

Canto Bight Café Algunas reflexiones sobre *Star Wars*

Guadalupe Campos y Maximiliano Brina



Hace mucho tiempo (más de 40 años) y en una galaxia muy lejana (la que formaban las estrellas y estudios del Hollywood de entonces) un tal George Lucas tuvo la intención de hacer un clásico prefabricado de SFF, es decir, un film escrito y producido con la idea de devenir tal cosa. Se encerró entonces a investigar el género: leer montones de revistas y novelas, mirar películas anteriores e incluso hacer un poco de investigación más académica y prestarle un rato de su amable atención a *El Héroe de las Mil Caras* de Joseph Campbell.

Y le salió muy bien: varias generaciones crecimos deseando un sable láser y una conexión con la Fuerza. El tema es, sin embargo, ¿cuán posible es volver a lograr eso mismo hoy, si se intenta usar los mismos materiales? ¿Existen todavía?

Los lados luminoso y oscuro de la creación de franquicias

¿Es factible contar la misma historia con resultados más o menos análogos? Años de reversiones y revisiones de *Superman*, *Batman*, *Avengers*, *X-Men* o *Mi Pequeño Pony* demuestran que al menos una de las opciones disponibles funciona, y muy bien: si vamos a retomar una historia que salió bien y adaptarla para una nueva audiencia, tal vez la opción más fácil sea desentenderse de encarnaciones anteriores y resetear: la audiencia ya vio o leyó la muerte de los padres de Bruce Wayne diez millones de veces, pero eso no es un impedimento para volver a contarla y actualizar un poco. Ahora venían de ver, pongamos, *Laberinto* o *Flashdance*, y Martha Wayne tendrá un trajecito con hombreras, para darle un aire ochentoso al asunto y que la edad del protagonista encaje. Se le puede dar una relevancia mayor a personajes femeninos originalmente menores como la princesa Shuri o tomar la versión de *Captain Marvel* en la que es *la* Capitana y no *el* Capitán, para atender a un público que devino más exigente con ver su diversidad representada. Está todo el marco para reinventar, renarrar y reimaginar, y se puede tomar en cuenta para la continuidad, cuando mucho, la última década y media de representaciones, el equivalente a la vida útil de un actor para representar exactamente el mismo personaje y hacer exactamente las mismas cosas.

Es el camino más sencillo, y tal vez el más razonable, análogo a la vida en versiones del cuento de hadas o la canción popular. Garantiza un reseteo, también, de las expectativas de la audiencia, que se presenta al cine o prende la TV esperando ver *qué tal este nuevo Batman*, consciente de la versión, con ánimo de perdonar que Robin aparezca y desaparezca o que el Joker se reinvente prácticamente por completo cada vez.

George Lucas decidió ir por otro lado cuando lanzó su precuela canónica sobre la caída de Anakin Skywalker en los 90: no ya una actualización de la historia, sino una continuación (hacia atrás, en este caso, pero no por ello menos atada a la continuidad) hecha y derecha, con una revisión oficial



La Evolución de Batman y el batitraje

de qué materiales del universo expandido eran "canon" y cuáles no. Esto encarnaba una complicación: el mundo de los 90 no era el de los 70. Los niños y adolescentes de los 90 no crecimos mirando la misma cantidad de historias sobre la segunda guerra que los de los 70, que eran hijos de padres veteranos o sobrevivientes de ese conflicto criados en el tiempo de la Guerra Fría y las dictaduras latinoamericanas, y en cambio sí traíamos en nuestro horizonte de expectativas el bagaje del cine de fantasía y ciencia ficción de alto presupuesto que floreció y se masificó en ese lapso. Y, sobre todo, quienes vivimos nuestra niñez en los 90 sí crecimos dando por sentado el valor legendario de los episodios IV, V y VI. La empresa estaba prácticamente condenada desde el vamos, y pese a la belleza extraordinaria de Ewan McGregor en traje de jedi los episodios I, II y III resultaron un fiasco legendario.

