

Cazarrecompensas es una profesión
complicada
The Mandalorian y su relación con el Universo Star
Wars

Mariano Vilar, Maximiliano Brina

Volver a volver a la fuente



Star Wars es la narrativa transmedia por excelencia. La trilogía filmica original de (1977-1983) se constituyó desde el inicio como centro en torno al

cual gravitan, siempre en expansión, constelaciones de narrativas y soportes. Un especial televisivo y dos series animadas, un radioteatro, las novelizaciones de las películas, las novelas originales, los cómics, dos nuevas películas y las re-ediciones especiales, los videojuegos, los juegos de rol y las trading cards, la fanfic y, sobre el fin de siglo, la incipiente producción de fan films expandieron el universo pergeñado por George Lucas en 1977 y cimentaron el camino para que el creador volviera a tomar las cámaras en 1999 al filmar la primera de las precuelas. Más allá de la expansión del mundo narrativo de la saga focalizada en la familia Skywalker, Lucas usó nuevamente sus películas como laboratorio para experimentar con técnicas que serían luego estándares en la industria. De esta forma, el *Ep. II* fue la tercera película en la historia filmada completamente en soporte digital, las maquetas y marionetas fueron reemplazadas por imágenes generadas por computadoras. Aunque este giro digital (junto con algunos detalles argumentales) no fue bien recibido por los fans más conservadores, Lucasfilm Ltd continuó avanzando con dos series animadas basadas en el arco narrativo de las *Clone Wars*. Estos proyectos marcaron la entrada al Universo Star Wars de Dave Filoni, actual motor creativo de la saga que, además de crear junto con Lucas a la popular Ahsoka Tano, le dió otra dimensión al conflicto político y exploró la subjetividad de los personajes más allá de su función en la trama. Es, así mismo, uno de los productores detrás de *The Mandalorian*, la creación de Jon Favreau que cristalizó el viejo proyecto de Lucas de llevar el universo cinematográfico de *Star Wars* a la TV.¹

La dinámica de crecimiento del Universo Star Wars, al menos en su línea *live-action* parece dominada por el tópico del “retorno a las fuentes”. En principio, uno puede suponer que esto se debe a la distancia temporal entre la trilogía original y sus continuaciones cinematográficas. Al no haber una cadena continua de producciones con actores de carne y hueso que expandiera la saga, la sacralización de la primera trilogía y su lugar como parámetro con el que

¹El frustrado proyecto, *Star Wars: Underworld*, se habría ubicado entre las precuelas y la trilogía original, enfocándose no en el conflicto galáctico sino en el bajo mundo de Coruscant. Rick McCallum, el histórico productor de Lucasfilm lo describió como un producto orientado a un público adulto que sería un mix entre *Deadwood* y *The Godfather* con toques *noir*. El *test footage* que se llegó a filmar (y que apareció en la red en 2020) tiene un marcado paralelo visual con *Blade Runner*. Lamentablemente, los costos eran altos y las cuentas no cerraron.

debe medirse todo lo que le siguió resulta central para entender los últimos movimientos de este universo.

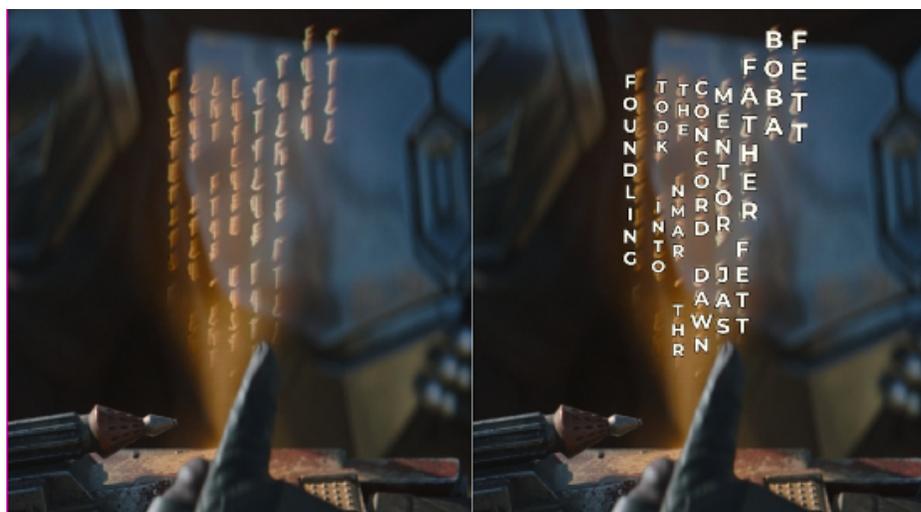
Disturbios en la Fuerza. Cuando el universo se llena de ratones

Tras la venta de Lucasfilms a Disney en 2012 y ya sin Lucas a cargo, la primera entrega de la última trilogía, *The Force Awakens*, fue una manifestación particularmente contundente de la importancia que se le atribuía a volver al espíritu original de Star Wars, que habría sido bastardeado por el mismo Lucas en las precuelas. El resultado fue una película cuya similitud argumental con *A New Hope* era tan grande que bordeaba la autoparodia (p.ej. Han Solo mirando irónicamente la nueva e “indestructible” Estrella de la Muerte). Luego del polémico desvío de *The Last Jedi*, *The Rise of Skywalker* intentó “reencauzar” la cuestión y de nuevo tuvimos un esfuerzo sistemático y fallido para que el relato retorne al espíritu original. Vale decir que el espíritu original (o “esencia”) de algo siempre se descubre cuando se lo pierde o se lo traiciona.

