



Revista de Comunicación

ISSN: 1684-0933

ISSN: 2227-1465

Universidad de Piura. Facultad de Comunicación

Gutiérrez Delgado, Ruth
El “caballero de frontera” en *The Mandalorian* (Disney+ 2019-2020)
Revista de Comunicación, vol. 21, núm. 1, 2022, Marzo-Agosto, pp. 215-230
Universidad de Piura. Facultad de Comunicación

DOI: <https://doi.org/10.26441/RC21.1-2022-A11>

Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=589470678012>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en [redalyc.org](https://www.redalyc.org)

UPEM [redalyc.org](https://www.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

El “caballero de frontera” en *The Mandalorian* (Disney+ 2019-2020)

The “frontier knight” in *The Mandalorian* (Disney + 2019-2020)

Gutiérrez Delgado, R.¹

Recibido: 29-09-2021 – Aceptado: 25-01-2022

<https://doi.org/10.26441/RC21.1-2022-A11>

RESUMEN: En este artículo propongo el concepto de caballero de frontera para definir el prototipo heroico que surge de la conversión de dos géneros narrativos: el space-western y la fantasía épica o heroica. Este concepto se aporta tras la re-visitación del héroe de frontera en la serie *The Mandalorian* (Disney+, 2019-2020), de acuerdo con algunos rasgos propios del concepto medieval de caballero andante. El arquetipo del héroe de frontera se adscribe al subgénero de space-western, donde recibe su condición de outlaw; sin embargo, gracias a los elementos de fantasía épica que hereda de su pertenencia al universo de Star Wars, el héroe sufre una transformación paulatina en el desenvolvimiento de su misión que lo acerca al caballero andante. Por ello, el objetivo de este artículo es doble: por un lado, categorizar ese arquetipo heroico surgido de la combinación de dos géneros cuyas narrativas presentan semejanzas a través de la figura del outsider como protagonista. Por otro lado, para tal objetivo, se explora una metodología mixta entre la semiótica y la hermenéutica en la cual se aplican los conceptos de desplazamiento metafórico y de relación por semejanza.

Palabras clave: héroe; space-western; fantasía heroica; *The Mandalorian*; desplazamiento metafórico; “caballero de frontera”.

ABSTRACT: In this article, I propose the concept of the *frontier knight* to define the heroic prototype that arises from the conversion of two concomitant narrative genres: the space-western and the epic or heroic fantasy. This concept is provided after the re-visitation of the frontier hero in the series *The Mandalorian* (Disney +, 2019-2020), according to some features of the medieval knight-errant concept. Given its ascription to the subgenus of space-western, the frontier hero archetype receives its outlaw status; However, thanks to the elements of epic fantasy that he inherits from his belonging to the Star Wars universe, the hero undergoes a gradual transformation in the unfolding of his mission that brings him closer to the knight errant. For this reason, the objective of this article is twofold: on the one hand, to categorize that heroic archetype that arose from the combination of two genres in narratives presents similarities through the figure of the outsider as the protagonist. On the other hand, for this purpose, a mixed methodology between semiotics and hermeneutics is explored in which the concepts of metaphorical displacement and relationship by similarity are applied.

Keywords: hero; space-western; heroic fantasy; *The Mandalorian*; metaphorical displacement; “frontier knight”.

¹ **Ruth Gutiérrez Delgado** es doctora en Comunicación y profesora de Guion y Epistemología en la Facultad de Comunicación de la Universidad de Navarra, y Vicedecana de Estudiantes. Imparte *Storytelling* en el Máster de Reputación Corporativa de dicha universidad. Es Colaboradora investigadora de la Línea de investigación Mito, conocimiento y acción de la Universidad Panamericana (México) y Colaboradora docente del Programa de Doctorado en Comunicación de la Universidad de los Andes (Chile). Investiga en Poética, mitificación y heroísmo en la ficción audiovisual. rgutierrez@unav.es, <https://orcid.org/0000-0002-7258-3466>

1. Introducción

Desde que *Star Wars* se convirtiera en “a myth of our time” (Gordon, 1978: 314), la versatilidad de esta saga clásica ha llevado a explorar la naturaleza fantástica, significativamente anclada en el género *sci-fi* (Loehr, Shackelford, Dill-Shackelford Metcalf, 2019; Hanson, 2005). En concreto, Asimov (1999) dice que “la ciencia ficción es la rama de la literatura que trata sobre las respuestas humanas a los cambios en el nivel de la ciencia y la tecnología” (p. 10). Por eso se entiende el género como una proyección futurista de los problemas ocasionados por el descontrol ético del progreso. Esto deja abierta la cuestión de si los cambios son avances o retrocesos. Sin embargo, acorde con las peculiaridades del género, *Star Wars* también se ha insertado tradicionalmente en la épica. En ese sentido ha de comprenderse el acercamiento narrativo al *space-western* en la reciente *The Mandalorian* (Disney+, 2019-2020). De la compra de Lucasfilm por Disney en 2012 nacen las producciones que expanden el universo de la franquicia *Star Wars* (El País, 2012). Esta tendencia a la expansión, que se centra especialmente en el desarrollo de personajes selectos de *Star Wars*, no se limita a los mandalorianos. En 2014 la adquisición de la saga por parte de Disney supuso un antes y un después desde el punto de vista narrativo y de mercado, cuyo inicio se reconoce en la creación de la serie de animación *Star Wars Rebels* (Starwars.com, 2014).

Desde el punto de vista narrativo, los contenidos míticos del tejido del monomito inicial también permiten algunas consideraciones acerca de los efectos de la hibridación de géneros sobre el protagonista. En particular, destaca la arquitectura del viaje del héroe, sistematizada inicialmente por Campbell (1959) y orientada por Vogler a la escritura dramática (Vogler, 1998; Deyneka, 2012, p. 31). Probablemente la de Campbell es la referencia literaria más explícita dada por el mismo George Lucas de las influencias recibidas sobre el guion de la trilogía inicial de la saga (McDowell, 2009, p. 5; Taylor, 2015). En concreto, la alusión al viaje heroico conecta con el trazado de la trama épica del protagonista. En primer lugar, señala los componentes épicos del relato poético. La adscripción de *Star Wars* al género de ciencia ficción se ha basado, en especial, en su sustrato tecnofóbico, según Patell (2012, p. 169). Esa concepción tecnofóbica parece estar en la base de una lucha superior de carácter épico que da sentido al universo. En él la tecnología se ha puesto a favor del Poder oscuro. De ahí que se susciten algunas dudas respecto a su pertenencia estricta a la ciencia ficción. En segundo lugar, el viaje heroico se fundamenta sobre la idea de recuperación de un orden político como concepción filosófica subyacente. Pero no se basa tanto en la destrucción de la tecnología como origen del mal, sino más bien como instrumento a su alcance.

Como hipótesis se plantea que lo épico es un elemento de la saga original que condiciona la intertextualidad productiva entre los dos géneros que conforman *The Mandalorian*. Es precisamente el carácter fundacional de lo épico lo que explica su pervivencia y actualización en la franquicia posterior. Junto con la huella y la memoria épica de *Star Wars*, impresas a través de la reaparición del héroe Luke Skywalker y de la construcción de la paternidad (Quinn, 2020), se verá cómo el texto de *The Mandalorian* conecta, en primer lugar, con la tradición clásica de una tipología de *outsiders y outlaws* que consolidaron el protagonista del *bueno aparentemente malo*. Con lo cual el protagonista también posee características del héroe trágico. En segundo lugar, la serie conecta con una clase específica de trama: en concreto, la mesiánica. En ella, el protagonista tiene que cumplir con una misión heroica de salvar el futuro político de la humanidad. En particular, la misión heroica se concreta en conducir a una criatura indefensa a cuya vida también se vincula el destino del héroe, como sucede en *3 Godfathers* (John Ford, 1948). Además de la evocación de esta película en la serie, el protagonista está caracterizado con algunos rasgos del héroe de frontera propio del *western* crepuscular como la estilización. Por último, ese protagonista también aparece idealizado bajo la forma del caballero errante. Eso lo sitúa psicológicamente en la frontera entre los miembros de la Orden Jedi y de los Sith o fuerzas del Poder Oscuro.