La aproximación Disney al asunto fue, como suele ser el caso con los productos de esa empresa, más conciliadora: bien, contar la historia de Luke de vuelta estaba vedado, así que lo que podía hacerse era resetear parcialmente el canon con respecto a las narraciones subsidiarias (como comics o animación), tomar ideas de ahí para reelaborarlas, a la manera de Marvel o DC, y contar otra historia que sea, a la vez, la misma historia: el camino del Héroe de

Campbell, la historia del descubrimiento del propio origen, la propia misión y la reconciliación con la propia oscuridad, y ya que estamos la liberación de los estados totalitarios, porque ¿no es lo que esperamos que sea Star Wars? Para eso, lo más lógico era entonces deshacer la victoria de Luke y Leia Skywalker. La Nueva República fracasó. El matrimonio de Leia y Han fracasó. El Felices para Siempre duró con toda la furia veinte años.

Razonablemente, una parte de la audiencia amó ver la misma historia, actualizada a términos y expectativas actuales: Luke es una mujer que se llama Rey, Han aparece distribuido entre Finn, negro y ex-esclavo, y Poe, un guiño a la vez concesivo y crítico con el protagonista masculino prototípico de los setenta, Leia sigue siendo Leia pero ahora es más vieja, más sabia, y retoma en parte el papel de Obi-Wan. Y hay que salvar la galaxia y descubrir, en el medio, la propia identidad.

Razonablemente, una parte de la audiencia lo detestó.

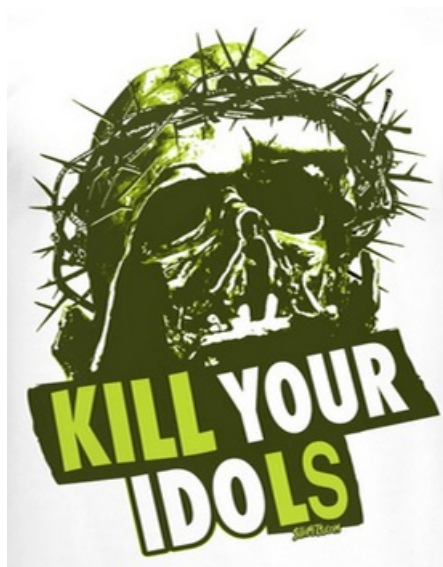
La galaxia es un bricolage

Fracaso y tecnología son dos coordenadas que atraviesan, articuladas, la trilogía Disney en diálogo directo con las dos trilogías de Lucas. El inicio del *Ep. VII* mostraba los detritos de un otrora ominoso destructor imperial varado para siempre en el océano de arena de Jakku, planeta pre-industrial a años luz del hiper-tecnologizado Coruscant que conocimos en las precuelas. Al menos en Tatooine existía la agricultura, mal que le pese a Luke. Jakku solo parece albergar chatarreros que (sobre)viven predando los restos de una fracasada utopía tecnológica. La propia Rey, ella misma una chatarrera, sintetiza esto en su equipamiento reciclado. Su supervivencia se cimenta en el carroñeo de esas tecnologías que la antecedieron. Como la trilogía Disney se cimenta en el carroñeo de las trilogías de Lucas.

La constante imaginería de los restos imperiales que estas nuevas películas presentan (del destructor estelar mencionado a la mismísima sala de trono de la segunda Estrella de la Muerte en *Ep. IX*) parece no solo responder a una necesidad narrativa, la de mantener la continuidad respecto de la trilogía original, sino también a la de diferenciarse de ella. El proyecto político de la alianza rebelde fracasó (cfr. *Bloodlines*) como también fracasaron los proyectos personales de los protagonistas originales. No es poco, considerando el

énfasis que siempre se le dio al carácter "familiar" de la saga (original), la de la familia Skywalker. Ya las trilogías de Lucas dejaban en claro que Anakin era un pésimo hijo, un pésimo esposo y un pésimo padre (al margen de su "redención" final). En la trilogía Disney, tanto la escuelita Jedi de Luke como el matrimonio de Han y Leia (y el imbécil de su hijo) son rotundos fracasos.

¿Cuál es la forma de ser fiel a una estética de la innovación?



