangre que aparecen en Kurosawa, y que luego serán asociados con el cine de samuráis, son semejantes a los que salen de las heridas de Cristo o de los mártires en las estampas religiosas, y las extremidades mutiladas por las katanas recuerdan al caso de Santa Alina, a quien se representa sosteniendo su brazo derecho cercenado por una espada romana.

Kurosawa es llamado poeta del cine, por exaltar ese tipo de imaginерía. Se puede aducir que la imagen poética en el cine será aquella que posee una belleza inusual, particular, rara e inesperada; que se opone a la belleza establecida por los parámetros vigentes del gusto y el sentido común. No importa si esa imagen agrede a los sentidos del espectador, si su belleza se presenta de forma misteriosa y compleja, evitando la forma pragmática tradicional, será poesía.

En ese sentido poético, las películas de *Star Wars* están cargadas de imágenes impactantes, que adquieren significado estético en cuanto a su repetición. En el Episodio IV un alienígena ataca a Luke y Obi-Wan le corta el brazo derecho usando un sable de luz. Luego en el Episodio V, Luke usa otro sable para cortarle el brazo a un wampa, una bestia del planeta helado Hoth, para escapar de ella, ya que lo había capturado e inmovilizado para luego devorarlo. Estos momentos pueden ser referencia a la obra de Kurosawa, señalando que los sables de luz son descendientes conceptuales de las katanas de los samuráis y que son tan efectivos en combate como estas (véanse las imágenes 4 y 5).

Figura 4. *Yojimbo* (1961), de Akira Kurosawa.



Fuente: <http://shotcontext.blogspot.com/2011/05/severed-arm.html>

Figura 5. *Star Wars* – Episodio IV: Una nueva esperanza (1977).



Fuente: <http://shotcontext.blogspot.com/2011/05/severed-arm.html>

Las mutilaciones continuarán en la trilogía de precuelas, con una evidente disminución en la trilogía de secuelas, preponderándose la “flagelación” del lado derecho del cuerpo de los Skywalker como un motivo conductor visual, a través de cicatrices faciales, casi idénticas para Anakin Skywalker y Kylo Ren; y de cicatrices en el brazo derecho, muy semejantes, para Padmé y Rey. No obstante, más allá del ornamento, este tema alcanzará trascendencia como parte de la transformación moral y física en cada una de las trilogías, pues en la segunda película de cada trilogía al protagonista le cortan el brazo derecho y luego en la tercera este usa una prenda que recalca la ausencia de la extremidad, dándole un aspecto asimétrico (véanse las figuras 6, 7 y 8).

Por esta razón, se encuentra que, en la segunda película de la trilogía original, Darth Vader le corta la mano derecha a Luke y al final de ese episodio se le sustituye por una mano mecánica que luce idéntica a una orgánica. Posteriormente, en la tercera película, durante una pelea, la mano mecánica recibe un disparo de un *bláster*, el cual abre una cavidad que expone el mecanismo. Luke la cubre con un guante negro, presuntamente para protegerla. En la segunda película de la trilogía de precuelas, el Conde Dooku cercena el brazo de Anakin a la altura del codo y en la escena final vemos que le implantaron una prótesis menos orgánica que la de Luke; y en la siguiente película, vemos que asimismo usa un guante negro para cubrirla. El tema continúa en la segunda película de la trilogía de secuelas, en la que en medio de una pelea con la guardia pretoriana de élite del Líder Supremo Snoke, Rey sufre un corte a la altura del bíceps. En la tercera película usa una banda de cuero para cubrir esa cicatriz.

Figuras 6, 7 y 8. Los héroes asimétricos de *Star Wars* con prendas en su brazo derecho que subrayan el sacrificio de lo material.



Luke, Skywalker, Rey.

Fuente figura 6: https://www.reddit.com/r/StarWars/comments/6ljsul/what_was_lukes_weight_in_rotj/.

Fuente figura 7: <https://starwarsclubblosclones.wordpress.com/2011/04/14/anakin-skywalker-episodio-iii/>.

Fuente figura 8: <https://allears.net/wp-content/uploads/2019/11/Rey-TROS-Poster.jpg>

Tres brazos cortados, el de Luke amputado a la altura de la muñeca, el de Anakin amputado a la altura del codo y el de Rey con un corte en la piel a la altura del bíceps. Esta pérdida de una parte del cuerpo parece significar que el aprendiz debe sacrificar una parte de su aspecto físico para ser ungido como héroe y lograr la fama. Como Edipo arranca sus propios ojos no solo para evitar ver su tragedia, sino también como rito de paso para alcanzar la trascendencia. Igual pasa con Aquiles, quien pierde su talón, y por ende su vida, pero gana la gloria del Olimpo. En el cómic, *La casta de los Metabarones*, de Alejandro Jodorowsky, los Metabarones del título para ser proclamados deben sacrificar una parte de su cuerpo, sustituirla por una prótesis mecánica y luego matar a su padre para tomar su lugar como protector de la galaxia. En ambos casos, el aprendiz de héroe debe cultivar distintas facetas de los valores que luego defenderá, incluyendo la importancia de aprender a desprenderse de su materialidad, para alcanzar una perfección espiritual. Las prendas que cubren las manos mecánicas y el bíceps cicatrizado serán la marca de la unción, una bastante misteriosa por causar la asimetría corporal, una marca que hace visible el difícil viaje a la trascendencia espiritual.

3.2.2. Espejos y reflejos: viaje al autoconocimiento

Pero el momento más revelador de este eterno retorno a la imagen sucede en el Episodio VIII, cuando Rey entra a la caverna subterránea de los espejos en Ahch-To, el planeta donde Luke se autoexilió. Este es un sitio dominado por el Lado Oscuro de la Fuerza, que llama y luego atrapa a Rey. En su interior, Rey se ve reflejada muchas veces en las paredes cristalinas. Levanta su mano hacia la superficie reflectante esperando encontrar una respuesta a su pasado. Ver a sus padres. Dos figuras oscuras aparecen en el espejo frente a ella y se transforman en una sola. La superficie se despeja para solo mostrar el rostro de Rey. Ella abandona el lugar, derrotada (véase la figura 9), de la misma manera que ocurrió con Luke en el Episodio V en la caverna del lado oscuro en el planeta Dagobah.

La temática de los espejos y los reflejos aparece dispersa en la última trilogía; en el Episodio VIII la caverna subterránea formada por espejos puede ser, entre muchas otras cosas, un presagio de la búsqueda del orientador. En el siguiente episodio se encuentra en los restos de la segunda Estrella de la Muerte, específicamente en una bóveda también construida con espejos en sus paredes. En la novelización de Rae Carson se describe la llegada de Rey al salón trono del Emperador, en la segunda Estrella de la Muerte y el momento en que entra a la bóveda de espejos, la cual está situada al lado del trono:

Rey levantó una mano para empujar, pero antes de que ella hiciera contacto, algo hizo *clac* y la puerta se abrió. Como si todavía tuviera una fuente eléctrica. Como si la hubiera reconocido.

La oscuridad la envolvió cuando entró. La puerta se cerró de golpe detrás de ella.

Rey avanzó, inexplicablemente atraída.

Formas se manifestaban a su alrededor, fragmentos de una persona. Era *ella*, se dio cuenta con creciente consternación.

Estaba caminando por un pasillo de espejos rotos, viendo su propia forma reflejada sobre ella una y otra vez, como en la caverna debajo de Ahch-To. (Carson, 2020).

