



Universidad Nacional de Rosario
Facultad de Ciencia Política
y Relaciones Internacionales
Escuela de Comunicación Social

La construcción transmediática del universo de Star Wars

Análisis de su constitución y
relación con las prácticas de
consumo y cultura fan

Director: Rubén Biselli
Autor: Santiago Schwarzstein
Legajo: S-1938/1
santiago.schw@gmail.com
Rosario, 20 de marzo de 2019

Resumen

Hemos entrado en una etapa de constante transformación de la red de medios. El avance de las TICs, cada vez más acelerado, es determinante para lo que llamamos “convergencia”: el flujo de contenido a través de las distintas plataformas mediáticas.

Los relatos narrativos no escapan a este fenómeno, configurando una nueva forma de contar historias: las narrativas transmedia. Dicho esto, y motivado por las recientes entregas que revitalizaron una saga mítica, este trabajo indagará sobre cómo se construye el universo transmediático de Star Wars, su evolución a través del tiempo, la adaptación de su estructura narrativa a los diferentes medios, su constitución como obra de culto y los modos de representación y apropiación que los fans han desarrollado a partir de él.

Palabras clave: Star Wars – Análisis narrativo – Narrativas transmedia – Fan – Convergencia mediática – Inteligencia colectiva

Abstract

We have entered a stage of constant transformation within the media network. Information and communication technologies advancement, which is permanently accelerating, is fundamental to what we now know as “convergence”: the flow of content through different media platforms.

Narrative storytelling is not left out of this phenomenon, defining a new way to tell stories: transmedia narratives. Given this, and motivated by the recent releases that have brought back a legendary saga, this paper will investigate how the transmedia universe of Star Wars franchise is erected, as well as its evolution through time, its narrative structure adaptation to different media, its constitution as a work of worship and the different forms of representation and appropriation its fans have developed from it.

Keywords: Star Wars – Narrative analysis – Transmedia storytelling – Fan – Media convergence – Collective intelligence

Índice

Agradecimientos	3
Introducción	4
Planteo del problema	6
El relato y la ancestral costumbre de contar historias	8
Concibiendo <i>Star Wars</i>: ¿Qué quiso contar George Lucas?	12
El género.....	12
El público (y la imagen que de él se tiene).....	15
La atención a las reacciones en el avance de la saga.....	17
El gran mito cinematográfico del siglo XX	21
Una galaxia de cambios: Medios, consumo y cultura	25
Medios y mediaciones.....	25
De unos pocos a todo el mundo.....	27
De las esferas públicas al ámbito privado.....	28
El consumo.....	30
Convergencia mediática: Todo empieza a cruzarse	33
Narrativas transmedia: Nuevas formas de contar historias	36
Principios básicos de la transmedialidad.....	39
Fandom: El mundo del otro lado de la pantalla.....	41
De la teoría a la práctica: Análisis transmediático	46
La primera gran expansión: <i>Clone Wars Multimedia Project</i>	50
Los fans entran en juego.....	54
Iluminando el lado oscuro.....	59
“Deja morir al pasado”: Disney toma las riendas.....	63
El último fan: Repercusiones del episodio VIII.....	71
Pasos a seguir.....	76
Usando la fuerza: Los fans se adueñan del texto	78
Memes y referencias.....	79
Disfraces y cosplay.....	81
Teorías, especulaciones, explicaciones y aportes al universo.....	82
Segmentación.....	85
Participación inducida.....	87

Reflexiones finales.....90

Bibliografía.....95

 Artículos periodísticos, entrevistas y medios electrónicos.....96

 Foros y debates referenciados.....98

Agradecimientos

Este trabajo significa para mí el fin de un viaje de casi seis años que constituye la experiencia de mayor aprendizaje de mi vida, y es por eso que volcaré en él mis más grandes esfuerzos. No merece nada menos.

Sentí el deseo y la necesidad incluso de terminar mi carrera universitaria como la comencé y la viví a lo largo de estos años: con emoción, esfuerzo y pasión por esta interesantísima área de estudio y trabajo que es la comunicación. Por eso decidí trabajar sobre *Star Wars*. Porque es una historia que me apasiona y me remonta a tiempo atrás cuando ingresé a este universo maravilloso a través de videojuegos de la saga. Porque me vincula con lo que más me interesa que son las historias, como la que estoy terminando en esta hermosa institución que es la universidad pública.

No tengo más que palabras de agradecimiento para todos los que me acompañaron por este viaje: para los profesores de los cuáles aprendí prácticamente todo lo que hoy expreso en estas páginas, especialmente para Rubén por su inagotable paciencia; para mis compañeros que me acompañaron durante eternos días, tardes y noches de estudio, para mi familia que siempre supo apoyarme en los momentos más difíciles, y para la universidad pública que, para decirlo lo más simplemente posible, me dio todo sin pedir nada a cambio.

A todos ustedes, gracias.

Introducción

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

Texto introductorio de *Star Wars – Episodio I: Una nueva esperanza*

El 25 de mayo de 1977, y después de numerosas dificultades a lo largo de un complejo proceso de producción y creación, se proyectaba por primera vez en más de 30 cines de Estados Unidos la película *Star Wars (La guerra de las galaxias* en su traducción al español). Su creador y director, George Lucas, convencido de que ésta sería un fracaso, viajó a Hawái de vacaciones para alejarse de la repercusión de su obra y no asistió al estreno.

La película tomaba lugar en el espacio exterior, donde un grupo de rebeldes se levantaban en contra del imperio galáctico, militarmente comandado por el reconocido Darth Vader. En su misión, los personajes emprenderían viajes inolvidables, conocerían personas increíbles, forjarían relaciones apasionadas y se descubrirían a ellos mismos de maneras inimaginables. Estos personajes se presentaban en un universo que existía por sí mismo, sin ningún vínculo que lo hiciera dependiente del nuestro. En sus planetas, las poblaciones tenían sus propias religiones, culturas e idiomas; sus distintas organizaciones políticas e incluso sus propias leyes naturales y físicas.

La cinta recaudó más de \$100 millones de dólares durante los primeros tres meses de reproducción en cines y fue nominada a diez premios Oscar, ganando cinco de ellos. Este éxito inesperado (tanto por Lucas como por la 20th Century Fox, estudio que produjo y financió la película) fue el estímulo

que el creador necesitaba para llevar adelante su idea original de realizar una trilogía. Comenzaba entonces a formarse una de las franquicias más grandes de la historia del cine, que luego rompería los límites del medio y se extendería a lo largo de todas las plataformas posibles.

Casi 40 años después, el universo de *Star Wars* sigue expandiéndose sin fronteras visibles, tal como le hace nuestro propio universo, cautivando cada vez más seguidores, que asimilan cada mínima unidad de sentido de él, convirtiéndose en verdaderos ciudadanos de “la galaxia”. Estos nuevos fans, muy distintos a aquellos de hace 40 años atrás, ya no se contentan con sentarse frente a la pantalla y ver a sus héroes aventurarse a todo tipo de hazañas. Los nuevos espectadores, gracias a recursos tecnológicos y comunicativos con los cuales sus predecesores no contaban, imaginan sus propias historias para los personajes, debaten sobre los diferentes acontecimientos, investigan la historia y la cultura de la galaxia y comparten todo lo hallado y creado con sus pares. Así, estamos presenciando cómo se pone en jaque todo el paradigma comunicativo basado en el modelo de “emisión-recepción” tradicional que, por más absurdo que suene, todavía se enseña en las escuelas secundarias. Emisores y receptores (o mejor dicho: productores y espectadores) devienen uno en el otro y se nutren uno del otro, reconvirtiendo constantemente su relación.

Todo lo anterior me lleva a este trabajo, en el cual pretendo analizar cómo *Star Wars* pasó de ser la película bastarda a cuyo estreno su propio director y creador no quiso asistir, a devenir una de las franquicias mediáticas de culto más grandes de la historia. Me detendré especialmente en las modalidades a partir de las cuales la interacción de diferentes medios y tecnologías comunicacionales permitió configurar este universo ficcional globalmente conocido y, en particular, sobre las formas en las que, a partir de su configuración transmediática, sus fans lo consumen, lo explotan, lo recrean y lo comparten.

Planteo del problema

“Ten cuidado de no ahogarte en tus aspiraciones”.

Darth Vader, *Rogue One: Una historia de Star Wars*

Antes de comenzar con el trabajo, es necesario exponer los supuestos de los cuales parto para llevarlo adelante, así como las preguntas a las que pretendo encontrar respuesta.

En primer lugar, considero que hay una relación directa entre las transformaciones en las modalidades de producción, circulación y recepción de la cultura mediática de masas y las estrategias de construcción y de consolidación de los universos narrativos de las producciones ficcionales, sobre todo audiovisuales, que se generan y se consumen en el marco de dicha cultura. A partir de ahí, me propongo responder algunas preguntas: ¿Pueden dilucidarse las razones que subtienden a las diversas versiones de un mundo narrativo y de sus personajes según el medio en que tomen cuerpo? ¿Qué se busca comunicar con estas variaciones? ¿Cómo repercute el auge de las narrativas transmediáticas en las modalidades que adoptan los universos narrativos de estas obras y en su misma pervivencia? ¿Cuál es el rol que juega la comunidad de fans y el público en general en estas decisiones de producción? ¿Qué aspectos de la cultura mediática popular y de las nuevas prácticas de consumo toman en cuenta los productores para caracterizar a los personajes y acontecimientos? ¿Son los fans y las audiencias de estas producciones y programas tenidos en cuenta a la hora de su elaboración, o estos son sólo “números” en la cabeza de los productores? Son estos los

interrogantes (y los que derivan de ellos) que me propongo resolver para llevar adelante esta investigación.

Con esto, intento poner a prueba la hipótesis de que las nuevas audiencias y públicos no se limitan a la mera recepción, sino que, desde su lugar, y a partir de las oportunidades para expresarse que han surgido gracias a Internet y los avances tecnológicos, participan de la creación de las producciones ficcionales de distintas plataformas, aportan ideas, formulan teorías y elaboran críticas que son cada vez más valoradas por los productores y, a su vez, que estos últimos cada vez toman más en cuenta aspectos de la comunidad fan y de la cultura mediática popular para construir los universos narrativos de sus obras.

Para dar cuenta de lo anterior, y sin dejar de lado la noción de relato mediático y su singularidad compleja, heterogénea e inestable, realizaré un recorrido por los cambios en las prácticas y la cultura que menciono más arriba, analizando sobre todo la transformación en el sistema de medios y el avance tecnológico, que considero central en el debate, con el fin de contextualizar el surgimiento de la transmedialidad. Posteriormente, describiré el fenómeno denominado “narrativas transmedia” e intentaré aplicar las observaciones que sobre él se han realizado al caso particular de *Star Wars*. Finalmente, estudiaré algunas muestras de participación, intercambios e interacciones de los fans, que son una manifestación característica de las narrativas transmedia, alrededor del universo narrativo de la saga, e intentaré comprobar si existe relación entre los aportes de los fans y las decisiones de producción.

Para resumir, mi objetivo será analizar la relación entre la construcción transmediática de los universos narrativos y las prácticas de consumo y cultura popular de los fans. Para lograrlo, me planteo describir el contenido (a saber: el argumento, los personajes, el mundo, etc.), los recursos y las herramientas narrativas de cada una de las producciones y determinar las motivaciones que llevaron a ellos; y conocer las prácticas de consumo de los fans y sus modos de recepción, en particular: su interpretación sobre las producciones, su aceptación o rechazo y los debates y las teorías que se formulan alrededor de ellas.

El relato y la ancestral costumbre de contar historias

“Transmite siempre todo lo que aprendas”.

Yoda a Luke, *Star Wars – Episodio VI: El retorno del Sith*

Desde los mismos inicios de la vida en sociedad, una de las prácticas más antiguas de los seres humanos ha sido la de narrar: “...el relato está presente en todos los tiempos, en todos los lugares, en todas las sociedades; el relato comienza con la historia misma de la humanidad; no hay ni ha habido jamás en parte alguna un pueblo sin relatos”, escribe Barthes en *Introducción al análisis estructural de los relatos* (1977). ¿Por qué es importante estudiarlo? El contar historias no es sólo una práctica aislada, una mera forma de entretenimiento, sino que constituye una de las más genuinas expresiones culturales, cualquiera sea el pueblo en cuestión. A través de los relatos que caracterizan a cada sociedad y a cada época, aprendemos de sus creencias, de sus costumbres, de las modalidades de relación vigentes en las mismas, de las formas de interacción con otras sociedades. Con sólo leer la Odisea, podemos conocer el sistema de deidades de la Antigua Grecia, sus formas de vida y de participación política, su ser como ciudadanos, su concepción de la vida y la muerte. Con sólo leer la Piedra Rosetta, nos enteramos de las tareas que competían al rey de Egipto hace veinticinco siglos y de cómo se generó el culto y la adoración que su pueblo le tenía. El relato, o mejor dicho, los relatos característicos de cada pueblo, de cada sociedad, incluso de cada generación, bien podrían ser y actuar como su carta de presentación.

Viéndolo como un “instrumento”, una manifestación de la cultura, el relato se transforma con ella, se multiplica y se expande, abriendo un espectro prácticamente infinito de variaciones en la forma de narrar. Así, hemos pasado del relato oral del mito griego en el ágora de la polis a, por ejemplo, las fotonovelas italianas, que carecen de palabras. Alrededor de ellas, cómics, películas, videojuegos, anécdotas, testimonios en los juicios, entrevistas, discursos políticos. Variaciones de un único fenómeno: el relato.

¿Qué es, entonces, el relato? Según Metz (1972), el relato posee ciertas características que permiten diferenciarlo de otro tipo de textos y que le otorgan especificidad. Según el autor, el relato se reconoce en que tiene un principio y un final (es decir, es cerrado), tiene una doble temporalidad (de la narración y de lo narrado), es un discurso (es enunciado por alguien y *para* alguien), irrealiza aquello que narra y, por último, es un conjunto de acontecimientos. A partir de estas características, Metz propone definir al relato como “discurso cerrado que irrealiza una secuencia temporal de acontecimientos” (Metz, 1972, pág. 53).

Sin embargo, más allá de sus características estructurales, es importante considerar a los relatos como fenómenos sociales, como se expresa más arriba: formas de expresión y manifestación culturales. Estos no son sólo lo que narran, la historia que contienen, sino que comprenden también la acción y situación de la narración en la que suceden. En *Análisis de la televisión* (1999), Casetti y Di Chio postulan tres ideas básicas para considerar al relato como un texto más allá de su estructura lingüística. Estas son considerar al texto narrativo como evento, como una propuesta y como un recurso.

Evento, en el sentido en que sucede en un lugar y tiempo determinados, pero también en el sentido en que produce *efectos* sobre ese contexto en el que surge: “Algo que ocurre en alguna parte, en algún momento, para alguien; un acontecimiento, quizás minúsculo [...], pero que entra literalmente en nuestro mundo” (Casetti & Di Chio, 1999, pág. 294).

En segundo lugar, el relato es una *propuesta* porque no tiene un sentido definido y definitivo, sino que permite ser interpretado por sus receptores: “El texto es el lugar donde se confrontan todo lo que el emisor quiere decir, lo que consigue expresar concretamente y lo que el destinatario comprende del mensaje” (Casetti & Di Chio, 1999, pág. 295). Así, el significado del texto termina siendo el resultado de una negociación entre emisor y receptor, con el mismo texto de por medio.

Por último, el relato es también un *recurso*. Por ejemplo, para la generación, la consolidación o la transformación de identidades sociales y culturales. Esto va de la mano con un fenómeno que se analizará más adelante: el surgimiento de nuevas prácticas de consumo en general, y de los fans en particular. Los destinatarios de los textos no se limitan a la interpretación, sino que los asimilan y se los apropian, “reciclándolos”. De esto se deriva que se pueda hablar de “funciones” del texto. En efecto: “Su capacidad de prestarse a ser un «recurso social» lo convierte en un objeto capaz de saturar una necesidad, alcanzar una meta, acercarse a un objetivo. Su presencia se puede percibir en relación con un fin” (Casetti & Di Chio, 1999, pág. 297).

¿Qué caracteriza entonces al relato mediático por sobre el relato en general, que lo diferencia y permite estudiarlo en particular? El relato está dotado de una especificidad distintiva, que es a la vez compleja e inestable: compleja porque el relato mediático se configura a partir del cruce ineludible y simultáneo de una variedad de factores, como las tecnologías usadas y las oportunidades que estas presentan, las condiciones económicas de su producción y determinaciones de la coyuntura, por ejemplo. Por otro lado, esta especificidad es también inestable, porque en la relación de estos factores a partir de la cual surgen los distintos relatos, el peso que cada uno de ellos tiene sobre los demás es dispar y cambiante. Esto significa que, en determinados relatos, cierto factor puede influir más que otro, mientras que en otro tipo de narraciones, esos otros factores serán más importantes que los primeros (Biselli, 2014). Para realizar un análisis narrativo de un relato mediático, entonces, será fundamental hacer hincapié en esa heterogeneidad de elementos a partir de los cuáles se construye y

caracteriza, pero a la vez estudiar la manera en la que estos se relacionan, cuáles gravitan más y cuáles menos.

A partir de estas ideas es como pretendo tomar el universo narrativo de *Star Wars* como un relato y analizarlo, tanto estructuralmente como en su carácter fenomenológico social. Comenzaré por describir su contenido, a saber: su argumento, sus personajes, sus diálogos, y cómo estos elementos fueron concebidos y producidos; para luego abordar la expansión y distribución de este mismo contenido a través de varias producciones creadas para diferentes medios, abordando así la configuración de su universo narrativo y su carácter transmediático. Además, las últimas dos ideas de Casetti y Di Chio me permiten analizar las interacciones de los fans con la franquicia, sus modos de representación y sus formas de apropiación y de consumo de ella, lo cual es un fenómeno característico de las narrativas transmedia. Retomaré estas ideas al momento de ahondar en los intercambios de fans referentes a debates en foros, teorías, propuestas a los productores y opiniones sobre los distintos productos de *Star Wars*.

Concibiendo *Star Wars*: ¿Qué quiso contar George Lucas?

“Tu enfoque determina tu realidad”

Qui-Gon Jinn, *Star Wars – Episodio I: La amenaza fantasma*

Antes de sumergirme de lleno en el carácter transmediático de la franquicia, creo pertinente analizar cómo esta llegó a ser, de qué manera se llevó a cabo su producción, qué posición le asignó a su público y cómo se transformó en una obra de culto, que es, a grandes rasgos, el puntapié inicial que permite la expansión transmediática. Todo esto comienza con la película original.

En una entrevista previa al inicio del rodaje de *Star Wars* (entendiendo por *Star Wars* la película que luego sería llamada *Star Wars – Episodio IV: Una nueva esperanza*, la primera entrega de la saga), se le preguntó a George Lucas cuáles eran sus próximos proyectos, a lo que el director respondió: “Estoy trabajando en un *western* ambientado en el espacio exterior”. Su respuesta causó incertidumbre entre los presentes, por lo que Lucas agregó: “No se preocupen, a los chicos de 10 años les va a encantar”. Por más ridícula que suene, esta sola declaración del director ya es motivo de análisis. Primero, para ver cómo la estructura narrativa se configura, en sus instancias más prematuras, a partir de la cruce entre elementos de distintos géneros y, en segundo lugar, qué público o, para ponerlo en términos de Eco (1993), qué “lector modelo” imaginaba Lucas del otro lado de la pantalla, imagen determinante para comenzar a bocetar los elementos principales de su obra.

El género

Con respecto a la primera cuestión, cabe destacar las consideraciones de Rick Altman sobre los géneros cinematográficos. Estos son de carácter

polivalente: son a la vez un criterio de clasificación, un contrato entre película y espectador, un esquema de producción para los productores y un molde para la creación de nuevas obras (Altman, 2000). De esta forma, no sólo se debe ver al género como un simple rejunte de elementos y recursos técnicos y cinematográficos (usos de determinados planos, ambientaciones, paisajes, decoración) sino también contemplar su dimensión “sociocultural”, es decir: todas aquellas expectativas que un determinado público espera de ese género y los “códigos y contratos” de consumo y recepción que determinado género *propone* a ese público (a pesar de que Altman habla de “exigir”, desde mi punto de vista y, entendiendo la relación del espectador con el texto como una “negociación”, tomando como base los aportes que mencioné de Casetti y Di Chio, creo que en este caso corresponde el término “proponer”). El género viene entonces a actuar como una convención que, por un lado, delimita a los productores una “zona segura” poblada de diferentes elementos a través de la cual pueden moverse sabiendo que el público aceptará esos determinados elementos y, por otro lado, una guía de orientación para el espectador, que sabe de antemano qué está yendo a ver al cine pero que también puede frustrarse si no sigue esta orientación que se le ofrece.

De acuerdo con el American Film Institute (AFI), el *western* es “un género de películas situadas en el oeste estadounidense que encarnan el espíritu, la lucha y la caída de la nueva frontera. Los *westerns* ofrecen imágenes emblemáticas de un tiempo pasado, y posiblemente de un tiempo que nunca sucedió”. Además, en el argumento básico de los *westerns*, se suele encontrar el objetivo de mantener la ley y el orden en la frontera, dándose historias de acción de ritmo intenso. Normalmente, las raíces sobre las que se funda la trama son conflictos arquetípicos binarios (el bien contra el mal, autoridad contra rebeldía, orden contra caos), frecuentemente buscando que el héroe represente un polo y el villano su polo opuesto, como las dos caras de una moneda. Otros elementos comunes del *western* suelen ser de naturaleza hostil, como armas, tiroteos, violencia y masacres, asaltos y robos, persecuciones y escapes, duelos, secuencias de “buscar y destruir”,

paisajes impactantes y ropa característica. Los héroes de este género, por otro lado, suelen caracterizarse como hombres masculinos responsables de restablecer la paz y el orden en sus comunidades, con fuertes principios de integridad, coraje y moral.

De todas maneras, es inevitable notar, ya observando el producto acabado, los elementos más idóneos de la *ciencia ficción*: avances tecnológicos y su repercusión en el orden social, viajes a través del espacio a otras galaxias, subtextos de naturaleza filosófica que cuestionan nuestra concepción de sociedad, poder, gobierno.

En *Una nueva esperanza* se combinan los elementos de ambos géneros: El héroe del *western*, junto con sus compañeros justicieros, que buscan reestablecer la paz en su “comunidad”, perturbada por los tiranos extranjeros hostiles, enredándose en una lucha entre el “lado oscuro” y “la luz” entre tiroteos, grandes batallas, persecuciones espaciales y escabullidas en territorio enemigo buscando sabotear sus armas. Los caballos del *western* son reemplazados por *X-Wings* de la ciencia ficción, los indios nativos americanos por alienígenas y clones y los trenes y bancos del condado por bases espaciales y *Estrellas de la Muerte*. La declaración de Lucas, absurda en aquella entrevista, no lo fue tanto luego del resultado final.