¿"Matar al padre"? ¿"Kill Your Idols"? el proyecto de Disney, además de explotar la nostalgia (y estando vedado el reboot), necesitaba a la vez "destruir" a esos personajes, y seguir la histórica fórmula de Walt: por cada sonrisa, una lágrima. Difícilmente sea azaroso que no nos hayan dado lo que los fans originales realmente queríamos: no hay una sola secuencia, un solo plano, en toda la trilogía Disney donde veamos (de nuevo) a Han, Leia y Luke juntos.

George Lucas fue un visionario, esto ni siquiera la creación de Jar Jar Binks puede cambiarlo. Para bien o para mal, el modelo que impuso cambió para siempre la forma de hacer cine. Con cada una de sus trilogías (y, en menor medida, con las ediciones especiales) Lucas propició el desarrollo de tecnologías que se convertirían posteriormente en el standard de la industria. El diseño de sonido de Ben Burtt, los efectos analógicos, maquetas, animatronics y marionetas de John Dykstra de la primera trilogía dieron paso a la completa

digitalización en las precuelas (la primera película en usar CGI fue la secuela de *Westworld*, *Futureworld*, justamente un año antes del *Ep. IV*). De los casi 2000 planos del *Ep. I* solo uno no fue "retocado" digitalmente. Y, claro, están los personajes completamente digitales, como Jar Jar Binks... En su defensa, sin el desagradable gungan no habrían habido Gollums, Dobbies o Na'vis¹.

El "giro analógico" de la era Disney (cuyo último coletazo es el culebrón alrededor de Baby Yoda en el que **hasta Herzog se habría involucrado**) fue saludado por muchos fans como una suerte de vuelta a las fuentes. Muchos cineastas, por su parte, lo vieron simplemente como holgazanería. **James Cameron** en particular destacó el impacto tecnológico de las precuelas al margen de sus falencias argumentales mientras que el *Ep. VII* no era más que un reciclado, en términos narrativos y en términos tecnológicos.



La secuela que no fue. *Star Wars: Splinter of the Mind's Eye* #1 (de 4). Adaptación de la novela de Alan Dean Foster por Terry Austin and Chris Sprouse (Dark Horse Comics, 1996)

Pero Lucas fue un adelantado más allá de lo meramente técnico. Aunque hoy la "transmedialidad" —sin entrar en debates, definámosla *grosso modo* como la forma de desarrollar una narrativa a través de distintos medios— es parte

¹ Aunque estos últimos tal vez haya que sumarlos en los reclamos de la querrela

del *patois* cotidiano², la noción no estaba en la cabeza de nadie a fines de los '70s. Independientemente de los juguetes y otros elementos de merchandising así como los cómics de Marvel (editados entre 1977 y 1986) y el *Especial de Navidad* (1978), Lucas contrató un *ghostwriter* durante la producción de *Ep. IV* para que escribiera no solo una versión novelada de la película sino también una continuación. El objetivo de esa segunda narración era que el libro mantuviera interesado al público mientras se desarrollaba la producción y filmación de la secuela, en caso de que la hubiera, o directamente usarla como base del guión en caso de que Lucas no pudiera desarrollar la trama que tenía pensada, si el *Ep. IV* fracasaba.