Figura 9. Rey en la caverna de los espejos de Ahch-To. Un presagio de la multiplicidad que ella será en *Star Wars* – Episodio IX: *El ascenso de Skywalker*.



Fuente: tomado del artículo *Mirror cave* en Wookieepedia. Enciclopedia en línea para obtener información sobre el universo de *Star Wars*.

Los héroes de *Star Wars*, en las tres trilogías, buscan el conocimiento a través de un viaje ceremonial a la oscuridad y un encierro ascético, purificador, semejante al de la religión órfica. Las cavernas de Luke y Rey, en Dagobah y Ahch-To, son lugares sombríos, a donde ellos deben descender, enfrentando sus miedos, logrando volver al mundo revitalizados, transformados, listos para enfrentar su gran desafío. En el caso de Anakin, el simbolismo del viaje a la oscuridad continúa presente, pero de manera trágica. Su sitio de transformación era el volcánico planeta Mustafar, una clara referencia al Infierno cristiano; allí va a enfrentar sus miedos, pero es derrotado por ser incapaz de controlar su inseguridad, es la caída de héroe. Por esta causa, su cuerpo queda atrapado en una armadura que no se puede quitar, un encierro permanente, y su alma anclada al infernal planeta, en donde construye un castillo, volviéndose un habitante más del tétrico lugar.

Orfeo viaja al inframundo buscando rescatar a Eurídice, su esposa, pero más que todo, su alma perdida, su ánima, diría Jung. Sabemos que este viaje no termina del todo bien, pues Orfeo vuelve sin Eurídice, pero cargado del conocimiento que se encuentra cuando activamente uno se pregunta por sí mismo. Al igual que el héroe griego, Luke bajó a su cueva pensando en Darth Vader, para encontrarlo acechando en las sombras. Lo decapita, pero el aparente triunfo se convierte en consternación cuando la máscara se quiebra revelando su propio rostro, en un giro onírico que revela, por partida doble, su herencia genética y su futuro bajo la sombra del lado oscuro.

En Ahch-To, Rey preguntó por sus padres, y se encontró con su propio reflejo; ella es su propio padre y madre. Esa una escena intencionalmente misteriosa y que se presta a múltiples interpretaciones. Una de ellas podría ser, que siendo intención o no del director, surge un símbolo de lo reiterativo, contextualizado con las otras películas, de la cualidad cíclica del héroe. Pues Rey es uno de muchos héroes de este universo, y como tal, hace parte de una secuencia infinita, lo heroico cíclico (Eliade, 2011).

Pero, de una forma más preponderante, la caverna de espejos de Ahch-To presagia el momento definitivo en que Rey se enfrenta a su abuelo, el Emperador; pues insinúa la multiplicidad que ella obtendrá, en ese momento específico. Porque ser "uno que es muchos", es otra de las cualidades de los héroes clásicos que se encuentra en Rey. Recordemos, por ejemplo, a Sansón, que con frecuencia se enfrentaba solo a muchos filisteos y los derrotaba con facilidad, siendo un hombre que valía por un ejército. Sin embargo, también el mal puede presentarse como multiplicidad. Neo, en *The Matrix*, es *The One*, o *El Elegido*, el salvador de su mundo, pero esta denominación adquiere otra significación cuando él, que es único, tiene que enfrentar a la multiplicidad en la que se ha convertido el exagente Smith, quien ahora es un virus informático. Porque también el mal puede ser múltiple, pues, acaso no le dijo el poseso a Jesús: "Mi nombre es Legión, pues somos muchos" (Marcos 5: 9).

De manera semejante, al final del Episodio IX, Rey logra llegar al planeta Exegol donde su abuelo, el Emperador Palpatine, está oculto. En la ciudadela Sith, la cual posee forma inversa al templo Jedi, se inicia un enfrentamiento que en un principio no la favorece. Casi al borde de la muerte, Rey invoca a los Jedi del ayer, los contacta espiritualmente, y uno tras otro van hablándole, consolándola y ofreciéndole su poder. Obi-Wan Kenobi, Anakin Skywalker, Ahsoka Tano, Kanan Jarrus, Luminara Unduli, Qui-Gon Jinn, Aayla Secura, Mace Windu, Adi Gallia, Yoda y Luke Skywalker le prestan su poder. Especialmente potente es una de las frases de Qui-Gon: "Cada Jedi que haya vivido, vive en ti". Rey se levanta, logra concentrarse y cruzando el sable de luz de Luke con el de Leia, repele los relámpagos de Palpatine. "¡Soy todos los Sith!", dice el Emperador, "Y yo... soy todos los Jedi", dice ella antes de derrotarlo definitivamente (véanse las imágenes 10, 11 y 12).

Figuras 10, 11 y 12. En la confrontación final de la trilogía, y de la saga, se da la lucha definitiva entre la Orden Sith y la Orden Jedi. Palpatine contiene en su cuerpo el poder de todos los Señores Sith que han existido, mientras que Rey en el suyo, lleva el de todos los Caballeros Jedi.



Fuente: fotogramas del episodio IX.

3.2.3. Padres vs. hijos

Los clímax de la trilogía original y de la trilogía de secuelas están centrados en un conflicto edípico de hijos con sus padres. De esta manera, la trilogía original termina en el Episodio VI con un hijo, Luke, que se enfrenta y redime a su padre, Vader; mientras que la trilogía de secuelas termina en el Episodio IX con una hija, Rey, que se enfrenta y destruye a un sustituto de su padre, su abuelo el Emperador, una figura paterna perversa. El mismo Palpatine dice en el minuto 108 del Episodio IX: "Tu maestro Luke Skywalker fue salvado por su padre. La única familia que tienes aquí... soy yo".

Es interesante como en este enfrentamiento final se juega a presentar la inversión de uno de los momentos más memorables de la trilogía original, ese en que Obi-Wan Kenobi le dice a Vader en el Episodio IV: "Golpéame y me haré más poderoso". Su antiguo pupilo lo atraviesa con su sable y la capa de su maestro cae al suelo, vacía. Luego Kenobi reaparece, ascendido, como un espíritu de la Fuerza que seguirá guiando a Luke. Aquí, en este reflejo oscuro del Episodio IX, Palpatine quiere que Rey lo ataque con su sable para que se fusione con ella y se haga más poderoso. Así se describe en la novelización: "Él (Palpatine) sonrió. 'Tu odio. Tu ira. Tú quieres matarme. Eso es lo que quiero. Mátame y mi espíritu pasará a ti. Como todos los Sith viven en mí. Serás emperatriz. Seremos uno...'. Su abuelo sonrió con indulgencia. 'Es hora de que una carroñera ascienda como emperatriz. Golpéame y te comprometerás a ser una Sith'" (Carson, 2020).

Como explican Taliaferro y Beck en "'Cómo mi padre antes que yo': pérdida y redención de la paternidad en *Star Wars*" (2015), la paternidad es un tema importante en la *Saga Skywalker*, comenzando por la inexistencia del padre de Anakin, quien fue engendrado por los midiclorianos, siguiendo con la pérdida casi inmediata de Qui-Gon, una figura paterna que lo lleva a ser Jedi, hasta su creciente desconfianza hacia su maestro Obi-Wan, lo que llevará a sustituirlo por Palpatine. Al faltarle una figura paterna estable, Anakin carece del estoicismo suficiente para soportar los embates emocionales de la vida, se llena de miedo ante la posibilidad de perder a su madre y luego a su esposa, hechos que lo acercan al Lado Oscuro de la Fuerza. Una persona emocionalmente estable sabe que los seres queridos no son para siempre y que mucha de la belleza de compartir radica en la brevedad de los momentos que compartimos con ellos.