En este panorama aparece *The Mandalorian* y muchas de las reacciones que cosecha pueden sintetizarse en que ahora sí, *de esto se trataba Star Wars*, finalmente hemos recuperado el camino. No era cuestión, finalmente, de reproducir los sucesos centrales de los episodios IV-VI, se trataba más bien de recuperar la fórmula: sci-fi + western + samuráis = Star Wars. Los dramas familiares de los Skywalker y el ascenso, caída y re-ascenso y recaída del Imperio eran solo coyunturales. En tanto mero *contenido*, no podían contener la esencia del asunto. Ahora, la historia de un cazarrecompensas, sin ninguna conexión con la Fuerza ni con los Skywalker, en un relato en el que el conflicto por la supremacía galáctica queda relegado al trasfondo dió en el clavo y se ganó el derecho a decir: *this is the way*.

The Mandalorian se sustrae por completo al juego de “encontrar las siete diferencias” que facilitaba tan penosamente la última trilogía. El formato mismo, la serie de televisión por entregas semanales, la diferencia estructuralmente del modelo de la trilogía cinematográfica, cuya conexión con la épica es bastante manifiesta. La estructura en “capítulos” (la serie actualmente cuenta

con 16, ya que no se reinicia la numeración al cambiar de temporada) la relaciona con la estructura de la novela, un fenómeno no tan raro en la televisión contemporánea, y expresa una aspiración de ordenamiento temporal ausente en las producciones previas de la saga y su caótico *timeline* de secuelas, precuelas, reediciones. Una (otra) vuelta a la fuente, en este caso la novela, en un giro conservador que busca en esa forma moderna sintetizar una aspiración de totalidad y ordenamiento ausente de las fragmentarias y caóticas producciones posmodernas previas de la saga y, quizás, "legitimarla" mediante el capital simbólico de la literatura. Después de todo, el imperio Disney se formó predando la literatura y la música (*Fantasia*, *La bella durmiente*, *Blancanieves*, etc.). Ya nos referimos a la presencia inusitada de libros en la nueva trilogía. Esto se vio reforzado por el especial de navidad de 2020, organizado a partir del dispositivo-libro (a-la-Shrek). Algo de esto también puede apreciarse en la consolidación del *aurebash* en *The Mandalorian* y, en menor medida, el presentar al Dr. Pershing, primer humano que usa anteojos en la galaxia, descontando al soldado Tech del batallón 99/Bad Batch, que es un personaje animado. La *lingua franca* del Universo Star Wars es el "básico"



(que por una asombrosa coincidencia es igual al inglés) y el *aurebesh* es la colección de caracteres tipográficos que lo representan por escrito.² Se usa

²Lucas no se interesó mucho por el lenguaje en la saga, aspecto por el que también fue criticado por los diletantes habituales. Los diálogos de especies no-humanas fueron creados por los diseñadores de sonido a partir de frases en idiomas exóticos (como el quechua para

frecuentemente en *The Mandalorian*, para alegría de los fans más nerds que pueden buscar pistas y mensajes secretos.

Esta apelación al capital simbólico de la literatura, sus prácticas y soportes resulta un gesto tan contemporáneo como paradójico en tanto tensiona el progreso y la nostalgia, el avance y el retroceso. Este doble movimiento aparece sintetizado en las palabras iniciales de cada una de las películas: “En una galaxia lejana, hace mucho mucho tiempo”.³ En este caso se trata de una novela de aventuras, con una serie de *sidequests* diferenciables de una *main quest*, que termina con el final de la segunda temporada. Después del traspie inicial de las secuelas y la des-canonización del Universo Expandido, la empresa del ratón pareció encontrarle la vuelta con un modelo que, con seguridad, se asienta en la exitosa experiencia de Marvel (también parte del imperio Disney). A los fans más hardcore, que recibieron con beneplácito la postergada séptima temporada de *Clone Wars*, se sumaron seguidores desencantados y una nueva generación cuando *The Mandalorian* llegó a las pantallas. El éxito de público y crítica llevó a Disney a subir la apuesta y, hacia fines de 2020 le provocó una suerte de orgasmo de proporciones cósmicas a la comunidad nerd al anunciar a sus inversores la realización de una decena de shows y películas a los que se sumaría la serie de Boba Fett. Había vuelto el equilibrio a la Fuerza. ¿Cómo pensar esta tensión entre el éxito de *The Mandalorian* (y *Clone Wars*) y la mala recepción de las secuelas? ¿Es una cuestión de soportes, la tensión entre un medio en declive (el cine, la gran pantalla) y otro en ascenso (el *streaming*, las pequeñas pantallas)? ¿Es responsabilidad exclusiva de un pésimo guión (“De alguna manera, Palpatine regresó”...)? ¿J.J. está sobrevalorado y solo le da—y hasta ahí—para hacer películas de *Star Trek*? La tensión se vuelve particularmente interesante al considerar no solo las diferencias sino también un elemento común: la afirmación de que constituyen un “retorno a las fuentes”.