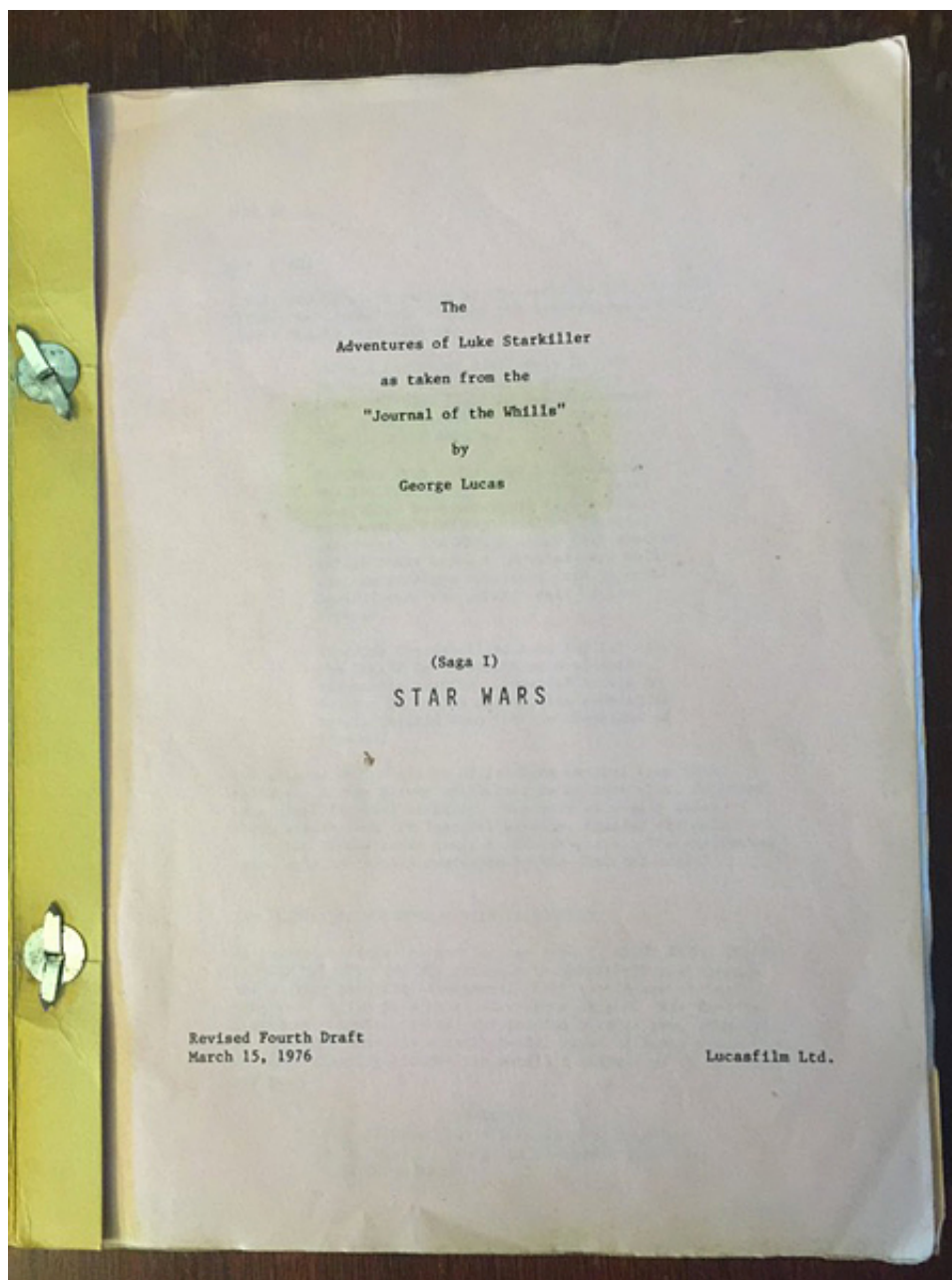
Oralidad secundaria y analfabetismo galáctico

Cabe recordar que en aquel entonces el título de *Star Wars* aún era *The Adventures of Luke Starkiller as taken from The Journal of the Whills Saga*.

El dispositivo narrativo del guión original era el archi-usado trope *Storybook Opening*. Esto no deja de ser llamativo si pensamos que en las trilogías de Lucas no solo no hay libros sino que nadie parece saber leer. Existen más de seis millones de lenguajes —al menos, esa es la cantidad que domina C-3PO— y varios alfabetos gráficos, pero prácticamente no vemos a nadie leer. El medio privilegiado para transmitir la información son las imágenes y los datos, de hecho buena parte de las peripecias de los héroes giran en torno a ellos. Incluso en el *Ep. II* conocemos el repositorio de conocimiento del universo SW: los Archivos Jedi en Coruscant donde Obi-Wan consulta una suerte de bola que despliega un mapa holográfico. Aunque ciertamente esto es más atractivo que un personaje leyendo un libro, en el universo digitalizado de SW no parecía haber lugar para el soporte-libro, hasta el giro analógico de Disney.