La serie explora ficticiamente un tiempo y un espacio ignorados en la saga. El relato cuenta la historia de un guerrero mandaloriano, unos cinco años después de la Caída del Imperio. Ese universo está en plena transición política hacia el asentamiento de la Nueva República. En este estado preliminar de la creación de la Primera Orden, no toda la Galaxia disfruta de la paz y de la concordia. Antes bien, parece que de nuevo se avecinan tiempos de Oscuridad (Knox, 2019). Y es que, como señalan Guerrero y Jamora (2007): “In addition to telling a story about the fall and redemption of a person, the *Star Wars* saga tells a story about the fall and redemption of a system (the Galactic Republic)” (p. 487).

2. Marco referencial

El fenómeno de la expansión narrativa permite establecer correspondencias argumentales y estéticas con la tradición de la saga y algunos lugares comunes. Entre ellos es posible detectar algunos elementos compartidos como son 1) la aparición de la Fuerza, 2) la pluralidad de especies, 3) la historia del héroe con orígenes espurios (huérfano), 4) la figura del mentor y 5) el Jedi inocente. Además de la expansión narrativa mencionada, de la adopción del *live action* y del toque épico, la serie supone una vuelta a los orígenes. No obstante, Jon Favreau también inaugura algunas novedades metafóricas y de contenido, apuntaladas gracias a la banda sonora. A cargo del músico premiado con un Óscar de Hollywood en 2019, Ludwig Göransson, la intención mítica de la base musical se acerca a la creación de la sensación orgánica de un mundo con “alma”. Se hallan reminiscencias musicales de temas de bandas sonoras reconocidas del *western*, sinfonías heroicas y nanas infantiles con un toque tecnológico y familiar a los receptores.

Por otro lado, desde el punto de vista del guion, *The Mandalorian* se caracteriza por la linealidad discursiva y la constante presencia del protagonista en la acción. Con sencillez argumental y con una estructura básica de peripecias y obstáculos, cada capítulo es un escenario similar al propio de las historias de caballería. En lo que respecta al carácter del protagonista, Din Djarin-Mando evoca diferentes etapas y estadios del género *western*: la ausencia de moral, la incorporación de un código ético y la transición hasta el sacrificio del héroe. La comprensión de este binomio de personajes —el caballero y el *outsider-outlaw*— requiere de una hermenéutica específica.

3. Metodología

La dualidad narrativa de *The Mandalorian* y su concreción en la aparición de un prototipo heroico con rasgos combinados de dos géneros exigen una metodología también mixta y original. Por ello, se ha recurrido a una posición de frontera desde el punto de vista teórico, como la que lidera fundamentalmente Eco y, en tanto que previsión de apertura de las obras audiovisuales, también la perspectiva de Ricoeur es adecuada (Baracco, 2017). Como tentativa, la metodología escogida es una combinación de las aportaciones semióticas y de análisis hermenéutico. En primer lugar, porque la serie seleccionada es fruto de la integración de dos códigos narrativos (el del *space western* y el de la fantasía heroica o épica); y, en segundo lugar, porque *The Mandalorian* permite describir una nueva aportación de sentido sobre la novedad narrativa implicada: el *space-western* y las reminiscencias tardomedievales de una fantasía épica. Entre los autores destacados para aportar la base teórica a este trabajo, destacan principalmente Aristóteles, Eco y Ricoeur. En la *Poética* y *Arte Retórica* de Aristóteles se han encontrado los fundamentos para establecer la base de la dinámica de la acción y del mito (*mimesis praxeos*), así como la producción de argumentación y sentido de la obra; en *The Limits of Interpretation* (1990) de Eco, la combinación de las aproximaciones semiótica y hermenéutica a la obra; y en *La metáfora viva* (1980) de Ricoeur, se desarrolla abiertamente el método hermenéutico, tomando como base la *Poética* y la *Retórica* aristotélicas y juzgándolas desde el hallazgo instrumental gadameriano. La aplicación de estas teorías aportadas desde áreas más teóricas, como la semiótica o la hermenéutica, a la narrativa episódica

puede ser fructífera y novedosa. Sobre todo, ciertas dosis de audacia desde la filosofía de la cultura pueden lograr esclarecer el núcleo poético de las ficciones seriadas, en una doble dimensión: la narrativa y la cognoscitiva. Además de describir fenómenos textuales como el de la hibridación en una serie, resulta pertinente explicar cómo surgen narrativamente estos fenómenos.

Con la idea de aclarar la viabilidad del método, han sido de suma utilidad las recomendaciones de Elsaesser y Buckland acerca de las principales tendencias en materia metodológica y teórica en estudios filmicos (*Studying Contemporary American Film. A guide to movie analysis*, 2002, pp. 1-17), así como la investigación de Baracco (*Hermeneutics of the Film World. A Ricoeurian Method for Film Interpretation*, 2017). Una explicación sintética del método que interesa aplicar la aporta Baracco (2017):

(...) the proposed method has a phenomenological hermeneutic foundation. It identifies, therefore, an interpretive process whose phases and stages are already inspired by philosophical reflection. Such a philosophical method seems to be suitable for a corresponding philosophical reflection of the film. On the other hand, the proposed method is based on the concept of the film world that offers us a concrete ground on which to develop an interpretation, but remains inscribed in an inclusive hermeneutic horizon constantly open to dialogue with different possible interpretive perspectives. (p. 30).

De hecho, en el contexto de la investigación en series, el interés de estas aportaciones es mayor. Buena parte de los estudios televisivos integran, por ejemplo, aspectos contextuales y estéticos (Huerta & Sangro, 2018; Muñoz, 2016; García, 2016), industriales (Cascajosa, 2005) o de consumo cultural (Medina, 2017) entre otras aproximaciones. Sin embargo, el enfoque hermenéutico permite teorizar y analizar las estrategias de guion y los paradigmas narrativos de cada obra en sí. En ese sentido, cabe mencionar la contribución de López Gutiérrez y Nicolás-Gavilán, al haber desarrollado una propuesta metodológica multifacética en tres niveles del texto: el formal, el de los personajes y el de la interpretación (2016, p. 25).

Una vez planteada la posibilidad de interpretación del sentido en la serie, se hace necesario establecer unas categorías específicas para el análisis. Esas categorías parten de la siguiente pregunta de investigación: ¿es posible que la dinámica narrativa de un género pueda condicionar con flexibilidad los rasgos propios de otro género sin perder su identidad? Esto es, ¿cómo es posible que las convenciones del *space-western* convivan con las de la fantasía heroica? El estudio de la transformación de tres elementos como son el protagonista *outlaw* o forajido, el carácter de su misión y el conflicto dramático permite observar la transición de los elementos trágicos a los épicos a través del arquetipo heroico. Tras esa transformación se da lo que Ricoeur designa como “estrategia de discurso” (1980, p. 14). Pero, antes, ha de producirse una re-descripción interna en la obra poética (en este caso, la serie) que se da *por semejanza*, creando una nueva metáfora. Explicar el lugar que ha permitido esa re-descripción o re-representación interna por semejanza es lo que se pretende explorar en aras a definir el *caballero de frontera*. Pues lo que aquí se busca es abstraer el prototipo heroico surgido del *resultado* narrativo de dos géneros. Junto con la elaboración de ese prototipo, se aportan dos esquemas conceptuales de los dos géneros, cuya comparación y aplicación a la escritura de guion televisivo pueden ser útiles a la enseñanza de la escritura de ficción episódica.

