



Millcayac - Revista Digital de Ciencias Sociales
ISSN: 2362-616X
revistamillcayac@gmail.com
Universidad Nacional de Cuyo
Argentina

Reding Blase, Sofía
La fuerza del mito
Millcayac - Revista Digital de Ciencias Sociales, vol.
V, núm. 9, 2018, Septiembre-Febrero, pp. 421-443
Universidad Nacional de Cuyo
Mendoza, Argentina

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=525866306020>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica Redalyc
Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal
Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso
abierto

Sofía Reding Blase

Centro de Investigaciones sobre América Latina y el Caribe.

Universidad Autónoma de México. México

reding@unam.mx

LA FUERZA DEL MITO

Resumen: En estas líneas se explica la importancia del mito a través de una filmografía de alcance masivo. Se describen los lazos entre mito e identidad, parentesco y rituales desde una perspectiva antropológica. También se presenta la diferencia entre los relatos míticos y la narrativa cinematográfica de la saga de Star Wars, en la que el carácter sagrado ya no es importante. Ello dará oportunidad a reflexionar sobre la necesidad de relatos que ofrezcan el soporte orientativo y explicativo que solían proveer los mitos.

Palabras clave: mito, identidad, rito, desacralización, Star Wars

The force of myth

Abstract: In the present text, I will explain the importance of myth using a filmography with massive reach. I will also describe the links between myth and identity, kinship and rituals, from an anthropological perspective. Furthermore, I will present the difference between the narrative of myth and the cinematographic narrative of the Star Wars saga, in which sacredness is no longer important. This will provide an opportunity for reflection on the need of narratives that offer a guiding and explicative support that myths used to provide.

Keywords: myth, identity, rite, deconsecration, Star Wars



Los inicios de una saga

Por cuatro décadas *Star Wars* ha masificado una narrativa que recoge símbolos de aquí, de allá y de acullá, para tejer un relato que podría –o no– considerarse un mito. La trama es conocida incluso por quienes no son muy afectos a la saga, en parte debido a una intensa propaganda y a la promoción de artículos producidos masivamente, que le han reportado a George Lucas (California, Estados Unidos, 1944) su creador, una fortuna superior a los 5 billones de dólares, según estimaciones de la revista especializada *Forbes*¹.

La lucrativa saga de *Star Wars* parece, al menos desde el mirador de los negocios, de todo excepto un mito. Sin embargo, y para los fines de este ejercicio ensayístico, consideraremos que sí se trata de una narración mítica, no tanto por sus efectos sino por su estructura. Lucas nunca ha mantenido en secreto su intención de copiar la estructura mítica para ofrecer a los espectadores un rato de entretenimiento y permitirles revivir emociones a través de diversas mercancías alusivas a su franquicia. En este sentido, es apropiado recordar el juicio que hicieran Horkheimer y Adorno respecto de la radio y el cine, que como industrias culturales no tienen la necesidad de hacerse pasar por arte: “La verdad de que no son sino negocio les sirve de ideología que debe legitimar la porquería que producen deliberadamente. Se autodefinen como industrias” (Horkheimer, Max y Adorno, Theodor, 2006: 166).

La trama de *Star Wars* –y que más adelante referiré como el canon– se despliega al inicio de las películas que conforman la serie. Al comienzo de cada una de ellas, se indica el contexto previo que origina la trama, utilizando para ello un texto en letras amarillas. Esta apertura aparece en cada uno de los seis episodios que realizó Lucas, y apareció por primera vez en mayo de 1977, año de estreno de lo que no se sabía en ese momento que sería una de las partes del todo. Uno detalle revelador, es que cada episodio abre con una frase de carácter mítico: “Hace mucho tiempo, en una galaxia muy muy lejana”, palabras que preceden el contexto del argumento.

En términos amplios, la saga está compuesta por episodios en los que se narra lo acontecido en aquella lejana galaxia, en la que se debaten luz y oscuridad: fuerzas malignas conspiran para derrocar un régimen democrático custodiado por caballeros –y damas– Jedi, una especie de orden religiosa-militar, que usa para sus propósitos el lado luminoso de la Fuerza, el campo energético que une a todos los seres vivos. Los Sith, cuya

¹ Cómo Georges Lucas se convirtió en millonario (2017, 6 de noviembre). *Forbes*. Recuperado el 21 de julio de 2018, de <http://forbes.es/emprendedores/34745/george-lucas-se-convirtio-millonario>.



² Las prótesis indispensables a Darth Vader son alegoría de una materia que es pura objetividad; materia que en hebreo se dice *Golem*, otro popular personaje.

tradición obliga a que sean solo dos, un maestro y su aprendiz, manipulan el lado oscuro de la Fuerza para conspirar y operar políticamente a lo largo y ancho de la galaxia, en un intento por acabar con adversarios: la República y los Jedi, entre los cuales se encuentra el joven Anakin Skywalker, el Elegido profetizado que equilibrará ambos lados de la Fuerza y traerá una paz estable y duradera a la galaxia. Seducido por la promesa de alcanzar una excelsa sabiduría y total poder sobre la vida y la muerte, Anakin gira hacia el lado oscuro de la Fuerza convirtiéndose en Darth Vader. Durante el proceso de su transformación se presenta un duelo del que sale terriblemente herido y con graves amputaciones que lo obligarán a vivir en un cuerpo mecanizado completando con ello su deshumanización². No obstante, en un momento clave él decidirá retornar al lado luminoso de la Fuerza y cumplir con su destino de traer el equilibrio a la atribulada galaxia a costa de su propia inmolación, pero consiguiendo de ese modo su propia redención.

Como la idea inicial de Lucas era narrar la historia de Anakin Skywalker, y dado que la primera película recaudó más que lo necesario para realizar dos películas adicionales, Lucas tuvo la oportunidad de narrar los orígenes del Elegido, su perdición y su posterior redención. La película original, entonces, se convirtió en una saga, una épica espacial dividida en episodios que conforman un relato no lineal, pues se inicia exponiendo que hay un conflicto ocasionado por seres oscuros, para luego explicar que uno de esos seres había sido, en sus orígenes, un Jedi caído. En una película posterior se presentarán las circunstancias en las cuales el Elegido consigue redimirse. Esa historia se desarrolló en tres episodios, a los cuales siguieron otros tres que dieron detalles relativos a la concepción virginal del Elegido, su entrenamiento como Jedi, y su perdición. Así pues, se proyectó primero el episodio IV y siguieron el V y el VI, exhibiendo años después los tres primeros episodios de la historia, que se distinguieron por las innovaciones en efectos especiales y por un argumento que pretendía elucidar dudas respecto de lo que condujo al Elegido a tomar decisiones apasionadas.