¿Por qué, entonces, si cuenta con tantos elementos del *western* clásico estadounidense, se considera a *Star Wars* como perteneciente al género de ciencia ficción? Altman explica:

Los géneros residen en un tema y una estructura determinados o en un corpus de películas que comparten un tema y una estructura específicos. En consecuencia, para que las películas puedan reconocerse como constitutivas de un género, deben tener un tema en común y una estructura común, una configuración del tema que fuese su denominador común (Altman, 2000, págs. 46-47).

Si bien la estructura de *Una nueva esperanza* responde a elementos tanto del género del oeste como de la ciencia ficción, el tema que trata se aleja definitivamente de aquellos que caracterizan a las películas del primer tipo

y se decanta hacia los del segundo: estructura y tema coinciden entonces en el género de la ciencia ficción.

El público (y la imagen que de él se tiene)

Del otro lado, está la visión de Lucas sobre el público para el cual estaba dirigida la película. Más de una vez, el creador de la franquicia ha declarado que *Star Wars* siempre fue dirigido a audiencias menores de edad, incluso niños de entre 10 y 12 años. Es importante recordar en este momento la afirmación de Dominique Pasquier en su texto *La televisión como experiencia*: “La producción se basa en una anticipación de las expectativas y en una incorporación de las reacciones del público” (Pasquier, 1999, pág. 237). El autor agrega, además, que la película como producto final termina siendo el resultado de las diferentes imágenes que quienes las realizan tienen del público, y que estas mismas imágenes se basan tanto en experiencias pasadas (reacciones a películas y obras similares), racionalidades económicas (en el sentido de costos de producción, tecnologías utilizadas, escenografía, en fin: modos de realización) y, por último, percepciones de naturaleza más intuitiva y personal (Pasquier, 1999).

Analizaré, entonces, estas formas de producción que colocan en un lugar central a su público (o mejor dicho, a la imagen que la industria tiene de él). Considerando las observaciones de Pasquier, se puede decir que el que los productores hayan visualizado un público infantil fue determinante para que Lucas apelara a ciertos elementos narrativos que respondieran a las necesidades, intereses y demandas de quienes conforman este público (en este caso, niños y adolescentes). En palabras del propio George Lucas: “Amistades, honestidad, confianza, hacer lo correcto, vivir del lado correcto y alejarse del lado oscuro. Esas eran las cosas que quería transmitir” (Alexander, 2017). No es casual, entonces, la inclusión de personajes secundarios de carácter torpe y cómico, como la ya clásica dupla de *droides* C-3PO (inspirado ostensiblemente en el hombre de hojalata de *El mago de Oz*) y R2-D2, incluidos para acompañar y saciar el interés de los niños en el espacio, los robots y la tecnología que a principios de los '70 ya comenzaba a verse en juguetes de humanoides articulados y las primeras

máquinas de arcade, cuyos videojuegos como el *Galaxy Game* o *Computer Space*, considerados dentro de los primeros videojuegos de *arcade* del mundo, se ambientaban en el espacio. A esto se puede agregar también la caracterización de algunos de sus personajes principales: Luke, el héroe y protagonista, es un chico de diecinueve años de carácter alegre, aventurero y curioso. Los villanos, sus enemigos, son mucho mayores que él, retratados siempre como individuos sombríos y misteriosos, que buscan seducirlo y profanarlo. Su maestro Obi-Wan, por otro lado, es una figura paternal que lo guía y apadrina en su aprendizaje, manteniéndolo alejado de la oscuridad, protegiéndolo.

No sólo es interesante analizar estos elementos, sino también la forma en la que estos son tratados, cómo se relacionan entre ellos y con el relato en sí. Es decir, no sólo el contenido, sino también la forma narrativa se ve afectada por la idea del público. Es así como, incluso en las situaciones más dramáticas de la historia, nunca falta una inyección de humor inocente con el claro objetivo de relajar al espectador, recordándole que el estrés y la preocupación no son parte de la experiencia cinematográfica que está experimentando. La mítica frase “Tengo un mal presentimiento sobre esto”, dicha por Han Solo a punto de ser aplastado hasta morir, es un ejemplo de cómo el director intenta desdramatizar los momentos más tensos y de mayor peligro para los personajes. El *gag* luego sería furor entre el público por su humor casual y desenfadado, tanto que en cada una de las películas de la saga, la frase se repite al menos una vez. Luego sería utilizada como referencia a las películas originales en los distintos cómics, videojuegos, series de televisión, libros, estampas en remeras e impresiones en tazas, siendo, quizás, una de las primeras muestras (además de las más simples y básicas) de convergencia mediática (Wookieepedia).



Ilustración 1: R2-D2 fue un personaje estratégicamente incluido para captar el interés de los niños.

De esta forma, se puede ver cómo el público que el director imaginó influye de forma determinante no sólo en el contenido, la temática de su obra, sino también en el tratamiento que se le da, lo cual termina definiendo gran parte de la narración de la película. Sin embargo, el rol de la audiencia en la construcción narrativa de la saga no se detiene aquí. Todo lo contrario: seguiría cobrando más importancia con el avance de la saga.

La atención a las reacciones en el avance de la saga

Recapitulando: hasta aquí he intentado exponer el complejo entramado de factores e influencias a partir de las cuáles se terminó configurando la estructura narrativa de la primera película de la saga. Comenzaré a abordar ahora la expansión de *Star Wars*, que fue de este filme original a una trilogía, que luego sería conocida como trilogía original, y a su correspondiente trilogía precuela. Esto con el fin de demostrar la incorporación de las respuestas del público y su repercusión en la narratividad de la saga (vale recordar que, en este momento de análisis, todavía no se considera una franquicia transmedia, puesto que todo el contenido se presenta aún en un solo medio: el cine).

La realmente increíble fascinación que *Una nueva esperanza* generó en audiencias verdaderamente heterogéneas (en términos de edad, nivel

socioeconómico, cultural, geográfico, etc.) fue, en primer lugar, motivo por el cual se decidió continuar con el argumento en sucesivas películas nuevas y, en segundo lugar, disparador para que los productores comenzaran a incorporar elementos que sirvieran para representar este nuevo público masivo y global. Si bien no se prescindió de elementos cómicos e infantiles (en la segunda entrega se incluyó al maestro Yoda, un simpático alienígena verde con fisonomía de duende, y en la tercera se dio un gran protagonismo a unas criaturas llamadas Ewoks, que casi recreaban a los extremadamente populares osos de peluche), también se comenzaron a ver escenas cargadas de dramatismo y ambientaciones mucho más oscuras y controversiales. Por supuesto, ya sabiendo que habría una siguiente película y que éste no sería el final definitivo, si *Una nueva esperanza* representaba el triunfo del bien sobre el mal, *El imperio contraataca* es lisa y llanamente lo opuesto. El héroe juvenil y alegre de la anterior entrega muestra, en esta ocasión, su otra cara: tras quedar varado en Dagobah, un planeta pantanoso adonde se interna con el maestro Yoda y si bien logra superar las dificultades, Luke deja entrever frustraciones, temores y angustias profundas de su personalidad. Además, ya sobre el final de la película, el protagonista es traicionado, su misión fracasa y él debe enfrentar la cruda realidad de su ascendencia en la escena más dramática de toda la franquicia, llegando incluso a perder un brazo. En todo momento, se muestra al personaje principal sobrepasado por su responsabilidad y de ninguna manera preparado para las dificultades a las que debe hacer frente. Este cambio en el tratamiento del contenido y la temática con respecto a su predecesor responde a dos factores:

- La necesidad (comercial) de atrapar al público, al cual se lo imaginaba ya mucho mayor y maduro que en el episodio anterior.
- La preparación de la ambientación para una tercera entrega, que culminaría con la historia de la trilogía (por supuesto, si el final del episodio V fuera conclusivo y “feliz”, no habría conflicto en el capítulo siguiente, o bien podría haberlo, pero los acontecimientos no tendrían la continuidad para generar el interés que sí generaría una

diégesis continua y que se extendiera a través de los diferentes capítulos).

Estas decisiones estratégicas se repetirían en cada nueva entrega de la saga, a veces incluso generando polémica (en el episodio III, el más oscuro de las precuelas, Anakin Skywalker, protagonista principal de la trilogía, asesina sin vacilación a niños indefensos). Junto a ellas, además, se incluirían elementos de naturaleza heterogénea, como la inclusión de personajes de distintas etnias (en *Una nueva esperanza*, los roles centrales fueron cubiertos íntegramente por protagonistas de tez blanca, algo que contrasta innegablemente con *El despertar de la fuerza*, cuyos tres personajes centrales son un afroamericano, un latino y una mujer caucásica, a quién se le dio el protagonismo principal por primera vez). Se trata de una estrategia para lograr, como dice Gubern, un efecto de “identificación-proyección por parte de la audiencia, que vive por procuración, de un modo vicarial, grandes pasiones y grandes dramas, que le hacen sentirse superior, en una operación de autoennoblecimiento o autosublimación”. Sobre esto, Gubern agrega además que “el espectador vive en realidad un desdoblamiento proyectivo, de modo que se siente solidario y se identifica con el personaje positivo, mientras que libera sus frustraciones y sus ansias destructivas a través del personaje malvado” (Gubern, 1999, pág. 34). Respecto de esto último, es innegable que Lucas lo logró con creces con su icónico villano Darth Vader. La fascinación de la que fue objeto, así como su redención en el episodio VI lo hicieron uno de los personajes a los que mayor culto se ha rendido en la historia del cine. Debido a esto, se decidió que toda la trilogía precuela, entonces, se desarrollara en torno al arco de este personaje, su evolución y cómo llegó a ser el poderoso *Sith*, principal antagonista de la primera trilogía y protagonista de la segunda.



Ilustración 2: "Brasil, soy tu padre". El carácter épico de Darth Vader logró que se lo transformara en ícono de diferentes valores, incluso fuera del ámbito cinematográfico.

El gran mito cinematográfico del siglo XX

“Hay historias sobre lo que pasó”

“Son ciertas, todas ellas”

Rey y Han Solo, *Star Wars – Episodio VII: El despertar de la fuerza*

Todas estas estrategias técnicas y tecnológicas, recursos narrativos utilizados, caracterizaciones de personajes y mundos, en fin, decisiones de producción mencionadas más arriba, han logrado que *Star Wars* y sus protagonistas se convirtieran en el gran mito cinematográfico de su época. Considero que este carácter de mito no fue secundario, sino que constituyó un factor determinante para que la franquicia evolucionara en un universo narrativo transmediático, y es por eso que me gustaría tratar este tema, aunque sea brevemente.

Cabe recordar cómo Eco define la mitificación: “Simbolización inconsciente, como identificación del objeto con una suma de finalidades no siempre racionalizables, como proyección en la imagen de tendencias, aspiraciones y temores, emergidos particularmente en un individuo, en una comunidad, en todo un período histórico” (Eco, 1995, pág. 249). Aquí vuelve a entrar en juego ese efecto de “identificación-proyección” del que hablaba Gubern, el cual contribuye a la mitificación de los personajes. Eco agrega, sin embargo, que en las sociedades actuales, sociedades “industriales de masas”, los mecanismos de mitificación se asemejan a aquellos de las sociedades primitivas: “Se trata de la identificación privada y subjetiva, en su origen, entre un objeto o una imagen y una suma de finalidad, ya consciente ya inconsciente, de forma que se realice una unidad entre imágenes y aspiraciones”. El carácter de la mitificación contemporánea termina entonces siendo ambiguo, puesto que se realiza en dos niveles: uno “público”, si se quiere, ya que responde a valores universales de una

sociedad y se produce en base a las demandas y expectativas populares, y otro “privado” que se sustenta en las aspiraciones y deseos personales.

Por otro lado, Gubern (1999) afirma que existen tres recursos mitogénicos de los que se sirven los productores audiovisuales para lograr este propósito en la serialidad televisiva. Estos son:

- La presencia de los personajes en el ámbito privado, doméstico.
- La configuración de los personajes en arquetipos reconocibles.
- El flujo biográfico de los personajes, su evolución y su arco.

En el caso concreto de Star Wars, el primer recurso no fue posible sino hasta que la película comenzó a distribuirse a través de VHS, y posteriormente DVDs, expandiéndose luego este efecto con una enorme fuerza a través del merchandising oficial de la franquicia. En distintos hogares alrededor del globo se pueden encontrar acolchados del Halcón Milenario, lámparas y muñecos de *Stormtroopers*, figuras en miniatura de Darth Vader, posters de Luke y Leia y peluches de Chewbacca.



Ilustración 3: Star Wars llegó a ocupar un lugar central en la decoración de hogares de muchos fanáticos.

Con respecto al segundo recurso, ya se dijo más arriba cómo los personajes responden a ciertos modelos de personalidad, permitiendo que

las audiencias se vean reconocidas en cada uno de ellos. Es así como todos vemos en Luke al “niño que todos llevamos dentro”, en Han Solo al carismático galán que todos en algún momento quisimos ser, en Anakin Skywalker al joven que daría absolutamente todo por la persona que ama, aunque eso lo lleve a equivocarse, en Leia a la mujer que desafía a todos aquellos que ponen dudas de ella y les demuestra de qué es capaz y en Kylo Ren al hombre bueno, pero inseguro y confundido sobre cuál es su propósito.

Por último, el tercer ítem es quizás el que con más fuerza se ve representado en *Star Wars*. La evolución de los personajes, siendo la de Darth Vader la más notoria y descrita a lo largo de la saga, caló y cala hondo en aquellos que se disponen a disfrutar de la saga. Es así como podemos presenciar cómo el pequeño y sumiso esclavo Anakin, de diez años, se transforma en un caballero Jedi, adquiriendo cada vez más poder, dejando atrás su sumisión e inocencia y desafiando a las autoridades y a las normas y códigos de la orden, sacrificando todo por un amor que no logra salvar, mientras su personalidad se vuelve cada vez más oscura, para, finalmente, encontrar redención en un acto final de misericordia y empatía. Es la historia épica del héroe que se convierte en leyenda, que bien podría compararse con la mitogenia tradicional de la iglesia:

La imagen religiosa tradicional era la de un personaje, de origen divino o humano, que en la imagen permanecía fijado en sus características eternas y en su vicisitud irreversible. No se excluía la posibilidad de que existiera, detrás del personaje, además de un conjunto de características, una historia: pero esa historia estaba ya definida por un desarrollo determinado, y constituía la fisonomía del personaje de forma definitiva (Eco, 1995, pág. 262).

Sin dudas, es este tipo de mito el que termina configurando la narración, que incluso es realizada en retrospectiva (no se debe olvidar que, al inicio de cada obra de la saga, la gráfica nos aclara que los hechos sucedieron “mucho tiempo atrás, en una galaxia muy, muy lejana”). El mito de *Star Wars* funciona como tal en un sentido ambivalente, tanto dentro como fuera de la diégesis. Es decir: no sólo los fans y los espectadores en general

reconocen el carácter mítico de la saga y sus personajes, sino que también dentro de sí misma, sus propios personajes conciben los eventos que ellos mismos protagonizan como míticos. Esto se ve de forma ostensible en el episodio VII, el primero de la trilogía secuela, muchos años después de la Batalla de Yavin, en la que Rey comenta que “hay historias sobre lo que ocurrió”, refiriéndose a los mismos acontecimientos que se narraron por primera vez en la trilogía original allá por finales de la década del '70. Siguiendo un recurso probablemente usado por primera vez por Cervantes en el *Quijote*, los personajes ficticios de la saga experimentan las historias precedentes de forma similar a quienes nos encontramos del otro lado de la cuarta pared. De todas formas, eso no significa que *Star Wars* no se haya constituido como uno de los grandes mitos cinematográficos de la historia del cine. Todo lo contrario: fue a partir de allí que la franquicia fue tomando forma hasta llegar a ser el conglomerado gigantesco que hoy es, que sigue en una expansión constante y que no parece tener límite.

Una galaxia de cambios: Medios, consumo y cultura

*“No puedes detener lo que cambia,
así como no puedes detener que
los soles se oculten”.*

Shmi Skywalker a Anakin, *Star Wars – Episodio I: La amenaza fantasma*

Las narrativas transmedia son un fenómeno complejo y constituido de diversos matices. Comprende formas de estructuración narrativa, estrategias de marketing, modelo de relaciones entre los productores, sus textos y quienes lo consumen, y prácticas culturales. Todas estas dimensiones de la transmedialidad no pueden ser casuales, por el contrario: responden a una variedad de transformaciones tecnológicas y socioculturales que comienzan a darse a finales del siglo XX y principios del XXI. En este capítulo, pretendo hacer una contextualización del marco en el cual empiezan a surgir y configurarse las narrativas transmediáticas a partir de tres factores fundamentales que, dicho sea de paso, están fuertemente vinculados entre sí: los cambios en las prácticas de consumo, el auge de la llamada “cultura popular” y la reestructuración y reconfiguración del sistema de medios contemporáneo.

Medios y mediaciones

Es innegable que los medios a los que tan familiarizados estamos (o creemos estar) han experimentado y experimentan aún numerosos cambios. En este sentido, creo fundamental describir algunos cambios fundamentales que transformaron el sistema mediático en general. Para esto, primero se debe hacer un recorrido histórico, puesto que se asume que este sistema de medios es consecuencia y producto de aquellos que le preceden. Como dice Mirta Varela (2009, pág. 210), “...el modo en el que otros medios de comunicación interactuaron entre sí en diferentes épocas de emergencia y transformación de las técnicas de comunicación podría

decirnos [...] algo acerca de cómo se relacionan entre sí en la actualidad”. De todas formas, no se trata sólo de cómo los medios se relacionan entre sí. Si bien es necesario comprender estas relaciones y, de hecho, se abordarán más adelante en este trabajo, es necesario concebir al medio más allá de su inmanencia, de su aspecto técnico y sus modos de producción, sino también hacia afuera, hacia la sociedad y las formas de apropiación y consumo de estos mismos medios y sus contenidos. De esta forma, la noción de medio adquiere una dimensión completamente nueva. En efecto:

Para definir los media, es necesario entonces, partir de un modelo que funcione en dos niveles. En primer lugar, un medio es una tecnología que habilita la comunicación. En segundo lugar, un medio es un conjunto de prácticas sociales y culturales que han crecido alrededor de esa tecnología (Varela, 2009, pág. 213).

Será entonces teniendo en cuenta estas dos dimensiones de los medios: la primera, referente a sus instrumentos, potencialidades y capacidades técnico-tecnológicas; la segunda, respecto a las prácticas de consumo y apropiación que los rodean, que intentaré analizar su evolución y las transformaciones sociales y culturales que este proceso provocó. Sobre esto también vale recordar cómo se van definiendo social y culturalmente las nuevas tecnologías:

Cada vez que aparece una nueva tecnología, ésta es hablada por la sociedad y sus instituciones. La tecnología se convierte en objeto del discurso y entra a formar parte de una trama cultural donde conocimiento y poder se entremezclan. Estas condiciones culturales, tarde o temprano, terminarán por resignificar a esa tecnología (Scolari, 2013, pág. 72).

Estas visiones de los medios nos llevan a pensar necesariamente en lo que Martín-Barbero llamó “mediaciones”, entendiendo estas como espacios y formas de uso y apropiación de bienes culturales producidos desde las clases o grupos dominantes por los sectores subalternos (Martín-Barbero, 1987). Las mediaciones suponen una resignificación de estos mismos bienes culturales y de los mensajes dominantes que circulan por los medios de comunicación, como así también de las relaciones entre los sectores

sociales. Resignificación necesariamente tiene como consecuencia alteraciones en el orden social y político y en la forma de concebir la cultura.

De unos pocos a todo el mundo

Uno de los factores más incidentes en las prácticas culturales de consumo mediático se debió a la masificación y popularización del acceso a los medios y sus productos. La primera gran muestra de esta transformación se da con la invención de la prensa rotativa, a mediados del siglo XIX. La máquina permitía imprimir volúmenes inmensos de documentos de todo tipo. Esto permitió no sólo la amplitud de la recepción de publicaciones periódicas, por ejemplo, sino que también fue el disparador para la creación de nuevos tipos de relatos literarios. El surgimiento del folletín, que fue el primer tipo de texto decididamente ficcional producto de la cultura mediática de masas (entendiendo a los medios en su sentido tradicional), inició un largo camino que conduce a nuestros:

Fenómeno cultural mucho más que literario, el folletín conforma un espacio privilegiado para estudiar la emergencia no sólo de un medio de comunicación dirigido a las masas, sino de un nuevo modo de comunicación entre las clases. [...] Plantearse el folletín como hecho cultural significa de entrada romper con el mito de la escritura para abrir la historia a la pluralidad y heterogeneidad de las experiencias literarias. Y en segundo lugar desplazar la lectura del campo ideológico para leer no sólo la dominante, sino las diferentes lógicas en conflicto tanto en la producción como en el consumo (Martín-Barbero, 1987, pág. 136).

El advenimiento del folletín fue revolucionario para un sistema de medios que expandió sus alcances, no sólo verticalmente a distintos sectores de la sociedad, sino horizontalmente, a una audiencia mucho más amplia. Las novelas de folletín gozaron de una acogida universal y fueron el disparador de nuevas prácticas culturales y comunicativas, como sus lecturas colectivas en espacios públicos, que convocaban todo tipo de lectores de distintas clases y niveles de preparación intelectual. El crecimiento de las nuevas audiencias, sobre todo de las poco educadas, unido a los adelantos tecnológicos de impresión, abrieron una puerta de entrada para otro factor de cambio en el medio: las ilustraciones. “El siglo XIX es sin duda alguna el siglo de la imagen como forma dominante de comunicación y hacia

finales del XIX, ésta, en su doble proyección, impresa o en movimiento, ganará territorio a la letra impresa” escribe Mercedes López Suarez (2009, pág. 56), sentando las bases para la aparición de otro medio novedoso, que aún es un producto central dentro de lo que conocemos como cultura popular: el cómic.

Ya años adelante, este proceso se repitió a escalas mucho mayores con las llegadas de la antena de radiodifusión y el *broadcasting*. Esta vez, las nuevas tecnologías permitieron una ampliación de la audiencia a nivel global, eliminando por completo la dificultad de la distancia. Mediante la radiodifusión, un único emisor podía dirigirse a miles y posteriormente millones de receptores dispersos geográficamente. De este modo, audiencias alrededor del mundo podían ver los mismos programas, escuchar la misma música, venerar a las mismas estrellas, configurando en cierta forma una “cultura común” (Varela, 2009). Si antes hablamos entonces de una “popularización” de la cultura, aquí corresponde hablar ya de “globalización”.

Por último, si quedaba algún “hueco” por cubrir, este fue rellenado con el auge de internet y, posteriormente, de la *World Wide Web*. Sin lugar a dudas, significó la más grande revolución en materia de comunicación e información. Internet no sólo permitió terminar de unir al mundo en una red global, sino que permitió a los internautas crear sus propias comunidades, sus propios espacios. Ya no estaban sometidos a la grilla televisiva, sino que podían ellos mismos diagramar su propia grilla, agruparse por afinidades e intereses, en fin, definir su propio medio.