En primer lugar, se explica la narrativa fantástica con base épica. En ella los vestigios medievales contribuyen a la aparición de un arquetipo de caballero andante –localizado en el espacio–, con los rasgos propios y el código de honor de los integrantes de las órdenes de caballería. En segundo lugar, se aborda el género del *space-western*. Recuperando los rasgos del *western* clásico, se describen los significados de sus componentes convencionales y se alude a las versiones posteriores del género. Con el estudio de esa forma narrativa se ha elaborado un esquema o dinámica de la acción del *outlaw*, como el fuera la ley y su relación con una figura más general como es el *outsider* (el hombre sin hogar/*compromiso*). Finalmente se define el prototipo de *caballero de frontera*, como expresión que aúna ambos arquetipos en el contexto del género de *space-western*.

3.1. Metaforización de una convención de género por semejanza

Dado que el primer objetivo de esta investigación es explicar por qué se produce una transformación sin pérdida del arquetipo heroico, recurriremos al concepto de metáfora y al sentido de sustitución, tal y como lo expone Ricoeur. “En efecto, la innovación semántica por la que se percibe una «proximidad» inédita entre dos ideas, a pesar de su «distancia» lógica, debe relacionarse con el trabajo de la semejanza” (1980, p. 14). En la semejanza a la que hace alusión Ricoeur, después de referirse a la definición dada por Aristóteles, identidad, diferencia e innovación pueden ir de la mano. Desde esa óptica de integración paradójica, el arquetipo heroico propio de una convención de género sería igualmente tratado como una *metáfora en sí* (relevante por su acción, elocución y pensamiento). Recuértese que ese carácter instrumental de los elementos del relato a favor del *mythos* (aquí, en particular, entendido como la estructuración de los hechos, 1450a, 15) queda explicado en la *Poética* a propósito de los caracteres: no son sino catalizadores o instrumentos, al servicio de la acción única que constituye la fábula o *mythos* de la obra (1450a, 19-23). Según Aristóteles, a través de la acción de los personajes podemos remontarnos a las causas éticas que dominan su acción y su dicción, causas que, por otro lado, contribuyen a la coherencia y verosimilitud de la obra en su conjunto:

Y puesto que es imitación de una acción, y ésta supone algunos que actúan, que necesariamente serán tales o cuales por el carácter y el pensamiento (por éstos, en efecto, decimos también que las acciones son tales o cuales), dos son las causas naturales de las acciones: el pensamiento y el carácter, y a consecuencia de éstas tienen éxito o fracasan todos (*Poética*, 1449b, 36-38 y 1450a, 1-4).

Por eso, la propiedad *renovadora* que Ricoeur –con Aristóteles– atribuye al comportamiento propio de la metáfora respecto de la realidad (como referente esquivo, ausente y presente), aquí se produce en lo que cabría denominar como intertextualidad de los géneros narrativos. En concreto, se da en lo que respecta al carácter del protagonista por tratarse de un catalizador cognoscitivo y ético. Las convenciones afectan a las temáticas, a los personajes, a las tramas, al universo de la historia y se convierten en tópicos, todos ellos, elementos que conforman los géneros. Pueden comprenderse como imágenes que se han creado culturalmente para explicar aspectos históricos, sociales y/o antropológicos. Es la horquilla de semejanza –en el lugar común o tópico advertida inconscientemente por los guionistas– la que permite la re-descripción metafórica de la propia convención del género y posteriormente su apertura a fusionarse con otro género narrativo. De ahí nace la hibridación, término tan comúnmente aceptado. Pero es posible encontrar otro modo de llegar al mismo sitio. La propuesta se encuentra en Eco. Desde la semiótica, buscando una conciliación sensata entre la *intentio lectoris* y la *intentio operis*, Eco (1997) se pregunta sobre la cualidad *mnemotécnica* aplicada a un estadio de relaciones que permita la transmutación de significado por conversión de los niveles semánticos (p. 69). Esa des-localización que deriva en nueva localización semántica también se explica desde la retórica. Según Eco, las propiedades de advertir semejanzas atribuidas al pensamiento primitivo (aquí se prefiere usar mítico por su alcance) es lo propio de la retórica:

La retórica, o al menos esa parte de la retórica que es la *elocutio*, permite cualquier sustitución, tanto por semejanza como por contraste, de la parte por el todo o de la causa por el efecto (y viceversa) e incluso por antítesis y oposición (lo poco por lo mucho como en la litote, o lo mucho por lo poco como en la hipérbole, o lo blanco por lo negro como en la ironía) (p. 75).

Así junto a la deslocalización localizante, se hace necesario explicar lo metafórico. Para Eco (1997),

“la metáfora no instituye una relación de similitud entre los referentes, sino de identidad sémica entre los contenidos de las expresiones, y sólo indirectamente puede concernir a la manera en que consideramos los referentes. (...) La interacción metafórica se realiza entre dos contenidos” (p. 164).

Dubitativamente hablando dice Eco que “una manera de recuperar el tratamiento referencial de la metáfora consistiría en sostener (cf., por ejemplo, Levin 1979) que el vehículo metafórico debe

entenderse literalmente, pero proyectando su contenido sobre un mundo posible, que representa su tenor” (p. 168). En el caso de una serie de ficción como *The Mandalorian*, el mundo posible puede estar en condiciones de apuntar al referente que sería otro mundo posible, con contenido particular y semejanzas abiertas. También, según Eco, apoyándose en Black (Black, 1972, pp. 39-40 en Eco, 1997, p. 168) lo que puede provocar es una perspectiva. En realidad, la metáfora es una *especie de connotación* (p. 172), ni sustituta completa, ni solo percepción, ni solo perspectiva sobre el referente.

En este punto, la aportación de Eco se completa con la claridad de Ricoeur. El relato de ficción –dirá a propósito de diferenciarlo del relato histórico– se caracteriza por una *pretensión referencial* propia “*respecto al ámbito de la acción*” (1999, p. 107). Por decirlo de otro modo, además de la connotación recibida, su estructura varía respecto a los acontecimientos que trata. Por ello, esa configuración que no busca la literalidad afectará a la trama. De hecho, para que el relato de ficción tenga

(...) una lógica del relato, ha de desviarse hacia las configuraciones reconocidas culturalmente, hacia esa especie de esquematismo del relato que constituyen las grandes familias de tramas, que se encuentran entre la forma y el contenido. Mediante ese esquematismo, sólo puede contarse la acción. La función de la trama consiste en imbricar la lógica de las posibilidades de la praxis con la lógica de las probabilidades narrativas (Ricoeur, 1999, p. 165).

Sumada a la función metafórica, desde la dimensión retórica del discurso de ficción, toda obra poética –también la seriada– puede presentar una articulación de razones con la intención de demostrar “algo” y no solo de presentarlo (Ricoeur, 1980, p. 17). La serie, como obra metafórica y narrativa de carácter fenomenológico, está compuesta de partes (dispuesta) y presenta una lógica argumental que se rige según la necesidad imperante. Esto es, según el *mythos* y ligado al *kata to eikós* de las convenciones del género. Estas son, a la vez, ejes mitificadores de algunas realidades significantes por alguna razón de la vida. El carácter de prueba verosímil de una serie no solo resiste la recepción sino el desarrollo poético interno de la historia. Esto significa que por muy compleja que sea la metáfora, no es contraria a la verosimilitud.

En el caso de *The Mandalorian*, se adoptan algunos lugares comunes procedentes de distintas tradiciones. Como se ha mencionado, la serie “es receptora” y, por lo tanto, transformadora del género *western* en el subgénero espacial. Según Loudikes y Fuller, el *space western* se trata de un género mixto, por lo cual combina “plot conventions” (las esquematizaciones de la *praxis* ricoeuriana) de otros géneros que presentan similitudes (1991, p. 1); por otra parte, también acoge narrativamente la herencia de la saga y franquicia de *Star Wars*, como fantasía épica de *sci-fi*. Por lo cual, *western*, *sci-fi* y *fantasía épica* constituyen un universo temático abierto a la creación de nuevos tejidos míticos.