Las dos trilogías establecieron el canon, que incluye la reiteración de alegorías mediante escenas icónicas y frases emblemáticas, así como la serie de relaciones que guardan entre sí los personajes principales y que adquieren cualidades de amistad o enemistad, según el lugar que ocupen en una trama tejida con oposiciones y correspondencias.



Dichas relaciones se despliegan en los seis episodios que, como se dijo, fueron exhibidos en un orden poco convencional debido a que no se esperaba el tremendo éxito de la saga, y que se extendió más allá de la pantalla gracias a una atinada mercadotecnia que se objetivó en moda y accesorios, libros, cómics, videojuegos, juegos de mesa y juguetes, artefactos para el hogar y dispositivos electrónicos, entre otros.

El ensanchamiento del relato: episodios e historias conexas

En la primera entrega de *Star Wars* –luego considerada como el episodio IV, titulado *A New Hope*– se presentaba el atribulado estado político de una lejana galaxia. Tras la instauración de un imperio, se había consolidado una alianza entre rebeldes, liderados por antiguos senadores de la derrocada república. Entre ellos estaba una joven princesa llamada Leia, capturada tras haberse hecho con los planos de una estación espacial de enorme poder destructivo y conocida como la Estrella de la Muerte. Antes de ser detenida por tropas imperiales al mando del despiadado Darth Vader –mano derecha del emperador Palpatine–, ella logra enviar un mensaje de ayuda dirigido a un anciano Jedi radicado en Tatooine, un desértico y periférico planeta. El viejo Jedi, con ayuda de un par de contrabandistas y robots, así como de parte de un joven granjero de nombre Luke –quien se entera de que su padre fue un Jedi asesinado por Darth Vader– rescatan a Leia, aunque el operativo le cuesta la vida al anciano. Luke se une a la Alianza Rebelde y destruye la Estrella de la Muerte al disparar desde su nave al punto más débil de la imponente estructura metálica. Concluye la película con una ceremonia de reconocimiento a los héroes, indicando que se ha llegado a un final feliz.

Si bien en un inicio se consideró producir solo una película, el éxito en taquilla llevó a producir dos secuelas: *The Empire Strikes Back* (1980) cuyo momento más sorpresivo es cuando Vader, tras cercenarle la mano a Luke, le confiesa ser su padre; y luego vino *Return of the Jedi* (1983) en la que como el título lo indica, Anakin/Vader sale de su sombría paternidad –era un *Dark Father*–, se sacrifica por su hijo y cumple con su destino de traer el equilibrio a la galaxia al ejecutar al emperador. En dicho episodio también el espectador se percató que Luke y la princesa Leia son hermanos y que para garantizar su seguridad, fueron separados al nacer. Así pues,



en esta primera trilogía se desarrolla la relación entre los personajes en el contexto de diversas batallas entre el Imperio y la Alianza Rebelde, los Jedi y los Sith, y entre los miembros del linaje Skywalker.

En la segunda trilogía compuesta por *The Phantom Menace* (1999), *Attack of the Clones* (2002) y *Revenge of the Sith* (2005), se narra el origen del conflicto entre los Jedi y los Sith, se proveen detalles relativos al linaje principal de la trama –los Skywalker– y se exponen los motivos que llevaron al Elegido a convertirse en lo mismo que había jurado combatir.

Además de las precuelas y secuelas del episodio inaugural, producidas por Lucasfilm, han llegado a las pantallas otros dos episodios signados por la compañía Disney, que tras una operación billonaria, adquirió toda la franquicia *Star Wars* –el 30 de octubre de 2012– incluyendo la firma Industrial Light & Magic, empresa especializada en efectos visuales fundada en 1975 por Lucas. Con *The Force Awakens* (2015) el episodio VII presentado por Disney, se consiguió introducir en la trama a los más jóvenes espectadores al retomar algunos símbolos y personajes; después se exhibió el episodio VIII, titulado *The last Jedi* (2017) y que decepcionó a los antiguos seguidores de la saga galáctica, pero no a los nuevos.

Cabe señalar que, además de ocho episodios que hasta ahora componen *Star Wars*, dos *spin-off* o derivaciones del argumento central han sido llevadas a la pantalla grande, para aclarar detalles que no habían sido enfocados por Lucas y abonar a la trama central, como el referido al operativo que permitió robar al Imperio los planos de la Estrella de la Muerte y que se explica en *Rogue One* (2016); ese filme ofreció una conveniente continuidad con el de 1977 al ser el precedente de la escena inicial en la que la pequeña nave de la princesa Leia es perseguida y abordada por soldados del Imperio. De igual manera se estrenó *Solo: a Star Wars story* (2018) una precuela que relata las aventuras juveniles del contrabandista que se convirtió en héroe de la Alianza Rebelde, tras colaborar en la destrucción de la Estrella de la Muerte –la primera, pues a esa le sucederán otras, cada vez más poderosas–.

Pinceladas del mito

El filme inaugural de *Star Wars* conquistó taquillas y mentalidades por varios motivos. Uno de ellos, considero sumándome a la opinión generalizada, es que se debió al



andamiaje del guion, es decir, al hecho de que se trata de una narración estructurada al modo de un mito. ¿Lo es y en eso radica su fuerza? Desde luego, hay otros motivos; aunque se trata de un raro espécimen de la ciencia ficción, *Star Wars* está repleta de escenas de combates espaciales que, llevados a la pantalla grande, resultan visualmente espectaculares. No obstante, las anticipaciones especulativas respecto de las novedades tecnológicas –robótica, ingeniería genética, biomedicina, medios de transporte y comunicación, entre otros– no son exclusivas de esta épica espacial. Tomemos en cuenta que su estreno a fines de los años 70 del siglo pasado, fue posterior a la serie televisiva de *Star Trek* (1966) cuyo argumento se desarrolla en nuestro planeta, aunque en escenarios futuristas en los que avances tecnocientíficos se acompañan de logros políticos, tales como la eliminación de la discriminación racial. Desde luego, una sociedad moderna como la nuestra, ávida de novedades tecnológicas, deja seducirse por esas y otras anticipaciones especulativas.

El hecho de que vivamos tiempos (pos)modernos, en los que se privilegia la razón y se pretende descartar el mito, no excluye que otras formas en que se despliega la racionalidad hagan constante acto de presencia. La superación del mito, se sabe ya, es una promesa incumplida de la Modernidad; tomemos como evidencia de ello el mito del *bon sauvage* y el necesario sacrificio de los indios americanos como condición *sine qua non* para redimirlos de su barbarie, en una operación que fue fundamental en los inicios de la Modernidad. De este modo, se aprecia la forma en que el proyecto moderno cae en actos de barbarie para legitimarse como vencedor en la guerra contra los bárbaros, como tan atinadamente lo apunta Enrique Dussel (1992).