Entonces, Anakin finalmente caerá en el engaño de Palpatine y se convertirá en ese padre oscuro, ese Darth Vader, cuyo espíritu empieza a reestablecerse con la lección de autosacrificio que le da Obi-Wan en la primera Estrella de la Muerte, y con el descubrimiento de la existencia de su hijo Luke. El cual, en una inversión de papeles, enseñando como un buen padre, redimirá a Anakin, mostrándole que el amor por la familia no yace en luchar contra el temor a perderlos, sino en tener la valentía para

defenderlos. Luego Rey continuará esa tradición, pues de esperar en Jakku a unos padres que nunca volverán, pasará a ser una persona autodidacta, que se enfrentará por partida doble a oscuras figuras paternas, primero al recordarle a un Luke Skywalker, viejo y derrotista, que todavía puede ser un héroe, y luego al dar la cara a esa sombra constante que representa el Emperador.

3.2.4. Heroínas intergalácticas

Con frecuencia se dice que la ciencia ficción setentera se sumó a la divulgación del feminismo, creando personajes como Ellen Ripley de la serie *Alien*, y especialmente la Princesa Leia Organa de la serie *Star Wars*. Sin embargo, hay instantes en la saga que parecieran contradecir, al menos momentáneamente, esa idea de heroína intergaláctica. Domínguez, en “El feminismo y la Fuerza. Empoderamiento y desilusión en una galaxia muy, muy lejana”, señala que Lucas durante la trilogía original ofreció en Leia una de las figuras femeninas más potentes de la fantaciencia. Después, en los Episodios I y II, continuó esa visión con Padmé, la futura madre de los gemelos Luke y Leia, exponiéndola como una gobernante estratégica y valiente. Pero, al llegar al Episodio III, pareciera que Lucas viera la necesidad de caer en la indulgencia de mostrar a Padmé como una imagen trágica y dolorosa que literalmente muere de amor. La mujer fuerte de las precuelas iniciales fue replanteada como disminuida y abusada, víctima de sus malas decisiones, lo cual pareciera una traición a la propuesta inicial. Incluso la imaginería con la que se presenta su funeral evoca las historias de las frágiles doncellas que mueren por el caballero al que se han prometido como la Ofelia de Shakespeare. Por eso, Domínguez califica a Leia de “franca e impune”, afirmando que parece una versión adulta y actualizada de la Dorothy de *El maravilloso Mago de Oz*; y a Padmé la tilda de “empequeñecida y silenciada”, pues pasa de ser una reina a ser una senadora y luego una humana embarazada. Algo de su perspicacia queda, como cuando aconseja a Bail Organa participar en las votaciones o cuando sale a buscar a Anakin, a pesar de los consejos de los demás. Hay una especie de involución en el personaje al relacionarlo con un mensaje deprimente: “El amor puede ser mortífero, pero hay que perseguirlo a toda costa (Domínguez, 2007)”. Pero, a pesar de esto, encuentra una lectura diferente ante la posibilidad de ver las películas en orden cronológico:

Ahora que la saga de *Star Wars* puede verse en su correspondiente orden cronológico (Episodios I-VI), el título del Episodio IV, *Una nueva esperanza*, se vuelve profético. En la saga que se despliega con ese nuevo orden, Leia supera a su madre de la misma manera que Luke supera a su padre —tentado y casi muerto a manos del Lado Oscuro, para emerger luego como un nuevo tipo de Jedi que comprende el equilibrio entre la luz y la oscuridad—. Leia emerge como un nuevo tipo de heroína, una que puede encontrar el equilibrio entre lo personal y lo universal, entre el amor romántico y los principios morales, entre el matrimonio/maternidad y las preocupaciones sociopolíticas (Domínguez, 2007).

Bajo esta premisa la llegada del personaje de Rey significaría ir más allá, pues no solo adquiere un papel más protagonista que el de Padmé o Leia, sino que en ella convergen el poder de Palpatine y la valentía de los Skywalker, al reconocerse a sí misma como Rey Skywalker y finalizar por concatenación el conflicto entre bandos que ha impulsado a la serie desde el principio.

3.3. “Stand Together Die Together”: la diada en la Fuerza y el retorno de Palpatine

La gran sorpresa del Episodio IX: *El ascenso de Skywalker* es saber del retorno del emperador Palpatine. El mal no había sido erradicado y estaba de vuelta. Palpatine/Darth Sidius se convierte en el antagonista y villano principal en las tres trilogías, siempre estuvo en la oscuridad halando los hilos de todos los acontecimientos; esto es evidente en el diálogo inicial con Kylo Ren al confesarle que todas las voces (Darth Vader y el Líder Snoke) que el joven escuchaba eran siempre la de él.

Revisando con cuidado la trilogía de secuelas es evidente que el retorno del Emperador Palpatine en el Episodio IX no es abrupto, ya que en el Episodio VII se le presagia a través de la figura del Líder Supremo Snoke, alguien muy semejante a Palpatine, pues es un maestro del lado oscuro, quien comanda un ejército con armaduras blancas y posee una faz desfigurada. Tan parecido es, que termina siendo, según el Episodio IX, una máscara sofisticada, un títere creado por el Señor Sith, al cual usó para estructurar y dirigir a distancia la Primera Orden.

También se presagia en el Episodio VIII, cuando Luke Skywalker lo menciona usando su nombre Sith, Darth Sidious, señalando que los Jedi llegaron a ser tan decadentes que permitieron que Sidious convirtiera la Antigua República en el Imperio. Que Luke utilice ese nombre implica que para ese momento conoce toda la historia que llevó a la caída de Anakin y puede, por lo tanto, sopesar cómo la historia de su familia es inseparable de la de los Sith. En últimas Palpatine nunca se fue, solo se ocultó y continuó manejando todo desde las tinieblas, como en un punto del Episodio IX asegura Leia.

Adepto a las estrategias militares clásicas, Palpatine siempre ha demostrado cómo un plan elaborado y desarrollado metódicamente puede llevar a las victorias más contundentes. En la trilogía de precuelas usa la estrategia del caballo de Troya al crear una guerra entre los poderes de la Antigua República para poder introducir unas tropas clones a los mundos centrales de la República, para supuestamente defenderlos de los Separatistas, y más tarde, realmente usar esas mismas tropas para tomar el control de estos.

En la trilogía de secuelas usa una variación de la estrategia del movimiento de pinza, la cual consiste en rodear los flancos del ejército enemigo, para encerrarlo y

luego irlo ahogando al cerrar la pinza. De esta manera, inicialmente aparece la Primera Orden, organización dominada por Palpatine a través de Snoke, quienes destruyen la capital y la armada de la Nueva República en el sistema Hosnian Prime, dejando como única defensa a la Resistencia liderada por Leia. Luego se presenta un segundo ejército oculto, la Orden Final, portadores del estandarte Sith, con el fin de atrapar a la Resistencia y la Nueva República entre sus tropas y las de la Primera Orden. Este plan es funcional, a pesar de que Palpatine anuncie la llegada de la Orden Final, ya que nadie sabe ni de dónde viene ni cómo va a atacar, aunque la muerte de Snoke cree tensión entre Palpatine y Kylo Ren, pues no se sabe si éste, con su temperamento volátil, vaya a ser un Líder Supremo leal al Emperador.