Greedo). Los caracteres que vemos en la trilogía y sus precuelas fueron creados ex profeso sin otra orientación que ser lo más diferente posible del alfabeto latino. El alfabeto *aurebesh* se estandarizó en los 90 a partir de los símbolos que aparecían en la primera Estrella de la Muerte y comenzó a usarse en las producciones de la saga desde entonces y Google Translate lo incluyó en su lista de idiomas durante 2015 a modo de acompañamiento del estreno del Ep. VII.

³Palabras parodiadas al principio de *Blue Harvest* (la versión de *Ep. IV* realizada por *Family Guy* en 2007: “Hace mucho tiempo pero de alguna manera en el futuro...”).

Fuente y raíz

Tal vez el problema sea qué se entiende por "fuente" (considerando que no tenemos en español la diferencia sutil entre "source" y "root" del inglés). Las secuelas entendieron "fuente" como el material narrativo de base (la trilogía original de Lucas). Las conexiones con dicho material son evidentes. El argumento del *Ep. VII* es un calco políticamente correcto del *Ep. IV*, que, como buen producto de consumo Disney tiene mujeres buenas, malas, un negro y un cuasi-latino sospechado de gay como para que nadie tenga razones para ofenderse ([aspecto también ya abordado](#)). El nombre del arma de la Primera Orden está tomado del apellido de Luke en el proyecto original de Lucas. Y, lo más problemático, el regreso de los personajes icónicos originales, del sempiterno C-3PO hasta el inexplicable Palpatine, que además de un fan service offician como referentes con autoridad. Es el caso de Han Solo cuando afirma que "La Fuerza. Los Jedi. Todo eso. Es todo verdad", escena ya presente en el trailer de la película. Desde cierto punto de vista, también se mantuvo la dinámica transmedial original del proyecto de Lucas: se comisionaron novelas y cómics para funcionar a modo de *tie-in* explicando, p.e., por qué C-3PO tiene un brazo rojo o describiendo el mapa político de la resurgida República tras el *Ep. VI*. Esta transmedialidad fue principalmente vertical, funcional a las secuelas e ignoró buena parte de las producciones previas pertenecientes o no al nuevo canon. *The Mandalorian* parece haber entendido "fuente" como "raíz", Más allá del material narrativo de base, se remonta a las raíces mediáticas de *Star Wars* (la base de la base): el western, las películas de samuráis, los seriales radiales y cinematográficos (y esto ya estaba en *Clone Wars*) así como el interés por la innovación técnica. Un interés por la innovación que no ignora lo ya establecido, así es que el animatronic Grogu convive con el revolucionario sistema StageCraft. Este aporte de *The Mandalorian* al medio consiste en un gigantesco combo de pantallas LED denominado "cocoon" que proyecta los escenarios interiores y exteriores construidos mediante el engine del *Unreal*. Esto posibilita a los actores desarrollar un trabajo inmersivo que el chroma key tradicional no permitía a la vez que evita, por ejemplo, que la luz reflejada en la armadura de beskar del protagonista se contamine del verde o azul brillante que se utiliza como soporte para el CGI.

Quizás el aspecto más curioso de esta tecnología es que pone al actor en un

Fuente: [Video del backstage](#)

lugar análogo al del espectador: frente a una pantalla. El uso de fondos verdes para el CGI en última instancia extremaba lo que ya decía Walter Benjamin sobre el actor de cine en *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*: rota la unidad orgánica del escenario teatral, el actor tiene que simular frente a un aparato que filma en un orden que no sigue al del relato. Representar frente a la máquina (o, incluso, ser un apéndice de la máquina) no era solo una cuestión que afectara la praxis actoral: es una expresión metonímica de una situación que se extiende a toda la vida urbana.

Con la tecnología usada en *The Mandalorian*, la unidad entre actuación y espacio escénico aparece paradójicamente renovada. Los actores cuentan que en ocasiones se chocan contra las pantallas, que funcionan como el más elaborado de los *trompe l'oeil*. Al mismo tiempo, hay algo claustrofóbico en este espacio que denominan "The Volume" y que recuerda a los dormitorios cubiertos por pantallas en los que padecían sus vidas los personajes del segundo capítulo de *Black Mirror*, "Fifteen Million Merits". El costo de una mayor verosimilitud es una artificialidad mayor que ya había sido puesta en escena en el *Ep. VIII*. Luke se proyecta a sí mismo desde Ahch-To, no "está ahí" interactuando con Leia y Kylo Ren. El mundo diegético reproduce el extradiegético: los personajes interactúan con un espacio vacío como los actores actúan frente a una pantalla verde. Las condiciones técnicas de posibilidad para que Din

Djarin pueda recorrer el cosmos en una serie de televisión *cost-effective* es encerrarlo entre cuatro pantallas luminosas.