Lo anterior, es decir la vigencia de núcleos mítico-simbólicos, puede verse también en *Star Wars*: tomemos en cuenta que el Elegido no es nativo del planeta Coruscant, sede que concentra los poderes políticos de la República, sino de un planeta periférico y, por ello, potencial y seguro seno para que la Fuerza haga surgir de ahí al Elegido, de un vientre que no requiere ser fecundado por varón alguno. Anakin Skywalker, engendrado por la Fuerza y sin compromisos con tradición alguna, es, en suma, el perfecto héroe, y su patria, el desértico y barbárico Tatooine, es radicalmente opuesta al Coruscant en extremo urbanizado.

Considero que esos y otros motivos míticos presentes



en el argumento de *Star Wars*, nos señalan que no debemos descartar la posibilidad de detectar las transformaciones de la franquicia, especialmente tras haber pasado a manos de la corporación Disney. Si asumimos, así sea como hipótesis, que el andamiaje argumental de *Star Wars* es mítico, nos explicaremos a qué se debe su fuerza. Por ello es preciso, aunque brevemente, exponer cuáles son las funciones del mito y el modo en que se ven reflejadas en el canon Lucas y en las posteriores entregas de Disney, para atisbar si existen giros y qué nos revelan dichos virajes respecto del momento que actualmente vivimos, y que podría ser correlativo a los cambios producidos en el actual modo de producción y sus correspondientes dispositivos ideologizantes³.

Por lo pronto puede adelantarse que en Disney poco hay que pueda considerarse apegado al canon, pues lo *genuinamente sagrado* parece haberse extraviado durante el diseño de un programa que ha explotado el que “todo lo que justifique un discurso puede ser mito” (Barthes, Roland, 1999: 108). Más que apuntalar la saga mediante mercancías asociada a *Star Wars*, podría decirse que éstas se han convertido en un fetiche, como diría Marx, y la filmografía en un sostén de la mercadotecnia, que ubica en segundo término las hazañas de los Skywalker.

El mito y lo amenazador

En no pocas ocasiones se utiliza el término mito como sinónimo de mentira o de ficción –lo que sí es–. Parece como si el mito fuese un relato producido por mentes inclinadas al embuste o con la intención de disfrazar la realidad y algo hay de cierto en ello: “El vínculo que une el concepto del mito al sentido es esencialmente una relación de *deformación*”⁴ (Barthes, Roland, 1999: 115).

Esta deformación obedece a la necesidad de distinguirse unos grupos de otros, otorgándose orígenes diferentes a los de los demás, marcar sus fronteras identitarias. Toda comunidad requiere distinguirse de la alteridad –aquello con lo cual no hay identificación–, no solo los elementos hostiles del entorno natural aún no domesticado o cultivado –literal y simbólicamente– así como la otredad. La propia noción de *identidad* es, como afirma Gilberto Giménez, inseparable de la de *cultura*, pues la identidad es la cultura interiorizada en forma específica, distintiva y contrastativa:

³ Las atinadísimas sugerencias de los anónimos lectores del primer borrador han sido incorporadas en la medida de lo posible. Quedan en el tintero muchas ideas que no podré desarrollar en el presente artículo, pero que sin duda abren vetas muy ricas en cuanto a la vigencia de *La República* de Platón para tratar con mayor profundidad los cambios operados por Disney en el imaginario global, así como el alcance de sus tentativas de servir de correlato al despliegue del capitalismo tardío.

⁴ Las cursivas son del autor.

Nuestra identidad solo puede consistir en la apropiación distintiva de ciertos repertorios culturales que se encuentran en nuestro entorno social, en nuestro grupo o en nuestra sociedad. Lo cual resulta más claro todavía si se considera que la primera función de la identidad es marcar fronteras entre un nosotros y los *otros*. No se ve de qué otra manera podríamos diferenciarnos de los demás si no es a través de una constelación de rasgos culturales distintivos (Giménez, Gilberto, 2010: 199).

Toda narración mítica es susceptible de ser profanada; la irreverencia se legitima en nombre del saber científico y humanístico y, en cierto sentido, sobran razones para hacerlo: esta ejercicio, originalmente propio de antropólogos, conduce a destacar los rasgos identitarios de perfiles etnoculturales y plantear distinciones entre diversos grupos, aunque dicha operación no se circunscribe al campo disciplinar de las ciencias antropológicas. Si bien me pregunto si es posible ubicar a *Star Wars* en el género mitológico, lo cierto es que hay claros indicios de los vínculos entre sustratos míticos en apariencia inobjetable desde el punto de vista moral –la ineludible victoria final del bien sobre el mal– y una postura ética que se alza sobre un principio de esperanza, reiterado en el nombre que se dio a la película original: *Una nueva esperanza*.

Un dato no menor, por cierto, es que la heroína de *Rogue One*, haciéndose eco de su compañero, señale que las rebeliones están construidas sobre esperanzas y que en nombre suyo, todas las oportunidades deben ser tomadas hasta que no quede ninguna: así, al tenor de lo dicho por Ernst Bloch, la esperanza es de suyo frustrable: “también ella puede, incluso debe, por su honor, resultar frustrable; *de lo contrario no sería esperanza* (...) Lo frustrable es lo que constituye en ella precisamente, en ciertos casos, su creadora negatividad, a diferencia de la falsa positividad de una mera confianza subjetiva y abstracción objetiva”⁵ (Bloch, Ernst, 2007: 167).

⁵ Las cursivas son del autor.

El temor que acompaña a la heroína deja claro que lo *dicho*, es decir, el mito –el imperial montado sobre la derrotada República– es el único que brinda garantías. Lo que la heroína y sus compañeros hacen es retar lo *statu quo* y, más aún, el mito que dio origen al Imperio. Los combatientes, en este sentido, son radicalmente subversivos.

Obviamente, la rebeldía ante el mito es intolerable, pues en esa narración se establecen las formas de comportamiento que deben valorarse o evitarse. En este sentido, lo reprobable es alzarse contra el mito, por tratarse de un compendio de



códigos con los cuales puede leerse una realidad determinada, esto es, la realidad que determinado grupo humano ha construido cuidadosamente, desde el origen de los tiempos. Por tal motivo, o sea que los mitos son artificios inobjetables, afirmar que han sido ideados por personas irracionales e infantiles es un desatino toda vez que se trata de una construcción cuya estructura es racional y adulta: “El mito es lenguaje, pero lenguaje que opera en un nivel muy elevado” (Lévi-Strauss, Claude, 1995: 233).

Otro de los aspectos interesantes de *Rogue One* deriva del título de esa historia complementaria de *Star Wars* –pues no se trata de un episodio numerado– y que guarda relación con la equivocidad que puede resultar de una interpretación inadecuada de los símbolos que dominan el mito. Los símbolos no tienen un significado único, pues son representaciones de una realidad cuya interpretación varía de una cultura a otra; eso nos lleva a preguntarnos si será posible entender lo que en otras culturas significa tal o cual símbolo, a lo que podemos afirmativamente si empleamos analogías que nos permitan encontrar semejanzas.