El Lado Oscuro de la Fuerza, y por lo tanto el mal, no puede desaparecer porque forma un equilibrio con el lado luminoso. Son los individuos, Jedi o Sith, los que la manipulan. La Fuerza debe siempre estar en equilibrio y cuando este se pierde es que se genera el caos. Los portadores del lado oscuro siempre intentan romper ese equilibrio. Por ello es que la Fuerza misma crea a Anakin o a Rey para volver a traer el balance. Un balance que al final resulta temporal. De nuevo lo cíclico.

Palpatine es un buen ejemplo de la idea faústica de controlar la naturaleza en la búsqueda absoluta de poder, para así superar las limitaciones biológicas. Finalmente consigue vencer a la muerte, como lo prometió en el Episodio III y lo vuelve a confirmar en el Episodio IX: "El Lado Oscuro de la Fuerza abre el camino a muchas habilidades que algunos consideran antinaturales". Una combinación de artes oscuras y clonación traen de vuelta al Emperador, pero es un envoltorio deficiente para contener el inmenso poder del Sith y lo deteriora; volvió a la vida, pero no por mucho.

El cuerpo de Palpatine se pudre en vida, está ciego y mutilado, atado a la vida por tecnologías oscuras, pero con su tiempo contado. Tal como pensaban los neoplatónicos del siglo XVI, el cuerpo sería el reflejo del alma, un cuerpo degenerado sería muestra de vicios y la decadencia física significaba malignidad (Delumeau, 1989, p. 348). El Palpatine renacido era antinatural, su cuerpo corrompido y pútrido era el obvio resultado de su absoluta maldad.

Es curioso cómo Palpatine se va adaptando a los diversos giros de la trama, sobre todo en lo que a Rey concierne. Cuando era niña el Emperador envió al asesino Sith, Ochi de Bestoon, para que matara a sus padres y la llevara a Exegol. Esto debido a que el Emperador regresó a la vida proyectando su mente a un cuerpo clonado por sus seguidores en Exegol, el cual nunca estuvo capacitado para contener su poder del lado oscuro, y que por lo tanto entró rápidamente en una descomposición inexorable. Entonces, un nuevo cuerpo poderoso era necesario, uno sobre el cual Palpatine se vertiese, y que fuera un "envase" adecuado a su maligno espíritu, y el único existente con esas características era el de la joven Rey, nieta del clónico Sith.

Sin embargo, cuando Rey despertó a la Fuerza, se volvió muy peligrosa para el debilitado Emperador y por eso pide al Líder Supremo Kylo Ren que la mate. Pero Ren no la quiere matar, desea que ella se le una, él falla en su intento de corromperla y esta llega a Exegol. Encontrándose Palpatine en desventaja física, se juega la carta de intentar coaccionarla, señalando que sus amigos morirán en la batalla a menos que ella le ceda su cuerpo a través de un ritual Sith. El redimido Ben Solo llega a Exegol para luchar junto a Rey contra él, pero descubre que ambos forman una díada en la Fuerza y procede a extraer el inmenso poder que ellos contienen, restaurando su cuerpo marchito y llevándolo a la mayor cúspide de su poder.

El retorno de Darth Sidious nuevamente genera un desbalance en la Fuerza y es donde aparece el concepto de la díada en la Fuerza, donde los dos lados se unen perfectamente en dos individuos con grandes poderes en el lado luminoso y en el lado oscuro, el vínculo que forma la Fuerza Vital, un poder equivalente a la vida misma y que aparece a cada tantas generaciones. La díada en la Fuerza serían Rey e Kylo Ren, que contradictoriamente le permiten al Emperador renacer y restaurar su poder al absorber la energía de los dos, pero que será también causa de su destrucción final, en la última confrontación entre todos los Sith y todos los Jedi.

Pero esta díada ya la comenzamos a percibir desde el Episodio VII, cuando Kylo Ren captura a Rey con la intención de "leer" su mente usando el poder de la fuerza. El villano entra de manera telepática a su mente ante el terror de ella, conociendo sus pensamientos y deseos. Sin embargo, pronto la situación cambia, cuando es ella la que entra a la mente de su captor, descubriendo sus debilidades. En esta escena, se plantea que las mentes de Rey e Kylo son equivalentes: él puede ver la mente de ella, pero ella también puede hacer lo mismo, evidenciando el poder espontáneo de ella, y una posible conexión entre ambos.

En el Episodio VIII, esto se hace más evidente cuando Snoke conecta las mentes de ambos, como quien une dos fichas de un rompecabezas. Luego de esto, los dos consiguen la habilidad de sentir la presencia del otro, sin poder ver el lugar en el que se encuentran, pudiendo conversar e incluso pasar objetos del uno al otro. Esta unión los convierte en guerreros increíblemente coordinados, cargados de gran energía, y por estas razones, cercanos a ser imbatibles. En el Episodio IX, este vínculo vuelve con más potencia. Los pensamientos del uno se confunden con los del otro, la transacción de objetos se vuelve estratégica, y finalmente se le da un nombre a la habilidad, ambos son una díada en la Fuerza, indicándose en la novelización de Rae Carson que Palpatine codició durante mucho tiempo lograrla, para unirse mentalmente con Anakin Skywalker y lograr supremacía en el combate.

Pero estos ciclos serían imposibles sin grandes poderes cósmicos que los propicien, como en el concepto taoísta del yin-yang, el cual es también otra referencia

religiosa que inspira a La Fuerza de Lucas. Este es la representación gráfica de una dualidad energética universal, dos polos, uno positivo y otro negativo, que del mismo modo pueden aparecer integrados en un equilibrio sinérgico. Si bien *Star Wars* comienza como mito, se va paulatinamente volviendo una religión, el Jedismo, siendo las películas una especie de “biblia” que evangeliza sobre La Fuerza de manera particular en cada trilogía. Por consiguiente, la trilogía original expone sobre los efectos del Lado Luminoso de la Fuerza y la trilogía de precuelas habla del poder del lado oscuro, siendo la trilogía de secuelas la que revela una tercera posibilidad, La diáda, la conexión milagrosa entre dos usuarios de la Fuerza, predestinada a lograr grandes cosas, siendo en el caso de las secuelas, que uno pertenece al Lado Luminoso y otro al Lado Oscuro. Quedan entonces, completadas estas perspectivas de La Fuerza, de una manera muy semejante a como se describe la energía en el taoísmo, acentuándose el carácter religioso de la saga al perfilar de manera más fina sus posibilidades espirituales y humanas. A manera de sinopsis se puede ver la tabla 1, que detalla las perspectivas de La Fuerza en cada trilogía, además de los tiempos y espacios que contextualizan estas manifestaciones.

Tabla 1. Desglose de las trilogías de la *Saga Skywalker* por temas, tiempo y espacio.

	Trilogía de precuelas Episodios I, II y III	Trilogía original Episodios IV, V y VI	Trilogía de secuelas Episodios VII, VIII y IX
<i>Era en la que se desarrolla</i>	República	Imperio	Nueva República
<i>Epicentro – lugares de importancia</i>	Mundos Centrales – Coruscant	Mundos del Borde Exterior – Tatooine	Planetas ocultos de las órdenes Jedi y Sith – Ahch-To y Exegol
<i>Faceta de La Fuerza que domina</i>	Lado Oscuro	Lado Luminoso	Lado Luminoso y Lado Oscuro unidos en una diáda
<i>Tecnología de guerra</i>	Ejércitos artificiales-droides y clones	Asesinos de planetas – Estrella de la Muerte I y II	Refinación de los asesinos de planetas – Base Starkiller y Flota Sith

Fuente: elaborada propia.