El primer Imperio transmedial

El componente transmedial en la era Disney ya no es vertical sino horizontal y recíproco. Lucas siempre dejó en claro que estaba todo bien con las novelas, cómics pero que él no se metía con eso y la “autoridad” estaba en las películas. El creador y sus obras por un lado, el universo expandido por otro. En el modelo que viene desarrollando Disney se advierte una voluntad de establecer una mayor horizontalidad entre los soportes narrativos de la saga. Así, la retroalimentación entre películas, series, cómics y novelas construye una red de referencias. La presencia de Ahsoka no solo enlaza la serie *Clone Wars* con *The Mandalorian* sino que legitima y canoniza a la primera al presentar una versión no animada del personaje (sin entrar en discusiones que exceden nuestro tópico, en general la interpretación de un actor tiene mayor legitimidad que una animación). Su referencia al Gran Almirante Thrawn funciona de la misma manera en relación al personaje del viejo universo expandido y *Rebels*, la otra serie animada de la era Disney, en la que tuvo un papel destacado. Entendemos esta relación transmedial como horizontal en tanto no es un recurso para apuntalar una de las ficciones sino que las relaciones que se establecen entre los distintos medios cristalizan un universo homogéneo. Así, la aparición de Luke al final de la segunda temporada no fue tan sorprendente para los lectores del cómic *Darth Vader*. En el nro. 8 (2017), en una serie de paneles que muestran al Sith meditando, la Fuerza aparece como una mariposa azul. En el capítulo 14 de *The Mandalorian*, una mariposa azul se le presenta a Grogu cuando es depositado en la piedra y entra en comunión con la Fuerza.

El lazo que establece la referencia entre la serie y el cómic, entre Grogu y los Skywalker, llevó a algunos fans a proponer que el momento de distracción de Luke durante el entrenamiento de Leia (flashback en el *Ep. IX*) corresponde al momento en que toma conciencia de la existencia de Grogu.



La cara de Star Wars

El inicio de *A New Hope* nos muestra la irrupción de un grupo de personas cuyo rostro está completamente cubierto por un casco. Los Stormtroopers y Darth Vader abordan la nave de Leia. Durante toda la trilogía original no vemos la cara de ninguno de los soldados del Imperio, y la de Darth Vader aparece solo en las últimas escenas. La última trilogía nos trae algunas sorpresas en este sentido, como se ve en los casos de Finn y Kylo Ren. En *Rogue One* se le suma una innovación tecnológica muy comentada: el rostro digital del Gran Moff Tarkin, y la cara en CGI de Leia en la última escena.

¿A qué responde esta dinámica? Salvo por una o dos excepciones, no se trata de ocultar nada en particular. Los cascos están asociados con el carácter icónico de los personajes, que los vuelve susceptibles a una reproducción serial (un cosplay de Darth Vader o de Djarin puede ser perfecto justamente porque oculta los rasgos particulares, la individualidad). En términos diegéticos, la operación en Kamino que vemos en *Ep. II* es una producción serializada de clones entrenados para funcionar como soldados. Los cuadros militares permiten establecer un interesante contraste entre la trilogía original y las precuelas. En la primera nunca vemos el rostro de un Stormtrooper, aunque vemos varios cascos de individuos presumiblemente muertos o desertores en *Ep. VI*. En las precuelas sí tenemos acceso al rostro de los soldados pero

al ser clones, son todos iguales con lo que se nos escamotea cualquier intento de individualización.⁴ En ambos casos son meramente un commodity militar sacrificable. *Clone Wars* (y, en menor medida, *Rebels*), por el contrario, explora la subjetividad de los soldados que además de individualizarse a partir de marcas (cortes de pelo, tatuajes, cicatrices) reclaman ser considerados humanos y no meros peones de los Jedi. Su "pensamiento creativo", señalado por los clonadores como una ventaja sobre los droides, los puede llevar al amotinamiento, la desertión, e incluso a desobedecer la orden 66 para la que fueron condicionados. Además, plantean el problema de la distinción entre humano-máquina (o humano-clon). A fin de cuentas, la distinción entre C-3PO (finalmente, un actor con un casco) y un Stormtrooper no es muy transparente para quien no conozca el funcionamiento de este mundo ficcional.

En *The Mandalorian* la cuestión aparece simbólicamente asociada con la "máscara" de "hombre duro" de Din Djarin, una armadura de austeridad mandaloriana que se contrapone a su amable corazón de padre adoptivo del infinitamente expresivo Grogu. La exposición del rostro está entonces vinculada con la exposición de sentimientos, y sobre todo, de la vulnerabilidad. El asunto es especialmente visible en la última escena de la segunda temporada, en la que tenemos la interacción entre una marioneta, un casco que se quita y el rostro digitalmente retocado de Mark Hamill.

En términos más generales, la dinámica de ocultamiento-desocultamiento del rostro en *Mandalorian* sirve al mismo propósito que en el Universo Star Wars: más que ocultar, resalta el valor de la expresión humana. En un mundo superpoblado por marionetas, clones, androides y hologramas, el hecho de que ciertos personajes humanos puedan quitarse el casco y revelar su humanidad es doblemente significativo. Por otro lado, cabe la pregunta: ¿podría existir en *Star Wars* una máscara que tenga atrás otra máscara?

⁴Paradójicamente esto resultará problemático en el capítulo 15 de *The Mandalorian* donde Boba Fett se excusa de participar en el asalto a los remanentes imperiales porque podrían reconocer su cara.