Las analogías, como las entendió Aristóteles, hacen posible la comunicación intercultural, aunque ésta no sea total. Algo parecido ocurre con la traducción de un idioma a otro, o con las diversas maneras en que se comunican los hablantes de un mismo idioma: ¡cuántos equívocos y malentendidos! Más de un pícaro se ha salido con la suya y la función que cumplen estos tramposos es muy importante en varios mitos, en los que aparecen burlándose de lo establecido. Los especialistas se refieren al pícaro como *trickster* aunque en inglés también hay otro término y éste es, precisamente, *rogue*.

También en el campo del conocimiento científico nos hemos permitido ciertas picardías lingüísticas: por ejemplo, un literato puede considerar que es un sinsentido hablar de *troyanos* para referirse a un intruso informático, pues los que invadieron Troya venían de otro lado. Un virólogo podría considerar inadecuado que se hable de *virus* y *vacunas*, como si los sistemas informáticos enfermaran del mismo modo en que lo hacemos los seres vivos. Así pues, aunque cada disciplina vuelve especiales ciertas palabras, se entiende que su significado es un *como si*. En eso radica la analogía: en encontrar algún aspecto que une a los seres, pero entendiendo que no son por completo iguales; la analogía, en este sentido, se ubica entre la literalidad y la alegoricidad (Beuchot, Mauricio, 2016: 73).

El mito ordena

Como vemos, hay diversas maneras de entender y de nombrar la realidad. Esta pluralidad es parte de la especificidad humana gracias a la capacidad de producir símbolos para darle orden a una realidad que, por sí sola, no lo tiene y así crear realidades alternas e incluso contrarias a lo realmente existente. Buscamos *señales* que orienten a tomar tal o cual dirección, para elegir y tomar decisiones, pero lo cierto es que lo que encontramos no tiene significado alguno fuera de la cultura a la que se pertenece. Es ella la que nos hace sentirnos en casa (*ethos*) en un espacio domesticado en el cual interpretar los signos o señales que *se nos aparecen*. Esto nos permite vivir en orden y darle sentido a nuestra existencia.

Decir *vivir ordenadamente* son palabras mayores e incluso huecas, a menos que se sepa qué se supone que sea *orden*. Recordar que en griego *orden* se dice *cosmos* y en latín *mundus*, nos aporta pistas respecto de la relación entre orden y humanidad, entendida ésta como la única especie que *sabe que sabe*; es decir, la única con conciencia y con la voluntad de dotar de sentido a la realidad en la que se desenvuelve. Y si hay diversas realidades, tenemos un problema mayúsculo: definir el bien. El malvado conspirador de la galaxia, Palpatine diría “el bien es un punto de vista”, lo cual no es del todo falso. En cualquier caso, habrá que analizar cuál es el mirador desde el cual observamos y si nuestros ojos ven la realidad tal cual es –como el mesías del filme *The Matrix* de 1999– o si utilizamos códigos heredados.

Esquivaré, por economía, la complicación de definir *lo bueno*; si bien diversas perspectivas éticas han debatido en torno a ello, considero que, en todo caso, merece la pena recordar la conocida posición agustiniana que reconoce al bien la primacía ontológica, una superación cuya corrupción hace surgir el mal. También se podría sortear la complicación de definirlo desde una posición aún más cómoda y segura: lo bueno es lo que nuestros antepasados definieron como tal y transmitieron oralmente o por escrito, a través de aquello que llamamos mito. Habida cuenta de que la lucha entre el bien y el mal es transversal en la trama de *Star Wars*, y que el argumento central –la perdición y posterior redención del Elegido– posee una estructura mítica, es importante seguir atendiendo a los rasgos más distintivos del mito.

Según Joseph Campbell, el mito reconcilia la conciencia



con las condiciones previas de su propia existencia, formula y presenta una imagen del mundo, valida o mantiene un orden social específico, y da forma a los individuos para que alcancen los ideales propuestos en su sociedad. El mito es también portador de sentido y la explicación de por qué se considera valiosa algún tipo de realidad o algún comportamiento frente a ella y es, por tanto, configurador de valores. Así, heredar valores aparece como un obstáculo a la libertad en la medida en que se acepta la imposición de un modelo.

El mito se pone en escena

Una vez que el mito se expresa, nadie duda de su contenido; es ese relato el que le otorga el carácter de verdad a lo que hacemos. Es curioso, pero así funciona: lo que se hace al margen del modelo mítico se considera una actividad vana e ilusoria (Eliade, Mircea, 1988: 84). Las cosas y los seres se nos muestran no como son en realidad, sino como se les ha imaginado. Las imágenes, entonces, funcionan como recordatorio de lo que manda un mito. Estas imágenes las podemos apreciar en máscaras o pintura facial o corporal, así como en textiles y otro tipo de objetos, e incluso de modo sonoro mediante cantos o recitaciones. Las técnicas de mercadeo de la franquicia *Star Wars* ciertamente han contribuido a legitimar la narrativa como heredera universal de símbolos que solían ser de común patrimonio, pero que ahora han sido privatizados.

En esa misma línea de reflexión hay que pensar en el rito, que es el modo en que se escenifica el mito. El rito, además de expresar cómo proceder para que el orden conseguido no se resquebraje, también puede hacer lo contrario, es decir, que la comunidad voltee el cosmos u orden establecido (cf. Turner, Víctor, 1988). Esta situación –poner de cabeza el orden– se vive de manera dramática, aunque controlada: el carnaval es un buen ejemplo de ello. Lo carnavalesco permite la inversión de los roles y la desacralización momentánea. Es una especie de válvula de escape que libera la tensión que se vive, en especial, en sociedades estratificadas en las que quienes ocupan los peldaños inferiores en la escala social padecen los efectos de la jerarquía en carne propia. De ahí la centralidad que adquiere el cuerpo durante los carnavales y el relajo que se arma.

También las reuniones de seguidores de la saga tiene un



ritual señalado: festejos anuales en fechas precisas –el 4 de mayo, en honor al primer estreno en 1977– y convenciones que reúnen tanto a los afectos al *cosplay*, como a vendedores de todo tipo de artículos. Los cuerpos intervenidos – mediante disfraces o insignias alegóricas a la saga– así como ceremonias y debates –que también se disfrazan de *expertise* y de pedanterías academicistas– completan el escenario en el que los asistentes –que usualmente ha pagado su entrada al evento– se vuelven parte de una comunidad. Todo lo anterior, puede observarse, siguiendo las pautas de la narrativa *Star Wars* y haciendo patente que, como todo mito lo hace, se puede distinguir el perfil de los seguidores de la serie y que algunos llaman *warsies* o *Star Wars Geeks*.