Con el objeto de describir la transformación producida, conviene detenerse en las convenciones de cada uno de estos géneros. Así es posible ver qué estrategias de re-descripción del discurso se dan respecto del protagonista y su misión, que participan de la convención de un género narrativo. Esto es, qué nuevas formulaciones de esos *lugares comunes* o *topoi* se producen en este *spin off* de la saga.

De esos procesos poético-retóricos surgen los paradigmas prudenciales de creación metafórica –o relativos a la *phronesis* en el sentido aristotélico y gadameriano (Vallejo, 2004, pp. 467-468)– que cabe interpretar como óptimos para su incorporación en la creación de nuevas narrativas o paradigmas. No obstante, para entender estas transformaciones o virajes legítimos de las convenciones y elementos narrativos de un género narrativo, antes es necesario traer a colación la naturaleza práctica del objeto representado inicialmente. Pues, aunque la re-descripción interna entre géneros se produzca por semejanza, connotación, cooperación o sustitución, previamente a este proceso lo que se ha decantado es un *aspecto* relevante de la acción práctica en el mundo real.

3.2. La paradoja de la acción

De acuerdo con lo dicho hasta ahora, la poética es la representación de la ética. Y es precisamente por esa razón por la que conviene recordar la naturaleza contingente de la acción, así como cuáles son las actividades englobadas bajo el imperio de la razón práctica, a saber: la *techné* y la *phrónesis*. La *techné* y la *phrónesis* se corresponden respectivamente con la *Poética* y con la *Ética*, entre otros saberes prácticos (Vallejo, 2004, p. 468). A los efectos del estudio de metaforización dentro de un mismo género narrativo, hay que tener en cuenta la paradoja de la acción. Es decir, que su naturaleza se define como aquello que en la práctica podría ser de una manera u otra (lo contingente); pero, a la vez, se advierte que a toda acción le acompaña alguna razón, por lo cual se hace *comprensible* racionalmente (aunque no comprobable científicamente) (Ética a Nicómaco, 1140b, 2-3; Vallejo, 2004, p. 468). Llevando estas consideraciones al terreno poético, la creación metafórica -dado que la posibilidad de hallar semejanzas genera diferencias expositivas- podría considerarse ilimitada, debido a esa contingencia. Sin embargo, las razones detrás de la acción no lo son.

Una vez producidas las primeras metáforas del mundo de la acción libre real, en un primer estadio de creación poética, los géneros narrativos podrían definirse como patrones o paradigmas convencionales con cierta estabilidad *por semejanza*. En ellos, se plantean ejes comunes (necesidades internas con conciencia propia) a cierto grupo de acciones, personas y contextos de acción más o menos integrados por un tema y concepción del mundo. Es por eso que una posible causa de las modificaciones y alteraciones de los paradigmas narrativos radique en la contingencia inicial del objeto representado. Pues recuérdese que esa contingencia la tiene la acción práctica en el mundo real. Y que, por otra parte, su estabilidad se deba a la razón común, hallada en una agrupación de acciones posibles en un determinado contexto y fin final. Una acertada transposición creativa de elementos de la acción en la realidad constituye la base de una novedad metafórica, de un nuevo decir que es hacer y un nuevo actuar que es hecho. Pero una re-descripción de la metáfora renueva ese hecho poético que presenta una intencionalidad retórica, es decir, argumental. La novedad puede ser materia para activar el plano retórico (argumental) de la metáfora una y otra vez, en una y otra dirección intencional, por semejanza externa a la ficción e interna a la ficción. Pues, según Ricoeur, la metáfora "pertenece a los dos campos", el de la retórica y el de la poética (1980):

La metáfora tiene un pie en cada campo · En cuanto a la estructura, puede consistir en una única operación de traslación del sentido de las palabras; en cuanto a la función, sigue los diversos destinos de la elocuencia y la tragedia. Por tanto, habrá una única estructura de la metáfora, pero con dos funciones: una retórica y otra poética (p. 22).

Como sigue diciendo Ricoeur, a propósito de las diferencias entre ambas, recuérdese que la poética es *mímesis* de las acciones para la catarsis (*poiesis-mimesis-catharsis*). Y a su vez la catarsis no deja de ser una experiencia emocional de conocimiento intelectual (Golden, 1994, p. 7 y 65). Si este proceso es creativo y produce metáforas -sustituciones, transposiciones de términos- de lo real, en el esquema narrativo de un género habría que plantear qué acciones se representan metafóricamente y qué se pretende purificar de ellas.

4. Resultados y discusión de las convenciones del género de fantasía heroica y de space-western en The Mandalorian

Es ya conocido que la mitología del universo de *Star Wars* contiene una lección didáctica sobre la necesidad de recuperar las nociones éticas del bien y del mal, aunque no en su versión radicalmente dialéctica (McDowell, 2009, pp. 1-3). En el seno de una historia típicamente heroica de orfandad, misión y posible redención de un villano se encuentra la sombra de lo trágico. Esto es así pese a que el contexto es el de la realización óptima de una hazaña épica. Por ejemplo, Anakin Skywalker/

Darth Vader no resistió la tentación de la ambición en la protohistoria (Górna, 2019, p. 22). La finalidad de la trama entre Darth Vader y Luke Skywalker es mostrar aspectos del pasado que recaen trágicamente sobre el presente, como un destino, al que solo con esfuerzo cabe sobreponerse. Luke necesita superar la trágica muerte de sus tíos. También debe asumir el descubrimiento de saber de quién es hijo, sin que el rencor y la desesperación aniden en su corazón. Todo ello se transforma en el momento en el que el protagonista asume la tarea de héroe.

Esta es una de las convenciones del género que se observan también en la serie. En particular, es la que se refiere a la trama del héroe. Pero, a continuación (tabla 1), se expondrán las principales convenciones de la fantasía heroica o épica y del *space-western*, con el fin de comparar su desplazamiento metafórico.

Tabla 1. Relación de las convenciones de la fantasía heroica o épica en *The Mandalorian*

Etapas narrativas	Convenciones	Conflictos
Rutina alterada	El protagonista actúa escondido de la Ley: outlaw	El protagonista se rebela ante la nueva situación.
De resolverse bien, el mundo recobrará el orden perdido.	Misión. MESIANISMO	El bien se enfrenta al poder del Mal, que ha crecido por el descuido.
Aceptación de la misión	El protagonista asume la misión heroica. Outsider	Persecución y riesgos: ha de decidir entre su vida y la misión
Cambio del <i>ethos</i> trágico al épico	Pasado espurio del protagonista.	El protagonista encuentra el camino: está en condiciones de superar su dolor trágico. Es un héroe.
Precisa de un código moral, mundo en caos y primigenio	Contexto y ambientación pseudomedieval	Supervivencia y lucha. Recuerdo del pasado.
La presencia de seres prodigiosos altera las costumbres	Criaturas fantásticas, alienígenas o mitológicas	Imprevisión, horror, compasión y veneración
Altera el curso de los acontecimientos	Uso de la magia	Demuestra la fuerza y debilita la posición
Vencer los obstáculos y las adversidades	La guerra	Conflicto de conciencia; temor a la pérdida, al error y al sufrimiento
Se inicia en el momento de aceptar la misión	El viaje	Descubrimiento de identidad; compromiso con el Bien.

Fuente: Elaboración propia.