Multitudes y horizontes políticos

Paolo Virno sostiene en *Gramática de la multitud. Para un análisis de las formas de vida contemporáneas* que las formas de vida contemporáneas atestiguan la disolución del concepto de "pueblo" y de la renovada pertinencia del concepto de "multitud". Esta afirmación del italiano se enmarca en una línea iniciada por Spinoza y Hobbes. El primero concebía la multitud como una pluralidad que persiste como tal en la escena pública y la acción colectiva "sin converger en un Uno, sin desvanecerse en un movimiento centrípeto" mientras que para Hobbes es lo propio del estado de naturaleza, contraria a la obediencia y al sometimiento a un soberano. En esta perspectiva, la multitud amenaza al pueblo y su vocación de unicidad mientras que para Spinoza en ella estaría el germen de la libertad. ¿Podemos pensar *Star Wars* en esta clave? El proyecto político de Palpatine es transformar esa "multitud" que es la República en un "pueblo" sometido a su voluntad soberana, condición que garantizaría la paz en la galaxia. Incluso Vader se apropia de ese proyecto cuando en *Ep. V* le propone a Luke que se le una para destronar al Emperador y gobernar juntos la galaxia. Virno sostiene que la "multitud" son los muchos pensados como individuación de lo común o universal compartido antes que un "torbellino de esquivas particulares" (lo que sería su antónimo, la "masa"). Un tal proyecto político no puede tener en cuenta lo particular, de ahí el anhelo unificador y el gesto de construir un ejército de clones que, además de ser genéticamente idénticos, portan un casco-máscara que anularía las posibilidades de individualización a partir de señas particulares (cicatrices, cortes de pelo, tatuajes etc.). Esto representa una contradicción del proyecto de los Sith en tanto el valor de un ejército de clones sobre uno de droides es, como se establece en el *Ep. II*, que los primeros pueden pensar creativamente. A diferencia de las películas, *Clone Wars* y *Rebels* valorizan esta capacidad, los clones intentan constantemente individualizarse y defender su estatus de sujeto humano con derechos antes que un mero commodity militar sacrificable; lo que puede apreciarse en los arcos narrativos que presentan desertores o el rechazo a cumplir la orden 66. En la esquematicidad de las películas el proyecto Sith es reducido, en última instancia, a una mezquina aspiración de poder (Palpatine) frente a la cual la defensa de los Jedi no parece tener una base más allá de abstracciones como "la defensa de la democracia". Esto se hace patente en el enfrentamiento entre Yoda y Palpatine del *Ep. III* donde,

perdidas las espadas láser, terminan atacándose con los palcos, destruyendo literal y simbólicamente el edificio de la República. La saga cinematográfica de *Star Wars* nunca se propuso como un estudio sociopolítico sobre el ascenso del totalitarismo y la búsqueda revolucionaria del establecimiento de un control democrático y una equidad en la distribución de la riqueza. Se ha insistido hasta el hartazgo en que *Star Wars* es un drama familiar. No es (tan) extraña, entonces, la ausencia de referencias no solo a multitudes contentas o descontentas ávidas por unirse a la Rebelión o el Imperio (o a la resistencia o la Primera Orden) sino a elites intelectuales y económicas que, en medio de la turbulencia, intentan mantener sus privilegios aliándose con uno u otro bando y, sobre todo, a los trabajadores organizados, humanos o droides, que mantienen funcionando todo. Se habló mucho de cómo *The Mandalorian* mostró por primera vez un inodoro en el Universo *Star Wars*, la saga parece tener un pudor análogo a mostrar trabajadores salvo casos muy puntuales. Así como es más fácil pensar en el fin del mundo que en el fin del capitalismo, en el Universo *Star Wars* es más fácil mostrar un inodoro que un obrero. Estos aspectos, como ya mencionamos, son explotados en varios arcos narrativos de *Clone Wars* (así como en las novelas y películas *stand alone* de la era-Disney) referidos a las acciones del Clan Bancario y la Tecno-Unión. Este movimiento que deja la superficialidad para adentrarse en la profundidad de los conflictos tiene su contraparte en la representación vertical de Coruscant. A diferencia de las precuelas, que se mantenían por encima del nivel de la calle, en *Clone Wars* los bajos fondos están literalmente bajo la superficie. Es el denominado "underworld", al que se accede por gigantescos portales tubulares. Zona de personajes turbios, es también el sector de los trabajadores donde, por ejemplo, se refugia Ahsoka al ser expulsada de la Orden Jedi:



En el *Ep. IV* presenciamos a través de los ojos de Leia la destrucción del planeta de Alderaan, uno de los muchos actos genocidas (pero el primero, nos dicen, a esta escala) del Imperio. Si bien Obi-Wan habla de “un millón de voces gritando aterrorizadas y luego desvaneciéndose” para referirse al fenómeno, no es casual que estas voces multitudinarias no tengan ningún atisbo de presencia escénica. Es improbable que su muerte nos importe mucho, ya que solo estamos preocupados por el destino de la princesa y del mensaje que envió a través de R2-D2. *The Force Awakens* extrema este movimiento: la Base Starkiller destruye no uno sino muchos planetas, ninguno de los cuales nos importa en lo más mínimo. Es como si no hubiera mediación entre las subjetividades individuales y los sistemas galácticos: la comunidad no va más allá del grupo de héroes. Las únicas multitudes en escena son los ejércitos del Imperio (o de la Primera Orden) en formación, y ni siquiera son muchas las ocasiones en las que los vemos en pantalla. Siempre hay una República que salvar, no una comunidad.⁵