La afiliación, aunque mediada por el dinero, está también reglamentada. De modo similar a lo que hace el mito, el cuerpo es intervenido de determinadas maneras para que la totalidad del cuerpo social admita al recién llegado como parte de la gran familia. Recordemos que la misma etnicidad –aunque obviamente los *warsies* no se identifican como grupo étnico– requiere que haya ceremonias rituales de afiliación en las que el reconocimiento se efectúa mediante el marcaje de nuestro cuerpo: cortándolo, pintándolo, perforándolo, adornándolo, vistiéndolo, etcétera.

Pero ¿quién o quiénes han determinado esas prácticas? De nueva cuenta la respuesta rápida, pero no por ello fácil, es que así se ha hecho siempre. Esta es otra característica del mito: es un relato que impone determinado orden y dota a sus receptores de cierta identidad, volviéndolos especiales: tal es el caso de los fans de *Star Wars*, preocupados por distinguirse de los *trekkies* o seguidores de la franquicia *Star Trek*. Por ese motivo, casi todos los grupos sociales son autocentrados y se hacen llamar a sí mismos con términos que intensifican esa centralidad: “los hombres verdaderos”, “los valientes”; ninguno se hará llamar con términos degradantes tales como “los falsos” o “los cobardes”. Todo grupo social, como vemos, tiene una autoestima que le permite seguir viviendo de manera cohesionada.

La narración que explica por qué es tan especial el grupo al que se pertenece es el mito. No basta que pensemos en grupos de tamaño reducido, podemos decir lo mismo respecto de poblaciones muy grandes, tales como las naciones, que sostienen ser superiores a otras porque *así fue dicho*. En este sentido, debemos pensar que el nacionalismo se sostiene



en una narrativa muy particular. Por ello se habla de *mitos fundacionales* en una reiteración de lo que el mito es, pues lo que hace el mito, precisamente, es fundar o implantar, es decir, hacer que todo encaje según el orden establecido. Es una especie de injerto artificial en nuestra conciencia.

Mito, utopía y distopía

Siempre y nunca son propias de la eternidad y en el terreno de lo humano, nada es permanente. Por eso, además de narrativas míticas, encontramos relatos en los que el futuro tiene mejor pinta que el pasado o el presente. A esos relatos se les conoce con el término de utopía. Lo que llama la atención de este término es su significado: “no existe tal lugar”. Es, de alguna manera, una quimera o sueño inalcanzable. Definida así la utopía, parece que la victoria está de parte del mito, cuya autoridad y vejez se impone a la osadía de quienes desean un orden alterno y profanan “lo dicho”. A pesar de lo esperanzador que es la utopía, la historia nos demuestra que incluso si la quimera se convierte en realidad, no pasará mucho tiempo antes de que se imponga como mito, es decir, como mandato que nadie debe desobedecer.

¿A qué se debe este carácter autoritario del mito? Teóricos del estructuralismo, como Claude Lévi-Strauss, afirman que la imposición no se debe al mito en sí, sino a la forma en que pensamos. Con eso quieren decir que nuestra mente está configurada para fabricar mundos que se definen de modo binario: arriba-abajo, blanco-negro, seco-húmedo, masculino-femenino, etcétera. Estas parejas llevan a identificarnos o diferenciarnos: así se establece, por ejemplo, una relación dialéctica entre lo serrano y lo costeño. Las características de uno y otro suelen hallarse en mitos fundacionales que no permiten que se dude de ellos, de tal suerte que podemos considerar al mito como enraizamiento, pero también como atadura.

Algo semejante ocurre con la naturaleza: ciertos mitos la presentan como bondadosa y hospitalaria, pero otros como villana y hostil. Cuando se profana el mito, como el de la Madre Tierra, se multiplican relatos apocalípticos en los que aparece nítido el deseo de un mundo mejor o la restauración de lo heredado. La tirantez que se presenta entre lo pasado y lo presente adquiere tal intensidad que suelen emerger nuevos diseños, en los que la trama o hilado resulta en un textil más arropador que otros. Los nuevos tejedores suelen

ser, por cierto, jóvenes que van colándose, por decirlo de alguna manera, en los intersticios de lo establecido, de una urdimbre que los demás no están dispuestos a modificar. Es lo que ocurre con algunos protagonistas de *Star Wars*: la esperanza en restablecer la República es emblemática.

Una situación distinta es la que se presenta en otras sagas como la de *Alien* (1979) o *The Terminator* (1984): son distopías porque señalan circunstancias frustrantes con las cuales podríamos toparnos: extranjeros perturbadores o máquinas dementes. Por su parte, también hay una filmografía especializada en mostrar otras fallas derivadas no solo de los irrefrenables avances tecnocientíficos, sino de las que resultan de una Modernidad antropofágica; es el caso, por ejemplo, de Hannibal Lecter, el ilustrado psiquiatra que devora a sus pacientes. ¿No es contradictorio que alguien dotado de gran racionalidad sea tan inhumano? De modo paralelo, en *Star Wars* hay también una crítica a la belicosidad moderna y sus puntos débiles, de los cuales sacan provecho tanto los habituados a armas de gran tecnología, como los rebeldes *salvajes* dotados únicamente de arcos y flechas, aunque también dados a festines caníbales como se vio en *Return of the Jedi*.

El mito y los lazos de familia

Entre muchas de las áreas en que se especializa, la antropología social tiene un campo tan interesante como complicado. Se trata de los estudios sobre parentesco. En ellos, es imposible sustraerse del estudio del mito porque en dicho relato el que explica el modo en que se garantiza el cosmos y no el caos. ¿Cómo lo hace? La respuesta es rápida: prohíbe el incesto. Al hacerlo, asegura la continuidad de las líneas de parentesco que son, precisamente, eso: líneas que no admiten rupturas, rectas que evitan toda curvatura. De ahí que se acerquen las nociones de amabilidad y parentesco, en los términos de gentileza y gente, o *kindness* y *kinship* según Marshall Sahlins (2011: 63).

Prohibir el incesto equivale a emparentarse y mostrar amabilidad a aquellos que son amables, es decir, los que son queribles o sujetos de afecto porque se ha establecido una relación con ellos; incluso si provienen de otro lado, se les acoge como si fueran de la misma sangre o consanguíneos. La prohibición del incesto es una forma de obligar a los hombres



a distinguirse unos de otros y a organizarse socialmente a partir del intercambio del don más preciado: las mujeres. La institución del parentesco constituye la trama de la vida social: asegura la permanencia del grupo al ampliar las relaciones consanguíneas y las entrecruza con las relaciones fundadas sobre la alianza. (Lévi-Strauss, 1985: 81, 89 y 101-102).