4. 1. Cuasi-hamartia, la intertextualidad entre *ethos* trágico y *ethos* épico

El concepto de *hamartia* o el “error de hecho”, también entendido como el daño irreparable que conduce al protagonista a su infelicidad, aparece como el aspecto contingente del *ethos* del protagonista. Por su misma naturaleza contingente puede producir el desplazamiento metafórico. Es necesario que ese tipo de *ethos* aparezca en un tipo de personaje singular. Pues, según Aristóteles, el *mythos* trágico ha de mostrar “acontecimientos que inspiren temor y compasión” (13, 1452, 32), y para eso, los caracteres representados y la acción que se representa también tienen que ser específicas,

...en primer lugar es evidente que ni los hombres virtuosos deben aparecer pasando de la dicha al infortunio, pues esto no inspira temor ni compasión, sino repugnancia; ni los malvados, del infortunio a la dicha, pues esto es lo menos trágico que puede darse que carece de todo lo indispensable, pues no inspira simpatía, ni compasión ni temor; ni tampoco puede el sumamente malo caer de la dicha en la desdicha, pues tal estructuración puede inspirar simpatía, pero no compasión ni temor (...) (13, 1452b, 34-39).

En esa tesitura, los personajes cuyo *ethos* y cuya acción permiten la observación cognoscitiva de las consecuencias de lo que hay que temer y por lo que habría que dolerse es el tipo medio:

Queda pues el personaje intermedio entre los mencionados. Y se halla en tal caso el que ni sobresale por su virtud y justicia ni cae en la desdicha por bajeza y maldad, sino por algún yerro, siendo de los que gozaban de gran prestigio y felicidad (...) (1453a, 7-10).

Para Schütrumpf, en la *Retórica* se explican ese tipo de acciones como aquellas que se cometen contra la ley, por insolencia o acciones erráticas o desafortunadas (p. 140). Stinton (1975) recoge tres sentidos de *hamartia* que pueden alumbrar lo expuesto hasta ahora sobre el *ethos* flexible del protagonista: “ignorance of fact”, “moral defect” y “moral error” (p. 221). Con estos tres modos de comprender la causa del infortunio del hombre medio, se observan tres maneras de que esto suceda: en primer lugar (ignorance of fact), se trata de una forma simbólica de explicar cómo la ética depende del conocimiento o lo que es lo mismo no se puede ser bueno sin saber; en segundo lugar, se alude a una debilidad o defecto humano, un defecto connatural; sin embargo, el tercer modo indica la decisión moral de fallar, por voluntad propia. Por lo tanto, el *ethos* del protagonista se muestra susceptible de ser tentado, siempre en disposición de caer por una u otra razón. En el caso de una tragedia pura, la acción refleja con todo su dinamismo el proceso al que conduce la *hamartia*, sin reservas ni recuperación posibles. Sin embargo, aunque en la serie *The Mandalorian* la posibilidad de ese error trágico acompaña tristemente al protagonista, se da una opción de contención. Al igual que Luke Skywalker, Din Djarin cuenta con un pasado dañado por el dolor sufrido en la niñez. Ambos personajes son tentados por el Lado Oscuro. En su interior el dolor ha crecido tanto como para condicionar negativamente la respuesta moral. En particular, Luke Skywalker debe luchar contra esa tendencia que, en cambio, condujo a su padre a elegir el mal. En el caso de Din Djarin, ha optado por vivir una vida sin arraigo, buscando recibir la recompensa justa por la detención de criminales y delincuentes. No tiene escrúpulos al realizar sus encargos; no hace preguntas ni tiene problemas de conciencia. Se comprueba así lo que, según Schütrumpf (1989, p. 138), define la amplitud de matices del término de *hamartia*, que contiene “such an extensive range of meaning—from criminal acts to quite harmless delict- (...)” (p. 138).

La aparición de Grogu cambia el destino de Mando. El protagonista empieza a sentir compasión por la criatura y deshace el trato con su fiador. Todo ello sucede en el marco de una nueva acción trascendente. En ella, el *ethos* de Mando se establece idealmente en un territorio fronterizo y ambiguo de una cuasi-hamartia. Porque, entregado a la nueva misión y conmovido por la capacidad de bondad de Grogu (que le salva la vida), el *ethos* trágico de Din Djarin — como *outsider* y como *outlaw*— se vuelve *ethos* épico. La posibilidad de error trágico sigue estando presente. Pero la existencia de la criatura buena da por elevación un sentido que es capaz de repeler su ruina. Como indica Reeves (1952: 180), “(...) good is to be taken in the ethical or moral sense to mean virtuous, honest, or upright”. Por eso, la constatación de asumir la misión heroica conduce al protagonista a la emoción de la esperanza mesiánica. No obstante, el acto contemplativo que domina la representación del protagonista es provisional y flexible como sus posibilidades de error. Mientras dure la visión del bien y el compromiso del protagonista, su dicha está asegurada. Esta visión también tiene su correlato en la catarsis, como “the activity of that part of soul of which pity and fear are affections and the tragic pleasure is the completion of that activity” (Reeves, 1952, p. 188).

Así la semejanza extrapolada entre el trinomio de las convenciones de orfandad, sufrimiento y soledad permite la continuidad narrativa de un tipo de trama y un tipo de *ethos*. Y con ello se define el viaje del héroe y al héroe en sí en esta nueva fantasía heroica. Los *ethos* de Luke y Mando se espejan. En segundo lugar, como en la saga, el contexto político de *The Mandalorian* presenta una realidad compleja que está en plena transición. Las instituciones no son de fiar, por ello, el protagonista es

un *outsider*. Desde el punto de vista moral, reina la ambigüedad. Los habitantes están a la defensiva, nadie sabe a qué atenerse. Quedan vestigios del mundo imperial que empiezan a reorganizarse para reconstruir el Lado Oscuro de la Fuerza. De hecho, aunque ya se ha formado la Nueva República, paralelamente está resurgiendo un movimiento reformador del Imperio que dará lugar a la Primera Orden. En suma, el Lado Oscuro de la Fuerza sigue activo y a esa actividad parece oponerse la existencia de un inocente capaz de dominar la Fuerza: Grogu. Por lo tanto, como se ha demostrado, el predominio del *ethos* épico del protagonista sitúa la acción en una fantasía heroica con matices tecnofóbicos, donde el fin es político: luchar contra el dominio de las libertades sin la autoridad debida (Williams, 2013, p. 145).

En esa línea, se advierte también que el núcleo mítico de la historia no se fundamenta en los cambios operados por la tecnología en la Humanidad. Antes bien, gira en torno a la guerra, que constituye el epicentro de la épica. Ahora bien, volviendo a la lógica del *ethos* del protagonista (Mando), actúa como un caballero independiente, un jinete solitario y desconocido aportando un cariz más misterioso y vulnerable a su misión frente a la idea potente de una hazaña compartida por la comunidad. Dispuesto a resolver problemas en cada una de las aventuras en las que se ve involucrado, mientras cuida de Baby Yoda, el mandaloriano participa marginalmente de la gran lucha por salvar la Galaxia de las manos de la Primera Orden. El futuro de la Galaxia está en manos de un cazarrecompensas temido, a veces burlado y engañado. Pero también es siempre respetado. Oculta su rostro como signo de anonimato y su apariencia recuerda, por un lado, al *outlaw*, a un hombre robotizado y armado como los caballeros cruzados.

El espacio y la tonalidad política de la acción sitúan a los espectadores en una “época de transición”. Lo cual conduce a pensar en las instituciones como organismos incipientes, en los grupos humanos, como colectivos dispersos, y en las alianzas y relaciones como pactos marcados por un fiero pragmatismo. De hecho, muchos de los habitantes que aparecen en la serie viven en pueblos y ciudades amurallados al estilo feudal.