Así como *The Mandalorian* mostró el primer baño del universo SW, el *Ep. VIII* mostró los primeros libros. Aunque los libros no fueron ajenos al universo expandido, recién en el penúltimo episodio aparecieron en la pantalla (del cine). Antes de su destrucción en las Guerras Clon todo el conocimiento

² *Luthor* ha abordado estos temas en artículos como [El despertar de las Fuerzas](#), [De arte, tecnología y un nuevo tipo de lector](#), [Desde el medio](#) y [Un mundo para gobernarlos a todos \(los medios\)](#), entre otros.



Uno de los guiones originales de *Ep. IV*

del universo expandido estaba alojado en la Gran Biblioteca Jedi de Ossus, entre cuyos restos Luke encontró los libros que llevó a Ahch-To.³ Fragmentos del mentado *Journal of the Whills Saga* aparecen aquí y allá (incluso en la novelización del *Ep. VII*, con su profecía del Jedi Gris que tantas teorías motivó) y hasta conocimos a lo que quedaba de los Whills en *Rogue One*.



Ante la inminente batalla final, Rey se toma un momento personal para leer. *Star Wars: The Rise of Skywalker*, dir. J.J. Abrams (2019)

¿Debemos suponer que Rey completó su entrenamiento (?) a la vieja usanza, leyendo unos libros que se encontró? La que canónicamente era la dinámica de transmisión de conocimiento —para Jedis y Siths por igual— a través de la transmisión oral maestro-aprendiz es anulada y reemplazada por una dinámica individual, autogestionada, si se quiere. ¿Es otra forma de fracaso, otra forma en que se corta con las trilogías de Lucas (recordemos que junto con los libros, Yoda destruye el árbol que los contiene, con toda la carga simbólica que esto conlleva) o colmo del MarySue-ismo de Rey, como muchos le han achacado?

Es posible que las críticas a la trilogía Disney por su falta de compromiso con el desarrollo tecnológico de los recursos cinematográficos sea infundada o, mejor, producto de una mirada mocha. La trilogía de Disney hace una explotación extensiva de las nuevas tecnologías de información en tanto se

³ Estos libros que Yoda parece destruir pero que vemos brevemente embalados en el Millennium Falcon al final del *Ep. VIII* cobran una significación particular en el *Ep. IX* ya que su lectura permite ubicar a Palpatine. Cabe preguntarse por la referencia de Yoda respecto a que esos libros no contenían nada que Rey no tuviera ya.

atienden al incansable flow de datos para moldear sobre la marcha el desarrollo de la historia. Casos como el de Rose o el de Phasma son paradigmáticos. Después de que tanto el personaje como la actriz tuvieran que soportar a legiones de haters, en *Ep. IX* prácticamente Rose no aparece. La presencia de Phasma es gratuita, sólo "quedó" porque fue el muñequito más vendido. Originalmente un personaje masculino, es claro que nunca supieron qué hacer con él/ella al punto que la escena de su muerte fue eliminada del *Ep. VIII* y solo se vio como material extra.

Podría ser peor: Leia vuela como una Mary Poppins espacial, pero al menos, esta vez, **nadie canta**.