En pocas palabras: la sangre no *llama*, ni prohibir el incesto es una cuestión *natural*. De hecho, el beso que Leia le da a Luke en los labios se convirtió en escándalo en cuanto se supo que eran gemelos y eso porque en el mito se considera una aberración, gemelos incestuosos (cf. Girard, 1972: 83). Y ni hablar de la posible repetición de dicha situación en los episodios producidos bajo el sello Disney, de los cuales podríamos esperar una reiteración del incesto hasta la náusea o, por el contrario, la eliminación de su prohibición, aunque lo anterior es mera especulación.

Cuando un mito institucionaliza el parentesco y manda que los matrimonios se constituyan de determinada manera, también establece a quiénes debemos hospitalidad y frente a quiénes debemos negarla. En este sentido, superamos la idea de que hay algo en nuestra biología, cualquier cosa que eso signifique, que nos empuja irremediabilmente hacia la alianza o la rivalidad con determinadas personas. Irónicamente, eso es prueba de la libertad que tenemos y, al mismo tiempo, de nuestras ataduras o enraizamiento.

Por lo anteriormente expuesto, antropólogos y filósofos suelen decir que a través de la cultura, es decir de las producciones materiales y simbólicas, el hombre se supera a sí mismo como ente estrictamente biológico. Así pues, lo *natural* del hombre – lo propiamente humano – es la cultura. Si por cultura vamos a entender un espacio de humanización, será correcto concluir que la cultura es el espacio natural del ser humano.

El mito y los héroes

Como producto cultural, el mito es la expresión de la conciencia que tiene el hombre de ser arquitecto de su propio ser, pero también de no ser plenamente libre. Es algo que, según Joseph Campbell, se convierte en la tragedia de todo héroe. Él –y hasta ahora no *ella*– debe romper con el pasado, para volverse señor de sí mismo. Casi todos los héroes comparten rasgos que llevaron al mitólogo preferido por George Lucas a pensar en la existencia de un monomito: los héroes se quedan sin padre, por ejemplo, o simplemente llanamente

no lo tienen pues han sido concebidos por una doncella. En esos casos, no hay tradiciones a las cuales se deba lealtad. El héroe, por eso, está solo; su singularidad es una tragedia.

En la nueva versión de *Star Wars*, Rey, la protagonista, es libre por completo porque no pertenece a un linaje que le imponga un destino, no tiene ni amigos ni familiares y, aparentemente, tampoco tiene enemigos. Sin embargo, se hunde en la aventura cuando es obligada a salir de los márgenes y a desarrollarse en los términos que le imponen las circunstancias. Así, ella sigue el viaje del héroe: forzada a dejar su oficio de chatarrera, consigue compañeros de aventuras, se encuentra con una anciana sabia o experimentada –Maz Kanata– y se hunde en las oscuras entrañas de un armatoste de impresionante fuerza destructiva. Lucha y casi muere, y posteriormente se confronta con una Bestia, personificada por el emotivo aunque brutal parricida Kylo Ren. Hasta aquí, la estructura clásica del mito, respetada por Disney en el episodio VII: *The Force Awakens*.

En las sociedades contemporáneas, sin embargo, nadie quiere para sí una vida trágica y Disney lo sabe. Por ello –y otras razones más– el monomito del que abrevó el canon Lucas parece haber desaparecido casi por completo o, por lo menos, es lo que podría opinarse tras la presentación del episodio VIII: *The last Jedi*. Los resabios del monomito nos aparecen hoy, a pesar de la obstinación que muestra el discurso cinematográfico, como despojos que resultan de la profanación de su carácter sagrado y de su autoría colectiva. Por eso los relatos contruidos al modo de un mito, como *Star Wars*, no impulsan a superar aquello que un filósofo llamó la “experiencia del desgarró y de vivir en un mundo roto” (Mardones, José María, 2000: 11). La pregunta que se cuela es si *Star Wars* se ha convertido en un relato ideologizante disfrazado de mito. A bocajarro, y volcando mi opinión, puede afirmarse que así es; a juicio de Horkheimer y Adorno, también sería cierto: “El mito perece en el iluminismo y la naturaleza en la pura objetividad (...) El iluminismo se relaciona con las cosas como el dictador con los hombres, pues el dictador sabe cuál es la medida en que puede manipular a éstos”⁶. Y si leemos a Lévi-Strauss (1964), de igual manera veremos que el pensamiento salvaje que creó los mitos lo hizo para establecer estructuras a partir de acontecimientos y no a la inversa, como lo hace el pensamiento científico y como parece hacerlo Disney.

⁶ Véase su *Dialéctica del iluminismo*. Disponible en <https://www.marxists.org/espanol/adorno/1944-il.htm>



La Fuerza menguada

Disney ha despedazado al mito más popular de la cultura global mediatizada. Eliminó significantes y recompuso la épica para llevar la trama hacia coordenadas de las que poco se sabe, y que parecen estar sometidas a la improvisación. Todo ello ha desconcertado a los seguidores, tanto neófitos como devotos de la saga. La furia de los fans, que el director de *The Last Jedi* tildó de rabieta, y que llegó a ser *trending topic*, surgió porque no se fue fiel al canon, lo que trajo desarmonía al relato, una situación que los ha llevado a rebelarse ante el *nuevo orden* impuesto por Disney. Orden que se convierte en nuevo dogma y que consiste en establecer una simetría entre los dos lados de la Fuerza, están en simetría y, dado que el mal es ausencia de bien, como diría el de Hipona, el equilibrio es inadecuadamente comprendido.

La brecha generacional se hizo patente: mientras que las generaciones más viejas hacen un llamado global a eliminar del canon la última entrega y pasan factura por ello a Disney, los más jóvenes, ávidos de entretenimiento y *fast fashion*, se muestran ampliamente complacidos por los efectos especiales y por las escenas que caricaturizan a los personajes más emblemáticos, sustrayéndoles su carácter casi sagrado o, al menos, genuino. Estos nuevos seguidores son la evidencia de un olvido respecto de la autoridad del mito –o, al menos, de su estructura– toda vez que la inconsistencia de la heroína, trae consigo una desorganización axiológica: los valores se individualizan y con ello se pierde su carácter colectivo que les aseguraba el mito. Más todavía: la que será la trilogía Disney, ni siquiera será una tragedia, pues los potenciales héroes sufren de una *hybris* más intensa que aquella que atormentó a los anteriores.