4.2. El *ethos* caballeresco

Según Honegger, la fantasía heroica interacciona con la Edad Media (2010, p. 61). Dos de los rasgos más relevantes de esa interacción son el aspecto pre-tecnológico de la sociedad y la civilización pre-institucional. En la serie, se da una inversión de ambos rasgos: aparece una sociedad post-tecnológica y post-institucional. Ese mundo se construye sobre las ruinas de una civilización en crisis. De manera que el contexto sigue siendo apropiado para la aparición del código ideal asociado a los tiempos medievales: el caballeresco. Como bien indica Honegger, habitualmente las imágenes que se asocian con los tiempos medievales proceden de iconos de la Baja Edad Media y de los inicios de la Moderna (brujas y persecuciones religiosas) (2010, p. 62). Sin embargo, en sintonía con Honegger, lo que se propone es explicar los paralelismos posibles entre el *ethos* del protagonista y una concepción medieval del mundo, sin correlatos históricos necesariamente. En esa clave, hay que interpretar la figura del caballero. Esta figura no es estática y presenta una gran complejidad basada en su diversidad de formas atentas a los cambios culturales y sus manifestaciones metafóricas (Umland, 2016, p. 11). Entre las características más relevantes del *ethos* caballeresco destaca su integridad. En esta se combina la violencia para la batalla, configurando un “*ethos* martial, aristocratic (...)” (Umland, 2016, p. 12) y el elemento religioso. Inicialmente los orígenes del caballero son humildes. Pero progresivamente va adquiriendo el estatus de “noble”, autónomo e independiente, cuyo compromiso oscila, según tres tipologías: “the heroic” (leal), “the worshipful” (pragmático) and “the true Knight” (espiritual y trágico). (Umland, 2016, p. 13). Según Honegger (2010): “One of the characteristics that make the medieval knight especially attractive is his ability to combine the seemingly contradictory elements of savage strength and reined courtliness” (63). Además de la triple tipología y de

las cualidades que le son propias, cabe destacar cinco atribuciones en la doble dimensión de *ethos* caballeresco como se explica a continuación (tabla 2).

Tabla 2. Convenciones del *ethos* heroico del caballero

El rescate del inocente ↔ visión contemplativa del Bien	Misión heroica de carácter mesiánico
La armadura brillante ↔ se oculta la vulnerabilidad	Anonimato
El pasado aristocrático (variable, según Umland, 2016) ↔ noble estirpe	Herencia
La condición de outsider	Independencia y ausencia del hogar
El amor cortés	Ideal platónico irrealizable

Fuente: Elaboración propia.

La conciencia trágica convive así con el *ethos* caballeresco en Din Djarin. Este *ethos* está anclado en la *hamartia* y en el conocimiento del pasado espurio -que exigirían del héroe la búsqueda de castigo y la acción de la Ley ante los crímenes cometidos contra sus padres- (Adade-Yeboah, Ahenkora y Amankwah, 2012, p. 10). Gracias al desplazamiento metafórico que acontece con la aparición de la criatura inocente (Groggu), esa conciencia trágica queda suspendida y renovada por un nuevo código de honor. En el imaginario medieval, ese código es una “ideología”, e incluso un ideal estético que “quiere ser un ideal moral”, según Huizinga (pp. 93-95). Por eso, no cabe dudar del liderazgo ejemplarizante de Din Djarin, de acuerdo con su conducta. No solo es el hombre fuerte, sino el hombre que se muestra íntegro e independiente en una sociedad “polarizada” y a la defensiva. En este caldo de cultivo, no es extraña la aparición del *ethos* del *outlaw* o “bandido social”. Esta figura se caracteriza por una “political resistance to oppressive regimes within peasant societies” (Seal, 2009, p. 67). Ante la ausencia de una ley justa, el *ethos* del protagonista se debate en un territorio de frontera como es el del *space-western* (tabla 3).

4.3. Space western y el caballero de frontera

En términos narrativos (y no solo visuales), la imbricación del *western* en la tradición épica explica por qué *The Mandalorian* presenta esas semejanzas que hacen fructífera la aparición de un nuevo arquetipo heroico. Eso sucede en la medida en que se recogen historias de conquista, de espacios desérticos, donde hay que restablecer el orden en medio del caos (González, 2007, p. 77). Por lo tanto, ese argumento se ha constituido en un hilo mítico caracterizado por la restitución de la Justicia. Pero la figura que aparece en medio de esa situación resulta contradictoria. Se trata del *outlaw* o “the popular/folk hero”. Según Seal (2009), la figura del *outlaw hero* presenta doce elementos estables, en la tradición cultural que explican la ambigüedad que lo define (que posee también Din Djarin): 1) se aparta de la ley por el abuso y la corrupción del gobierno; 2) recibe el apoyo social y de una comunidad resistente; 3) resuelve problemas; 4) solo mata en defensa propia y no caprichosamente; 5) es amable y cortés; 6) distribuye bienes entre los pobres; 7) escapa de las autoridades; 8) posee alguna cualidad mágica que lo hace invulnerable; 9) es valiente y fuerte; 10) puede ser traicionado por uno de los suyos; 11) muere dignamente y 12) también puede tener la habilidad de escapar de la muerte, ocultándose (p. 74). Con la intención de conformar un patrón que abarque distintas tipologías del “folk heroes” en culturas diferentes, Klapp (1949) cruza su investigación con las expuestas por Seal. Y así añade otros elementos como el poder extraordinario, la ocasión para la disputa, el duelo y la tentación, la astucia, la condición vulnerable, el rescate, el benefactor y el martirio, bien por “voluntary sacrifice” o “defeat by treachery” (pp. 19-22). En ese sentido, Din Djarin ejemplifica así al *outsider/outlaw* convencionales. No tiene hogar ni compromisos. Pero se conduce por un sentido del honor y por el respeto a sí mismo que le llevan a la acción extraordinaria o exagerada de cumplir con una misión imposible. Su alejamiento social le

procura el halo de respeto; pero su código moral señala un nuevo camino para abordar la acción en ese mundo sin ley: que las apariencias engañan (lleva el rostro cubierto y Grogg no aparenta la grandeza que tiene) y que es precisamente el mundo regido por el sentido de las apariencias, el de la mentira, el que lleva a la destrucción y a la corrupción. Por lo tanto, la apuesta argumental está inclinada a recuperar rectamente las acciones nobles en una especie de cruzada, de ideal heroico, ante la situación de resurgimiento del Poder Oscuro. El punto de inflexión -la aceptación de su misión- coincide con el cambio de armadura de beskar: por fin, es un caballero de la Orden de los Mandalorianos, dispuesto hacer los sacrificios oportunos para lograr restituir el Bien en una zona de frontera.

Por otro lado, junto con la actualización épica en el subgénero espacial, la estructura episódica de la serie facilita la adopción de las convenciones de la fantasía heroica. En esa línea, conviene exponer algunos aspectos propios del género. Por ejemplo, Buscombe (1970, pp. 34-35), además de aludir a la *Poética* aristotélica para señalar cómo ahí se separan los modos de narrar, define a cualquier “género”, como un sistema, un esquema de referencia, una codificación y una fórmula que reaparece y que es potencial fuente de subgénero. Para Chandler (1997), el género es un “tipo”, una “clase” que permite asociar, integrar y jerarquizar obras narrativas clasificándolas:

Conventional definitions of genres tend to be based on the notion that they constitute particular conventions of content (such as themes or settings) and/or form (including structure and style) which are shared by the texts which are regarded as belonging to them (p. 2).

Así mismo Chandler también identifica la flexibilidad del género al señalar la propiedad semiótica de los géneros que es la “intertextualidad” (p. 6). Respecto a la pregunta sobre el origen del género destaca la importancia de remontarse al estudio de la Historia. Con todo ello en mente, en particular, el género *western* se define por una serie de “estructuras” o más bien proposiciones narrativas que se repiten como *leit motifs* dramáticos. Entre ellos, señala la guerra contra los indios, la presencia de la caballería del Ejército, la reconversión de un antiguo pistolero en sheriff de la ciudad. Aplica una doble distinción para diferenciar los elementos que conforman, lo que podría denominarse, como “horizonte de expectativas del género”: las *outer forms* y las *inside forms*. A las primeras pertenecen los escenarios del desierto, las montañas, las praderas, los bosques, las minas; pero también los salones, la cárcel, burdeles y una tipología de indumentaria concreta (1970, pp. 36-37). Otro de los tópicos materiales del *western* son las armas y los caballos. Pero lo destacable es el nivel de metaforización de esos lugares comunes, pues se produce la asociación de un significado concreto o, como indica Buscombe, una función formal (p. 37). En ese sentido, como añadidura, aparecen el desfiladero y los porches de los ranchos, lugares tortuosos –al igual que el trance que sufren los personajes- y la frontera, un límite que expresa la ambigüedad moral o delimita dos espacios mentales: la civilización y lo salvaje. Acoge tanto historias de pioneros como historias de asentamiento, de diferencia de intereses, de imperio de la ley o de su contrario, de corrupción o de sentido de la violencia. Y es por esa razón semántica y por el proceso de asociación de ideas por lo que el mismo Buscombe considera que es un error creer que el género se define por el periodo que retrata (p. 40). Aunque originalmente hay un motivo histórico cultural su cualidad metafórica permite que el esquema de la acción acoja *por semejanza* otras historias. Ese es el proceso experimentado en el *space western* (tabla 3).