De las esferas públicas al ámbito privado

Otra de las transformaciones que tuvo lugar debido al desarrollo de las tecnologías también fue la conquista por parte de los soportes mediáticos del espacio doméstico en las casas de cada consumidor. Las prácticas grupales y en algunos casos masivas que se asociaban a los medios de comunicación fueron cediendo ante el consumo particular privado y personal. Así, las reuniones en plazas para realizar lecturas de la última entrega del folletín dieron paso a la lectura de la novela en la comodidad

del sillón y, posteriormente, a verla por cable con un simple cambio de canal. Si bien algunas de estas prácticas de consumo en el espacio público o en grupos no murieron, como el cine o los recitales de música, hoy sabemos podemos descargar una película en nuestra computadora o verla mediante cualquier servicio de *streaming*, sin tener que acudir a ninguna proyección con otros cientos de personas, podemos abrir YouTube con sólo un toque en la pantalla del teléfono y, desde la lejanía, seguir en vivo y en directo el concierto de nuestra banda favorita. A propósito de esto, David Morley (2008, pág. 130) señala que “las personas se han adaptado a las capacidades que esas nuevas tecnologías les ofrecen para permitirles, literalmente, estar en dos lugares al mismo tiempo”.

¿Qué consecuencias tuvo esta mudanza de los medios a la esfera doméstica? En primer lugar, transformó por completo las prácticas de su consumo. Lo que solía ser una actividad ritual (ir a las lecturas de novelas en las plazas públicas, juntarse con amigos a ver un programa en particular) se transformó en ritualización, es decir, una actividad cotidiana, parte de la rutina de todos los días. Al incorporar los medios en nuestro día a día, los consumimos de forma casi imperceptible, dejamos la televisión encendida por el sólo hecho de “sentirnos acompañados”, escuchamos la radio como si mantuviéramos una conversación con el locutor.

Por otro lado, la “tecnologización” del hogar ciertamente modificó la forma de relacionarnos entre nosotros. La posibilidad de estar conectados permanentemente nos acerca a aquellos que están a miles de kilómetros de distancia, mientras que la capacidad de trasladar nuestra conciencia al mundo digital nos permite aislarnos incluso aunque estemos rodeados de miles de personas. Este aspecto será fundamental para la constitución de comunidades de fans, como se verá más adelante.

Sin embargo, hay un aspecto particular de la domesticación de los medios de comunicación que considero merecedor de atención, en particular para las narrativas transmedia. Vale recordar que se considera al medio no sólo la tecnología que posibilita una comunicación, sino las prácticas culturales y sociales que surgen alrededor de dicha tecnología. Ahora bien, una computadora personal con acceso a internet, por ejemplo, puede ser

utilizada para leer todo tipo de novelas y producciones en línea, pero también puede ser utilizada para producirlas. Mediante complejos *software* de programación, cualquiera puede crear su propia película, su música, su página web y su canal de videos y *streaming*. La mediatización del hogar transformó a los medios dando lugar a nuevas prácticas, posibilitando a los consumidores apropiarse de los medios de producción culturales.

Es importante destacar sin embargo que estos medios, una vez que se instalan en un sistema y una red autónomos, continúan funcionando dentro de un amplio espectro de posibilidades comunicativas. Así, la introducción de nuevas tecnologías al sistema no “desplaza” a los viejos medios, sino que los reconfigura, los transforma y los reasigna dentro del mismo sistema. Esta integración permite lo que Jenkins llama “convergencia mediática”, de la cual hablaré más adelante.

El consumo

Unas páginas atrás, al inicio de este trabajo, retomé dos consideraciones fundamentales de Casetti y Di Chio para concebir al texto mediático. Estas eran la del texto como una propuesta, una negociación, y la del texto como un objeto funcional, dotado de una utilidad. Ahora bien, tanto la interpretación de un texto (en este caso un relato mediático), como su aplicación para un fin particular están vinculadas, o mejor dicho, forman parte de un concepto fundamental: el consumo. En efecto, para ser interpretado y usado, un texto primero debe ser consumido. Para entender una película, para escribir una crítica sobre ella, publicarla, utilizarla como referencia para explicar una situación de la vida real, primero hay que verla.

Visto de esta manera, hay que decir que el consumo no se limita únicamente a la adquisición o recepción de un producto, como solía (y en algunos casos todavía suele) entenderse. Por el contrario, este debe entenderse como una práctica activa: “En el consumo, contrariamente a las connotaciones pasivas que esa fórmula aún tiene para muchos, ocurren movimientos de asimilación, rechazo, negociación, y refuncionalización de aquello que los emisores proponen” (García Canclini, 2012, pág. 7). En un sentido histórico, el autor considera que los cambios en esta práctica

fueron, a grandes rasgos, los que impulsaron una transformación en las manifestaciones sociales y culturales, principalmente en el arte y la literatura, que se independizaron de las instituciones hegemónicas y pasaron de ser disciplinas de las elites y los altos sectores de la sociedad a popularizarse, en gran parte por la actitud de sus receptores de volver a ponerlas en circulación y difundirla al grueso de la sociedad. Por otro lado, Eco también realiza importantes aportes respecto del rol activo del consumidor de textos en particular: “Un texto, tal como aparece en su superficie (o manifestación) lingüística, representa una cadena de artificios expresivos que el destinatario debe actualizar” (Eco, *Lector in fabula*, 1993, pág. 73). Establece que el texto se distingue de otros tipos de expresiones por su mayor complejidad, y que el motivo principal de esa complejidad es que está plagado de elementos no dichos. Con “no dicho”, Eco se refiere a lo que no está manifiesto en la superficie, en el plano de la expresión: esos elementos no dichos los que deben “completarse” en la etapa de la actualización del contenido. Para eso, un texto requiere ciertos movimientos cooperativos, activos y conscientes, por parte del lector (Eco, *Lector in fabula*, 1993).

Así, los consumidores ya no se contentan con la adquisición de un producto. De hecho, en el consumo hay una confrontación, un enfrentamiento entre dos partes. De Certeau (1990) habla de “tácticas” y “estrategias”, categorías que bien podrían usarse para definir, en lo que respecta a transmedia, a los movimientos que realizan los fans y a las imposiciones de las franquicias. Evidentemente, el consumo se ha vuelto un espacio de conflicto. Martín-Barbero aclara:

El consumo no es sólo reproducción de fuerzas, sino también producción de sentidos: lugar de una lucha que no se agota en la posesión de los objetos, pues pasa aún más decisivamente por los usos que les dan forma social y en los que se inscriben demandas y dispositivos de acción que provienen de diferentes competencias culturales (Martín-Barbero, 1987, pág. 231).

Finalmente, los cambios en los medios y la cultura que se han mencionado más arriba también tienen su repercusión en los medios. En efecto, Igarza habla de la configuración de “burbujas de ocio” debido al desfase entre

tiempos de trabajo o productivos y tiempos ociosos de la vida cotidiana. De esta manera, el consumo mediático y de entretenimiento ya no es exclusivamente centrado y “consciente”, sino que se escurre entre esos pequeños espacios entre trabajo y tiempo libre. Esto repercute, por supuesto, en las interacciones entre los usuarios de los nuevos medios:

Las plataformas de intercambio y distribución de contenidos audiovisuales están transformando la forma de consumir medios de comunicación, de ver televisión, de divertirse, de informarse, de enseñar. El consumo cultural está inundado de brevedades, pequeñas piezas, unidades menores y diminutas, que se comparten entre plataformas y dispositivos durante las 24 horas (Igarza, 2009, pág. 13).

Es necesario entonces que se aborde el análisis transmediático desde una perspectiva que tenga en cuenta este paradigma de transformaciones en los medios, la cultura y el consumo, para poder lograr una correcta comprensión de los fenómenos a estudiar.

Convergencia mediática: Todo empieza a cruzarse

“La fuerza está tratando de decirte algo, detente y escucha”.

Kanan Jarrus, *Star Wars Rebels* (S02E09)

Antes nombré a la convergencia como el punto donde desemboca un sistema de medios en el que viejas y nuevas tecnologías se relacionan. Efectivamente “el emergente paradigma de la convergencia asume que los viejos y nuevos medios interaccionarán de formas cada vez más complejas” (Jenkins, 2006, pág. 17). ¿De qué se trata este nuevo fenómeno en el que lo viejo y lo nuevo se relaciona abriendo un número incalculable de posibilidades?

Bienvenidos a la cultura de la convergencia, donde los viejos medios chocan con los nuevos, donde los medios populares y los corporativos se entrecruzan, donde el poder del productor mediático y el poder del consumidor mediático interaccionan de maneras impredecibles. La cultura de la convergencia es el futuro, pero está cobrando forma en nuestros días. Los consumidores serán más poderosos en el seno de la cultura de la convergencia, mas sólo si reconocen y emplean ese poder como consumidores y ciudadanos, como participantes cabales en nuestra cultura (Jenkins, 2006, pág. 257)

Así cerraba Jenkins su obra sobre la cultura de la convergencia, un mundo donde “se cuentan todas las historias importantes, se venden todas las marcas y se atrae a todos los consumidores a través de múltiples plataformas mediáticas” (Jenkins, 2006, pág. 14). Basta con leer el párrafo de arriba para ver cómo esta nueva cultura nuclea y asimila todas las transformaciones descritas: evolución de los medios, desaparición de las líneas entre lo popular y lo elitista (Jenkins utiliza el término “corporativo”), consumo mediático activo. Con “convergencia”, el autor hace referencia “al flujo de contenido a través de múltiples plataformas mediáticas, la

cooperación entre múltiples industrias mediáticas y el comportamiento migratorio de las audiencias mediáticas, dispuestas a ir casi a cualquier parte en busca del tipo deseado de experiencias de entretenimiento” (Jenkins, 2006, pág. 14). Ahora bien, lo interesante de esta concepción de la convergencia mediática que postula Jenkins, a diferencia de quienes la pensaban solamente desde los polos de la producción y la circulación, es que el fenómeno resulta indisociable de una inédita práctica de consumo, basada en un consumidor necesariamente activo dispuesto a moverse, navegar, indagar, cazar furtivamente, como decía De Certeau (1990) e incluso a producir otros textos.

La convergencia abarca mucho más, entonces, que un avance tecnológico o un cambio en la recepción: significa un cambio total de paradigma en el que se ven involucrados medios, consumidores y productores. La industria mediática ha transformado sus formas de ser y producir a partir de ella, los espectadores han creado su propia cultura alrededor de los contenidos y han dado origen a un sinfín de nuevas prácticas y experiencias, y los medios están en constante mutación reinventándose y valiéndose de nuevas funciones y potencialidades.

No hay que confundirse: la convergencia está lejos de ser un modelo acabado y definitivo. Al contrario, continúa experimentando distintas posibilidades y avanzando hacia distintas direcciones. Los resultados de las nuevas apropiaciones y usos de los recursos y medios de la convergencia pueden ser enriquecedores para la cultura como también decepcionantes. Lo importante aquí es justamente, dar cuenta de esas experimentaciones que están comenzando a darse y las potencialidades que de ellas derivan:

Las empresas mediáticas están aprendiendo a acelerar el flujo de contenidos mediáticos a través de los canales de distribución para multiplicar las oportunidades de ingresos, expandir los mercados y reforzar los compromisos de los espectadores. Los consumidores están aprendiendo a emplear estas diferentes tecnologías mediáticas para controlar mejor el flujo de los medios y para interactuar con otros consumidores. Las promesas de este nuevo entorno mediático suscitan expectativas de un flujo más libre de ideas y contenidos (Jenkins, 2006, pág. 29).

Está claro que todo esto no hubiera tenido lugar sin la aparición de internet. En efecto, la gran red global permite a la vez todos los movimientos, las búsquedas, las interacciones que llevan a cabo los consumidores, así como también aporta la máxima visibilidad y difusión posible para todos los contenidos. Las antiguas cartas a los directores vinieron a ser reemplazadas por mensajes directos en Twitter, los fans que están muy lejos como para acudir a las convenciones y eventos de su franquicia favorita pueden verla en vivo desde su computadora y participar de los mismos debates en un foro en línea, el conocimiento que antes demandaba pasar horas sumergiéndose en enciclopedias y libros hoy están a un click de distancia. Así, la digitalización de los contenidos disparó las posibilidades de acceder a contenidos de todo tipo.

Narrativas transmedia: Nuevas formas de contar historias

“Debes desaprender todo lo que has aprendido”.

Yoda, *Star Wars – Epidodio II: El ataque de los clones*

Hasta aquí, he intentado repasar la forma en la que transformaciones de distinta naturaleza (mediáticas, culturales, sociales, políticas) se han ido sucediendo y articulando entre sí, dando como resultado un nuevo paradigma, el de la convergencia mediática, que ha sentado las bases para que, a su vez, surjan nuevas formas de consumo de relatos mediáticos y de narrar historias. En ese contexto surgen las narrativas transmedia.

Es preciso delimitar en términos concretos de qué se trata este “nuevo” fenómeno: fue Henry Jenkins quien, en 2003, acuñó por primera vez el término de “narrativas transmediáticas” (*transmedia storytelling*). El autor expone cómo las audiencias encuentran placer y satisfacción en las experiencias transmediáticas, buscando información que complemente la historia principal y realizando ellos mismos conexiones entre distintos puntos (en principio aislados uno del otro) de los argumentos.

Por otro lado, en *Narrativas Transmedia: Cuando todos los medios cuentan* (2013), Carlos Scolari retoma a Jenkins y amplía sobre las facetas semánticas de las producciones y las potencialidades de cada plataforma en la que se distribuyen, y cómo estas se articulan y relacionan entre sí; y profundiza en el aspecto narrativo de la transmedialidad:

...el relato se expande, aparecen nuevos personajes o situaciones que traspasan las fronteras del universo de ficción. Esta dispersión textual que encuentra en lo narrativo su hilo conductor —aunque sería más adecuado hablar de una red de personajes y situaciones que conforman un mundo— es una de las más importantes fuentes de complejidad de la cultura de masas contemporánea (Scolari, 2013, pág. 25).

Convergencia mediática, recepción activa, universos narrativos, cultura de masas. Aquí ya se pueden ver algunas nociones imprescindibles para comprender lo que es la narración transmediática. Sin embargo, no se trata sólo de reproducir y distribuir una historia a lo largo de cuanto medio se pueda. Los mecanismos de la transmedialidad contemplan las posibilidades semióticas y tecnológicas de cada plataforma para lograr la mejor experiencia posible para el consumidor. Como dice Jenkins:

En la forma ideal de las narrativas transmedia, cada medio cumple la función que mejor le sienta para que una historia pueda ser contada en una película, ampliada a través de la televisión, novelas y cómics, y para que su mundo pueda ser explorado y experimentado a través de videojuegos. Cada producción de cada franquicia debe ser lo suficientemente independiente para permitir su consumo autónomo. De tal modo, no se necesita ver la película para disfrutar del videojuego y viceversa (Jenkins, 2006, pág. 101).

De todas formas, a pesar de que este tipo de narraciones aportan un componente extremadamente rico en materia narratológica a lo que son las narrativas mediáticas, no existen sino a partir de la lógica económica. En otras palabras: no existe experiencia transmedia si no significa una ganancia para sus productores. Es así como “el recorrido por diferentes medios sostiene una profundidad de experiencia que estimula el consumo” (Jenkins, 2006, pág. 102). Cada nueva entrada, cada nueva “parte” del universo transmediático que se lance al mercado corresponderá, entonces, a las características y condiciones a las que estará sujeto el medio o plataforma en la que esta se distribuirá.

Esta subordinación de la estructuración y configuración del relato a la lógica económica y al rendimiento en el mercado puede reflejarse más claramente a partir de 2012 con la adquisición de *Star Wars* por parte de Disney. Como dice Jenkins: “Detrás de la narración transmediática se esconden fuertes intereses económicos. [...] Todo lo relativo a la estructura de la moderna industria del entretenimiento se diseñó con esta única idea en mente: la construcción y el fortalecimiento de las franquicias del entretenimiento” (Jenkins, 2006, pág. 109). En abril de 2014, Disney (que planeaba el

lanzamiento de la tercera trilogía de la saga, cronológicamente situada unos años después de la original) aniquiló por completo casi treinta años de universo expandido de la franquicia. Si bien es cierto que todas las obras que fueron producidas en ese tiempo carecían casi totalmente de un control de coherencia y continuidad (habiendo muchas contradicciones e incoherencias entre ellas y también con la trilogía original), la realmente enorme cantidad de historias, personajes y tramas que de un día para el otro perdieron casi totalmente su relevancia provocaron grandes divisiones en la comunidad fan. Tanto fue así que Disney tuvo que dar un pequeño paso atrás y aclarar que si bien aquellas producciones que quedaron fuera del canon oficial y pasaron al universo de *Legends* (así denominó la empresa a las obras ya realizadas que no se consideraban como oficiales), sus personajes y elementos quedarían archivados y podrían ser reciclados para futuras entregas. Esto se debió más que nada a que los intereses de Disney se veían amenazados por la enorme cantidad de condiciones que debería contemplar el argumento de las secuelas si es que se decidía respetar todos los acontecimientos que habían ocurrido en el universo expandido post-trilogía original. De hecho, un año antes, en 2013, ya se había formado la división “*Lucasfilm story group*”, encargada de monitorear y mantener la continuidad y la coherencia entre todas las producciones que formarían parte del nuevo canon oficial. Así fue como Han Solo y Leia Organa pasaron de tener tres hijos a tener sólo uno, cómo Chewbacca volvió de la tumba para aparecer en la nueva trilogía secuela a pesar de haber muerto en una novela de 1999, pero también como Thrawn, un personaje del universo expandido tomado de una novela de 1991 pasó al célebre salón de personajes oficiales en 2016, apareciendo como principal antagonista en la tercera temporada de la serie animada *Rebels*, incluida en el canon de Disney, que decidió utilizarlo debido a la gran popularidad que había adquirido.

El papel que la lógica económica tiene sobre las narrativas transmedia no es secundario. Cada nueva información, cada nueva experiencia que se le ofrece al consumidor viene atada al objetivo de mantener su fidelidad. Es en base a ella que las empresas y franquicias deciden las nuevas

direcciones que tomará la historia, y a través de qué plataformas se publicará y distribuirá: “La lógica económica de una industria del entretenimiento horizontalmente integrada, es decir, donde una única empresa puede extender sus raíces por todos los diferentes sectores mediáticos, dirige el flujo de contenidos a través de los medios” (Jenkins, 2006, pág. 101).

Principios básicos de la transmedialidad

¿Qué características presenta esta nueva modalidad de contar historias? Dividido en dos entradas en su blog, Jenkins (2009) explica siete principios básicos que presentan todas las narrativas transmedia:

1. Expansión vs. profundidad: La primera refiriéndose a la capacidad de las audiencias de involucrarse y participar activamente en la circulación del contenido a través de los medios y redes sociales y, como consecuencia, ampliar su valor económico y cultural; y la segunda define la invitación de la franquicia a los fans a buscar más información e investigar más allá de lo que se le muestra en la pantalla, intentando que se involucren no en una película, serie o videojuego en particular sino en el universo narrativo como un todo. Estas dos características se presentan no tanto como una oposición que como una complementación, como dos caras de un mismo proceso: el del compromiso de la franquicia con la cultura.
2. Continuidad vs. multiplicidad: Por continuidad, Jenkins se refiere a la cohesión, la coherencia, y la credibilidad que deben seguir cada una de las producciones de la franquicia y que define la relación entre ellas. La multiplicidad, por otro lado, es la posibilidad de narrar versiones alternativas del mundo y los personajes, es decir, historias que exploran las teorías del multiverso o del orden de “que hubiera pasado si...”. Esto no sólo permite “explotar” económicamente al máximo el contenido de la franquicia, sino que abre la puerta a una infinidad de *fan-fictions* y producciones alternativas de todo tipo.
3. Inmersión vs. extracción: Inmersión hace referencia a la capacidad de los fans de sumergirse en el universo narrativo de la franquicia y “entrar” en su mundo. Extracción implica que los fans puedan tomar

elementos y contenidos de la franquicia, “extraerlos”, justamente, fuera del universo narrativo e incorporarlos como recursos a utilizar dentro del mundo real y a su vida cotidiana.

4. **Construcción de mundos:** Jenkins afirma que las narrativas transmedia ya no se enfocan en contar una historia interesante con determinados personajes como protagonistas. Al contrario, las franquicias transmedia se preocupan más por la construcción de mundos ficcionales que puedan soportar numerosas historias protagonizadas por una variedad de personajes. Esto está vinculado con los principios de inmersión y extracción, puesto que un mundo rico en complejidad y diversidad de elementos ofrece más posibilidades a los fans de interactuar con él y utilizarlo como referencia.
5. **Serialidad:** Se trata de la fragmentación y separación de la narración de los acontecimientos para ser distribuidos en segmentos a partir de diferentes entregas y por diferentes plataformas mediáticas. Sobre este punto se podría agregar que la serialidad transmediática sigue una lógica atemporal tanto para la producción como para el consumo, es decir que cada entrega no necesariamente es sucesiva de la anterior y precedente a la posterior, y que el público puede a su vez consumirlas en cualquier orden.
6. **Subjetividad:** Con este término, Jenkins se refiere a la capacidad de las franquicias transmedia de narrar historias a partir de diferentes personajes y sus respectivos puntos de vista. Una de las consecuencias que trae consigo esta variación de enfoques es el desarrollo de personajes secundarios, los cuáles a pesar de no tener un rol protagónico en las producciones donde hacen su primera aparición, pueden cosechar gran popularidad entre los espectadores y ocupar lugares más importantes, incluso como protagonistas, en próximas entregas.
7. **Ejecución:** Busca definir la participación de los públicos y sobre todo de los fans en el proceso de producción de las narrativas transmedia. Esta participación puede a su vez ser espontánea (cuando la iniciativa de participar surge desde el propio público) o inducida

(cuando los productores crean espacios dedicados específicamente a incentivar las creaciones de los fans).

El propio autor escribe que estos principios no son exhaustivos, sino que son “muestras”, ideas que se han visto en las experiencias transmediáticas más populares. Prestaré atención entonces a diferentes fenómenos y manifestaciones que me puedan permitir definir otros que los complementen.

Fandom: El mundo del otro lado de la pantalla

Finalmente, quisiera exponer otro aspecto fundamental de las narrativas transmedia que además analizaré junto a los anteriores, que es el de las comunidades de fans que surgen a partir de los contenidos de las franquicias. ¿Qué es el fandom? Justamente, Mar Guerrero Picó explica, en Scolari (2013) que se trata de la comunidad de fans y seguidores y todas las producciones que estos realicen. Puede usarse para referirse a “sub-comunidades” específicas determinadas (en *Star Wars*, por ejemplo, sólo los fans de la trilogía original y no de las precuelas, o fans un personaje en particular) o bien a la comunidad global de fans que estas forman. Las producciones surgidas de aquí no forman parte de la historia oficial y no son reconocidas por la franquicia. El fandom actúa además como un espacio virtual de intercambio e interacción entre los fans.