3.4. La herencia de la leyenda: referencias y conexiones fantásticas

En cuanto al tema de la *herencia de la leyenda*, este se hace patente en las secuelas, en momentos meta-artísticos, como cuando en el Episodio VII vemos que Rey e Finn conocen la leyenda de Luke Skywalker, saben que es El Halcón Milenario, o Darth Vader, o La Estrella de la Muerte. Ellos, como nosotros, crecieron con estas historias que al parecer se han convertido en un fundamento ético para ellos. De hecho, en los primeros minutos de esa película vemos a Rey en su hogar, un AT-AT imperial desvencijado, jugando con un muñeco de trapo que simula un piloto de X-Wing,

usando además un viejo casco de piloto. Es evidente que sueña ser una heroína, y que muy probablemente, en específico anhela ser como Luke Skywalker y lograr hazañas como las que él logró.

La leyenda, cada vez que es recordada fortalece los mitos, y estos son referentes éticos, que sirven para elegir qué camino se va a tomar. Evidentemente la leyenda causó un efecto contrario en Kylo Ren, quien inicialmente quiere emular a su abuelo. Pero en el Episodio VIII quiere destruir el mito y lo que sus ancestros construyeron. Los ciclos del mito son un tema importante es las secuelas, de hecho, en el Episodio VII hay una *mitificación* intencional de los personajes y los objetos de las películas anteriores. Mientras que, en el VIII, el encuentro entre Rey e Luke lleva a una *desmitificación*, pues él no es para nada como ella suponía, ya no es Jedi aventurero e indómito, sino un anciano temeroso, pero de actitud filosófica, que ha renunciado a su vínculo con la Fuerza, y no está interesado en ir a salvar a nadie de nada. Esta desmitificación es subrayada con la fragmentación simbólica de objetos significativos como el sable Skywalker y la máscara de Kylo Ren. Del mismo modo, aunque no es tan visible en primera instancia, la antena cuadrada del Halcón Milenario se quiebra durante la secuencia final. El Episodio IX cierra el ciclo con una *remitificación*, continuada con el reforjamiento del sable Skywalker, la máscara de Ren, y el retorno de la antena redonda del Halcón Milenario.

Una remitificación ya se había iniciado en el clímax del Episodio VIII con el regreso de Luke a enfrentar a Kylo Ren y la Primera Orden. En el momento en que la resistencia está acorralada en la vieja base del planeta salado de Crait y todo parecía perdido, aparece Luke Skywalker, que había recuperado los bríos del Jedi del Episodio VI y retorna para enfrentar a Kylo Ren. El viejo maestro demuestra su poder y la razón de haberse vuelto un mito, al proyectar su imagen desde el otro lado de la galaxia, y emulando a su maestro Obi-Wan se sacrificará para darle tiempo a la resistencia de escapar; es tal el poder en la Fuerza que usa, que lo termina consumiendo. Con ese acto heroico no solamente devuelve la esperanza a la Galaxia sino que permite la remitificación. Esta remitificación está también relacionada con el arco de Han Solo, pues este personaje en el Episodio IV, donde aparece por primera vez, es muy distinto al del VII:

En el Episodio IV inicia como un contrabandista movido por el dinero, a lo largo de los episodios sufre una transformación y en la última entrega, *El Despertar de la Fuerza*, es quien confirma a los jóvenes héroes (Rey e Finn) la existencia de los Jedi y su poder (Segura, Magallón, 2016).

O sea, el personaje más terrenal y materialista de la serie termina siendo el testigo que perpetúa el mito, permitiéndole que vuelva a través de sus palabras.

3.5. Una galaxia muy lejana, pero muy familiar

La saga de *Star Wars* ocurre en una galaxia muy lejana, en un lugar y tiempo indeterminado, pero es evidente que, a pesar de ocurrir en un futuro lejano, su visualidad y acontecimientos son definitivamente familiares. Todos los planetas por más extremos son climas y paisajes similares a lo que conocemos: nieve, desierto, bosque, etc. Tal vez los planetas del Episodio III puedan llegar a mostrar las razas y los lugares más extraños y distantes a lo que conocemos.

La ciudad de Theed en el planeta Naboo está inspirada en el Renacimiento europeo y en el Posmodernismo, tanto en la arquitectura, como en los vestuarios. En el caso del vestuario de Padmé las culturas orientales están muy presentes en sus diseños (véanse las figuras 13, 14 y 15). Coruscant es un planeta-ciudad, plagado de rascacielos sin vegetación, no muy lejos del filme de Fritz Lang, *Metrópolis*, o la misma ciudad de New York. El Imperio de la trilogía clásica con su abundancia de grises, máquinas, austeridad y exceso de metal, nos remite a los regímenes fascistas. La Primera Orden de la nueva trilogía emulará ese diseño retro del Imperio.

Figuras 13, 14 y 15. Trajes exóticos de otras culturas sirvieron de inspiración a la diseñadora de vestuario de las precuelas de *Star Wars*, Trisha Biggar.



Izquierda: Reina Genepil (1905-1938). La última reina de Mongolia. Centro y derecha: la Reina Amidala del planeta Naboo del Episodio I.

Fuente: Lucasfilm Ltda.

Pero no es solo en los diseños conceptuales o el diseño de vestuario donde encontramos la familiaridad. De las cosas fascinantes que George Lucas hizo con las precuelas fue la de crear un contexto más elaborado, una galaxia al borde de la guerra civil, un sistema republicano en decadencia, muy similar a los finales de la República romana y el inicio de las guerras civiles que llevarán al surgimiento del Imperio

romano. Las maquinaciones políticas, las conspiraciones, la clonación, los intereses económicos, la democracia y la dictadura, son aspectos comunes a nuestra historia.

Igual en la trilogía original con su crítica a los regímenes fascistas, como el nazismo, tan claro en el Imperio Galáctico y tan familiar a las producciones de George Lucas y Steven Spielberg. Como el caso de *Indiana Jones*, los nazis son los villanos por excelencia (Champlin, 1997). Las batallas de *Star Wars* emulan las aeronavales de la Segunda Guerra Mundial, grandes batallas de naves pesadas con pequeños cazas, armas de destrucción masiva y batallas terrestres.

En el Episodio VII se nos presenta una Nueva República nominal y débil con sede en el sistema Hosnian Prime, que termina destruida junto con su flota por la Primera Orden y da inicio a una terrible guerra de facciones. Es clara la similitud de la Primera Orden con el Imperio Galáctico, pero también con el fascismo: un ejemplo es la imponente escena del discurso de general Hux ante un fondo de banderas y frente un gran ejército en formación de la Primera Orden, minutos antes del hacer primer disparo de la Base Starkiller.

3.6. Referencias culturales y rimas poéticas

Cada película de las secuelas posee su propia manera de celebrar lo heroico con referencias literarias y cinematográficas, cuya repetición contribuye a darles el estatus de lo legendario. Así, en el Episodio VII hay varias referencias a la leyenda artúrica cuando Rey se encuentra con el sable de luz Skywalker, así como Arturo lo hace con Excalibur, o Galahad con el Grial. Luke ha desaparecido y la gente espera su regreso, como algunos europeos esperan el retorno de Arturo. De hecho, Ahch-to, el planeta del primer templo Jedi, es un sitio idílico semejante a la isla de Ávalon, donde Arturo vive fuera de nuestra realidad. Kylo Ren, anteriormente conocido como Ben Solo Skywalker, parece basado en la figura de Mordred, el hijo de Arturo y Morgana y que quiere destruir el legado de su padre. Curiosamente usa un sable de luz cruciforme que recuerda a las espadas que popularmente se han asociado con la caballería europea medieval.