Tabla 3. Convenciones narrativas del género del *space-western*

Etapas narrativas	Convenciones	Conflictos
Origen de la llamada a la acción. Continuidad con el ejercicio habitual	Desierto: la aparición del héroe en ningún lugar	Soledad: el protagonista no tiene arraigo ni compromiso;
Carácter de la misión: secretos, misterio y peligro.	Bar: la última parada antes de la aventura	Información/ confidencia
Descubrimiento del auténtico tesoro	La violencia y la lucha espacial	Despierta el interés de los corruptos
Emboscada en un lugar oscuro y alejado	Protección del inocente	Necesita anteponerse: maquina un plan
Huida (interestelar) y trama de persecución interestelar	La violencia como obstáculo principal	Pérdida de ventaja
La recompensa	El dinero y el cazarrecompensas	Rechazo de la recompensa.
Abandono	El hogar	El protagonista no puede cruzar el umbral

Fuente: Elaboración propia.

De acuerdo con lo dicho, finalmente es posible establecer gráficamente (tabla 4) una comparativa que explique el desplazamiento real entre los *ethos* de los dos arquetipos expuestos.

Tabla 4. Comparativa entre el *ethos* del héroe de frontera y el caballero andante: la aparición del *caballero de frontera*

	Fuera de la ley	Desplazamiento metafórico	Caballero andante
Objetivo (especie)	Lograr una recompensa (material)	Aceptar una misión	Establecer la paz (espiritual).
Misión (tipo de riesgo)	Trabajo: perseguir criminales fuera de la ley (contrato)	Luchar contra criminales	Vocación: liberar oprimidos (sin garantías)
Actitud	Violenta y desconfiada	Valiente y fuerte	Serena y compasiva
Interés	Sí mismo	El otro “indefenso”	Los demás, lo Justo, lo Bueno
Compromiso	Consigo mismo	La criatura indefensa	Con la restitución de la Justicia en una civilización
Norma (carácter)	La ley del más fuerte (autónoma)	La fuerza solo se usa para defender un bien que no es propio	El Bien como justicia (heterónoma)

Fuente: Elaboración propia.

5. Conclusión

Junto con la evocación de criaturas míticas de la franquicia y saga *Star Wars* de Disney, *El Mandaloriano* parece una vuelta a los orígenes. El universo épico creado por George Lucas en la trilogía original de *La guerra de las galaxias* (episodio IV: *Una nueva esperanza*, 1977; episodio V: *El imperio contraataca*, 1980 y episodio VI: *El retorno del Jedi*, 1983) reaparece evocado en la figura de un protagonista –Din Djarin– cuyo *ethos* se caracteriza por una combinación moral entre el *outsider* y el *outlaw*, con la incorporación del código de honor del caballero andante medieval. Para explicar esta nueva figura, he acuñado la denominación de *caballero de frontera*. Esa reunión de elementos, aparentemente dispares, solo es posible gracias al fenómeno narrativo de desplazamiento metafórico por sustitución en las convenciones de cada género y en lo que respecta a la figura del héroe.

Como se ha visto, es posible que la dinámica narrativa de un género permita una simbiosis creativa en la frontera con otro género. Esto se produce gracias a la *aproximación por semejanza*. En concreto, se trata de un movimiento interno o transición de elementos nucleares de algunas convenciones del género que produce una transformación sin pérdida de identidad. Este proceso afecta tanto a las cualidades del prototipo heroico como a su arco de acción, considerando al personaje como una metáfora en sí. Por eso, el desplazamiento metafórico es una oportunidad para re-describir un paradigma narrativo. Para ello, es necesario 1) identificar un prototipo o arquetipo, considerándolo como metáfora en sí; 2) entender la producción de innovación semántica como una aproximación entre ideas aparentemente distantes; 3) remontarnos a la causa ética que permea en la acción y en el carácter del protagonista; 4) asumir que la intertextualidad entre los géneros se da principalmente a través del protagonista y de otras convenciones asociadas, tal y como se ha visto en las tablas adjuntas. Esto es debido sobre todo a que este representa el objetivo ético y el significado de la historia. En ese sentido, el protagonista es icónico. Por último, cuando se perciben semejanzas o lugares comunes culturales entre los géneros, cabe la re-descripción metafórica. Es decir, que surja una novedad mítica. Del proceso de aproximación por semejanza nace la hibridación entre géneros. Lo resultante es una nueva localización y un nuevo modo de argumentar la trama: deslocalización localizante. O lo que es lo mismo: se fomenta una nueva perspectiva que sirve para mitificar realidades de la vida que aparecen como nuevas en la cultura.

Gracias a la herencia de fantasía heroica espacial, *The Mandalorian* adopta el esquema de acción del caballero andante. Las reminiscencias medievales se detectan en varios aspectos: 1) la asunción de los atributos materiales de caballero medieval; 2) en la adopción del código de honor y 3) en la pertenencia a una orden similar a las de caballería. Respecto al *western*, *The Mandalorian* adapta la memoria del *outsider/outlaw* en el contexto de un nuevo espacio salvaje como el del Viejo Oeste.

El nacimiento del “caballero de frontera” como un nuevo prototipo heroico es fruto de la combinación de dos arquetipos. Por un lado, el caballero andante, y por otro, el *forajido* (*outsider/outlaw*). Sin embargo, para que esa combinación sea posible ha de contemplarse el aspecto contingente del *ethos* del protagonista: el núcleo flexible o la posibilidad de error. El giro de la acción depende del *ethos*, de su profundidad y de cómo esté diseñado. Al emparentar con la conciencia trágica de Luke Skywalker, Mando es un *outsider* ensimismado típico del *western*; sin embargo, el encuentro con el inocente le hace asumir la misión heroica. Y esto transforma su *ethos*, orientando su conducta individualista hacia el ideal de la Justicia, donde hacer el bien es siempre un acto desinteresado.

Los rasgos propios de la fantasía heroica en la serie (sociedad pre-tecnológica y pre-institucional) se invierten. *The Mandalorian* presenta una sociedad post-tecnológica y post-institucional. Y ello hace necesaria la construcción de un nuevo mundo sobre las ruinas de una civilización “final” en crisis. En este estado, son apropiados la aparición del código caballeresco y el contexto feudal. Con ello, se recupera la conciencia recta en una especie de cruzada con la que enfrentar el resurgimiento del Poder Oscuro.

En suma, a lo largo de las dos temporadas de la serie en sus dieciséis capítulos, diversos factores propician el tránsito de un modelo heroico al *ethos* propio del caballero de frontera. De cazarrecomensas implacable, Mando se transforma en un caballero de frontera dispuesto a liberar pueblos oprimidos, restituir el orden y la justicia, mientras viaja con una sola misión: cuidar de una criatura indefensa y llevarla hasta su hogar. Este cambio de patrón se suscita a raíz de una decisión moral provocada por la misión mesiánica. Esa decisión se materializa en el abandono de las viejas costumbres y en la adopción de un código en su *ethos*, orden interior o eje moral que confirma los compromisos esenciales del protagonista. Mando-Din Djarin es uno de los últimos integrantes de una orden mandaloriana en extinción por el rigor de sus normas. Como los viejos caballeros templarios cruzados, Mando es guerrero y figura espiritual, apartada del mundo.