Una característica de este tipo de comunidades que las diferencia de cualquier otro grupo cultural histórico es que no respeta demografías. Evidentemente gracias a la gran red, los fandom se forman más por afinidad que por cercanía geográfica, franja etaria, o cualquier otro factor demográfico. Estos gustos e intereses comunes suscitan entre los fans todo tipo de diálogos, interacciones y debates dentro de ellas. El formar parte de la comunidad implica cierto conocimiento de estas afinidades alrededor de las cuáles se formaron. Los integrantes deben dar cuenta de cierta “competencia” para poder participar activamente de sus actividades e intercambios. Ahora bien, está claro que los complejos universos de las narrativas transmedia son demasiado complejos, extensos y repletos de informaciones y elementos heterogéneos como para que una persona lo

sepa todo, pero en los intercambios que se llevan a cabo en las comunidades de fans, lo poco que sabe cada fan se complementa con lo poco que saben sus semejantes, haciendo crecer exponencialmente este conocimiento común. Podría decirse que esto es lo que Lévy define como inteligencia colectiva: “Es una inteligencia repartida en todas partes, valorizada constantemente, coordinada en tiempo real, que conduce a una movilización efectiva de las competencias” (Lévy, 1997, pág. 20). Repartida en todas partes, justamente, porque cada persona aporta una pequeña parte, todos saben un poco, y esos “pocos” integrados configuran el todo de la inteligencia colectiva. Valorizada constantemente porque con cada nuevo aporte a la inteligencia colectiva, esta se aprecia, tanto por el aumento del conocimiento como el de la riqueza en las experiencias de los participantes. Coordinada en tiempo real gracias a las tecnologías de la información y comunicación que ya se han mencionado más arriba, que nos permiten estar conectados en cualquier lugar y cualquier momento, abriendo la puerta a la posibilidad de interacción y participación permanente. Por último, conduce a una movilización de las competencias, puesto que el intercambio permite reconocer a los demás participantes en base a su conocimiento y participación, pero también permite a cada participante, a cada fan, seguir enriqueciéndose de la contribución de sus pares, aprendiendo de la comunidad. Quizás la forma más ilustrativa de este fenómeno se da con el auge de las enciclopedias *wiki*. Hay algunas versiones sobre el origen del término, aunque decido quedarme con que proviene de las siglas en inglés “*What I know is...*” (“lo que yo sé es que...”), demostrando cómo este tipo de atlas son confeccionados en base a aportes de todo aquel que decida contribuir. En el caso de *Star Wars*, a partir de un juego de palabras se estableció la *Wookieepedia* (Wookiee siendo el nombre de la especie a la que pertenece Chewbacca, utilizada por su similar pronunciación a *wiki*). En ella, los fans redactan páginas y artículos sobre, literalmente, cada cosa que recuerden de la franquicia. En ella podemos buscar descripciones de personajes, eventos, planetas, vehículos, flora, fauna, historia, armas y armaduras, incluso las leyes de la física que actúan en el universo de *Star Wars*. Los artículos de la *Wookieepedia* son redactados en base a informaciones de todos los productos y obras de la

saga. Por ejemplo, si buscamos la historia de Darth Maul, encontraremos una detallada descripción de sus orígenes, los años tempranos de su vida y su unión a los Sith basada en una vasta colección de cómics que protagoniza; su enfrentamiento con Qui-Gon y Obi-Wan a partir de *La amenaza fantasma*; su exilio, participación en la Guerra de los Clones, la relación con su hermano, su ascenso al poder en Mandalore y la traición de los Sith en base a la serie animada *La Guerra de los Clones*; y su búsqueda final de venganza, así como los momentos finales de su vida y su muerte fundada en la serie *Rebels*. Todo esto, confeccionado por diferentes autores a partir de su conocimiento de cada una de estas producciones. Así, esta plataforma les permite a los fans enriquecer sus conocimientos sobre la saga, pero también les ofrece la posibilidad de aportar los suyos cuando lo deseen.

Las comunidades de fans están caracterizadas por otro fenómeno, estrechamente vinculado al de inteligencia colectiva, que es el de cultura participativa. Con él, Jenkins se refiere al desvanecimiento de las líneas divisorias entre productores y consumidores, entendiendo que los unos devienen en los otros. Aquellos que se dedicaban a consumir toman los contenidos de las narrativas (¿cómo, si no valiéndose de la inteligencia colectiva?) para formular sus propias obras, mientras que aquellos otros que se dedicaban a producir ahora reciben, analizan, evalúan estas nuevas obras, ya sea por interés o para buscar posibles recursos a utilizar en futuras producciones. Se trata de un giro de 180° grados en la cultura popular, una reconfiguración de la producción, distribución, recepción y consumo de los bienes culturales. Esto surge, más que nada, del deseo, la voluntad y la iniciativa de los fans. Efectivamente: “Los fans rechazan la idea de una versión definitiva producida, autorizada y regulada por algún conglomerado mediático. Antes bien, los fans vislumbran un mundo donde todos nosotros podemos participar en la creación y difusión de mitos culturales esenciales” (Jenkins, 2006, pág. 254). Además, agrega el autor, estos fervientes seguidores interpretan la propiedad intelectual como un “programa compartido o shareware”, que se revaloriza mientras circula por diferentes contextos, plataformas y medios, vuelve a contarse de varios

modos, atrae más fanáticos y se abre a una pluralidad de significados alternativos (Jenkins, 2006).

Está claro que el modelo se ha complejizado. Emisores, mensajes y receptores han quedado cortísimos para ilustrar cómo nos comunicamos en la era de la hiperconectividad. ¿Cómo se puede llamar a estos nuevos procesos en los que se desdibujan los límites, donde estamos permanentemente conectados, donde no existe un solo canal para cada mensaje sino cientos, por los que estos fluyen continuamente? Una noción de Scolari puede al menos comenzar a aclarar la cuestión: retomando la noción de “mediación” de Martín-Barbero que aparece más arriba, el autor habla de “hipermediaciones” como “procesos de intercambio, producción y consumo simbólico que se desarrollan en un entorno caracterizado por una gran cantidad de sujetos, medios y lenguajes interconectados tecnológicamente de manera reticular entre sí”. En efecto, cuando se habla de hipermediaciones se habla de “la trama de reenvíos, hibridaciones y contaminaciones que la tecnología digital [...] permite articular dentro del ecosistema mediático” (Scolari, 2008, pág. 114). Las hipermediaciones, dicho de otro modo, nos invitan a investigar el surgimiento de nuevas configuraciones que van más allá de los medios tradicionales. Si las mediaciones se trataban de un consumo activo, desde una resistencia a los mensajes dominantes, las hipermediaciones van más allá: ya no se trata sólo de consumo activo, sino de una combinación entre consumo y producción, al punto que se habla de “prosumidores”. Por otro lado, las hipermediaciones significan también la aparición de nuevos espacios participativos de comunicación, y como estos irrumpen en la cultura popular de masas.

Por último, y teniendo en cuenta todo lo anterior, pienso que se puede hacer una breve caracterización de lo que se llama “fan”, tomando distancia de los prejuicios que se tienen de este tipo de personas, como el aislamiento, la inadaptabilidad social y la introversión. Ya se ha mencionado su voluntad de participar, su capacidad de producir, apropiarse y modificar las obras de la franquicia, su iniciativa de establecer comunicación y contacto con los productores, su carácter de “cazadores furtivos” (De Certeau, 1990). Yendo

más allá, pienso que al fan se lo debe considerar en comunidad, no existe tal cosa como un “fan solitario”, el fan se desarrolla y se constituye como tal mediante la interacción con sus pares. De allí otros dos rasgos que los caracterizan: pertenencia y fidelidad. Pertenencia, porque el fan se identifica con su comunidad, la ve como propia, quizás tanto como una “segunda familia” donde puede desenvolverse, relacionarse, ser él mismo. Fidelidad, porque los fans rinden culto a las obras de las que son admiradores, pero también a la comunidad, a la cual regresan con frecuencia. Permanecen expectantes a nuevos lanzamientos y consumen todo lo que tenga el nombre de la franquicia, sea el producto que sea. Respecto de esto, creo que al fan también se lo puede definir como un sujeto competitivo. Intenta estar siempre a la vanguardia de la comunidad, ser el primero en comentar, participar, analizar, adquirir los productos. Muchas comunidades incluso poseen un sistema de “estatus” en el que se le otorgan distintos rangos a cada usuario según su compromiso e involucramiento. El sitio *Rebel Scum*, por ejemplo, utiliza este sistema con el cual se reconoce a los usuarios que más participan y aportan al sitio. Cuando los usuarios alcanzan determinado rango, se les permite usar un *avatar* característico, que simula las condecoraciones y títulos que utilizan los agentes y funcionarios del imperio en las películas, respetando su temática “imperialista” (el nombre *Rebel Scum*, que significa “escoria rebelde” es una referencia a cómo los agentes de la organización maligna de la saga llaman a los héroes y personajes principales). Finalmente, no puede negarse que el fan es apasionado. Con esto me refiero al vínculo emocional que desarrolla con la franquicia y la comunidad, incluso llegando al borde de lo irracional. Todo lo que invierte en la franquicia, ya sea dinero, tiempo o trabajo, lo hace desde el desinterés y el amor a sus personajes y obras favoritas. Por otro lado, la pasión de los fans puede llevarlos a tener debates intensos, reacciones desmedidas y discusiones acaloradas.

Comunidades, inteligencia colectiva, cultura participativa, hipermediaciones, fans. Será indispensable tener en cuenta todos estos conceptos si es que se pretende hablar y, mucho más, analizar las narrativas transmedia.

De la teoría a la práctica: Análisis transmediático

“Tengo un mal presentimiento sobre esto”.

Han Solo, *Star Wars – Episodio IV: Una nueva esperanza*

Hasta aquí (algunas de) las principales características de las narrativas transmedia. Intentaré ahora, obedeciendo a los aportes de Jenkins y Scolari, analizar el caso particular de *Star Wars*, poniendo especial atención al período posterior al año 2012, en primer lugar, porque a partir de allí fue adquirida por Disney, introduciendo cambios significativos en el universo narrativo y en el canon histórico de la franquicia, y en segundo lugar, porque es el período del que menos trabajos y estudios se han realizado, a los fines de no ser redundante con otras investigaciones sobre la saga.

De esta manera, y tratando de capturar todo lo posible la enorme complejidad de este universo narrativo es que delimitaré las obras a analizar. Tomando como base la trilogía original de George Lucas, abordaré luego las dos trilogías que le suceden y los otros dos films de la rama *Star Wars Stories* (*Rogue One* y *Solo*), las series animadas de *The Clone Wars* en sus versiones de 2003 y 2008 (también la película animada con el mismo nombre) y *Rebels* y los videojuegos *The Old Republic*, los dos títulos de *Star Wars: Knights of the Old Republic* y *Star Wars: Bounty Hunter*. Si bien este sigue siendo un recorte bastante amplio y con “muchísima tela para cortar”, quise incluir al menos tres producciones de cada medio audiovisual (cine, televisión y videojuegos) para realizar una investigación más representativa. Los criterios que utilizaré para estudiar la transmedialidad serán la presencia de los principios básicos expuestos por Jenkins, además de la complejidad de elementos que configuran su estructura narrativa, como se hizo con la película original de *Star Wars* al comienzo de este trabajo.

En primer lugar, organizaré el corpus en dos líneas cronológicas: la primera, en orden de estreno o lanzamiento del producto; y la segunda, en orden cronológico diegético, es decir, en qué momento dentro del universo narrativo suceden los acontecimientos narrados:

Según fecha de publicación/lanzamiento:

1. 1977 - *Star Wars: Episodio IV – Una nueva esperanza* (película).
2. 1980 - *Star Wars: Episodio V – El imperio contraataca* (película).
3. 1983 - *Star Wars: Episodio VI – El retorno del Jedi* (película).
4. 1999 - *Star Wars: Episodio I – La amenaza fantasma* (película).
5. 05/2002 - *Star Wars: Episodio II – El ataque de los clones* (película).
6. 11/2002 - *Star Wars: Cazador de recompensas* (videojuego).
7. 07/2003 - *Star Wars: Caballeros de la antigua república* (videojuego).
8. 11/2003 - *Star Wars: Guerras clónicas* (serie televisiva animada).
9. 2004 - *Star Wars: Caballeros de la antigua república II* (videojuego).
10. 2005 - *Star Wars: Episodio III – La venganza de los Sith* (película).
11. 08/2008 - *Star Wars: La Guerra de los Clones* (película animada).
12. 10/2008 - *Star Wars: La Guerra de los Clones* (serie animada).
13. 2014 - *Star Wars Rebels* (serie televisiva animada).
14. 2015 - *Star Wars: Episodio VII – El despertar de la fuerza* (película).
15. 11/2017 - *Star Wars Battlefront II*
16. 12/2017 - *Star Wars: Episodio VIII – El último Jedi* (película).

Según el orden cronológico:

1. 3956 BBY - *Star Wars: Caballeros de la antigua república*.
2. 3951 BBY - *Star Wars: Caballeros de la antigua república 2*.
3. 32 BBY - *Star Wars: Episodio I – La amenaza fantasma*.
4. 32 BBY - *Star Wars: Cazador de recompensas*.
5. 22 BBY - *Star Wars: Episodio II – El ataque de los clones*.
6. 22 BBY - *Star Wars: La guerra de los clones* (película).
7. 22 - 19 BBY - *Star Wars: Guerras clónicas*.
8. 19 BBY - *Star Wars: La Guerra de los Clones*.
9. 19 BBY - *Star Wars: Episodio III – La venganza de los Sith*.
10. 5 BBY - *Star Wars Rebels*.

- 11.0 BBY - 0 ABY - *Star Wars: Episodio IV – Una nueva esperanza.*
- 12.3 ABY - *Star Wars: Episodio V – El imperio contraataca.*
- 13.4 ABY - *Star Wars: Episodio VI – El retorno del Jedi.*
- 14.4 ABY - 34 ABY - *Star Wars Battlefront II*
- 15.34 ABY - *Star Wars: Episodio VII – El despertar de la fuerza.*
- 16.34 ABY - *Star Wars: Episodio VIII – El último Jedi.*

Ya con observar estos dos ordenamientos, se puede empezar a notar algunas relaciones básicas entre las producciones. No es casualidad que se tome como referencia para el “calendario galáctico estándar” (así se lo conoce oficialmente dentro del universo) a la Batalla de Yavin, ocurrida durante la primer película (de ahí que esté situada en el año 0 BBY - 0 ABY, es decir, antes y después de la Batalla de Yavin, por sus siglas en inglés) a pesar de que fue posiblemente la de menor importancia comparándola con las batallas que se dieron en las películas subsecuentes, como la purga Jedi o la Batalla de Endor, por ejemplo, en las cuales el poder del imperio y el peligro que este representaba eran mucho mayores y cuyas resoluciones tuvieron repercusiones mucho mayores en lo que posteriormente fue la transformación del orden en la galaxia. Esto seguramente se deba a que, aunque sea de menor impacto en el universo narrativo, fue la de mayor impacto por fuera de la narración, ya que significó el inicio de la franquicia y fue la que atrajo y cautivó a los fans de todo el mundo, que la tomaron de referencia. Así, todas las nuevas entradas que se fueron dando lo hicieron alrededor de la Batalla de Yavin, que se consolidó como el eje de la historia principal. Si se observa la segunda línea, está claro cómo (a excepción de los “primeros” tres videojuegos, que explican lo que se conoce como el “lore” de *Star Wars*, y que no pertenecen al *canon* oficial reconocido por Disney), el episodio IV se adjudica una centralidad casi absoluta entre todos los acontecimientos del *canon* oficial, que se expanden 32 años hacia atrás y 34 hacia adelante. Aquí yace entonces la “fuente” de la expansión transmediática de la franquicia, que pareciera emanar desde este acontecimiento hacia todas direcciones.

Así, se puede empezar a estudiar el universo que se fue formando a partir de este punto atravesando distintas plataformas. En primer lugar, es

necesario tener en cuenta que el argumento en la trilogía original se desarrolla fundamentalmente alrededor de sus cuatro personajes protagonistas: Luke, Leia, Han y Chewbacca. Entre ellos, a medida que avanza la narración, va cobrando mayor protagonismo la figura de Darth Vader, alrededor de quien se construye deliberadamente un misterio mediante sus pocos y breves diálogos, su aparición en ambientes siempre oscuros y sombríos y, fundamentalmente, el ocultamiento de su voz y su rostro, que hace avanzar al relato y traslada progresivamente el eje de la narración del conflicto bélico entre los rebeldes y el imperio a la relación Darth Vader – Luke Skywalker. Como dice Escudero Chauvel: “Desde el punto de vista de la matriz narrativa del formato, el secreto permite la continuación del relato con la serie de revelaciones: podríamos decir que, en recepción, desde el punto de vista del espectador, es clave su rol en generar “suspense” (Escudero Chauvel, 1997, pág. 78). Este ocultamiento de la identidad de Vader no sólo permitió avanzar en la narración de la trilogía original, sino que, como se verá ahora, permitió incluso centrar en su personaje una inmensidad de nuevos relatos.

Al finalizar la trilogía, y culminar ambas tramas narrativas (la Guerra Civil Galáctica y la relación Vader – Luke) con un gran desenlace y la redención del villano que, como se aclara más arriba, caló hondo en la emotividad de los fans, se decidió que la siguiente entrega de la saga girara alrededor de cómo el antagonista llegó a ser lo que es (en inglés, este tipo de obras se conoce como “*origin story*”, muy comunes en películas de superhéroes). Si bien no se debe considerar el paso de la trilogía original a las precuelas como transmedia (no hay paso a otros medios sino que todo sigue ocurriendo dentro del cine), sí se comienza a ver algunos elementos propios de ella: desarrollo de la historia de personajes ya introducidos en piezas anteriores (Yoda, Obi-Wan, Anakin, incluso el emperador), exploración más profunda del mundo donde ocurren los acontecimientos (conocimientos de nuevos planetas como Naboo, Kamino, Geonosis), explicación y narración de cómo se conformó el mundo presente en las entradas anteriores (formación del imperio galáctico, de la resistencia, aniquilación de la orden Jedi), en fin: “relleno” o complementación del

contenido que ya era conocido y que los fans deseaban ver expandido. De todas formas, a diferencia de su predecesora, la trilogía precuela introdujo una serie mucho más amplia y totalmente nueva de personajes, a los que se le dio una gran importancia a pesar de que algunos de ellos no fueran protagonistas (entre ellos Darth Maul, Padmé Amidala, Qui-Gon Jin, Jar Jar Binks y Mace Windu), así como también nuevos conceptos como las carreras de *pods*.

Esta tendencia se profundizó en el episodio II, estrenado tres años después. En este capítulo de la saga se explicaría el origen de los *stormtroopers*, célebres soldados de la trilogía original, y de Boba Fett, que había aparecido por primera vez en el episodio V. Se introducirían además los personajes de Jango Fett (como parte de esto último) y del conde Dooku, otro carismático villano con una historia de fondo muy rica, que sería explotada en novelas como *El legado Jedi*, por ejemplo.

La primera gran expansión: *Clone Wars Multimedia Project*

Si bien todas estas introducciones valorizaron la franquicia y enriquecieron el relato, creo que el aporte narrativo más importante se da al final de la película: luego de enfrentarse al Conde Dooku y de fracasar en el intento de desbaratar su movimiento separatista, los protagonistas regresan al concejo Jedi y comparten sus hallazgos, Yoda concluye que ha comenzado lo que se llamará la “Guerra de los Clones”. Este evento tendría quizás la mayor repercusión de todos dentro del universo, ya que transformaría la organización política de la galaxia después de más de mil años y desencadenaría una enorme cantidad de conflictos. Este final del episodio II dejaba abierto un gran interrogante sobre lo que pasaría en la siguiente entrega, con la galaxia en las vísperas de una guerra sin precedentes. El episodio III, que estaba escrito, guionado y ya incluso se habían realizado los primeros trabajos de fotografía y filmación, no contemplaba el desarrollo de este enfrentamiento bélico sino hasta sus últimos momentos, con la muerte de Dooku. La dimensión del conflicto, que tenía lugar a lo largo de toda la galaxia y en el cual estaba involucrada la totalidad de la orden Jedi, hacía que este fuera prácticamente imposible de abordar en una película como las demás. Realizar este film hubiera requerido un reparto inmenso,

un enorme presupuesto para grabar en distintas locaciones, simulando los diversos planetas, y un “tiempo de pantalla” de varias horas para narrar todos estos eventos. Frente a estas dificultades, se decidió que los acontecimientos de este período de tres años, omitido en las películas, fuera abordado en novelas, series animadas de televisión y, posteriormente, una película, también de animación. Lucasfilm sabía de la escala de la historia que se disponía a contar y creó una división y un proyecto especial bajo el nombre de “Proyecto Multimedia de la Guerra de los Clones” (CWMP por las siglas en inglés), en asociación con la imprenta Del Rey, la publicista de cómics Dark Horse, el canal de televisión Cartoon Network y su propia productora de videojuegos, LucasArts. Todo esto con el fin de simular una narración de la Guerra de los Clones en “tiempo real” (la guerra duró tres años en el universo de *Star Wars*, que equivale al tiempo entre los estrenos del episodio II (2002) y III (2005). Todas las producciones concebidas en el proyecto fueron lanzadas dentro de este lapso y contribuyeron a “rellenar” el vacío entre las dos películas. La serie de televisión, que consistió en dos temporadas de diez capítulos, cada uno de alrededor de apenas tres minutos, es reconocida por introducir al General Grievous, comandante del ejército de droides del movimiento separatista; y por mostrar el ascenso de Anakin del rango de *padawan* o aprendiz al de caballero Jedi. Ambos aportes gravitarían sobre el episodio III (la película incluso inicia casi inmediatamente luego del último capítulo de la serie animada) y, por ende, en el universo como un todo. De esta manera, aquellos que siguieron *Guerras Clónicas* obtuvieron una gran satisfacción cuando en *La venganza de los Sith*, Obi-Wan se enfrentó a Grievous, eliminándolo de una vez por todas. Estos fans más “fieles” habían presenciado las atrocidades del general en los diferentes capítulos de la serie y habían sido testigos de cómo el villano había exterminado a una inmensa cantidad de Jedi, por lo que presenciar su destrucción significó el fin de una búsqueda de justicia extensa y demandante, que trajo consigo un sentimiento de realización. En la vereda de enfrente, quienes asistieron a la proyección del episodio III sin esta información vieron en Grievous un general, impactante por su constitución física, su apariencia y habilidad, pero no mucho más que eso. En la película no se realiza ningún tipo de

introducción ni descripción del carácter o la historia del personaje, por lo que no se produce ninguna respuesta ni carga emocional para con él. Los espectadores aún pueden disfrutar de un combate emocionante y dinámico, pero su experiencia no será tan satisfactoria. Jenkins analiza esta “supresión” narrativa en el caso de Matrix, oponiéndola a la tradición clásica:

Para los estándares de la narración clásica hollywoodiense, estas omisiones o excesos confunden al espectador. El viejo sistema de Hollywood dependía de la redundancia para asegurar que los espectadores pudieran seguir el argumento en todo momento, aunque se distrajesen o salieran al vestíbulo a por palomitas durante una escena crucial. El nuevo Hollywood nos exige mantener la atención en todo momento e investigar antes de ir al cine (Jenkins, 2006, pág. 108).