El paso de la armonía que *permanece* a la improvisación del *performance* en que parece haberse convertido la saga no es para nada gratuito. Ya no hay profecías ni se aceptan visiones del futuro; aunque la fascinación o el verse atrapado por el ojo del realizador, sin embargo, está bien lograda. La estetización que se expresa en los efectos especiales y la elección de ciertos colores e iluminación, es lo suficientemente exitosa como para abrir puertas al consumo:

Un monopolio sin tapujos de la oligarquía capitalista sobre los *mass media* de la sociedad, que no solo es aceptado sino defendido fanáticamente por una base clientelar creada *ex professo* y promovida y cultivada demagógicamente por los “concesionarios

mayores” de los mismos. Clientela o *familia* de estirpe consumista que es llevada a identificarse, mediante un *lenguaje* y una gestualidad peculiares, en torno a un conjunto de modas y preferencias, y que se reproduce cultivando la afición y empatía con una pintoresca constelación de *mitos, estrellas e íconos*, sean del espectáculo de diversión, del deporte-espectáculo, de la telenovela, de la política o del periodismo (Echeverría, Bolívar, 2011: 554).

La desacralización de la que se acusa a Johnson está legitimada por la corporación Disney. El giro dado al relato, con la consecuente desaparición de la Orden Jedi anunciada en el título del episodio, parece ser analogía del mito moderno de la democracia en cuya disipación se desvanecen los ideales comunitarios –como los de clase– para dar prioridad absoluta a todo tipo de demandas encarnadas en personajes que individualizan la diversidad cultural y condenan al mito a una estrechez que impedirá el desarrollo de una trama coherente: ejemplos –*spoilers*– son la misericordiosa conversión de un carnívoro al vegetarianismo, o la calcinación de una especie de *feminazi* para supuestamente dar cabida al empoderamiento de un personaje femenino secundario –y tedioso–. Ciertamente, lo anterior haría exclamar a cualquier Jedi que hay una seria perturbación en la Fuerza, pero Disney aconsejaría tomárselo *zen*, como diría burlonamente Žižek⁷.

Parece como si Disney pretendiera dotar a la posmodernidad de una legitimidad de la que la misma corporación sacará provecho, siendo ella un producto consolidado del capitalismo tardío; lo mismo en cuanto a la nueva subjetivación a la que contribuye pues no hay obstáculos, a pesar de la desaparición de los Jedi, a la igualdad de oportunidades para completar hazañas heroicas.

Desbaratada la Orden Jedi y, al parecer, suspendido el linaje Skywalker, Disney apuesta a un orden de cosas más *cool* o fresco en su superficie, pero que hará parecer por completo marchito y anticuado al anterior. Por ende, la escenificación de los cambios operados en protagonistas y antagonistas es insuficiente para rotular como mito al nuevo guion, pues las oposiciones y correspondencias entre los elementos, y que dijimos es una de las características del mito, no están del todo claras. El cambio de narrativa es correlativo al cambio de guionistas que escriben con arreglo a fines, para entretener, llenarse los bolsillos y hacer creer al consumidor que puede ser usuario de ambos lados de la Fuerza, caprichosamente, sin temor a caer en tentación alguna o arriesgarse a tener

⁷En su comentario a *Revenge of the Sith*, titulado “Capitalistas, sí..., pero zen (Acerca del universo de *Star Wars*)” (2005, mayo). *Le Monde Diplomatique*.



que inmolarse. En el canon Disney, pues, no hay culpas por tomar partido o coquetear con el mal. Y si sin perdición, toda redención es innecesaria.

“Tengo un mal presentimiento”

La icónica frase con la que me permito subtitular este último apartado, y que todo seguidor de *Star Wars* considera canónica, estuvo ausente en el noveno episodio, estrenado el año pasado. Podríamos considerar eso como otra evidencia de que los planes de Disney se proyectan hacia una cosmogonía diferente de la que solía ser el sello de Lucas. El sentimiento que prevalece es el de la apertura hacia nuevos derroteros, lo que acercaría el relato cinematográfico a esbozar una utopía. Como tal, habrá que entender que no se tratará ya de una especie de “eterno retorno de lo mismo”, sino de una apuesta a solucionar, aunque sea solo en la pantalla, los problemas ocasionados por las tibias políticas multiculturalistas, incapaces de ganar la batalla contra la exclusión. No obstante, la aparición de personajes, en los que supuestamente encarnan las minorías excluidas – asiáticos, afrodescendientes, latinos– no logra su cometido; antes bien resultan ser molestos e inútiles debido al talante caricaturizado de sus particularidades. El nuevo formato no consigue eliminar la humillación experimentada por las minorías sino que las higieniza al restarle importancia a la *peligrosidad* que injustamente suele atribuírseles.

El empoderamiento de Rey, la chatarrera, ella misma un desperdicio por la condición de abandono que padece, también podría motivar esta nueva narrativa individualizante del feminismo y reducirlo a su versión occidentalizadora, y cuyo único enemigo parece ser el heteropatriarcado y su acto más revolucionario, la cartografía de lo que hay por arriba y por debajo del propio ombligo. El hecho de que la protagonista sea blanca es motivo suficiente para pensar que no estamos ante mensajes de emancipación, sino frente a más de lo mismo. Al respecto, rescato una compleja idea de Bolívar Echeverría:

...si –como afirman sus críticos– lo que hace la modernidad realmente existente no es otra cosa que remplazar al dios arcaico por un dios moderno, a una fuerza mágica por otra, si su discurso no hace más que sustituir el mito abiertamente fantástico de los tiempos arcaicos por otro mito, solo que cripto-

fantástico, aparentemente racional y experimental; en otras palabras, si la modernidad realmente existente traiciona el proyecto profundo de la modernidad de construir un cosmos humano en el que lo sobrehumano no esté instrumentalizado como justificación de la injusticia; si esto es así, muchas de las actitudes, comportamientos y movimientos sociales que desconfían de ella y descreen de la conveniencia estratégica de los sacrificios exigidos a las formas de vida humana premodernas o altermodernas y al sistema ecológico del planeta podrían tener un sentido y una función indirectamente promodernos, afirmativos de la esencia de la modernidad (Echeverría, Bolívar, 2011: 233).

El postulado anterior es aplicable al futuro de la saga: no se trata de un esfuerzo por adelantar una utopía –como sería el caso de *Star Trek*– sino de ocultar las falencias que se manifiestan en la modernidad fáctica. La *Star Wars* de Disney es occidental en exceso y ya no va a darnos claves para entender o sentir empatía con otra cultura que no sea la que anida en California, ahí donde también nació la *New Age*. En este sentido, podemos percatarnos del giro que se ha dado: del mito a la ideología; un perverso giro que se aprecia en las entregas de Disney porque dan cuenta, “en sus mismas inconsistencias, de los antagonismos de nuestros dilemas ideológicos y sociales”, como diría Žižek refiriéndose a la saga *The Matrix*⁸. Situación grave porque, si tenemos en cuenta que Lucas suele decir que sus películas estaban dirigidas a niños de doce años, el mensaje transmitido a ese segmento poblacional es que ya no es necesario tomar decisiones respecto de qué está bien, y qué está mal. Lo importante, en todo caso, es la diversión y el desparpajo, por encima de la complejidad o las complicaciones.