En el Episodio VIII, las referencias son más amplias. La historia de Rey solicitando ayuda a Luke, recuerda a la de Odiseo buscando convencer a Filoctetes, el arquero amargado, de que deje su exilio en la isla de Lemnos y lo acompañe a la guerra de Troya. Asimismo, hay otras alusiones al ya mencionado Kurosawa, específicamente a *Rashomon* y su uso de los *flashbacks*, y al chorro de sangre que aparece en *Trono de Fuego*, *Sanjuro* y *Ran*, estilizado como la estela de sal roja que dejan los *ski speeders* en el planeta Crait. Tal vez la forma realista de presentar a la figura idealizada de Luke como un ser humano falible, abrumado por cargar la fe sobre sus hombros, podría ser inspirada por el modo como Scorsese lo hace con Jesús en *La última tentación de Cristo*.

En el Episodio IX, hay conexiones con *El Señor de los Anillos* de Tolkien. El Emperador Palpatine, después de morir regresa del más allá, como lo hace Sauron después del hundimiento de Númenor, aunque con una forma física imperfecta. Su mente malvada influye a distancia sobre Ben Solo, no muy diferente de como Sauron corrompe a Saruman. Kylo Ren es el Maestro de los Caballeros de Ren, un grupo de guerreros del lado oscuro que siempre están enmascarados, usan túnicas negras y armas antiguas como espadas y hachas convencionales. Su apariencia es semejante a la de los Espectros del Anillo, sobre todo en la versión de Peter Jackson. Incluso, en un momento, una tropa de asalto los ve pasar por un corredor y exclama: "Ghouls!", palabra con un significado semejante a *wraith* o *spectre*, siendo todas ellas frecuentemente traducidas como *espectro*. Además, tanto Sauron como Palpatine necesitaron de una alianza, de una unión de muchos para ser destruidos.

En la novela de Tolkien, al igual que en el Episodio IX, la intriga radica en si se logrará esa alianza para acabar con la poderosa maldad renacida, ya que en el Episodio VIII para la batalla de Crait la ayuda nunca llegó; a pesar de la influencia y el respeto de la galaxia por Leia, nadie al final acudió al llamado de ayuda. Esto concuerda con un momento del Episodio I, cuando Shmi Skywalker, madre de Anakin, enuncia que el problema del universo es que nadie ayuda a los otros; revolviéndose este conflicto en el Episodio IX, cuando el universo entero logra unirse contra Palpatine para derrocarlo de una vez por todas.

La estrecha relación nacimiento-muerte-renacimiento está presente en toda la saga de *Star Wars*, como magistralmente se presenta al final del Episodio III, dónde Anakin Skywalker muere y renace como Darth Vader; por otro lado, Padmé muere dando a luz a Luke y a Leia.

El nacer-morir-renacer aparece de otra manera en toda la saga, en la metáfora del abismo. En el Episodio I, Darth Maul cae en el abismo del Palacio de Theed en Naboo al ser derrotado por Obi-Wan Kenobi, y sabemos que luego retorna de la muerte transformado: no es el mismo, como es mostrado en las series animadas *Clone Wars*, *Rebels* y el *spin-off* de Han Solo. En la trilogía original el abismo está presente en las dos estrellas de la muerte y en la Ciudad de la Nubes de Bespin, y en ella un Luke derrotado y mutilado cae al vacío y termina rescatado por Leia y retorna como un nuevo individuo, como un Jedi completo. El propio emperador Palpatine es lanzado al abismo del reactor para morir. Pero no son muertes definitivas, son rituales de paso, para nuevos seres. No muy diferente al Istar Gandalf, *el Gris* de *El Señor de los Anillos*, que al caer en el abismo de Minas Moria combatiendo contra el monstruoso Balrog retorna victorioso como Gandalf *el Blanco*. En los Episodios VII al IX también aparecen los abismos: Han Solo es asesinado por su hijo y cae al vacío en la Base Starkiller y

retornará de otra manera. Finalmente, Ben Solo/Kylo Ren es arrojado por el renacido Emperador y retornará del abismo de Exegol para redimirse y salvar a Rey.

Otra temática preponderante es la de los objetos místicos. En las novelas de la serie *Aftermath* se explica que varios objetos de los Jedi y los Sith, se están activando por la Fuerza, y por ende convirtiéndose en factores estratégicos para quienes buscan el poder. Esto coincide con el cómic *El Ascenso de Kylo Ren*, donde hay una analepsis en la que Luke Skywalker, Lor San Tekka y un joven Ben Solo encuentran un templo abandonado, lleno de objetos antiguos de los Jedi, de gran valor histórico y religioso, especificándose que la intención de Luke es guardarlos en su templo para protegerlos.

Parece entonces que el Luke Skywalker de la época de principios de la Nueva República, fue una especie de Indiana Jones galáctico, que se dedicó principalmente a buscar objetos místicos para evitar que estos cayeran en malas manos. Algunos de estos siguen teniendo importancia en la trilogía de secuelas, como el sable de luz Skywalker, el cual está custodiado por Maz Kanata y el casco de Darth Vader, en posesión de Kylo Ren, como se evidencia en el Episodio VII, o la brújula estelar que permite a Luke encontrar a Ahch-To, el planeta del primer templo Jedi, la cual vemos brevemente en el Episodio VIII, y los orientadores que llevan a Exegol, el planeta oculto de los Sith, tan importantes para el IX.

Estos objetos son capaces de despertar y potenciar los poderes de las personas sensibles a la Fuerza, como ocurre en la secuencia en que Rey encuentra el sable de luz Skywalker, o como cuando Kylo Ren usa el casco de Vader para restituir su vínculo mental con Rey. Los planetas ocultos de los Jedi y los Sith aparecen como representaciones topográficas y climáticas del poder de los dos lados de la Fuerza, lugares con profundos conocimientos arcaicos, que se ocultan por la magnitud de su poderío.

Algunas rimas significativas se hallan dispersas como diálogos visuales entre el Episodio VII y el IX. Por ejemplo, Rey usando un casco de piloto de Ala X en el VII, encuentra su reflejo en la imagen de ella usando el casco y el Ala X de Luke en el IX. (véanse las figuras 16 y 17). En el Episodio VII está la imagen de Han Solo disparando sin mirar, gesto que el redimido Ben repite en el IX. (véanse las figuras 18 y 19). La primera vez que vemos a Rey en el VII, ella está deslizándose sobre la arena, usando una placa de metal; lo cual repite, la última vez que la vemos, finalizando la trilogía en el IX.

Figuras 16 y 17. Reflejos y rimas.



Arriba: Rey en el Episodio VII, soñando ser piloto de Ala-X. Abajo: en el Episodio IX, conduciendo el Ala-X de Luke.

Fuente: fotogramas de Episodio VII y IX.

Figuras 18 y 19. Reflejos y rimas.



Arriba: Han Solo dispara sin mirar en el Episodio VII. Abajo: Ben Solo dispara sin mirar en el Episodio IX, evidenciando su regreso a la luz, volviendo a ser como su padre.

Fuente: fotogramas del Episodio VII y IX.