El *caballero de frontera* basa su *ethos* en la existencia y cuidado de la criatura portadora del Bien. Por lo tanto, se puede definir como un nuevo prototipo heroico cuyo *ethos* es un icono que simboliza la necesidad del ideal caballeresco en un universo apocalíptico. Al recuperar el ideal caballeresco, este prototipo combate el individualismo original del *outsider/outlaw* con una razón de peso por la que luchar: la existencia de Otro, del inocente. Así se produce una actualización épica del subgénero del *western* espacial.

Bibliografía

- Adade-Yeboah, A., Ahenkora, K. & Amankwah, A. S. (2012). The Tragic Hero of the Classical Period. *English Language and Literature Studies*, 2 (3):10-17. <http://doi.org/10.5539/ells.v2n3p10>
- Aristóteles. (1974). *Poética*. Gredos.
- Aristóteles. (1990). *Retórica*. Centro de Estudios Constitucionales.
- Asimov, I. (1999). *Sobre la ciencia ficción*. Doubleday.
- Baracco, A. (2017). *Hermeneutics of the Film World. A Ricoeurian Method for Film Interpretation*. Palgrave MacMillan.
- Buscombe, E. (1970). The Idea of Genre in American Cinema. *Screen*, 33-45.
- Campbell, J. (1959). *El héroe de las mil caras: psicoanálisis del mito*. Fondo de Cultura Económica.
- Cascajosa, C. (2005). *Prime Time, las mejores series americanas*. Calamar.
- Chandler, D. (1997). 'An Introduction to Genre Theory' [WWW document] URL http://www.aber.ac.uk/media/Documents/intgenre/chandler_genre_theory.pdf [22/09/2021]
- “Disney compra Lucasfilm”, https://elpais.com/cultura/2012/10/30/actualidad/1351627793_778328.html.
- Eco, U. (1992) *Los límites de la interpretación*. Lumen.
- Elsaesser, T. & Buckland, W. (2002). *Studying Contemporary American Film. A guide to movie analysis*. Bloomsbury Academic.
- Golden, L. (1994). *Aristotle on tragic and comic 'mimesis'*. Scholar Press.
- González, J. F. (2007). *El héroe del western crepuscular. Dinosaurios de Sam Peckinpah*. Fundamentos.
- Gordon, A. (1978). Star Wars: A myth of our time. *Literature/Film Quarterly*, 6(4).
- Górna, S. (2019). The Tragedy of Anakin, a Jedi Knight: Star Wars' Anakin Skywalker as a Shakespearean Tragic Hero. *Folio*, 5(18): 20-23.
- Guerrero, A. P. S. & Jamora, M. J. (2007). The Fall and Redemption of People and Systems: Potential Lessons From the “Star Wars” Saga. *Academic Psychiatry*, 31: 485-490. <https://doi.org/10.1176/appi.ap.31.6.485>
- Honegger, T. (2010). (Heroic) Fantasy in the Middle ages-Strange Bedfellows or an Ideal Cast?, *Itinéraires*, 3: 61-71. <https://doi.org/10.4000/itineraires.1817>
- Starwars.com, (2014, April 25). *The legendary Star Wars expanded universe turns a new page*. <https://www.starwars.com/news/the-legendary-star-wars-expanded-universe-turns-a-new-page>
- Huerta, M. A. & Sangro, P. (2018). *La estética televisiva en las series contemporáneas*. Tirant Humanidades.
- Huizinga, J. (1985). *El otoño de la Edad Media*. Alianza Editorial.
- Knox, K. (2019). Who are the Mandalorians?, *Starwars.com*, (2019, November 14). <https://www.starwars.com/news/who-are-the-mandalorians>
- Klapp, O. E. (1949). The Folk Hero. *The Journal of American Folklore*, 62(243): 17-25.
- McDowell, J. C. (2009). 'Star Wars' Saving Return. *Journal of Religion & Film*, 13(1), 6: 1-12.

- Mercedes M. (2017). New Paradigms of the Audiovisual Industry. In Mercedes M., Herrero, M. & Urgellés, A. (Eds.). *Current and Emerging Issues in the Audiovisual Industry*, Wiley (pp. 1-16).
- Muñoz, H. (2016). ¿Son arte las series de televisión? *index.comunicación*, 6(2): 69-82.
- López Gutiérrez, M. L. & Nicolás-Gavilán, T. (2016). El análisis de series de televisión: construcción de un modelo interdisciplinario. *Revista ComHumanitas*, 6(1): 22-39.
- Loudikes, P. & Fuller, L. K. (1991). *Beyond the Stars: Plot conventions in American Popular films*. Bowling Green State University Popular Press.
- Patell, C. R. K. (2012). Star Wars and the technophobic imagination". In Brode, D. & Deyneka, L. (Eds.), *Myth, Media and Culture in Star Wars: An Anthology*, Scarecrow Press (pp.169-183).
- Quinn, J. (2020). The past, the present and *The Mandalorian*. *Australasian Journal of Popular Culture*, 9 (2): 215-229. https://doi.org/10.1386/ajpc_00028_1
- Reeves, Ch. H. (1952). The Aristotelian Concept of the Tragic Hero. *The American Journal of Philology*, 73(2): 172-188.
- Ricoeur, P. (1980). *La metáfora viva*. Ediciones Europa.
- Ricoeur, P. (1999). *Historia y narratividad*. Paidós.
- Schütrumpf, E. (1989). Traditional Elements in the Concept of Hamartia in Aristotle's Poetics. *Harvard Studies in Classical Philology*, 32:137-156.
- Seal, G. (2009). The Robin Hood Principle: History, Myth and the Social Bandit. *Journal of Folklore Research*, 46(1): 67-89.
- Stinton, T. C. W. (1975). Hamartia in Aristotle and Greek Tragedy. *The Classical Quarterly*, 25(2): 221-254.
- Taylor, C. (2015). *How Star Wars conquered the Universe: the Past, Present and Future of a multibillion dollar franchise*. Basic Books.
- Umland, R. A. (2016). The Typology of True Knight: Sir Thomas Malory's Lancelot. In *Outlaw Heroes as Liminal Figures of Film and Television*, McFarland and Co., North (pp. 11-21).
- Vallejo Campos, A. P. (2004). El concepto aristotélico de phrónesis y la hermenéutica de Gadamer. En Zúñiga García, J. F., Sáez Rueda, L., Pérez Tapias, J. A., Nicolás Marín, J. A. y Acero Fernández, J. J. (Coord.). *El legado de Gadamer* (pp. 465-486). Editorial Universidad de Granada.
- Vogler, C. (2002). *El viaje del escritor. Las estructuras míticas para escritores, guionistas, dramaturgos y novelistas*. Robinbook Manontropo.
- Williams, D. (2013). The Tragedy of Power in the Godfather and Star Wars. In DiPaolo, M. (ed.), *Unruly Catholics from Dante to Madonna: Faith, Heresy, and Politics in Cultural Studies* (pp. 125-149).

Filmografía

- Ford, J. (Director). (1948). *3 Godfathers*. [Película]. Estados Unidos: Argosy Pictures, Metro-Godlwyn-Mayer.
- Lucas, G. (Director). (1977). *Star Wars*. [Película]. Estados Unidos: Lucasfilm.
- Kimber, S, Filoni, D. & Beck, C. (Creadores). (2014). *Star Wars Rebels*. [Serie]. Estados Unidos: Lucasfilm, Lucasfilm Animation.
- Favreau, J. (Director). (2019). *The Mandalorian*. [Serie]. Estados Unidos: Lucasfilm, Fairview Entertainment, Golem creations.