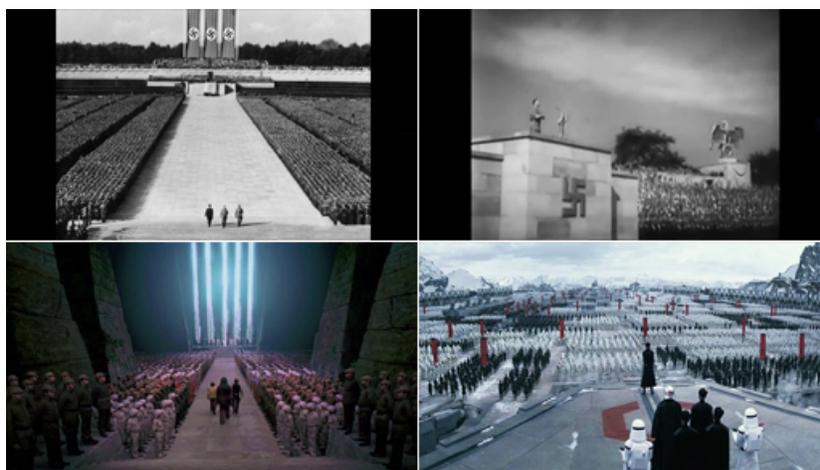
Las representaciones cinematográficas de la multitud se circunscriben a grupos de soldados (rebeldes, clones, imperiales) principalmente en situaciones protocolares, excepto en las precuelas. Estas escenas remiten, ya se ha dicho, al documental de 1935 *Triumph des Willens* (*El triunfo de la voluntad*) de Leni Riefenstahl, que parece haberse constituido en la piedra de toque de la representación fílmica de dictaduras mesiánicas. El film de la alemana comienza, como varias películas de la saga, con una sucesión de planos subjetivos móviles realizados en este caso desde el interior del avión que transporta al Führer a Núremberg. La primera aparición de personas en el film se da a través de un par de secuencias aéreas en contrapicado sobre, asumimos, columnas de soldados. El punto de vista y el encuadre se alteran tras el aterrizaje: primeros planos de Hitler son intercalados con planos cercanos de la multitud, focalizados en mujeres y niños, y otros en escorzo, más abiertos que encuadran y enfatizan al mandatario contra el fondo de la multitud informe que lo vitorea. Desde los cielos llegó el campeón de mujeres y niños, soberano absoluto de esa multitud: no hay lugar para la divergencia o lo particular en esas escuadras que avanzan como un enjambre indiferenciado, ni en las multitudes que al unísono levantan el brazo para saludar al líder. Aunque entre los registros

⁵Hasta que Lucas agregó las multitudes festejando en las reediciones del *Ep. VI*, los ewoks fueron lo más parecido a una excepción en la trilogía original (aunque en ese caso no solo no tememos su destrucción sino que más bien la deseamos).

de los actos políticos se incluyen secuencias distendidas de soldados y civiles en su tiempo libre, prima la uniformidad, que es llevada al paroxismo en el desfile final. El contraste entre el plano general de la multitud (unas 500.000 personas) y el de Hitler hablando en solitario sobre una base de piedra ("sólida como el partido") construye una representación de poder que debe haber sido, para quienes vieron el documental en 1935, apabullante.



Ese tipo de secuencias son ya un *trope* dentro del cine bélico. Podemos apreciar las similitudes también en *Ep. IV* y, sobre todo, *Ep. VII*.



La similitud en *Ep. IV* es solo formal ya que el tono difiere completamente. En la secuencia final Lucas se apropia de la imaginaria montada por Riefenstahl

para deconstruirla. La ceremonia no tiene el objeto de destacar el poder del líder (Leia) o ensalzarlo sino condecorar a los tres pilotos (Luke, Han, Chewie) que destruyeron la Estrella de la Muerte y, de esa forma, vengaron el genocidio de Alderaan y evitaron el de otros planetas, empezando por Yavin 4, donde estaban los rebeldes. Las tropas rebeldes los miran a ellos, no a Leia. Todos tienen casco pero no máscara; vemos que son personas y, de hecho, vemos sus caras en el breve travelling que acompaña el desplazamiento de los héroes por el pasillo central. No hay discursos (y eso que a Leia no le falta oratoria) y las sonrisas explotan en carcajada ante la aparición del reconstituido R2-D2, esto se hace extensivo a las tropas que rompen el protocolo y estallan en una espontánea sucesión de vítores y aplausos. Asimismo, la distancia de Leia y las tropas es escasa, al punto que podemos ver los rostros de los soldados ubicados en las primeras filas. Lucas fue muy cuidadoso en la forma de retratar a Leia: enfatizó su fortaleza mediante encuadres que, físicamente, la mostraban empequeñecida frente a otros personajes (imperiales o rebeldes). Esto puede observarse, por ejemplo, en este fotograma del *Ep. V*:



Leia aparece rodeada de pilotos rebeldes, en quienes se focaliza el punto de vista; todos más altos que ella, por lo que se la ve en ángulo, desde arriba. A pesar de esto, los pilotos la escuchan, respetan y obedecen. Muy diferente de la construcción montada por Riefenstahl en torno al Führer, siempre por encima y a distancia de sus soldados. La secuencia del General Hux frente al ejército en *Illum* parece una versión caricaturesca del discurso de Hitler, sobre todo al considerar que no es el líder de la Primera Orden. Los gestos sobreactuados, la

furibunda verbosidad, el entorno e incluso la temperatura cromática—después de todo, estaban en un planeta helado—acercan la escena al blanco y negro del documental alemán. A una cierta distancia de Hux están Phasma y otros miembros de alto rango con cara descubierta. Los soldados son mostrados de espaldas y, cuando el encuadre cambia, vemos una sucesión indiferenciada de cascos que no realiza otra acción que saludar militarmente el fin del discurso. La uniformidad de un "pueblo" sometido al poder de un soberano en contraste con la resistencia, una "multitud" de individualidades, incluido un ex soldado.