¿Hemos entrado de lleno a una era posmítica? De ser así, las formas para acceder a lo real dependerán del modo y el medio –o *los medios*– con que se deforme al mito y de aquello que vaya a tomar su lugar. Desarticulada la saga y eliminado el dinamismo de sus símbolos, la autodestrucción de *Star Wars* parece inevitable. De algún modo, al coronarse como la heredera de todos los derechos que compró a Lucas, la corporación Disney tiene que destruir la propiedad que adquirió. Ello es, sin duda, un derecho vinculado a la propiedad privada. Convirtió al mito en una mercancía más y, al hacerlo, afirmó la neutralidad –de valores– tan acorde con el libre mercado: todo es susceptible de cambiar, según el berrinche de productores y consumidores.

⁸ Véase el breve texto de Slavoj Žižek lleva por título *Ideology reloaded*. Lo que ahí dice, puede aplicarse a la *Star Wars* de Disney: “Y las inconsistencias de la narrativa de la película reflejan perfectamente las dificultades de nuestros intentos de ruptura con las ataduras de la Sustancia social” (p. 2).



El sentido de autosuficiencia de la nueva Elegida –que se define como *nadie*– lleva a una irrefrenable voluntad de poder y a la desaparición del último Jedi, caído en la desgracia de haber perdido todas sus batallas. La humillada chatarrera recoge vestigios del pasado y los vende como lo que son: escoria (“*Jedi scum*”) como diría el general Grievous, pero sin achaques de malogrado *cyborg*. Esto conduce a un mal presentimiento: más importante que el deficitario Luke es, a mi parecer, la eliminación de casi todos los villanos. Esto es, el fin de la imagen del enemigo –externo– y que es sustituida por la del enemigo interior, en su faceta psicoemocional: superar la culpa de caer en el lado oscuro de la Fuerza, es decir, considerar que dejarse seducir no debería ser objeto de juicio.

O acaso los seguidores demandarán que se respeten los hitos clásicos de algunos mitos, como en el caso de (primos) hermanos enfrentados –Rey y Ren– cuya rivalidad debe solucionarse cordialmente o mediante la derrota de él por ella, para afianzar la figura de un héroe que algo tiene en común con el parricida: ambos son una excepción monstruosa; no se parecen a nadie, y nadie se les parece (Girard, René, 1983: 70-71 y 80).

La violencia, desde luego, seguirá presente. No obstante, tendrá un carácter mucho menos político, y me parece que se centrará en el drama personal para desplazar –incluso, opacar– la rebeldía contra el Imperio. Así lo vislumbro, toda vez que la crisis emocional ha sido una fuente de inspiración para y desde Disney, que ha sabido sacar la debida plusvalía del deterioro de la fuerza personal y la consecuente necesidad de resiliencia. Así como el “aquí y ahora” es el arma más funcional para combatir una adicción, así también serviría para superar la toxicidad del sistema, sin por ello declararlo por completo disfuncional. En pocas palabras, el deterioro del mito de *Star Wars* es el reflejo de su fatiga: con su negativa a aceptar la misión que le confiere todo un linaje, y sin comprender cabalmente la manifestación de lo sagrado al hombre, que descubre así su existencia, Rey, la chatarrera, descarta toda hierofanía (Eliade, Mircea, 1988).

La nostalgia que despierta la icónica frase “Hace mucho tiempo en una galaxia muy, muy lejana...” sin duda echará a andar la máquina recaudadora, pero tal vez no movilice a sus seguidores a un cambio esperanzador. Hasta el 2020, según planes de la poderosa Disney, los fieles fans harán crecer las ganancias u ocasionar un desastre financiero. Si el mensaje central se transmite –que el Bien debe prevalecer– *Star Wars*

podría servir como recordatorio para las jóvenes generaciones de la importancia de un conjunto de valores tales como la bondad y la necesidad de humanizarnos viviendo en común. Tal vez haya llegado la hora de reformular mitos que afiancen nuestras raíces, y de utopías que nos lleven a soñar con mundos alternativos, más democráticos e incluyentes.

No obstante lo anterior, tengo un mal presentimiento: el aniquilamiento de la Orden Jedi fortalecerá el orden Disney, su mitología caricaturizada e ideologizante y sus ritos de consumo voraz. A los nostálgicos, como lo han escrito varios académicos y blogueros, solo nos restará preguntarnos: ¿siempre nos quedará Tatooine?

Bibliografía

- BARTHES, Roland (1999). *Mitologías*. México: Siglo XXI.
- BEUCHOT, Mauricio (2016). *Hechos e interpretaciones. Hacia una hermenéutica analógica*. México: FCE.
- BLOCH, Ernst (2007). ¿Es frustrable la esperanza? En GÓMEZ, C. (ed.) *Doce textos fundamentales de la ética del siglo XX*. Madrid: Alianza Editorial, pp. 165-173.
- CAMPBELL, Joseph. (1991). *El poder del mito*. Barcelona: EMECÉ.
- DUSSEL, Enrique (1992). *1492: el encubrimiento del Otro. Hacia el origen del "mito de la modernidad"*. Madrid: Nueva Utopía.
- ECHEVERRÍA, Bolívar (2011). *Antología. Crítica de la modernidad capitalista*. La Paz: Vicepresidencia del Estado Plurinacional de Bolivia.
- ELIADE, Mircea (1988). *Lo sagrado y lo profano*. Barcelona: Labor.
- GIMÉNEZ, Gilberto (2010). La cultura como identidad y la identidad como cultura. En CORTÁZAR, A., GRANILLO, L. y SALGADO, C. (eds.) *Estudios Trasatlánticos, regiones, género, discursos, interculturalidad*. México: Universidad Autónoma Metropolitana/Louisiana State University, pp. 199-218.
- GIRARD, René (1972). *La violencia y lo sagrado*. Barcelona: Anagrama.
- HORKHEIMER, Max, y ADORNO, Theodor (2006). *Dialéctica de la Ilustración*. Madrid: Trotta.
- LÉVI-STRAUSS, Claude (1962). *El pensamiento salvaje*. México: FCE.
- LÉVI-STRAUSS, Claude (1985). *Las estructuras elementales del parentesco*. México: Origen/ Planeta.
- LÉVI-STRAUSS, Claude (1995). *Antropología Estructural (I)*. Barcelona: Paidós.
- MARDONES, José María (2000). *El retorno del mito. La racionalidad*



mito-simbólica. Madrid: Síntesis.

SAHLINS, Marshall (2011). *La ilusión occidental de la naturaleza humana*. México: FCE.

TURNER, Víctor (1967). *La selva de los símbolos*. México: Siglo XXI.

Fecha de recepción: 5 de junio de 2018

Fecha de aceptación: 23 de julio de 2018



Licencia Creative Commons Atribución-No Comercial-Compartir Igual 4.0 Internacional