Sin embargo, también hubo cierta cuota de decepción en aquellos que ya conocían al personaje de Grievous: mientras que en la serie animada se lo presentó como un guerrero temerario, despiadado y cruel, en el episodio III se lo muestra como un cobarde, que siempre intenta evitar enfrentamientos directos y huye a la primera oportunidad.

Además, la serie aprovechó varios de los aspectos de la televisión como medio de comunicación para alcanzar el éxito global. Recordemos, como dice Jenkins, que en las narrativas transmedia cada medio hace lo que mejor sabe hacer, aprovechando sus fortalezas y recursos, que se imprimen en cada producción (Jenkins, 2006). En primer lugar, estamos hablando de casi treinta años después de la primera entrega de la saga. El “núcleo duro” de fans de la franquicia tenían ya entre 30 y 50 años. Esto llevó a que se buscara la asociación con Cartoon Network, un canal de dibujos animados para niños, con el fin de atraer una nueva generación de fans, cautivar a los niños del siglo XXI tal como la trilogía original lo hizo con los de finales del siglo XX. Este objetivo se logró con creces, lo cual no impidió tampoco que la primera generación de fans de *Star Wars* disfrutara *Guerras Clónicas* junto a sus hijos. Por otro lado, aprovechando la narración serial que caracteriza a los programas televisivos, los productores pudieron organizar la diégesis mediante la reproducción de lo que Eco

llama el “esquema iterativo” (Eco, 1995). Se trata de una narración de alta redundancia, fundada en el juego entre constantes y variables a lo largo de la serie. Así, en casi todos los brevísimos capítulos de *Guerras Clónicas* se repite una secuencia narrativa común (constantes): presentación del conflicto o la misión, surgimiento de inconveniente, batalla o duelo, resolución. De este modo se aseguraba entregas cargadas de acción e intensidad, atractivas para los públicos jóvenes. Además, esta misma secuencia presenta, como dijimos antes, una serie de variables, que aportan el componente innovador a cada episodio: la misión puede ser de reconocimiento, de extracción, de eliminación de un objetivo, y el encargado de realizarla también puede variar; el inconveniente que se presenta puede ser la aparición de un nuevo personaje que interrumpe la operación, un accidente, un imprevisto, etc. El esquema iterativo, dice Eco, genera placer en el espectador, que por eso regresa para ver cada nuevo capítulo y sigue consumiendo la serie, esperando encontrar esa progresión de eventos que ya conoce y del cual disfruta.

Otra característica propia de la televisión que supo aprovechar el equipo de productores fue aquel que tiene que ver con lo que Jenkins denomina “autoría cooperativa” (Jenkins, 2006). Se trata de buscar la colaboración (y contratación) de eminencias y referentes ya reconocidos en el medio para la producción, con el fin de aprovechar la “base” de seguidores ya existente de estas celebridades reconocidas. Así, para la serie de cortos animados se trabajó junto a Genndy Tartakovsky, famoso por su trabajo en *El laboratorio de Dexter* y *Samurai Jack* (este ejemplo es citado por Jenkins en *Convergence Culture*), siendo este último muy influyente en *Guerras Clónicas* por sus muy similares estilos narrativo y estético. Lo mismo sucedió cinco años después, con la nueva versión de la serie. En este caso, el encargado de llevar adelante *La Guerra de los Clones* fue Dave Filoni, que había dirigido el renombrado éxito mundial *Avatar: el último maestro aire*. El último ejemplo lo ofrece la trilogía secuela, cuya principal entrega fue dirigida por J.J. Abrams, quizás la más grande eminencia de la ciencia ficción contemporánea, conocido por su trabajo en *Lost*, *Fringe* o *Westworld* en televisión, *Star Trek*, *Misión Imposible* y la franquicia *Cloverfield* en cine

y ya contratado para llevar a la pantalla grande míticos títulos del mundo de los videojuegos, como *Half Life* y *Portal*.

Por otro lado, los tiempos acelerados de la programación televisiva fueron determinantes para organizarla en capítulos cortos y “acomodarlos” en los cortes comerciales. Es que, inicialmente, la serie fue concebida como una publicidad en sí misma con el fin de potenciar los demás productos del CWMP. Sin embargo, y debido al enorme éxito alcanzado, se lanzó una tercera temporada, esta vez en formato diferente: fueron cinco episodios de entre doce y quince minutos cada uno, que funcionaron de introducción a *La venganza de los Sith*, que se estrenaría unos meses después. Estos últimos capítulos lograrían, al igual que sus predecesores, un éxito enorme. Tanto fue así que, luego de culminar la trilogía precuela, el director decidió seguir exprimiendo la temática de la Guerra de los Clones, lanzando una nueva edición de *Guerras Clónicas*, esta vez animada mediante CGI y presentada en conjunto con una película, ambas bajo el nombre *Star Wars: La Guerra de los Clones*. La producción de estas obras había comenzado cuando aún se emitía la última temporada de la anterior, y recibirían un tratamiento muy distinto. Lejos de ser un engranaje dentro de un proyecto mucho mayor, constituyeron entregas centrales en el universo y la narrativa de *Star Wars*, contando algunos acontecimientos que fueron omitidos en el CWMP.

Los fans entran en juego

Con el crecimiento exponencial de la franquicia y la fragmentación y distribución de los contenidos a través de diferentes plataformas, comenzaron a verse las interacciones y discusiones de los fans sobre algunas cuestiones y acontecimientos que no habían quedado claros. Uno de ellos ilustra, en mi opinión, la relación de consumidores y productores propia de la comunicación transmedia: En el episodio II, Obi-Wan debe perseguir al cazarrecompensas Jango Fett por intentar asesinar a Padmé Amidala. En su investigación, llega a un planeta llamado Kamino y descubre la creación de un gigantesco ejército de clones. Ante semejante descubrimiento, se plantea el interrogante de cómo los Jedi podrían haber pasado por alto esta información, y descubren que todo lo referido al

planeta había sido borrado de los archivos Jedi, algo que sólo podría haber hecho un integrante de la propia orden, según se aclara en la película, sin revelar quién llevó adelante esta tarea. Los fans comenzaron a preguntarse y debatir incansablemente quien podría haberlo hecho. Ante las inquisidoras preguntas de la comunidad, Lucas prometió explicarlo en *La venganza de los Sith* (Lucas, McCallum, Coleman, Knoll, & Guyett, 2005). Sin embargo, el director luego se vio más atraído (quizás por exigencias de sus productores) hacia centrar la narración de la última entrega de la trilogía precuela menos en la historia de cómo se formó el ejército de clones y más en la progresión de Anakin Skywalker a Darth Vader. Sabiendo que la película no respondería a la pregunta, y para no defraudar a los fans, el director permitió que se escribiera una novela explicando estos acontecimientos, que se tituló *El laberinto del mal*. Allí se explicaba como el Conde Dooku había eliminado los archivos faltantes en *El ataque de los clones*, resolviendo así un debate que se extendió por tres años. El formato escrito, en este caso, permitió a James Luceno, el autor, a contar los hechos con extrema exhaustividad, algo más complicado de lograr en el formato audiovisual, donde algunos detalles pueden escapar al espectador. El libro permite ser leído y releído, repasado cuantas veces se quiera y en el momento que se quiera, además de posibilitar mostrarle al lector todo lo que se le quiera mostrar de manera precisa y delimitada, a diferencia de la imagen en movimiento que, a pesar de exhibir ciertos elementos, estos pueden no siempre ser percibidos por el espectador. Así, la pregunta quedó respondida y los fans se dieron por satisfechos, en un claro ejemplo de la interacción entre ambas partes y cómo esta repercutió en el universo narrativo de la franquicia.

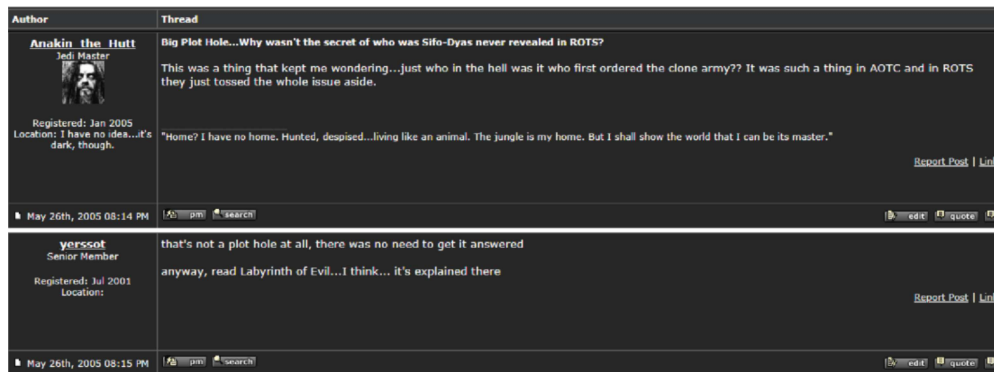
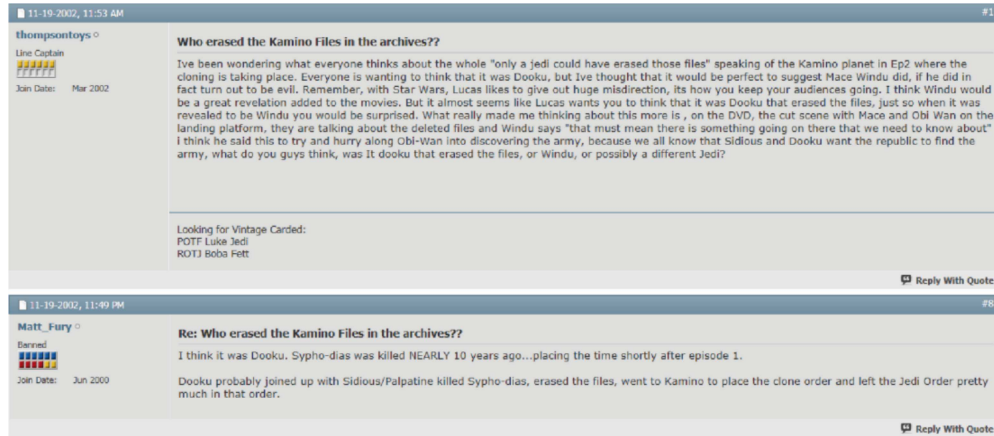


Ilustración 4: Preguntas y respuestas sobre los archivos de Kamino tomadas de dos foros distintos.

Sin embargo, junto con el misterio de Kamino, el episodio II abrió muchas más ramas por donde abarcar la narración sinérgica (Jenkins, 2006). La presentación del personaje de Jango Fett, de gran importancia en el argumento por su involucramiento en lo que fue la creación del ejército de clones y de Boba Fett (su primera aparición había sido meses antes en el juego *Jedi Starfighter*, donde no fue tratado con profundidad) despertó el interés de los fans, que reconocieron inmediatamente su gravitación en la historia. El personaje era fácilmente identificable por su armadura y casco únicos, su *jet pack* característico, su pistola *blaster* personalizada y su nave, el *Esclavo I*, diferente al resto de las que se muestran en el film. A pesar de todo esto, el cazarrecompensas es asesinado sobre el final de la película, dejando el potencial de un personaje único y singular sin explotar. Sin embargo, lejos de ser un error, esta decisión fue una estrategia diagramada para narrar la historia del Fett en retrospectiva: El futuro estaba ya resuelto en los eventos de la trilogía original, donde Boba Fett, quien recoge su casco luego de la Batalla de Geonosis, aparecía aliado con el

imperio, buscando venganza contra los Jedi. Fue el pasado hacia donde se decidió expandir la historia de Jango, y uno de los medios que se utilizó para lograrlo fue el videojuego *Star Wars: Cazador de recompensas*. En él, se narra cómo Dooku, por orden de Darth Sidious, busca un hombre que haga de modelo para los clones que conformarían el ejército de la República y, para esto, pone a prueba a Jango, enviándolo en una serie de misiones. Una vez más, se consideran las oportunidades que el medio (en este caso, el videojuego) provee, y se explotan para lograr la mejor experiencia posible para el consumidor. De esta forma, podemos conocer al personaje de una forma que sólo el videojuego nos lo permitiría: encarnándolo nosotros mismos. Los jugadores pueden tomar control del cazarrecompensas, llevar a cabo sus misiones, eliminar a sus enemigos y utilizar el *jet pack* y disparar el arma que habían llamado la atención en la película. Ver la realidad del caza recompensas desde adentro permitió empatizar y simpatizar con el personaje, dándole a los consumidores una visión sobre él inédita hasta el momento. Esto, por otro lado, no significó que el juego careciera del componente narrativo, ya que narra una secuencia de acontecimientos tal como lo hacen las demás obras de la franquicia. El método, igualmente, es algo diferente: mediante animaciones cinemáticas, se presentan los conflictos y las misiones que el jugador deberá afrontar en el lugar de Fett, mientras que el desarrollo de estos se dejan a merced de la jugabilidad. Así, el relato se construye de forma ambivalente, ya que las cinemáticas narran el “preludio”, si se quiere, de los acontecimientos que ocurren en el videojuego, pero es el jugador el que los protagoniza y, mediante su progreso a través de los niveles, el que hace avanzar el relato. Esta forma narrativa es exclusiva del videojuego y significa una enorme inmersión de los consumidores en el relato, quizás la más intensa posible dentro de las narrativas transmediáticas. *Star Wars: Cazador de recompensas* no sólo generó esta experiencia de involucramiento en el universo, sino que le permitió a los fans obtener una visión que nunca habían tenido sobre *Star Wars*, una visión alejada de los Jedi y las grandes batallas por la galaxia. Al permitirnos ver a través de los ojos de un cazarrecompensas, el videojuego posibilitó conocer más profundamente un sector distinto de la sociedad galáctica: un mundo de

crimen, ajustes de cuentas, “mafia” y marginalidad. Si bien se inscribe dentro del conflicto mayor (la lucha entre los Sith y los Jedi por el balance de la fuerza), este escenario de “inframundo” nunca había sido descrito en sí mismo (ni siquiera a través de Han Solo) hasta este momento, lo cual significó un gran aporte y una expansión del conocimiento y la perspectiva de este tipo de situación.

La posibilidad de explorar el mundo con libertad y controlando uno mismo a los protagonistas llevó a que se lanzara *Star Wars: Knights of the Old Republic*, el primer juego de rol de la franquicia. Sin embargo, esta entrega fue mucho más allá que *Cazador de recompensas*, otorgando mucha más libertad a los jugadores para explorar e interactuar, logrando una experiencia mucho más envolvente. De eso se trata un juego de rol: cada participante desempeña, valga la redundancia, un determinado rol en diferentes situaciones (de ahí su nombre). Esto quiere decir que cada jugador podía decidir el lugar que ocuparía su personaje mediante decisiones que el juego nos demandaba tomar. Así, podíamos elegir si ser benevolentes o malvados, si nuestro guerrero usaba espadas o pistolas laser, si queríamos afiliarnos a la orden Jedi o a la de los Sith, si queríamos tener un romance con otro personaje o si preferíamos vivir en soledad. Todo esto, mientras explorábamos el universo de *Star Wars* unos 4.000 años antes de los sucesos de la primera trilogía. Vale recordar aquí la cuestión de la *focalización narrativa* como principio básico de la transmedialidad según Jenkins: contar historias desde diferentes puntos de vista. Aquí no sólo podemos ver las cosas desde otra perspectiva, sino que podemos “hacernos” de una perspectiva nuestra propia. Se trataba de la experiencia definitiva para los fans: un mundo nunca antes explorado, en el que tenían total libertad para desarrollarse como quisieran y en el que sus acciones y decisiones tendrían grandes repercusiones, volviéndose ellos mismos determinantes en los sucesos que estaban atravesando. Esta nueva forma de experiencias vino acompañado de un auge de las videoconsolas, que hace poco más de un año habían revolucionado el mercado con los lanzamientos de la *PlayStation 2* de Sony y la *Xbox* de Microsoft. Ya en 1994 había aparecido la *PlayStation* con gran popularidad

y con el hito de haber pasado de los gráficos en 2D a 3D. Este avance en la tecnología de videojuegos hizo que los jugadores se volvieran más exigentes con los títulos, no sólo en el aspecto gráfico, sino también en el sentido de la experiencia que implicaban los videojuegos: buscaban la mayor inmersión posible, la capacidad de sentir el mundo virtual como real, la libertad de actuar y desplazarse como quisieran y hacia donde quisieran, tal como lo hacen en la realidad. Comenzaba a formarse así una comunidad *gamer* a nivel global, con deseos y exigencias genuinas, con su propia cultura y sus propios modos de representación y de experimentación de sus productos preferidos. En ese contexto se lanzaba *Knights of the Old Republic*, que no ocuparía un lugar no menor dentro de *Star Wars*, vendiendo más de 3.2 millones de copias (Pham, 2007) pero, más que nada, cautivando a una nueva generación y sobre todo a un nuevo público: el de los nuevos y jóvenes *gamers* de juegos de rol que rápidamente pasarían a formar parte de la comunidad ya inmensa de *Star Wars* y que ampliarían aún más la inteligencia colectiva.

Iluminando el lado oscuro

Todas estas producciones de la segunda generación de la franquicia a fines del siglo pasado y principios de este (ya sean la trilogía precuela, las series animadas, las novelas, los cómic o los videojuegos), dadas en el contexto de transformaciones tecnológicas, sociales y culturales que se ha explicado más arriba, fueron las que definieron a *Star Wars* como una franquicia, ahora sí, verdadera y genuinamente transmediática, y las que permitieron que el mito de los Jedi se mantuviera a través de las generaciones. El episodio III se estrenó en 2005 en un contexto muy distinto al del episodio VI, con una comunidad y un cuerpo de fans mucho más amplios y heterogéneos, que poseían un conocimiento del universo exponencialmente mayor y que, por lo tanto, sería más exigente con el argumento de la película, puesto que deseaban ver ese conocimiento respetado y referenciado. *La venganza de los Sith* fue el final de una etapa (quizás la de mayor expansión) de *Star Wars* y fue sucedida por una larga “pausa” posterior, que duró tres años y estuvo marcada por la ausencia de grandes producciones de la saga. Durante ese período, los fans

cubrieron el vacío mediante sus propias producciones y discusiones. Mediante foros, revistas y convenciones, debatían e intercambiaban rumores acerca de próximas entregas, compartían teorías y opiniones sobre cuestiones inconclusas de las series y películas, publicaban sus propios libretos para una nueva trilogía o serie o bien simplemente mostraban su infinidad de cómics, miniaturas y demás objetos coleccionables. Todo esto, a la espera de *La Guerra de los Clones* que ya había sido anunciada y estaba prevista para salir a la luz en 2008.



Ilustración 5: Fans debaten sobre la posibilidad de que la nueva serie sea considerada como canon oficial.

¿Cuál era el sentido de producir una serie que tratara la misma temática de otra que ya había sido emitida, cubriendo un período de la historia que ya había sido explicado, y desarrollando un evento que ya había “sucedido”, teniendo un universo infinito al alcance de las manos? Luego del fin de las precuelas, los fans tenían sentimientos encontrados: amaron haber tenido la posibilidad de conocer los orígenes de sus personajes favoritos, pero estaban (en gran parte) decepcionados por la pobre ejecución y puesta en escena. Las principales disconformidades del público recaían, sobre todo, en la excesiva carga de contenido político en el argumento (a diferencia de la trilogía original, que fue más aventurera y excitante), su lenta progresión, sus diálogos empobrecidos, pero sobre todo, la representación del personaje de Anakin, el futuro Darth Vader. Por supuesto, estas visiones eran mucho más populares entre la primera generación de fans de la saga, que habían conocido la galaxia a partir de las trilogías originales, y un poco más discutidas por la nueva generación, que había disfrutado más de la

trilogía precuela. Esto generó una división de opiniones dentro de la comunidad de *Star Wars*, y fue precisamente esa división la que *La Guerra de los Clones* vino a reparar. Presentada previamente mediante una película (lo cual se debió a una estrategia de marketing), la serie retomó algunas premisas de su antecesora y consistió en una narración mucho más acelerada, repleta de acción, siendo cada uno de sus episodios (o bien conjuntos de dos a cuatro episodios) autoconclusivos, que podían funcionar por separado, es decir, el mismo esquema iterativo que se utilizó en 2003, esta vez, con una mayor progresión en lo narrativo, principalmente debido a la longitud de los episodios y el tiempo de aire (consistió en seis temporadas antes de ser cancelada).



Ilustración 6: Algunas sugerencias de los usuarios de TheForce.net sobre cómo mejorar las precuelas.

El propio creador de la saga explicó por qué decidió pasarse a la pantalla chica: “Una película es una pequeña caja apretada, si no entrás en esa caja, sos historia. En la televisión hay más espacio, más libertad para moverse” (Lucas, 2008). Reconocía, entonces, que al presentar *La Guerra de los Clones* en el medio televisivo le daría mayor margen para desarrollar

las ideas que tenía en mente. Lucas quería que la serie complemente las tres precuelas a la perfección, por lo que, si bien dio libertad a los productores y directores para escribir el argumento, impuso una serie de condiciones a respetar (Filoni & Gilroy, 2008). Una de ellas fue vetar la idea de uno de los directores que consistía en que la serie fuera protagonizada por un *set* de personajes completamente nuevos. El creador de la franquicia insistió en que la trama girara alrededor de los mismos personajes de las películas, con algunas nuevas inclusiones. Esto, posiblemente, para responder a las demandas de los fans que mencionábamos más arriba, que deseaban ver un mayor desarrollo de sus héroes. Así, la serie se narra principalmente desde el punto de vista de Anakin Skywalker, sobre quién se profundiza, mostrando las contradicciones internas que debió afrontar durante la guerra, desarrollando más su arco y evolución, y también de Ahsoka Tano, un nuevo personaje, *padawan* de Anakin y central también en el desarrollo de su personalidad, mostrando cómo se comportaba el futuro Vader en el rol de Maestro Jedi; pero no por eso deja de haber episodios centrados en Obi-Wan Kenobi, el maestro Yoda, Mace Windu o incluso personajes secundarios como Plo Koon (había aparecido brevemente en el episodio I) o los mismos clones (principalmente el capitán Rex, asignado a las operaciones de Anakin y Ahsoka), a quien se les da un mayor protagonismo y se nos permite conocer por fuera del campo de batalla, explorando aspectos de su personalidad, su forma de vida y sus curiosas y cómicas interacciones entre ellos, ya que se trata de distintas versiones de una misma persona. *La Guerra de los Clones* también trajo personajes viejos de vuelta, reabriendo historias que creíamos cerradas: descubrimos que Darth Maul, por ejemplo, un personaje que había suscitado gran interés del público durante su aparición en las precuelas, no había muerto al final del episodio I (en el que su torso fue separado de sus piernas por Obi-Wan) sino que se había recuperado para buscar vengarse tanto de los Jedi. La serie explica cómo Maul logró sobrevivir, cómo planeó su venganza y cómo la llevó a cabo en una trama compleja y exhaustiva que sería retomada posteriormente. Esto no evitó, una vez más, dividir a los fans: muchos de ellos observaron que la nueva serie estaba demasiado dirigida a los niños, con conflictos triviales tratados con poca seriedad, y la

consideraban inferior a su par del 2003. Otros (posiblemente los más jóvenes) la amaron por sus escenas de batallas de ritmo acelerado y repletas de acción y cómo completó el desarrollo del arco de los protagonistas de las precuelas, además de introducir nuevos planetas, elementos de la historia y la mitología Jedi y personajes. En el marco de este cruce de opiniones, la serie se extendió un total de 121 capítulos, llegando a durar seis temporadas.