La dificultad de representación de las multitudes es análoga a la dificultad de representación de minorías. En cierta medida, podríamos aventurar que se trata de un problema de orden estructural: la *Star Wars* de Lucas es un relato extremadamente esquemático, como también los personajes que lo llevan adelante. Como los Sith, el relato se maneja con absolutos y no necesita ir más allá. Esto no impide que se puedan alentar lecturas en clave foucaultiana (la biopolítica, como la ropa negra, combina con todo). Así, siguiendo a Jennifer McMahon se puede aventurar que la secuencia del aprisionamiento de Leia en el palacio de Jabba (*Ep. VI*) sintetiza y alimenta la aversión moderna por la gordura y el control del cuerpo, sobre todo el de la mujer. Leia es, frente a la voracidad de Jabba, un modelo de control que, pese al traje y las cadenas, se convierte en amo antes que esclavo. Volar un planeta con todos sus habitantes no nos importa porque su única función en el relato es enfatizar cuán malos son los malos. El senado funciona de forma similar en las precuelas. O, mejor dicho, no funciona: ¿existe alguna posibilidad de que semejante cantidad de especies puedan dialogar en igualdad de condiciones y se pongan de acuerdo? La avanzada tecnología que sostiene su funcionamiento se revela finalmente como espejismo tecnocrático al punto que Palpatine, el "malo" de la historia, siempre ocupó un lugar central a cara descubierta sin que nadie, ni siquiera los Jedi, lo reconociera como el titiritero que controlaba los hilos de uno y otro bando. Hasta Padme, en el *Ep. III*, cuestiona la validez de la República en un diálogo con Anakin que la censura por "separatista".

Sin dudas, uno de los movimientos más efectivos de *The Mandalorian* (en claro contraste con la última trilogía) es bajar la apuesta. Si no aparecen multitudes es porque su supervivencia no está involucrada en la acción. La lucha entre la República naciente y los remanentes del Imperio ocupa un trasfondo clave, pero no es el eje que articula la aventura del protagonista. En ese

trasfondo político de poder difuso la focalización en los mandalorianos , no es menor: un pueblo cuyo planeta fue diezmado por la guerra que (sobre)vive en el exilio y la clandestinidad. La serie no ahonda en la historia del conflicto, dado que, como los propios mandalorianos, los espectadores deben recurrir a las viejas tradiciones, en este caso *Clone Wars* y *Rebels*, para reponer la información faltante. Los mandalorianos aparecen aglutinados por una tradición religioso-bélica ortodoxa o bien la búsqueda de recuperar el poder perdido y reinstaurar una línea gobernante. El derrotero narrativo de Din Djarin avanza en forma helicoidal, pendulando entre uno y otro polo.

En el capítulo 16 ambos polos convergen y se ven resueltos. Al permitir que Grogu se vaya con Luke, Din cumple la quest impuesta por la Armera y, paralelamente, al vencer en combate a Moff Gideon y obtener el Sable Oscuro se convierte en el líder de su pueblo. Aunque en este capítulo el entorno y los oponentes pertenecen al Imperio y la participación de la Nueva República resulta fundamental para resolver el conflicto (el X-Wing en el que llega Luke cumple una función metonímica en este sentido, al igual que los otros X-Wing del capítulo 10), es claro que la lucha entre ambos, como vimos en toda la serie, es secundaria respecto del camino del protagonista. Quizás es por este motivo que las frecuentes sidequests de Djarin y Grogu en los distintos emplazamientos que atraviesan se sienten, de hecho, mucho más imbuidas de un espíritu comunitario. Incluso la aventura de la Frog Lady con sus huevos tiene una dimensión política más relevante que la extinción automática de planetas en una guerra demasiado cósmica como para ser comprendida en una escala adecuada.

Al igual que en algunos de los mejores capítulos de *Game of Thrones*, las consecuencias de la guerra al nivel de los pequeños poblados perdidos en el Universo logra lo que una toma cenital de Coruscant nunca podría conseguir. A esto se suma el sentimiento de que la recuperación incipiente que estamos presenciando tras la caída del Imperio es solamente temporal. El horizonte político está cercenado por esta certeza. No obstante, podría decirse que esta situación se replicaba en las precuelas, donde la caída de la República ya era un hecho conocido e igualmente inevitable; la diferencia radica en que esta caída estaba atravesada por dos factores que no encontramos en *The Mandalorian*. Por un lado, la república de los episodios I-III estaba viciada y corrompida, su caída era una necesidad histórica. Por otro lado, la caída de

Anakin era una especie de necesidad trágica: la condición de posibilidad para el heroísmo de Luke y la redención del mismo Anakin. Finalmente, había una necesidad de orden mayor, lógico: las precuelas solo pueden existir porque existió la saga original.

La debilidad argumental de la trilogía Disney no genera este tipo de necesidad: la Primera Orden no tenía por qué existir, la idea de una nieta de Palpatine *no debería* haber existido, y por el solo hecho de tratarse de secuelas, no tienen ninguna necesidad lógica: la historia pudo terminar ahí, con la muerte de Anakin en el *Ep. VI*.