4. A modo de conclusión: el Balance de la Fuerza y el escape del destino.

La trilogía de secuelas se caracterizó por un revisionismo de las películas anteriores, eligiendo dejar los elementos temáticos y de estilo que eran fuertes, y modificando los que no. El diseño de naves y planetas tomó como referentes la trilogía original más que a las precuelas, buscando formas que estuvieran más posicionadas en la mente de los espectadores.

Los personajes de la trilogía clásica tienden a ser estables y estáticos en su carácter. George Lucas al inspirarse en los filmes B buscaba que el espectador tuviera muy bien definidos y claros los personajes, casi de una manera maniqueta e imitando los mitos antiguos. Con las precuelas algunos personajes como Palpatine, Anakin

o los Jedi comienzan a mostrarse con ambigüedad moral, aspecto que prima y enriquece dramáticamente las últimas tres películas, pues algo de oscuridad se intuía en Rey e igual algo de luz en el Kylo Ren, sobretodo en los Episodios VII y VIII. Esa revisión está muy en sintonía con el romanticismo de poetas como Lord Byron, para quien toda alma lucha con una oscuridad innata que la aleja de la divinidad, haciendo de Kylo Ren un personaje muy diferente de Anakin Skywalker y más cercano a lo romántico que a lo patético. Dice Lord Byron en su poema "Mi alma es oscura" (*My soul is fark*):

Si en este corazón se acuna una esperanza,
Ese sonido (de arpa) volverá a encantarla:
Si en estos ojos acecha una lágrima,
Fluirá y dejará de quemar mi cerebro.

Las anteriores palabras podrían definir la interpretación que hace Adam Driver de Kylo Ren, en cuanto a su lucha interna entre la luz y la oscuridad, ofreciendo una perspectiva del héroe de *Star Wars* más cercana al sufrimiento del poeta byroniano. Kylo Ren tiene como modelo a Darth Vader, su abuelo. Quiere ser como él y su mayor temor es no llegar a ser tan poderoso en el lado oscuro como el icónico Sith. En la banda sonora de John Williams se evidencia esta relación. Los acordes ascienden en los temas del Lado Luminoso de la Fuerza. En el caso del tema de Anakin hay un descenso abrupto en los acordes, mostrando su caída al Lado Oscuro. John Williams construye el tema de Kylo Ren como una imitación del descenso al Lado Oscuro del tema de Anakin, con una armonía menos interesante y con menos encanto. Esa relación en las notas refuerza el temor de Kylo Ren de no llegar a ser tan fuerte como Vader. Intenta imitar al maestro, pero se queda muy lejos de lograrlo (Altozano, 2017).

Continuando con ese revisionismo, aparecen nuevos poderes que contribuyen a alejar las secuelas de la visión estandarizada de las precuelas, en donde los Jedi, a pesar de ser de distintas especies, se visten igual, o casi igual, tienen los mismos poderes y entrenan de la misma manera. Aunque estos nuevos poderes también generaron polémica con las últimas películas.

No se debe olvidar que el problema radica en la percepción del espectador que puede pensar que los Jedi de todas las épocas necesariamente tienen iguales poderes a los de las precuelas, y que la intención de George Lucas era mostrar nada más los de una época muy específica, con un estilo particular mas no universal.

También esta trilogía añadió al canon el tema de los planetas ocultos y los medios para llegar a ellos. El Episodio VII se centró en la apropiación de un mapa que lleva a Luke Skywalker, quien se encuentra en Ahch-To, el planeta del Primer Templo Jedi, donde la orden se originó. Una jerarquía semejante tiene Exegol, otro lugar misterioso que contiene un santuario con antiguos secretos de los Sith, girando el Episodio IX

en torno a lograr un artefacto llamado Orientador Sith, el cual funciona como una brújula que lleva a Exegol, ubicado en el borde exterior o *outer rim*, la zona poco conocida y alejada del centro galáctico.

Lo divino de los Jedi y lo diabólico de los Sith están manifiestos en estos espacios primigenios, de origen y dispersión, que materializan la espiritualidad de ambas órdenes. Lucas nunca se tomó la molestia de mostrar un mundo Jedi, o un mundo Sith, y sin embargo aquí los encontramos. Ahch-To presenta una armonía natural entre contrarios, lugares donde la Fuerza fluye equilibrada, mientras que Exegol es un infierno *lovecraftiano* semejante al de películas como *Hellraiser* de Barker o *The Beyond* de Fulci, con nubes grises y tormentas eléctricas (¿relampagos de la Fuerza?) que hablan de una naturaleza discordante y agreste. Este aporte contribuiría a reforzar la idea de un universo binario de bien y de mal, desde lo visual; mientras que desde los conceptos del guion se halla lo contrario. La desestandarización del concepto de lo Jedi y lo Sith, a través de los nuevos poderes de Rey e Kylo Ren, destacando entre estos su conexión mental y física, pues son una diada en la Fuerza, y el "diálogo" psíquico que Rey establece con objetos como el Sable de Luz Skywalker y la Daga Sith de Ochi de Bestoon.

Los espectadores más perspicaces señalarán las coincidencias que llevan a Rey a encontrar al Halcón Milenario, o al Sable Skywalker o a la Daga Sith, pero se equivocan. El mundo de *Star Wars* no es un mundo de coincidencias o *deus ex machina* y más bien es un mundo fatalista como el de los antiguos griegos, donde los dioses, o la Fuerza en este caso, llevan a los protagonistas de un lado a otro, haciendo que se encuentren con las personas u objetos que necesitan, para que así puedan cumplir su destino (véanse las figuras 20 y 21).

También se repiten elementos de diseño y convenciones mitológicas o cinematográficas que ayudan a acentuar los elementos dramáticos de la narración. Entre lo novedoso se encuentra una perspectiva romántica, casi de novela gótica, aplicada a la relación entre Rey e Kylo Ren, muy diferente a la de melodrama que Lucas usó para describir la relación trágica de Anakin y Padmé en las precuelas o de la picaresca de dinámica Tracy-Hepburn usada con Han Solo y Leia Organa.

Figuras 20 y 21. Bifurcaciones oscuras.



Al principio del *Episodio IX*, Rey e Kylo Ren reciben visiones en las que Rey sucumbe de varias maneras al lado oscuro. Arriba presagiada como la Emperatriz Palpatine, convertida en "envase" del espíritu de su abuelo y sentada en el trono Sith. Abajo como "Dark Rey". Ninguna de estas ramificaciones oscuras se materializa, pues Rey no escoge ser la Emperatriz Palpatine, ni el de ser compañera-aprendiz de Ren, sino su propio camino.

Fuente: fotogramas del Episodio IX.

Diferentes son, como ya se dijo, los poderes de esta nueva trilogía, los cuales exhiben la Fuerza como un poder cambiante y fluyente, no como algo estancado y de posible categorización, como algunos espectadores tienden a interpretar. Esta interacción entre lo que se repite y lo que no, es fundamental para mantener una dirección narrativa coherente y llamativa que siga convocando a espectadores nuevos y viejos al encuentro con estas películas.

Y especialmente distinto es que los linajes de los Skywalker y los Palpatine se mezclen convirtiéndose en una sola familia, a través del personaje de Rey; como cuando en la serie *Dune* de Frank Herbert, el protagonista Paul Atreides descubre que es tan

descendiente de la noble casa Atreides como de la perversa casa Harkonnen. Siendo este giro un punto de subversión al fatalismo de la Fuerza, donde, en últimas, uno puede tener el destino de nacer un Palpatine, y aun así elegir ser un Skywalker; de hecho, Finn y Poe también han renunciado a sus predestinaciones, pues el primero renuncia a ser tropa de asalto y el segundo al mundo de los contrabandistas, reforzándose el tema de la voluntad que prevalece ante la imposición, así esta pueda ser sagrada.