 <p>Mega-Mustaine Member Since: December 27, 2010 Posts: 2130</p>	<p>#1 Posted by Mega-Mustaine (2130 posts) - 7 years, 5 months ago</p> <p>Usually in Star Wars threads, I see some major not-too-subtle hatred for the more recent trilogy, some with good points, some... not so much. But what about the tv show?</p> <p>Personally, I think The Clone Wars is what episodes I-III should have been like, if that makes sense. Sure, it was targeted towards the young male demographic, but it's sure as hell entertaining. The story makes sense, the characters (most of them) are likeable, the fight scenes are rad, and some attempts at humor gain success sometimes. And, look! Anakin isn't such a whiner anymore.</p> <p>But enough of my opinion. What about you, OT? What do you think of The Clone Wars? Have you seen it? Do you like/hate it? Why or why not?</p>
 <p>Avian005 Member Since: January 1, 2009 Posts: 4112</p>	<p>#19 Posted by Avian005 (4112 posts) - 7 years, 5 months ago</p> <p>I love it. I think the show does better with the characters than the prequels did, and I've come to like every character on it. Yes, it's a kid's show, but this last season (especially the second half) has been very dark, and the story-telling is was excellent.</p> <p>I honestly cannot see how anyone can call this show terrible. There is nothing terrible about, sure some episodes are bad, but not terrible.</p>
 <p>GameboyTroy Member Since: April 1, 2011 Posts: 9122</p>	<p>#31 Posted by GameboyTroy (9122 posts) - 7 years, 5 months ago</p> <div data-bbox="527 1365 1266 1491" style="border: 1px solid gray; padding: 5px;"> <p><i>Wait, are we talking about the cartoon? Or the newer CGI one? I barely watched the cartoon, but it was good enough from things I'd seen. As for the CGI one, it's absolutely awful.</i> --dreDREb13</p> </div> <p>I like the cartoon one better than the CGI one. I think the CGI one is good, but some episodes do get boring. When they get to the hidden storylines or show fight scenes that's when it gets more exciting and fun to watch.</p>

Ilustración 7: Críticas y elogios a Star Wars: La Guerra de los Clones y su comparación con otras obras.

“Deja morir al pasado”: Disney toma las riendas

La Guerra de los Clones fue cancelada en el año 2014. Dos años antes, un punto de quiebre imposible de ignorar: George Lucas vendió Lucasfilm,

poseedora de los derechos de autor de la franquicia a Disney, declarando: “Ha llegado el momento de que ceda *Star Wars* a una nueva generación de realizadores de películas” (Smith, 2012).

Sin pasar por alto la obvia oferta millonaria, el director y creador dejaba en claro que se desprendía de la saga porque consideraba que era el momento de que nuevos profesionales, con visiones distintas de la galaxia, que habían crecido observándola y disfrutando de sus historias, imprimieran en el universo sus propias ideas. Esto, por supuesto, hizo sonar una alarma en los fans, que dudaron de la capacidad de la megacorporación del ratón para hacerse cargo de la saga. Sin embargo, para bien o para mal, la emergencia repentina de esta noticia fue una chispa que reavivó la comunidad que apenas se mantenía activa con *La Guerra de los Clones* como el único contenido actual emitiéndose. Los anuncios de una nueva trilogía para el año 2015 dispararon todo tipo de discusiones, opiniones, deseos, teorías e infinidad de conversaciones que anticipaban lo que podría ocurrir. Muchos fans se preguntaron cómo repercutirían las obras del universo expandido en la trilogía por venir, frente a lo cual Disney pisó fuerte: despojó por completo a todo el universo expandido de su “oficialidad” y lo catalogó como *Legends*, lo cual les daba libertad para realizar sus secuelas, sin nada que respetar más que las célebres seis películas anteriores. Una fan predijo esto en un foro casi a la perfección: frente a su par que se preguntaba si la compra de Lucasfilm por parte de Disney eran buenas o malas noticias, ella respondió:

Creo que depende de cuánto te gusta el universo expandido (UE). Porque tengo la sensación de que, si te gusta el UE, esto lo va a arruinar. Ya sea que traten de hacer funcionar esto con el canon del UE o bien ignorarlo completamente, ninguna de las dos va a resultar bien para los personajes que, al menos yo, conozco y amo (último comentario en Ilustración 8).

Una cosa quedaba clara: Disney había llegado a redefinir la franquicia, obviamente buscando exprimirla con el rédito económico como único fin. Más que nunca, el futuro de *Star Wars* quedaba a merced de la lógica económica de los productores. El justificativo de Disney de su decisión, sin embargo, tiene un sustento lógico: el UE era un verdadero caos, debido

principalmente a la actitud demasiado permisiva de Lucas para con los productores que solicitaban las licencias, algo por lo que fue muy criticado. Como dice Jenkins, esta forma de producción mediante licencias, al no ser regulada, “...suele generar obras redundantes (no dan cabida a los antecedentes de los personajes ni al desarrollo de la trama), [...] o plagadas de descuidadas contradicciones)” (Jenkins, 2006, pág. 110). Ya he explicado más arriba sobre las disconformidades de los fans en algunas de las obras del UE, principalmente sobre el tratamiento de los personajes.



Ilustración 8: Fans evalúan riesgos y beneficios de la venta de la franquicia y Lucasfilm a Disney.

El otro golpe que daría Disney vendría un año después de la adquisición: la compañía, que estaba ya produciendo el episodio VII, tomó decisiones clave con la mira puesta en su nueva trilogía, buscando anticiparse a ella para darle más notoriedad y difusión. Así, decidió discontinuar y cancelar *La Guerra de los Clones*, cuya historia es central y gira alrededor de las precuelas, a las que Disney no estaba dando mucha importancia, y la

reemplazó por una nueva producción, también una serie animada, a la que llamó *Star Wars: Rebels* (Lucasfilm, 2013). Este giro de timón dio por cerrada la historia de la Guerra de los Clones en producciones audiovisuales y dio inicio a un nuevo período: el surgimiento de la Alianza rebelde. Si bien la serie se ubica entre los episodios III y IV (es decir, en medio de la trilogía precuela y la original), la temática que aborda gravitaría fuertemente en el argumento de las próximas entregas que Dinsey y Lucasfilm tenían en sus planes: el episodio VII y *Rogue One*. En esta última se narran los acontecimientos previos a *Una nueva esperanza*, en la que se muestra como los rebeldes obtienen los planos de la Estrella de la Muerte. La historia de esta película es contada desde el punto de vista de la Alianza rebelde, cuyo origen no vemos sino en *Rebels*. Para comprender la organización a la que pertenecían estos protagonistas y cómo esta llegó a ser, entonces, debíamos dar marcha atrás y mirar la serie animada. Por otro lado, con *El despertar de la fuerza* y toda una nueva trilogía posterior a la original, aparecía en el universo una nueva organización llamada simplemente como la “Resistencia”, comandada por Leia y cuyas raíces se fundaban ostensiblemente en la misma Alianza rebelde de los episodios IV, V y VI. Todo respondía a una estrategia de los nuevos poseedores de los derechos de *Star Wars* para posicionar sus nuevas entregas en un lugar central en el universo de la saga, dándole más importancia que sus antecesores. Distanciándose de la Guerra de los Clones y centrándose en el surgimiento de la Alianza, los productores nos estaban diciendo que si queríamos comprender en plenitud las historias que venían en camino, antes debíamos aprender más sobre lo que había sucedido antes y lo que llevó a esa situación.

Greg Weisman, productor ejecutivo de *Rebels*, sabía que la serie estaría bajo un umbral de dudas e incertidumbre, por lo que buscó, en una entrevista, tranquilizar a los fans:

Estamos todos muy dedicados y sabemos que este programa será canon, por lo que nos tomamos nuestra responsabilidad muy seriamente. Sabemos que, por un lado, hay un público que va a estar viendo esto sabiendo todo lo que se puede saber del canon de Lucasfilm y muchas cosas más allá del universo expandido, que puede o no ser canon una vez que se decida qué

es oficial y qué no, así que queremos que el programa funcione para ese grupo, los fans más extremos que hay. Al mismo tiempo, también tenemos la responsabilidad para una determinada generación de niños, para los cuales esta va ser su primera experiencia con Star Wars (Weisman, 2014).

Por otro lado, *Rebels* también tenía otros condicionamientos desde antes de iniciar su producción: no sólo debía apelar a dos tipos de públicos totalmente diferentes, como explicó Weisman, sino que su narración debía estar cuidadosamente regulada, puesto que tenía un inicio y un fin ya definidos. El programa trata sobre cómo se formó la Alianza rebelde, lo cual significa que una vez que esta ya está formada, el argumento debe finalizar por decantación o se superpondría con el episodio IV. Otro factor que debía considerarse para la elaboración del argumento era la introducción de nuevos personajes, ya que ninguno de los más celebres de la saga estuvo involucrado en la formación de la Alianza rebelde según las propias películas. Así, a diferencia de *La Guerra de los Clones*, que narra un evento crucial a escala galáctica y por lo cual estaba ambientada en diferentes planetas y consistía en el relato de diferentes misiones, *Rebels* presentaba un relato mucho más “compacto” puesto que se limitaba a un grupo de personajes particular y cómo estos llegaron a constituir una organización cerrada.

La narración estaba centrada en un personaje protagonista, Ezra Bridger, incluido en un grupo de seis personajes principales. De todas formas, este no impidió que, a los fines de estimular tanto a los fans de ambas precuelas y de *La Guerra de los Clones*, se incluyeran nuevamente elementos de estas producciones para seguir expandiendo los relatos y las informaciones que ya habíamos conocido: Así es como descubrimos que el senador Bail Organa, padre adoptivo de Leia, tuvo un papel principal en el armado de la Alianza rebelde, y presenciamos el regreso de Ahsoka para enfrentarse a su antiguo maestro Anakin, ya Darth Vader, en un encuentro cargado de nostalgia y emotividad. También se explican algunas historias de personajes secundarios de la trilogía original, como el talentoso piloto Wedge Antilles, que voló junto a Luke en la Batalla de Yavin y de quién conocemos la historia de su reclutamiento a los rebeldes en *Rebels*. La

serie también retomó historias de personajes que ya habían sido tratadas en *La Guerra de los Clones*, como Darth Maul, Rex y Hondo Ohnaka. Por último, y para contentar también a aquellos fans que habían quedado sentados por el barrido del UE, se decidió utilizar, como ya se mencionó, a Thrawn, un villano memorable de una trilogía de novelas que lo tuvo como antagonista principal. Esta incorporación sentaba un precedente que motivó a muchos admiradores del UE a retomar la fe en la saga, puesto que Disney daba señales de que todas las obras que habían sido descartadas podían ser retomadas en cualquier momento para futuras entregas. *Rebels* actuó como una especie de “agujero negro” que buscó nuclear a los fans de las distintas etapas de la saga incorporando elementos, conflictos y personajes de cada una de ellas, pero también nuevos fans (principalmente niños) que no habían visto ninguna producción de *Star Wars* en su vida. El enfoque de la serie iría ampliándose a medida que la Alianza crece y se expande hasta llegar a ser la organización que venció en la Batalla de Yavin durante el episodio IV. Su final, por otro lado, dejó abiertas un montón de posibilidades y cabos sueltos con gran potencial de ser retomados en futuras producciones, pero a la vez ató muchas historias y líneas narrativas de personajes que vimos en la trilogía original (vale recordar que, en el tiempo diegético, el episodio IV, el inicio de la saga, es casi inmediatamente posterior a los sucesos de *Rebels*).

De todas formas, antes del final de la serie animada (precisamente luego del final de su segunda temporada), Lucasfilm apuntó todos los cañones a lo que sería el tan esperado regreso de *Star Wars* a la gran pantalla: el estreno del episodio VII en 2015. Luego de un largo período sin estrenos en las salas de cine, y buscando mantener la esencia de la saga con sus personajes tradicionales, se buscó a su vez inyectar “frescura” y novedad con nuevas caras en el reparto. Incluso el título de la película, *El despertar de la fuerza*, hacía referencia a la “reactivación” de la franquicia en la gran pantalla luego del letargo. Fue así como Mark Hamill, Harrison Ford y Carrie Fisher volvieron a sus míticos roles, pero ocupando un lugar secundario en la trama, que estaría protagonizada por Daisy Ridley, John Boyega y Oscar Isaac. Esta misma estrategia fue usada para el marketing de la película,

que mezclaba elementos tradicionales de la trilogía original, como el casco deteriorado de Vader después de que fuera fundido en su cremación al final del episodio VI, con elementos inéditos, como las nuevas armaduras y armas de los *Stormtroopers*, distintas a las que ya conocíamos. La historia tomaba lugar unos treinta años después de los sucesos de *El retorno del Jedi* e introducían nuevas facciones, nuevos planetas, personajes desconocidos y nunca antes mencionados y tecnologías innovadoras. Sin embargo, muchos fans protestaron porque veían a la película como un *remake* de *Una nueva esperanza*, observando paralelismos casi idénticos entre los argumentos de cada una. De todas formas, *El despertar de la fuerza* fue fundamental en plantear nuevos misterios que serían retomados en *El último Jedi*: el misterioso Snoke, el sombrío líder supremo de la Primera Orden, el final de Rey encontrándose con Luke, quien estaba recluido, en el clímax de la película, el origen de Finn y Rey, que nunca son explicados son sólo algunos ejemplos.

En cuanto a los videojuegos, uno de los casos más emblemáticos fue el de *Star Wars Battlefront II*. Un *reboot* del aclamado videojuego de 2005 desarrollado por *Pandemic*. Es que cuando Disney se hizo con la franquicia, cedió los derechos para desarrollar videojuegos a *Electronic Arts (EA)*, una compañía muy resistida en la comunidad *gamer* por sus políticas anti-consumidores y su sistema de micro-transacciones, referidas en la jerga de internet como “*cash-grabs*” (es decir, productos “enlatados” superficiales y sin contenido original, lanzados al mercado para explotar el vínculo afectivo y sentimentalismo de los fans con la franquicia para potenciar las ventas). Lamentablemente, este caso no fue la excepción y el juego recibió varias críticas y obtuvo puntajes en las reseñas de los usuarios, que habían depositado en él muchas expectativas.

Battlefront II introdujo una nueva dimensión a la historia de la trilogía original, pero también la trilogía secuela. El juego narra la historia de Iden Versio, comandante del Escuadrón Inferno, una división de operaciones especiales del Imperio Galáctico. La campaña transcurre durante los eventos narrados en los episodios VI y VIII, rellenando algunos vacíos como los momentos inmediatamente posteriores a la muerte del

emperador, nunca mostrados en las películas, pero también cuenta los acontecimientos más importantes desde una perspectiva diferente y desde personajes nuevos. Por otro lado, el modo multijugador permite revivir los más grandes conflictos de la saga, como las batallas de Geonosis, Yavin, Endor, Kamino, el asedio de Crait, etc. Lo más enriquecedor de esta experiencia es que permite experimentar estos hechos de ambas partes. El modo de “asalto galáctico”, enfrenta dos equipos de veinte jugadores, representando a cada una de las dos facciones enfrentadas según la era (en Yavin, serán los rebeldes contra el Imperio, mientras que en Crait serán la Primera Orden contra la resistencia, por ejemplo). Cada partida consiste de dos rondas: en la primera, un equipo representará a los atacantes y otra a los defensores. Una vez terminada la ronda, los roles se invierten y quienes defendieron ahora serán quienes ataquen y viceversa. El multijugador mezcla elementos de las distintas eras de la saga y los combina en un campo de batalla interactivo y dinámico. Este modo de juego, acompañado de un diseño estético y una calidad de sonido impecables, logran una inmersión casi absoluta, como si verdaderamente estuviéramos luchando en la *Guerra de las Galaxias*, propiamente dicha.

Por otro lado, el caso de *Battlefront II* también es ilustrativo para explicar las nuevas relaciones entre productores y consumidores: en Reddit, una plataforma web que permite a los usuarios crear sus propios foros independientes de la temática que deseen sin ninguna intervención de los dueños del sitio, fans crearon el “subreddit” (así se llama a cada uno de los foros temáticos de la página) de este videojuego. En él se encuentran más de 155.000 fanáticos del videojuego (considerado su comunidad en línea más numerosa) y se comparten videos de partidas destacadas, capturas artísticas de distintos momentos del juego, tips y tutoriales para ser un mejor jugador y demás aportes. Sin embargo, los desarrolladores vieron el potencial de esta comunidad como fuente de feedback, críticas y opiniones de sus usuarios y decidieron participar. Es así como *F8RGE*, un usuario que trabaja en *EA* y es reconocido en la comunidad como desarrollador del juego, utiliza la plataforma para anunciar nuevas entregas y complementos del juego, responder dudas de los jugadores y realizar encuestas y

cuestionarios para analizar la viabilidad de ciertos cambios o planes que se estén diagramando desde el estudio. Así, EA ha logrado, tras mucho trabajo, lanzar varias actualizaciones que revirtieron significativamente muchas de las críticas negativas que recibió en su lanzamiento, cambiando la imagen que venía dando a sus consumidores y demostrando su consideración en ellos. No es ni más ni menos que otra clara muestra de cómo el paradigma de este tipo de producciones está cambiando a un modelo más bilateral, en el que la participación de los usuarios es no sólo más valorada, sino que también es solicitada e incentivada por parte de los productores.

El último fan: Repercusiones del episodio VIII

El año es 2017, y saltamos a la última gran entrega de la trilogía secuela, el episodio VIII, *El último Jedi*, el cual ocasionó una reacción que considero merece un análisis en profundidad. Rodeada de una expectativa prácticamente palpable, el director Rian Johnson fue el encargado de comenzar a desenmascarar los grandes interrogantes que J.J. Abrams había planteado y sentar las bases para el épico final en lo que será el episodio IX. Nada de esto. Si *El despertar de la fuerza* enfadó a los fans por ser muy similar a *Una nueva esperanza*, entonces *El último Jedi* los enfadó por tomar un rumbo totalmente distinto a todo lo que conocíamos de *Star Wars*. Más arriba se citó a Weisman y su responsabilidad, su necesidad de “estar a la altura” de lo que los fans buscaban. Johnson “ató” varios de los cabos sueltos de formas que los fans no esperaban: después de dos años de debatir y especular sobre los orígenes de Rey, el director decretó, mediante diálogos entre los personajes, que los padres de Rey eran dos desconocidos sin importancia. Luego explicó que, con esto, quería introducir la idea de que “cualquiera puede ser un héroe”, sin la necesidad de estar vinculado a un linaje mítico y heroico ni de estar relacionado con alguna eminencia de tiempos pasados (Desta, 2018).



She is the granddaughter of Sola Neberrie. Padme Amidala's sister. It's already Canon that Leia met and knows her cousin Ryoo, after the disclosure that she was the daughter of Anakin and Padme.

So no, Rey won't be a Skywalker, but a cousin to the Skywalkers. Without the Vader lineage. But possibly a force birth also. Whatever, I'm stoked for episode 8.

What do you think, is it plausible?

Ilustración 9: La teoría de un fan sobre los orígenes de la protagonista de la trilogía secuela.

Una idea que, siendo francos, es típica de la ideología de Disney. Otra controversia del episodio VIII fue cuando Leia, después de un grave ataque en su nave, sale disparada hacia el vacío. Cuando los espectadores creímos que este sería el fin de la heroica líder de la Resistencia, ella usó la fuerza para regresar a salvo a la nave, algo que no había hecho en ninguna entrega anterior. Algo similar sucedió con el personaje de Luke, el eterno héroe de la saga, el fiel reflejo del “niño que llevamos dentro”, que siempre buscaba el bien común, el diálogo y la paz. En *El último Jedi*, se explica que Ben Solo (Kylo Ren), hijo de su hermana Leia y Han Solo, se convierte al lado oscuro cuando Luke, desconfiado de su afinidad innata con la fuerza y presintiendo que su sobrino se terminaría decantando por el lado oscuro, siente la tentación de asesinarlo. Esta premisa, francamente, no tenía ningún sentido para nadie que hubiera visto la trilogía original, conociendo la forma de pensar y la personalidad del Maestro Jedi. Esta representación de él fue demasiado, incluso para el propio Hamill, encargado de darle vida al héroe: “Mi personaje solía representar la esperanza, ahora está como desmoralizado”, cuenta en una entrevista, y recuerda que le dijo al propio director: “Odio lo que has hecho con mi personaje” (Kohn & Marotta, 2018). Hamill incluso comenzó una tendencia entre los fans rebautizando a su personaje: “Ésta es la siguiente generación de *Star Wars*. Casi tuve que pensar a Luke como otro personaje. ¡Quizás es Jake Skywalker! No es mi Luke Skywalker, pero tuve que hacer lo que Rian quería porque le sirve a la historia” (Hamill, 2017). Estas decisiones, sumadas a otras decepcionantes como la eliminación de Snoke, que se presentaba como un villano que aportaba mucho material para desarrollar, de forma absurda y temprana, generaron una reacción sin precedentes

para la franquicia: la película fue aclamada por la crítica, pero aniquilada por los fans. El episodio VIII fue calificado con una nota de 85 según los críticos, pero de 4,5 según los fans en Metacritic (además califica como la película más debatida del año 2017 y la segunda más compartida). A su vez, se le otorgó un 91% de aprobación en Rotten Tomatoes según los analistas profesionales, pero apenas un 45% según la audiencia. Creo que esto es un claro ejemplo del involucramiento de los fans en las películas, de sus expectativas y de su experiencia como espectadores, muy diferente a la de un público casual, a la de los críticos o bien a la de los productores; y su enojo puede justificarse con los principios de la transmedialidad de Jenkins. El episodio VIII fue una “violación” a una de las características más importantes de la transmedia: la continuidad. Al no respetar a sus antecesoras, la caracterización de sus personajes, el universo que habían creado y establecido, generó una sensación de disconformidad de los fans que, en base a sus conocimientos previos sobre la franquicia, habían generado determinadas expectativas que no fueron satisfechas.