Durante *The Mandalorian*, la galaxia se encuentra en una situación casi tan contingente como la nuestra.

Lazos de sangre



Si en la mayor parte de los relatos del Universo Star Wars no hay vínculos posibles con pueblos o comunidades es en parte porque las relaciones familia-

res ocupan un lugar central. Como dijimos más arriba, *The Mandalorian* no trata de la familia Skywalker, lo que ya es un progreso notable, y tampoco trata sobre la transmisión sanguínea de la fuerza por caminos naturales o místicos. Al contrario, la extracción de sangre con midiclorianos de Groggu es el núcleo de la agenda de los ex Imperiales, que en principio desconocen que el viejo Palpatine tuvo hijos y nietos de alguna forma. Lo que se contrapone a este plan villanesco de manipulación genética es un vínculo que no tiene ningún componente sanguíneo: la relación entre Din y Groggu, dos huérfanos o *foundlings*. No es una condición inusual en el Universo Star Wars, donde a excepción de Kylo Ren, los personajes se definen en parte por ser huérfanos o tener padres putativos.

Si el camino de la paternidad es arduo pero en última instancia llega a algún destino, en el Universo Star Wars la maternidad parece definirse por el fracaso: Amidala muriendo mientras da a luz, Leia criando un hijo resentido y fracasado que se obsesiona con su abuelo Sith y asesina a su propio padre. En *The Mandalorian* Ahsoka Tano rechaza el vínculo con Groggu, que solo abandona a Din cuando entra bajo la protección de Luke. Hay un cierto culto a la virilidad en estas paternidades, que se revelan más varoniles y recias al mismo tiempo que exhiben las fisuras de su sentimentalidad. Din comienza la primera temporada violando el código del sindicato de cazarrecompensas para salvar la vida de Groggu, y termina quitándose la máscara frente a él y otras personas, violando el código que celosamente protege (y a diferencia de las otras dos ocasiones en que lo hace, acá no se trata de salvar su propia vida). El padre contiene la Ley pero también su suspensión.

Sería algo fácil decir que los ojos grandes y expresivos del “baby Yoda” representan algo como la interioridad blanda y sensible que se esconde tras la coraza de beskar. Mientras que Kylo Ren y Luke Skywalker se enfrentan con sus padres (y Rey con su abuelo), no hay confrontación posible entre Mando y Groggu. La relación entre ellos es por un lado más asimétrica (Groggu, a fin de cuentas, ni siquiera habla) y al mismo tiempo, más simétrica por su condición compartida de orfandad. No son responsables por el sufrimiento del otro. El cruce de sus caminos es, de hecho, azaroso. De ahí también que la conexión que establecen sea significativa: no está sobredeterminada.

Esta falta de determinaciones totalizantes es una característica de *The Mandalorian* más allá de los lazos sanguíneos. Esto se tematiza explícitamente: la

misión que recibe Din al final de la primera temporada, y que le da una forma concreta a su main quest de proteger a Grogu, es prácticamente absurda. ¿Por qué él tendría que llevar a la criatura que rescató por un impulso compasivo a una “raza de hechiceros enemigos” (los Jedi)? La lacónica (e icónica) respuesta, “this is the way”, no describe un estado de cosas preexistentes: es performativa.

Como mencionamos, los lazos de sangre y parentesco ocupan un rol central en los trayectos heroicos de Luke (que siempre será el héroe arquetípico de *Star Wars*). Aunque las tres trilogías nos muestran que en cierto sentido cualquiera puede convertirse en un héroe (por ejemplo el contrabandista de gatillo fácil Han Solo), estos heroísmos siempre están flotando como satélites alrededor de aquellos bendecidos por el poder de la Fuerza y por el drama de la familia Skywalker. En cambio, para Din, el cruce con Luke es el *final* de la aventura.

¿El elegido del que habla la profecía?

Star Wars es la narrativa transmedia por excelencia. Es, también, una textualidad compleja para abordar crítica y teóricamente. No es menor el riesgo de no poder contener al fanático y quedarse pegado al objeto de estudio, pero el mayor problema que encontramos a partir de los distintos acercamientos que intentamos en este y los otros artículos de *Luthor* sobre el tema⁶ es que las herramientas teóricas y críticas que poseemos no siempre evolucionan a la par de los soportes de estas nuevas narrativas. Sobre todo si, como propone el ala determinista de la teoría de medios, la innovación tecnológica modifica modifica nuestras percepciones. *The Mandalorian* revitalizó la saga después de la experiencia de las secuelas y los *stand alone* que dejaron gusto a poco. Una exitosa experiencia en un medio nuevo, el *streaming*, que consiguió (o al menos eso creemos a partir de las líneas que abordamos en este texto) conciliar la tradición y la novedad presentando un enfoque diferente que profundiza aspectos relegados por las producciones cinematográficas de la saga. Habrá

⁶Nos referimos a “El despertar de las Fuerzas. El universo *Star Wars* en movimiento”, de Mariano Vilar y el ya mencionado “Canto Bight Café. Algunas reflexiones sobre *Star Wars*”, de Guadalupe Campos y Maximiliano Brina.

que estar atentos a los nuevos capítulos, y a las nuevas series, para verificar si *The Mandalorian* efectivamente es el elegido que traerá el equilibrio/balance o si, como Anakin, se transforma en aquello que iba a combatir.