Igualmente hay una contribución sustancial al mito de la Fuerza, al ofrecer la perspectiva de la díada y la posibilidad de que esta pueda ser configurada por el lado luminoso y el oscuro, como una especie de yin-yang; profundizando y a la vez completando el aspecto religioso de la serie que es afín con las concepciones taoístas. Este poder no está excepto de una tensión erótica, pues la díada permite que Rey e Kylo Ren puedan tocarse a través del espacio, subrayando la importancia del contacto mental y físico entre ellos.

En cuanto a temas, pareciera que el modelo de las secuelas fuera principalmente la trilogía original. Personajes, conflictos y escenarios tienden a parecer modelados con base en las tres películas originales. En ese orden de pensamiento, también pareciese que Disney fuera a desarrollar las series de Disney+ como precuelas funcionales a los episodios VII, VIII y IX.

También en los estilos de las trilogías las secuelas ofrecen un equilibrio entre el estilo de las películas originales y las precuelas, al ser una intersección entre los diseños y técnicas de las unas y las otras. Por ejemplo, en una secuencia del Episodio VII, perfectamente puede aparecer un personaje animatrónico, como los de la trilogía original, interactuando con otro que es CGI, como los que aparecen en las precuelas, convirtiéndose la trilogía de secuelas en una concordancia estética que une coherentemente el carácter formal de las tres eras que constituyen la *Saga Skywalker*.

Star Wars, después de tanto tiempo, sigue siendo una historia de fe ante la desesperación del hombre que no cede frente al peligro y convierte su dolor o negativismo en una oportunidad de aprendizaje y construcción de sí mismo. Una forma de soportar el terror continuo e inconsciente del que habla Eliade en *El mito del eterno retorno*.

Referencias

Películas

Lucas, G. (Director). (1977). *Star Wars* [Film]. Lucasfilm Ltd.

Kershner, J. (Director). (1980). *The Empire strikes back* [Film]. Lucasfilm Ltd.

Marquand, R. (Director). (1983). *Return of the Jedi* [Film]. Lucasfilm Ltd.

Lucas, G. (Director). (1999). *Star Wars: Episode I – The Phantom Menace* [Film]. Lucasfilm Ltd.

Lucas, G. (Director). (2002). *Star Wars: Episode II – Attack of the clones* [Film]. Lucasfilm Ltd.

Lucas, G. (Director). (2005). *Star Wars: Episode III – Revenge of the Sith* [Film]. Lucasfilm Ltd.

Abrams, J. J. (Director). (2015). *Star Wars: The Force Awakens* [Film]. Lucasfilm Ltd.

Johnson, R. (Director). (2017). *Star Wars: The Last Jedi* [Film]. Lucasfilm Ltd.

Abrams, J. J. (Director). (2019). *Star Wars: The Rise of Skywalker* [Film]. Lucasfilm Ltd.

Cómics

Soule, C. Sliney. (2020). *The Rise of Kylo Ren* [novela gráfica]. New York: Marvel Comics.

Bibliografía

Altozano, J. (2017). Análisis de la Banda Sonora de *Star Wars*. El lado oscuro. https://www.youtube.com/watch?v=pobDlG_ShIw&vI=es. Consultado el 7 de octubre de 2024.

Altozano, J. (2017). Análisis de la Banda Sonora de *Star Wars*. Los temas del Bien. https://www.youtube.com/watch?v=VEVIAF_2tUM. Consultado el 7 de octubre de 2024.

Bray, A., Dougherty, K., Horton, C., Kogge, M.. *Star Wars. Absolutamente todo lo que necesitas saber*. Barcelona: Planeta Cómic. s. f.

Caillois, Roger. *Teoría de los juegos* (1958). Trad. Ramón Gil Novales. Barcelona: Seix Barral, 1958.

Campbell, J. (1998). *O Poder do Mito com Bill Moyers*. Sao Paulo: Palas Athena.

Champlin, C. (1997). *George Lucas. The Creative Impulse*. New York: Harry N. Abrams, Incorporated.

Cardoso, C. (1998). *A ficção Científica, imaginário do século XX. Uma introdução ao gênero*. Niterói: Mimeo. Universidade Federal Fluminense.

Carson R. (2020). *Star Wars: The rise of Skywalker – Expanded edition*. New York: Del Rey. Random House.

De Cuenca, L. A. (2008). El ciclo heroico: de la *Ilíada* a los cómics. *ABC de Sevilla*. https://sevilla.abc.es/informacion/sevilla/auladecultura/pdf/2008/el_ciclo_heroico.doc+&cd=14&hl=es&ct=clnk&gl=co

Delumeau, J. (1989). *El miedo en Occidente (Siglos XIV-XVIII). Una ciudad sitiada*. Madrid: Taurus.

Domínguez, D. (2007). Feminism and the Force. Empowerment and disillusionment in a galaxy far, far away, en *Culture, Identities and Technology in the Star Wars Films: Essays on the Two Trilogies*. Editores Silvio, C. Vinci, T. M. North Carolina: McFarland & Company

Eliade, M. (2011). *El mito del eterno retorno. Arquetipos y repetición*. Madrid: Alianza Editorial.

Gadamer, Hans-Georg. "El juego como hilo conductor de la explicación ontológica". *Verdad y Método* (1973). Trad. Ana Agud Aparicio y Rafael de Agapito. Salamanca: Sígueme, 2000.

- García Pérez, B. (2012). *La teoría estética del juego. De Schiller a nuestros días*. Academia. https://www.academia.edu/4395543/La_teor%C3%ADa_est%C3%A9tica_del_juego_De_Schiller_a_nuestros_d%C3%ADas_Trabajo_fin_de_m%C3%A1ster_realizado_por [24/08/2022].
- Harrold, J. (2015). *Star Wars. The Marvel Covers*. New York: Marvel Worldwide.
- Hidalgo, P. (2019). Dyad. *Star Wars - The Rise of Skywalker, The Visual Dictionary: With Exclusive Cross-Sections*. DK Children; Illustrated edición. Pp. 26, 38, 54.
- Huizinga, Johan. *Homo ludens* (1938). Trad. Eugenio Imaz. Madrid: Alianza editorial, 2002.
- Segura, J. M. Magallón, M. (2016). *Star Wars*, una galaxia muy muy cercana: Un mito moderno y su construcción social. *Teoría y praxis* (30), 51-83.
- Sibila, P. (2006). *El hombre postorgánico. Cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Sin autor. *Todos los juegos del mundo*. (1999). Barcelona. Círculo de Lectores.
- Taliaferro, C. Beck, A. (2015). "Like my father before me": Loss and redemption of paternity in *Star Wars*. En *The Ultimate Star Wars and Philosophy*. Editores por: Jason T. Eberl, J. T. y Decker, K. S. New Jersey: Wiley-Blackwell.
- Urrero Peña, G. (1994). *El cine de ciencia-Ficción*. Barcelona: Royal Books.
- Vidal Sánchez, A. (1984). *Luis Buñuel: obra cinematográfica*. Madrid: Ediciones J. C.
- Wendig, C. (2015). *Star Wars: Aftermath*. New York: Del Rey. Random House.