Los fans se sintieron tan decepcionados que incluso iniciaron una petición para que Disney anulara por completo a *El último Jedi*, lo eliminara del canon oficial y lo rehiciera desde cero, llegando a juntar más de 115.000 firmas. En la descripción de la petición reza el siguiente mensaje:

El episodio VIII fue una burla. Destruyó completamente el legado de Luke Skywalker y los Jedi. Destruyó las mismísimas razones por las que a muchos de nosotros, como fans, nos gusta Star Wars. Esto se puede solucionar. Tal y como ustedes borraron 40 años de historias, les pedimos que borren una más: El último Jedi. Remuévanlo del canon, retrasen el episodio IX y rehagan el episodio VIII como corresponde para redimir el legado, la integridad y el personaje de Luke Skywalker. (Walsh, 2017).

Rian Johnson confesó incluso haber recibido amenazas de muerte de los fans más extremistas. Ahora bien, a pesar de que la petición no prosperó (por ahora), los productores no ignoraron por completo la disconformidad de la comunidad: Rian Johnson fue desplazado de la dirección del final de la trilogía, que le fue otorgada (después de algunos inconvenientes) a quien se encargó de iniciar la nueva era de *Star Wars*: J.J. Abrams, quizás

buscando con él de nuevo a la cabeza retomar los misterios que el propio Abrams había planteado en el episodio VII. Los cambios y reformas en el episodio IX, aún carente de nombre, hicieron que el estreno de la película que sentenciará la historia de las secuelas y posiblemente del linaje Skywalker se retrasara de mayo a diciembre de 2019, en pos de evitar las repercusiones negativas que tuvo *El último Jedi*. A Johnson, por otro lado, se le prometió que dirigirá su propia trilogía en el futuro, a su imagen y semejanza, que posiblemente tratará un evento totalmente distinto al de las primeras tres trilogías en las que el autor no deberá respetar grandes cánones ni condicionamientos.

Por otro lado, si algunas de las producciones anteriores dividieron el fandom de *Star Wars*, *El último Jedi* desencadenó una guerra civil: fans discutiendo, agrediendo e insultándose entre ellos por sus opiniones pasó a ser tema de todos los días en foros y comunidades en línea. Aquellos que defendían la nueva trilogía invitaban a los demás a “retirarse” de la comunidad y dejar lugar a nuevos fans más jóvenes y apasionados. Por otro lado, aquellos más críticos se organizaron para llevar a cabo un “boicot” contra Lucasfilm y Kathleen Kennedy, la presidente del estudio, invitando a todos los “verdaderos fans” de la saga a que no asistan a nuevos estrenos y no adquieran productos bajo la licencia de *Star Wars*, con el objetivo de dejar a los productores con sólo dos opciones: o bien darle a los fans lo que piden, o resignarse a perder millones hasta que la franquicia sea inviable económicamente. “Boicot” entre comillas, porque no es tanto un movimiento activista de gran magnitud sino más bien una expresión masiva de disconformidad y protesta. Vale recordar las palabras de Jenkins una vez más: “Los fans rechazan la idea de una versión definitiva producida, autorizada y regulada por algún conglomerado mediático. Antes bien, los fans vislumbran un mundo donde todos nosotros podemos participar en la creación y difusión de mitos culturales esenciales” (Jenkins, 2006, pág. 254). Si hay un ejemplo que ilustra perfectamente su demanda de ser considerados, de ser parte de la creación y producción, no se me ocurre uno mejor que este. Con esto queda claro que los admiradores no sólo se han decidido a participar activamente de los procesos productivos de sus franquicias favoritas, algo que ya sabíamos,

sino que han tomado conciencia del poder que como consumidores activos pueden ejercer sobre los productores.



BOYCOTT EPISODE 9 @boycottep9 · 21 oct.

Hey @disney this is the exact amount of money you will get from this lifelong #starwars fan and avid collector.

You and @rianjohnson have ruined the franchise. I hope many will follow me in my #boycott

#boycottep9 #boycottdisney #boycottstarwars

RETWEET IF YOU ARE WITH ME!



10 44 115



Jack Posobiec 🇺🇸 @JackPosobiec · 27 jun.

ANNOUNCING

It's back on

The original Star Wars fans will be heard

We will boycott Star Wars until Kathleen Kennedy is fired

We have one year to get this done

#BoycottStarWars

33 92 302

Ilustración 10: El "llamado a las armas" en Twitter a los fans de la saga para boicotear la franquicia.

El "boicot", a pesar de ser pequeño y más "virtual" que real, dio sus frutos casi demasiado tempranamente: *Solo: Una historia de Star Wars*, estrenada en mayo de 2018, llevará siempre la marca de ser la primera película bajo el nombre de *Star Wars* en recaudar menos que sus costos de producción (Agar, 2018). En otras palabras, *Solo* le hizo perder a

Lucasfilm más de 80 millones de dólares. Ni siquiera *La Guerra de los Clones*, la película animada para niños para presentar la nueva serie tuvo números en rojo.

Pasos a seguir

El fracaso del *spin-off* de uno de los personajes más carismáticos y amados de la franquicia no fue sino la primera pieza de dominó que inició una reacción en cadena de dudas y medidas defensivas del estudio. Por un lado, las películas *spin-off* de Boba Fett y Obi-Wan Kenobi, que no habían sido anunciadas oficialmente pero sí se habían filtrado imágenes y planes de rodaje y estaban listas para empezar la producción, incluso con directores ya designados, fueron “cajoneadas” indefinidamente, posiblemente a la espera de los resultados y las repercusiones del episodio IX. Por otro lado, se anunció que se retomará *La Guerra de los Clones*, produciendo una séptima temporada que se transmitirá por *streaming*, buscando volver a las raíces que enaltecieron a la franquicia y recuperar el favor de los fans de las precuelas. Para esto, desde el sitio oficial de la saga se ha convocado a “revivir” la serie, alentando a verla nuevamente y analizando capítulos viejos en pos de “sentar el terreno” para el lanzamiento de la nueva temporada. Además, ya se han comenzado a filtrar rumores de lo que será el final de la trilogía especulando con el regreso de personajes amados de la franquicia, dar marcha atrás con algunas de las decisiones más criticadas de Johnson e incluso recuperar algunas tramas abiertas que dejó *Rebels*, en fin, cualquiera sea la forma, corrigiendo el rumbo que ha tomado la historia a partir de *El último Jedi* (Lang & Donnelly, 2018).

También para la producción de *El mandaloriano* (*The Mandalorian*), una serie de acción inspirada en Mandalore, un planeta reconocido en el universo de la saga, producida por Jon Favreau, que nos trajeron los éxitos de *Iron Man* y *Iron Man 2*, se analizan cuidadosamente los contenidos y *props* (utilería) que se filtran para medir las reacciones de los fans, evaluando con detenimiento las respuestas y eligiendo qué se queda y qué se va (Ward, 2018). Incluso el propio productor ha llegado a publicar

imágenes del set en su cuenta de Instagram (@jonfavreau) para mantener interesados a los fans y darle señales positivas.



Ilustración 11: El rifle mandaloriano filtrado por Favreau es una referencia a Star Wars Holiday Special de 1978, un lindo toque para complacer a los fans más viejos.

Es difícil, sino imposible, determinar si este cambio de rumbo se debe exclusivamente al “boicot” de los fans, al fracaso de *Solo*, a las críticas negativas de la comunidad o a qué motivo en particular. Lo que sí está claro es que en Lucasfilm sintieron el golpe de los fans y decidieron hacer algo al respecto. Quizás sea finalmente lo que los fans pedían, quizás sólo se distancien aún más, pero cualquiera sea el resultado, las reacciones e interacciones de los fans con el estudio afectaron, en mayor o menor medida, la visión de los productores, y eso, en un análisis transmediático, ya es decir mucho.

Usando la fuerza: Los fans se adueñan del texto

*“Sólo soy un simple hombre
tratando de abrirme camino en el
universo”.*

Jango Fett, *Star Wars – Episodio II: El ataque de los clones*

Más allá de su participación y su influencia en el proceso de producción de nuevas obras de la franquicia, quisiera detenerme a analizar otros tipos de usos e interpretaciones que los fans hacen de los textos de la franquicia, recordando en particular aquella visión de Casetti y Di Chio del texto como un recurso del que cada consumidor puede valerse para alcanzar una meta o fin.

¿Este fenómeno es también propio de las narrativas transmedia? Absolutamente. Si las narrativas transmedia, como dice Jenkins, tienen que ver efectivamente con “el flujo del contenido a través de distintas plataformas mediáticas”, estos usos del texto satisfacen esa definición, puesto que los fans lo toman y lo vuelven a poner en circulación en los diferentes medios. Esto surge, según el autor, de una doble relación entre los fans y el texto:

...la respuesta de los fans no sólo supone fascinación o adoración, sino también frustración y antagonismo, y es la combinación de las dos respuestas lo que motiva su compromiso activo con los medios de comunicación. Debido a que las narraciones populares no los satisfacen, los fans deben luchar contra éstas, intentar articular para ellos y para los demás las posibilidades no realizadas de las obras originales. Debido a que los textos les siguen fascinando, los fans no pueden hacer caso omiso de ellos, sino que, por el contrario, deben encontrar maneras de recuperarlos para sus propios intereses. Lejos de desanimarse, los fans afirman de forma activa su dominio sobre los textos producidos en masa que proporcionan la materia prima para sus propias creaciones culturales y la base para sus interacciones sociales. En el proceso, los fans dejan de ser un simple público de los textos populares

para convertirse en participantes activos en la construcción y circulación de significados textuales (Jenkins, 2010, págs. 37-38).

Puede no ser de la forma tradicional que seguramente Jenkins imaginaba, pero no deja de ser un mismo contenido que atraviesa diferentes soportes, distribuido no por grandes corporaciones y empresas mediáticas, pero por sus devotos admiradores y seguidores. Vale recuperar, además dos de las características que Jenkins le atribuye a la transmedialidad: la de inmersión y extracción, por un lado, y la de ejecución, por el otro. No pretendo abordar las producciones audiovisuales de fan-fiction porque considero que ya han sido descritas con detalle por Jenkins a lo largo de su obra. Sin embargo sí intentaré analizar otras formas de apropiación, uso, participación y expresión de la franquicia.

Memes y referencias

¿Qué mejor forma de utilizar los contenidos de la saga para expresarse que creando memes virales? A través de los memes y las referencias a distintos momentos de la historia se pueden explicar todo tipo de vivencias, reacciones y conflictos “típicos” de la vida cotidiana. Los fans “extraen”, para ponerlo en términos de Jenkins, estas escenas, imágenes o diálogos de sus producciones favoritas porque se ven representados en ellos, porque ilustran su modo de ser frente a una situación particular.



Ilustración 12: Descripción de experiencias electorales a partir de escenas de El último Jedi.

Por supuesto, comprender este tipo de “recursos al lugar literario” (Eco, 1995) demanda frecuentemente cierto tipo de conocimiento sobre el contenido referenciado. Esta “competencia lectora” no hace más que revalorizar, apreciar la franquicia y sus contenidos, ya que ahora saber sobre ella, entenderla, nos abre una puerta para comunicarnos de otra manera, de interpretar nuevas formas de expresión, “decodificar” mensajes connotados bajo un código cultural específico, el que pertenece a la franquicia. Las referencias operan de manera similar, no recurriendo al soporte de una imagen o video de una escena o momento particular de la narración, sino que se basándose más bien en la caracterización reconocida de un personaje o evento. Comparar a una persona con el alienígena Jar Jar Binks para describir su torpeza, o a un profesor con el

maestro Yoda para dar cuenta de su sabiduría y paciencia, por ejemplo, se basan más en la concepción que se tiene sobre la subjetividad y personalidad de los personajes que a un momento particular de la saga. Se trata de otro nivel de contenido, que no por eso deja de ser un uso válido y que también demanda una competencia lectora, quizás un poco más exigente, puesto que no tenemos aquí ningún soporte visual ni textual para orientarnos, sino que dependemos exclusivamente de nuestro conocimiento del contenido referenciado.

Disfraces y *cosplay*

Quizás la forma más manifiesta de lo que más arriba se define como “identificación-proyección”, es decir, la asimilación e incorporación de rasgos de un determinado personaje en nosotros mismos y a la vez la asignación de facetas propias de nuestra personalidad a los personajes ficticios, se vea en la utilización masiva de disfraces inspirados en la saga y en la práctica asidua del *cosplay*. A partir del disfraz y el *cosplay*, el fan realiza este doble proceso, en el cual entra en el mundo del personaje y deja al personaje entrar a su mundo, intentando de alguna forma alcanzar una instancia media entre uno y el otro.

El personificar al héroe, al villano, incluso al personaje secundario, puede entenderse de varias maneras: en primer lugar, como una expresión de admiración o de interés en el personaje y a la franquicia en general. Una buena recreación de la vestimenta, el atuendo y el aspecto de los protagonistas requiere trabajo, tiempo y dedicación, que ilustran perfectamente la inversión de los fans en la saga. Por otro lado, la encarnación de diferentes personalidades de las obras también puede interpretarse como una búsqueda de estatus y reconocimiento, algo que, como se aclaró más arriba, es inmanente a la comunidad de fans. De ahí que en las convenciones como la *ComicCon* a nivel general o la *Star Wars Celebration*, suelen realizarse desfiles y exposiciones de los *cosplayers* inspirados en la saga, votaciones por las mejores representaciones y una posterior entrega de premios en frente a todos los participantes, votantes y público en general condecorando a aquellos que más trabajo y esfuerzo hayan dedicado a sus atuendos. Finalmente, el *cosplay* se puede entender

como una voluntad de los fans de manifestar su propia visión sobre determinados personajes, realizando cambios en la estética, una especie de creación propia tomando como “materia prima” a los personajes de la saga, y sometiénolos a distintas transformaciones y experimentaciones. Así, aparecen representaciones de Han Solo como una mujer, *mash-ups* entre *Stormtroopers* y samuráis y de cruces entre distintos universos, como personajes de otras franquicias retratados como Jedi.

Teorías, especulaciones, explicaciones y aportes al universo

Ya he profundizado más arriba sobre especulaciones y las teorías de los fans sobre las tramas que quedan irresueltas y los eventos que quedan sin aclarar. Ahora pretendo, no ver cómo estas influyen en la narrativa como ya se vio más arriba, sino en apreciar cómo estas proveen de material de debate y expanden las posibilidades de interacción de las comunidades. Un caso ilustrativo de lo que intento decir es la descabellada teoría que enuncia que Jar Jar Binks, uno de los personajes más detestados, ridiculizados y resistidos de la saga, principalmente por su torpeza, malas decisiones y errores que le cuestan mucho y generan inmensas dificultades a los héroes, es en realidad un individuo de gran inteligencia, excelsa habilidad para pelear y utilizar la fuerza y, más que nada, brutal maldad. La teoría sostiene incluso que es un Lord Sith, y que ninguna de sus torpezas eran casuales sino que estaban cuidadosamente planeadas y disimuladas. A pesar de ser alocada, esta hipótesis era explicada y argumentada con fundamentos sólidos basados en imágenes y diálogos de las películas. Sus impulsores estudiaron minuciosamente cada escena y trazaron conexiones entre los distintos momentos en que Jar Jar aparece en pantalla o es mencionado, y las distintas informaciones que se dan sobre los Sith, sus rasgos y cómo identificarlos (cabe recordar el principio de profundidad de Jenkins, en el que la franquicia invita a los fans a seguir investigando y recopilando más y más información del universo). Algunos ejemplos fueron la coincidencia entre el color de sus ojos con el de los demás Sith de la saga, su forma de gesticular y mover las manos intentando persuadir a otros individuos (como si se tratase de un intento de hacer uso de la fuerza) o su proximidad y apoyo al senador y posteriormente canciller Palpatine (un

Lord Sith encubierto). A pesar de haber jugado con esta idea, siendo sugestivos en algunas entrevistas, los productores nunca realmente la tuvieron en cuenta para el proceso creativo. Sin embargo, no fue desestimada por los fans, que se vieron fascinados ante la posibilidad de que uno de sus personajes más resistidos los “haya estado engañando” todo ese tiempo. La popularidad que alcanzó esta teoría incentivó nuevas creaciones, ideas e intercambios.



Ilustración 13: Fan-art de Jar Jar Binks retratado como un Lord Sith.

Por otro lado, además de potenciar la creatividad de la comunidad, también dio un giro de 180° sobre la percepción del personaje. Jar Jar comenzó a ser mucho más respetado por la audiencia, incluso aunque esta fuera consciente de que las teorías no eran correspondidas desde la postura oficial.

Con esto se pueden argumentar dos cosas respecto al “poder” de los fans: la primera, que estos no sólo tienen la capacidad de influir en decisiones de producción, sino también en el proceso de recepción que ellos mismos llevan a cabo: mediante el diálogo, la especulación y la interacción, pueden potencialmente transformar las subjetividades de sus semejantes en cuanto a la opinión sobre diferentes contenidos de la franquicia. La segunda, que aquellas características de expansión y profundidad de Jenkins no son sólo de arriba hacia abajo, es decir, propuestas por los productores y asimiladas por el público, sino a la inversa, de abajo hacia arriba, pero también de forma horizontal, entre los propios fans. Se va configurando así un complejo entramado de relaciones y lazos que unen las distintas informaciones y de las que ninguna de las partes tiene

completo control. Este ejemplo lo ilustra con claridad, pero este fenómeno sucede, en mayor o menor medida, con todas las diferentes teorías y especulaciones sobre misterios y secretos bien guardados por los productores.

De la misma manera, otro tipo de aportes al universo por parte de los fans consiste en la creación de distintos gráficos y diagramas explicativos del mundo, la historia y los personajes de la franquicia. Ya sea como una adición a la inteligencia colectiva, como producto de la pasión e inmersión de los fans, o bien como un simple pasatiempo, los fans suelen confeccionar “guías” que simplifiquen la vasta y diversa información sobre el universo. Así, suelen verse en los foros y comunidades de fans las tradicionales líneas históricas que trazan los acontecimientos de la narración y ubican cada una de las producciones según la cronología diegética. También los mapas que ilustran visualmente dónde se encuentra cada uno de los lugares, desde ciudades a planetas enteros, en los que ocurren estos mismos acontecimientos. Por otro lado también se pueden encontrar infografías que explican, por ejemplo, qué significa cada color de los sables de luz. Por supuesto, todos estos aportes que contribuyen a la construcción del mundo o, en este caso, del universo, son elaborados a partir de la información disponible en las películas, series, videojuegos y libros de la saga, concentrada en la inteligencia colectiva.

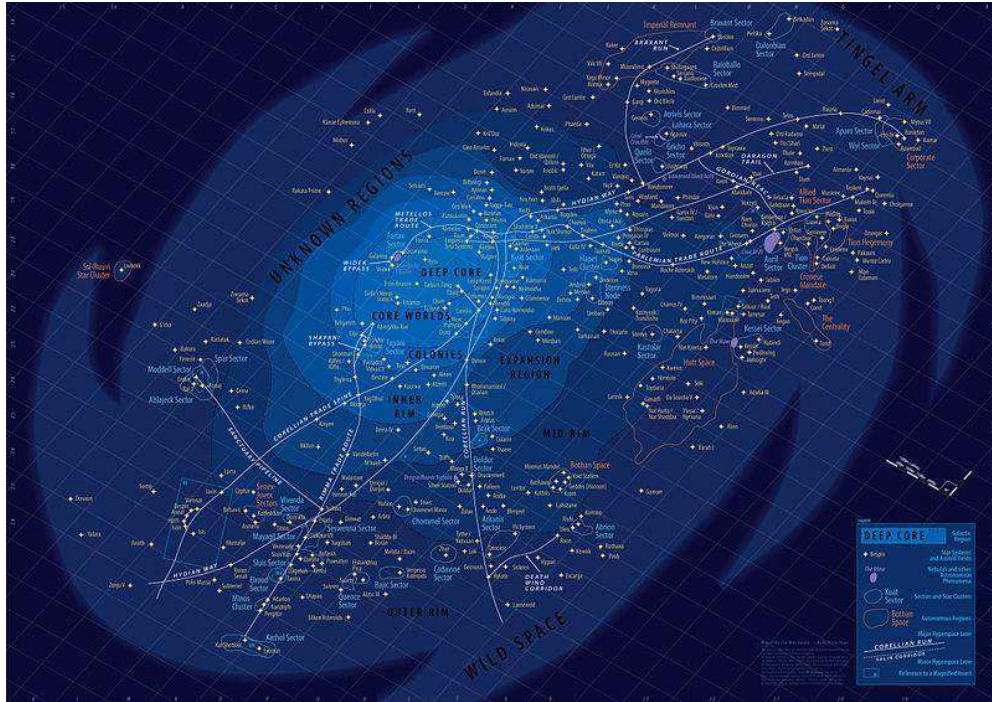


Ilustración 14: Mapa de la galaxia elaborado por fans, basándose en su conocimiento sobre la franquicia.

Segmentación

Navegando algunos foros y observando algunos debates, noté algo que ya había mencionado más arriba: la división de los fans según sus diversas interpretaciones y críticas de cada una de las producciones, pero también según sus afinidades, preferencias o productos favoritos. Esto me llevó a preguntarme si, cuando la franquicia alcanza cierta dimensión, alcance o bien consigue agrupar un público y formar una comunidad lo suficientemente heterogénea, las diferencias (que en realidad nunca dejan de existir) entre los distintos fans se traducen en la formación de “subgrupos” que nuclea distintas posturas, opiniones e intereses y polarizan en cierto sentido la comunidad. En Reddit, esto se ilustra prácticamente a la perfección: obviamente podemos encontrar el “subreddit” dedicado a *Star Wars* en general, es decir, la franquicia como un todo. A partir de ahí, podemos encontrar otros como los dedicados a diferentes tratamientos del contenido de la saga. Uno de ellos, llamado “*EmpireDidNothingWrong*” (“El Imperio no hizo nada malo”) convoca a aquellos fans que simpatizan con quienes son retratados como los principales antagonistas y representantes de la maldad en la trilogía

original, y realizan comentarios y tributos honrando a los *Stormtroopers* y a los oficiales de la organización, principalmente por la afinidad y admiración hacia los principales villanos de la saga. Otro foro, llamado “*SaltierThanCrait*” (“Más salado que Crait”, aclarando que “*salty*” (“salado”) en la jerga inglesa norteamericana se usa para describir con gran enfado, y Crait siendo un planeta introducido en el episodio VIII cuya superficie está cubierta de sal) fue creado especialmente para aquellos fans que se sintieron decepcionados con la trilogía secuela, por no respetar la historia anterior de la saga, ridiculizar a los personajes originales y por no hacerle honores a lo que significa para ellos las palabras “*Star Wars*”. En él, los fans dialogan sobre qué fue lo que más los defraudó de las nuevas películas, debaten sobre cómo podrían haberse mejorado y se burlan de los demás fans, que las aceptan ciegamente, por ser “sumisos” a la tiranía de Disney y Kathleen Kennedy. Creo que este fenómeno puede explicarse con lo que Hall (2004) describe como los diferentes tipos de decodificación. El autor plantea que, en base a los distintos códigos que ponemos en operación a la hora de interpretar determinados textos, podemos realizar una lectura “dominante”, es decir coincidente con lo que los productores quisieron decir y dar a entender; una lectura “negociada”, que contiene elementos de la postura de los productores pero se reserva ciertas visiones y facetas de la interpretaciones en los que no coincide con ellos; y la lectura “oposicional” que se opone, justamente, a la posición que los productores le asignan al público. El mismo Steven Spielberg dijo “A través de una cuidadosa manipulación y buena narración, podés hacer que todos aplaudan al mismo tiempo, que ríen (con suerte) al mismo tiempo, y que se asusten al mismo tiempo, pero no podés hacer que todos interpreten el resultado de la misma manera”. Stallone, por otro lado, dijo que el arte consiste en “poner sentimientos subjetivos en una forma objetiva, y dárselos al público para una interpretación subjetiva”. Las distintas interpretaciones de cada uno de los espectadores, sea de la postura que sea, dependerá de la experiencia y los códigos que cada uno de ellos ponga en juego a la hora de interpretar las obras. Vuelve a entrar aquí la noción de “competencia lectora”: efectivamente, aquellos que no conocían la idiosincrasia de los personajes tradicionales de la saga, no sentirían la

decepción que sí sufrieron aquellos que sí contaban con el conocimiento y la información que, según ellos, no fue respetada en la nueva trilogía. En definitiva, la comunidad de fans puede segmentarse y dividirse según cada “subgrupo” que la conforma haga una lectura y una interpretación dominante, negociada u oposicional. Creo que es lo que ocurre en el caso mencionado del episodio VIII, que aún continúa enfrentando fans que se “resisten” a aceptar la película como legítima, adoptando una posición oposicional, con sus semejantes que la avalan y aclaman, defendiendo a los productores y respetando la posición dominante.

Participación inducida

Más arriba comenté sobre dos tipos de participación que los fans pueden llevar adelante: espontánea, en la que ellos mismos toman la iniciativa, e inducida, en la que las empresas productoras y estudios cinematográficos y televisivos se encargan de generar espacios de intercambio y participación para sus fans. En *Convergence culture* (2006), Jenkins expresaba que *Star Wars* en particular no había tomado una postura concreta sobre las producciones de sus seguidores, adoptando medidas diferentes a lo largo de los años que iban desde la condena a estas obras “apócrifas”, pasaban por la indiferencia absoluta, y culminaban en la mención honoraria, para luego revertir el recorrido y volver a castigarlas y censurarlas.

A día de hoy, con el diario del lunes y, honestamente, una injusta ventaja sobre el académico estadounidense, puedo decir que la postura de Disney y Lucasfilm se ha decantado por aceptar e incluso fomentar la participación de sus fans. En www.starwars.com, el sitio oficial de la franquicia, constantemente se publican nuevos artículos y se suben nuevos enlaces que fomentan la participación. Incluso se lleva delante de forma anual la ceremonia de los *Star Wars Fan Awards*, premiando las mejores producciones de *fan-fiction*, en los cuales los votantes son las audiencias. El fan tiene una doble participación, como concursante y jurado. El hecho de premiar este tipo de obras y de otorgarle al público el poder decisión puede parecer un detalle, una mera forma de contentarlos, pero en profundidad dice mucho sobre la postura del estudio. Primero, porque

legítima el *fan-fiction*, le está dando un lugar en su página oficial, lo condecora con un trofeo, lo reconoce como digno, lo admite dentro de su mundo. En segundo lugar, porque hace lo propio con los fans, a quienes se les dice: “Ustedes son los autores, ustedes deberían decidir a los ganadores”. Al hacerlo, los productores, los creadores, los profesionales se distancian de su rol de “autoridad” dentro de la franquicia, le dan a los admiradores la potestad de decidir qué obras deben ser reconocidas, qué trabajos merecen ser premiados. Esto, sin embargo, se trata más que nada de una “ilusión de decisión”. Los productores antes han realizado un estricto filtro, han descartado muchísimos trabajos y han hecho una pequeñísima selección de un puñado de obras antes de darle la decisión a las audiencias. De todas formas, es suficiente como para poder decir que la “autoridad” considera a los fans como capacitados y le da importancia a su voto para decidir a los ganadores de semejante distinción.

Otras formas de participación pueden encontrarse bajo la pestaña “Comunidad” en el propio sitio web. En ella, podemos encontrar todo tipo de invitaciones dirigidas a los fans para interactuar, participar, debatir y contar sus propias experiencias. Así, podemos ver entrevistas a fans contando anécdotas relacionadas a la primera vez que fueron a ver una película de la saga, recetas de cocina temáticas, juegos de preguntas y respuestas para poner a prueba el conocimiento de los fans, galerías de *fan-art* y *fan-fiction*, convocatorias a convenciones y eventos multitudinarios y todo tipo de formas para acercar a los fans más y más a la franquicia. Desde la página también se alienta, una vez más, a esa “identificación-proyección” mediante encuestas del orden de “¿Qué tipo de Jedi te representa más?”, “¿Cuál sería tu planeta natal?”, “¿A qué facción deberías unirte?” y otros cuestionarios con el fin de vincular e identificar a los visitantes del sitio con los distintos contenidos de la saga.

Por último, el sitio se reserva una sección especial donde se hace mención de las diferentes organizaciones de fans de *Star Wars*, con un enlace a la página de cada una de estas comunidades. Parece sólo un buen gesto, pero una vez más, viéndolo en profundidad, es más que eso. Viéndolo de otra manera: el sitio web oficial de una de las franquicias transmediáticas más

grandes y populares del mundo no sólo les ofrece un lugar a comunidades de fans independientes, sino que está dispuesta a ofrecer enlaces externos cuyo destino es por fuera de la página oficial. Es decir: desde la misma franquicia están invitando a los fans a abandonar su propio sitio oficial para visitar aquellos de las comunidades fans, como diciéndoles: “Si en este sitio no encontraste lo que buscabas o no podemos dártelo, quizás estas comunidades de fans si puedan”. Significa un reconocimiento enorme para las comunidades y un claro signo de aceptación de las actividades de los grupos de fans.

Reflexiones finales

“Deja morir al pasado, mátalos si es necesario”.

Kylo Ren, *Star Wars – Episodio VIII: El último Jedi*

Está claro que este análisis podría haber sido mucho más exhaustivo. También mucho más profundo y abarcativo. El universo narrativo configurado a través de las producciones mediáticas de *Star Wars* es inmenso y prácticamente imposible de cubrir en su totalidad, ya que permanentemente continúan saliendo a la luz nuevos contenidos, obras, historias e informaciones.

De todas formas, mi propósito en esta investigación no era realizar un recorrido detallado de la totalidad de las historias de la saga, sino más bien dar cuenta de cómo estas se configuran a partir no de simples decisiones de un equipo de productores y creativos, sino que vienen influenciadas por un conjunto heterogéneo y complejo de elementos y factores de orden cultural, social y económico, principalmente las reacciones del público. A su vez, intenté también demostrar cómo estas reacciones no sólo se limitan a la crítica, a la aceptación o el rechazo, sino que los públicos, y más que nada ese grupo más apasionado que llamamos fans, se adueñan del texto, lo utilizan, lo reinventan, reciclan y redistribuyen, volviéndolo a poner en circulación a través de diferentes medios, plataformas, soportes y canales.

Cuando comencé a redactar este capítulo lo había titulado “Conclusiones finales”. Decidí cambiar la palabra a “Reflexiones” porque resulta difícil darle una conclusión y un cierre a un fenómeno que se está transformando permanentemente y que presenta nuevos cambios, manifestaciones y estados cada vez que uno se detiene a observarlo. Quizás ello constituya la primera de las “reflexiones finales”: las narrativas transmedia son una categoría propia de la era de la hiperconectividad y, como todo lo

perteneciente a esta época, son inestables y efímeras. No porque vayan a terminarse pronto, sino porque todo se actualiza tan rápido que nos exige mantenernos al día para no quedarnos atrás, al igual que los fans con los contenidos de sus franquicias favoritas. Otro interrogante que me invadió durante el curso de este trabajo fue el siguiente: Si las narrativas transmedia son aquellas historias (y sus respectivos contenidos) que se expanden y se distribuyen a partir de diferentes plataformas; y si la hiperconectividad e internet han provisto de recursos y herramientas a los fans para adueñarse de estas mismas historias y contenidos y distribuirlos ellos mismos a través de los diferentes medios, ¿no significa esto que todas las franquicias mediáticas son, en mayor o menor medida, franquicias transmedia? En otras palabras: me pregunto si cualquier franquicia lo suficientemente popular como para inspirar aunque sea un pequeño grupo de fans a realizar producciones sobre ella, no debería ya ser considerada transmediática. Si un grupo reducido de fans de una serie, por ejemplo, crea un espacio de discusión en una red social como Facebook, realiza dibujos y *fan-art* sobre los personajes de la serie, especula sobre qué podría ocurrir en el siguiente capítulo, realiza un *remix* de música electrónica con diálogos de los diferentes capítulos y lo publica en *YouTube* y *Spotify*, crea historietas cuyos protagonistas comparte con la serie, ¿no está el contenido de esta serie vertiéndose y circulando por otros medios más allá de la televisión? Ni siquiera es necesaria la existencia de una franquicia. Cualquier producción cultural histórica puede devenir en narrativas transmedia: pueden imaginarse y contarse historias a través de un cuadro que nos llama la atención, de una canción (que son narraciones en sí mismas), incluso de un grafiti pintado en una pared de la vía pública. Quizás (o quizás no) habría que establecer un criterio para esta clasificación, quizás deberíamos focalizarnos sólo en los contenidos de producción oficial y ver los creados por los fans sólo como “secundarios”, “subordinados” a la historia canónica. Eso no quita que el contenido haya ya fluido (y siga fluyendo), expandiéndose a través de los diferentes soportes.

De aquí surgen otras dos reflexiones que quisiera enunciar: la primera tiene que ver con la necesidad de redefinir los públicos mediáticos. En efecto, estos son más “públicos” que nunca. Ya no se trata de personas que coinciden en tiempo y lugar en una sala de cine, de televidentes que almuerzan mirando el mismo canal o de consumidores a quienes Netflix les recomienda la misma serie. Los públicos ahora conforman grupos y comunidades autodesignadas, segmentadas, específicas, conscientes. Ya no se trata tanto de masas gregarias sino de diferentes culturas que se rigen bajo sus propios códigos y sistemas de signos. Me pregunto si no estamos tanto ya unidos en el acto de consumir medios, sino diferenciados por los modos en los que lo hacemos y cómo nos apropiamos de sus contenidos y productos.

Por otro lado, resulta quizás demasiado sentenciador decir que todos los casos relativos a *Star Wars* que he mencionado en este trabajo son producto de la interacción entre fans y productores. Es que para determinar si todas las relaciones entre las decisiones de producción y las exigencias de los fans tienen una relación causal, habría que preguntárselo a los mismos desarrolladores. Es posible que algunas de ellas guarden relación con el *feedback* de los fans y es posible también que otras no hayan tenido nada que ver. Sin embargo, sí creo que se puede decir con certeza, a partir de los ejemplos que presenta este trabajo, que la relación productor-consumidor como se la concebía responde a un modelo binario que ya es difícil de sostener, y la concepción de la comunicación como emisor-mensaje-receptor ha quedado demasiado simplista para el paradigma actual. Ambos son modelos lineales que suponen una unilateralidad que no se condice con lo que expuesto en este trabajo. Está claro que la comunicación se trata ahora de un entramado mucho más complejo en el que las líneas se desdibujan, los “roles” se desvanecen y se enrocan (cabe recordar que en esta investigación se cita un caso en el que uno de los protagonistas tomó posición junto a los fans en su crítica a los productores) y los mensajes no se reciben, sino que se interpretan. En efecto, los modelos de producción mediáticos responden mucho más a un paradigma de complejidad más que a uno de linealidad.

Es difícil no tomar una posición, luego de este análisis, en el debate binario sobre si el auge de la transmedialidad es “bueno” o “malo” como modelo de producción para nuevas narrativas y franquicias mediáticas. Como cualquier otro modelo, tiene sus ventajas y desventajas. En mi opinión personal, creo que la transmedialidad abre una puerta hacia gran cantidad de nuevas posibilidades que, con la correcta ejecución, pueden enriquecer enormemente las experiencias de los consumidores y espectadores.

Todo esto me lleva a preguntarme sobre el futuro, que puede no ser tan lejano. La industria mediática ha virado de forma significativa que invita a uno a imaginarse si lo seguirá haciendo. Pareciera que cada vez más empresas y estudios toman conciencia de que los fans y las audiencias exigen más participación en los procesos y decisiones de producción, e intentan encontrarle la vuelta a cómo mantenerlos complacidos sin resignar su poder y su capital. Incluso Netflix ya ha decidido ir más allá y experimentar: dejará a sus usuarios definir los finales de determinadas producciones (Aripaka, 2018). Una vez más, es difícil prever hacia donde se dirige todo esto. Tal vez sea motivo como para seguir de cerca e insistir con más investigaciones de tipo transmediático. Creo que puede decirse que está claro que las grandes corporaciones no perderán nunca su hegemonía y su poder, pero si deberán adaptarse al nuevo paradigma si no quieren resignarse a perder millones, ya sea de dólares o fans.

En base a todo lo que he expuesto a lo largo de estas páginas, pienso que se puede decir con seguridad que *Star Wars* no es sólo una franquicia transmedia. Es una verdadera antología mitológica transmediática, que se ha expandido a cada rincón del mundo y transmitido no sólo a través de las pantallas, sino a través de nosotros, sus fans, tanto en el espacio como en el tiempo, trascendiendo generaciones, creando tanto uniones como divisiones, asimilando elementos de nuestro mundo, pero también extrapolando en él sus propias visiones del mundo y la realidad, planteando dudas e interrogantes filosóficos que hasta hoy todavía se discuten. Hemos compartido entre nosotros teorías, discusiones y conversaciones mientras consumimos las películas, series y videojuegos, que interpretamos y redefinimos de diferentes maneras. Reaccionamos, buscando nosotros

también imprimir nuestra visión de la galaxia en el universo de *Star Wars*. Desde su creación en 1977, la franquicia ha acompañado la evolución de los medios, ha asimilado y aprovechado sus transformaciones para seguir creciendo y ha incorporado mecanismos de participación para que todos por igual, sin importar dónde (ni cuándo) estemos, podamos, a nuestra manera, ser ciudadanos de la galaxia.

Bibliografía

- Altman, R. (2000). Los géneros cinematográficos. Barcelona: Paidós.
- Barthes, R. (1977). Introducción al análisis estructural de los relatos. En S. Niccolini, *El análisis estructural* (págs. 65-101). Buenos Aires: Centro Editor de América Latina.
- Biselli, R. (2014). *El relato mediático como especificidad compleja*. Rosario.
- Casetti, F., & Di Chio, F. (1999). *Análisis de la televisión*. Barcelona: Paidós.
- De Certeau, M. (1990). *La invención de lo cotidiano: 1. Artes de hacer*. Paris: Gallimard.
- Eco, U. (1993). *Lector in fabula*. Barcelona: Lumen.
- Eco, U. (1995). El mito de Superman. En U. Eco, *Apocalípticos e integrados* (págs. 249-297). Barcelona: Tusquets.
- Eco, U. (1995). Uso práctico del personaje. En U. Eco, *Apocalípticos e integrados* (págs. 213-247). Barcelona: Tusquets.
- Escudero Chauvel, L. (1997). El secreto como motor narrativo. En L. Escudero Chauvel, & E. Verón, *Telenovela: Ficción popular y mutaciones culturales*. Barcelona: Gedisa.
- García Canclini, N. (2012). Los estudios sobre comunicación y consumo: El trabajo interdisciplinario en tiempos neoconservadores. *Diálogos de la comunicación*.
- Gubern, R. (1999). Fabulación audiovisual y mitogenia. En E. Verón, & L. Escudero Chauvel, *Telenovela: Ficción popular y mutaciones culturales*. Barcelona: Gedisa.
- Hall, S. (2004). Codificación y descodificación en el discurso televisivo. *Cuadernos de Información y Comunicación*, 215-236.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Nueva York: New York University Press.

Jenkins, H. (12 de Diciembre de 2009). La venganza del unicornio de origami: Siete principios de las narrativas transmedia. Obtenido de Confesiones de un aca-fan: http://henryjenkins.org/blog/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html

Jenkins, H. (2010). Piratas de textos: Fans, cultura participativa y televisión. Barcelona: Paidós.

Lévy, P. (1997). Inteligencia colectiva: Por una antropología del ciberespacio. Cambridge: Perseus Books.

López Suárez, M. (2009). Del folletín a la telenovela. *Icono 14*, 47-58.

Martín-Barbero, J. (1987). De los medios a las mediaciones: Comunicación, cultura y hegemonía. Barcelona: Gustavo Gili.

Metz, C. (1972). Observaciones para una fenomenología de lo narrativo. En C. Metz, *Ensayos sobre la significación en el cine* (págs. 43-53). Buenos Aires: Tiempo Contemporáneo.

Morley, D. (2008). Medios, modernidad y tecnología: Hacia una teoría interdisciplinaria de la cultura. Barcelona: Editorial Gedisa.

Pasquier, D. (1999). La televisión como experiencia. En E. Verón, & L. Escudero Chauvel, *Telenovela: Ficción popular y mutaciones culturales*. Barcelona: Gedisa.

Scolari, C. A. (2008). *Hipermediaciones*. Barcelona: Gedisa.

Scolari, C. A. (2013). *Narrativas transmedia: Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Centro Libros PAPF.

Varela, M. (2009). Él miraba televisión, YouTube: La dinámica del cambio en los medios. En M. Carlón, & C. Scolari, *El fin de los medios masivos* (págs. 209-227). Buenos Aires: La Crujía Ediciones.

Artículos periodísticos, entrevistas y medios electrónicos

Weisman, G. (12 de febrero de 2014). Greg Weisman talks Star Wars: Rebels and showing the beginning of the rebel alliance. (E. Goldman, Entrevistador) Obtenido de <http://www.ign.com/articles/2014/02/12/greg->

weisman-talks-star-wars-rebels-and-showing-the-beginning-of-the-rebel-alliance?abthid=52fb9aad9a4ac0374f000013

Ward, J. (10 de octubre de 2018). Exclusive: The first look at a creature from Star Wars: The Mandalorian! Making Star Wars. Obtenido de <https://makingstarwars.net/2018/10/exclusive-the-first-look-at-a-creature-from-star-wars-the-mandalorian/>

Smith, N. (31 de octubre de 2012). Disney buys Star Wars maker Lucasfilm from George Lucas. BBC News. Obtenido de <https://www.bbc.com/news/business-20146942>

Pham, A. (12 de octubre de 2007). EA buys strength in new genres. Los Angeles Times. Obtenido de <http://articles.latimes.com/2007/oct/12/business/fi-games12>

Lucasfilm. (11 de marzo de 2013). A new direction for Lucasfilm animation. Obtenido de Star Wars: <https://web.archive.org/web/20130311190843/http://starwars.com/news/a-new-direction-for-lucasfilm-animation.html>

Lucas, G. (17 de marzo de 2008). Exclusive: A rare sit-down with Mr. George Lucas. (E. Douglas, Entrevistador) Obtenido de <https://www.comingsoon.net/movies/features/42983-exclusive-a-rare-sit-down-with-mr-george-lucas>

Lang, B., & Donnelly, M. (2 de noviembre de 2018). J.J. Abrams seeking record-shattering overall megadeal. Variety. Obtenido de <https://variety.com/2018/film/news/j-j-abrams-overall-deals-studios-1203018338/>

Kohn, E., & Marotta, J. (13 de marzo de 2018). Mark Hamill says Luke Skywalker was 'demoralized' in new doc about 'The Last Jedi' production. IndieWire. Obtenido de <https://www.indiewire.com/2018/03/mark-hamill-the-last-jedi-demoralized-the-last-jedi-sxsw-2018-1201938578/>

Filoni, D., & Gilroy, H. (29 de diciembre de 2008). Interviews: Face to face with the masters. (TheForce.Net, Entrevistador)

Agar, C. (4 de junio de 2018). Solo: A Star Wars story projected to lose \$50+ million For Disney. Screen Rant. Obtenido de <https://screenrant.com/solo-movie-box-office-loss-star-wars/>

Alexander, J. (13 de abril de 2017). George Lucas reiterates Star Wars is for '12-year-olds', calls out 'mean' critics. Obtenido de Polygon: <https://www.polygon.com/2017/4/13/15288998/george-lucas-star-wars-celebration>

Aripaka, P. (1 de octubre de 2018). Netflix permitirá a los televidentes decidir cómo terminan programas de televisión y películas: Bloomberg. (L. Sigal, Ed.) Reuters. Obtenido de <https://lta.reuters.com/article/entertainmentNews/idLTAKCN1MB2ZB-OUSLE>

Desta, Y. (17 de enero de 2018). Last Jedi director Rian Johnson explains why Rey's parental twist had to happen. Vanity Fair.

Hamill, M. (15 de diciembre de 2017). Entrevista a Mark Hamill. (SensaCine, Entrevistador)

Lucas, G., McCallum, R., Coleman, R., Knoll, J., & Guyett, R. (2005). Comentarios. Star Wars - Episodio III: La venganza de los Sith DVD, disco 2.

Walsh, H. (diciembre de 2017). Have Disney strike Star Wars Episode VIII from the official canon. Obtenido de Change.org: <https://www.change.org/p/the-walt-disney-company-have-disney-strike-star-wars-episode-viii-from-the-official-canon>

Wookieepedia. (s.f.). I have a bad feeling about this. Obtenido de Wookieepedia: http://starwars.wikia.com/wiki/I_have_a_bad_feeling_about_this

Foros y debates referenciados

<https://forum.rebelscum.com/showthread.php?t=934876>

<http://www.hisstank.com/forum/toys/3288-starwars-news-rumors-thread-toys-comics-more.html>

<http://www.fanforum.com/f99/star-wars-live-action-series-31129/>

<http://www.fanforum.com/f99/could-you-see-star-wars-television-series-33153/index13.html>

<http://www.fanforum.com/f99/star-wars-episode-7-8-9-a-56353/>

<https://forum.rebelcum.com/showthread.php?t=944287>

<https://forum.rebelcum.com/showthread.php?t=945225>

<https://boards.core77.com/viewtopic.php?f=5&t=11982&sid=57179aca999b0b78bce16125c394020e>

<https://boards.theforce.net/threads/how-would-you-have-made-the-prequel-trilogy.19361487/>

<https://boards.theforce.net/threads/would-the-prequels-have-been-better-with-directors-other-than-gl.19875211/>

<http://theforce.net/jediecouncil/interview/henrygilroyanddavefiloni.asp>

<https://boards.theforce.net/threads/disney-buys-lucasfilm-star-wars-7-planned-to-release-2015.50004772/>

https://www.reddit.com/r/StarWars/comments/7fqxto/who_do_you_think_reys_parents_are/

<https://forums.galaxy-of-heroes.starwars.ea.com/discussion/101985/reys-parents-best-theory-ive-seen-yet>

<https://forums.galaxy-of-heroes.starwars.ea.com/discussion/137891/reys-parents>

<https://www.quora.com/What-would-you-like-to-see-in-Star-Wars-Episode-9>