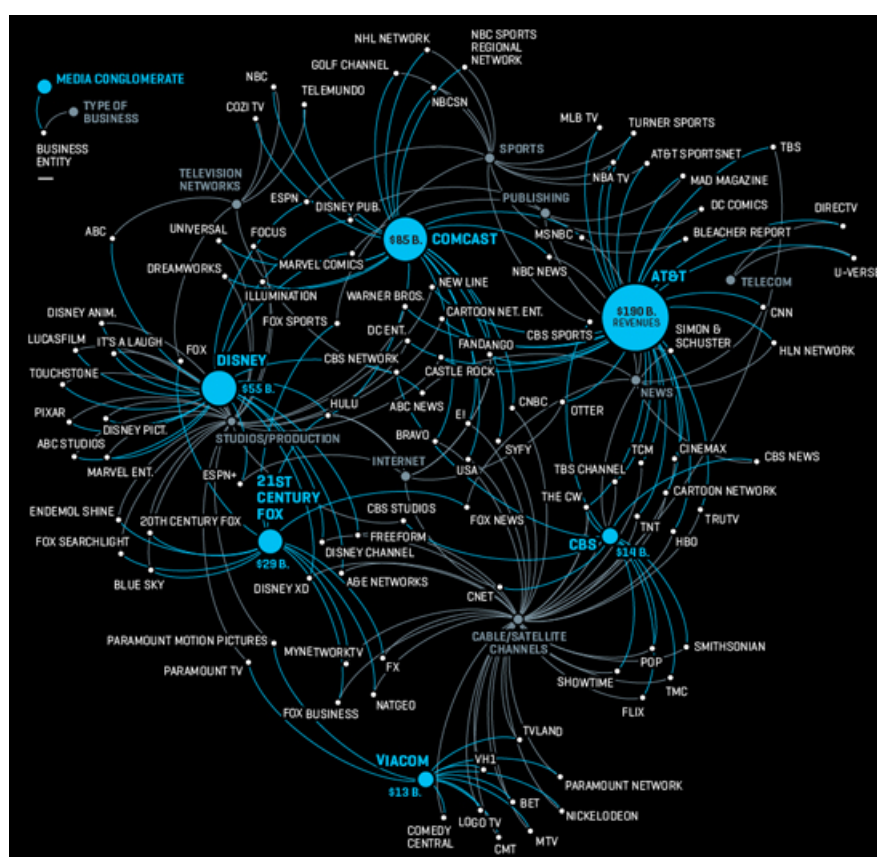


La cuestión es la falta de innovación de la trilogía Disney respecto a las de Lucas. ¿Hasta que punto es legítimo pensar en términos de "fracaso" que la nueva trilogía no asuma riesgos tecnológicos y narrativos como las de Lucas? ¿En qué coordenadas hay que pensar hoy la innovación cuando, por un lado, el cine parece haber alcanzado una "pared tecnológica" donde (mal que le pesa a James Cameron) ya no queda nada por inventar y, por otro, el ascenso de las redes sociales y el despertar del fandom como "termómetros" que dictan buena parte de lo que finalmente llega a las pantallas?

¿Todo filme pasado fue mejor?

El AT-AT en la habitación, claro, no deja de ser el cambio sustancial de la lógica de producción del cine fantástico de alto presupuesto de los años 70 y 80 a esta parte. Sin entrar en las aguas movedizas y los miasmas engañosos de la nostalgia, pésima consejera del espíritu crítico, se puede afirmar (porque es un hecho) que la lógica según la cual los estudios aprueban o vetan producciones, sobre todo cuando requieren una producción que no se soluciona

con maquillaje y efectos especiales muy discretos cambió radicalmente tras la concentración de todo el mercado de producción de contenidos en unas muy pocas manos.



Fuente: Fortune

Esto se enmarca, claro, en un panorama mucho más amplio que abarca conglomerados de otros rubros. Caso testigo y altamente estudiado resulta la industria informática, en la que el monopolio logrado por empresas como Microsoft o Apple ha dado lugar a un estancamiento de las áreas de I+D, y a una consecuente reedición constante de los mismos productos con innovaciones prácticamente cosméticas. Si funciona, ¿para qué arreglarlo? Y entonces, paradójica o lógicamente según se lo mire, convencer a una gran compañía de arriesgar recursos muy abultados en un proyecto que puede ser tanto el futuro de la industria como un fracaso estruendoso resulta cada vez más complicado.

En el caso que nos ocupa, pensar en una producción innovativa de las dimensiones de *Star Wars* hoy por hoy es inviable en el mercado del cine. Conseguir luz verde para un proyecto de film "de género" (es decir, anulado desde el vamos para el espaldarazo del sistema de premios), caro y que no esté basado directamente en una saga consagrada, en un cómic, en una apuesta a la nostalgia o, al menos, en un bestseller literario es prácticamente imposible. Fuera de unas pocas, discretas (y no muy platudas) productoras independientes de terror, no se produce cine fantástico original. Y el que se produce tiene que seguir algunas recetas. Necesariamente implica una inversión de bajo riesgo: el fiasco de taquilla de *Laberinto* no volvería a ocurrir.

Que estemos yendo al cine a ver otra de *Star Wars* es un resultado natural de todo esto. Que el potencial George Lucas de esta generación no tenga trabajo en la industria del cine, y que si lo encuentra termine filmando otra versión conservadora e inimitable de Superman es, en este contexto, prácticamente inevitable.

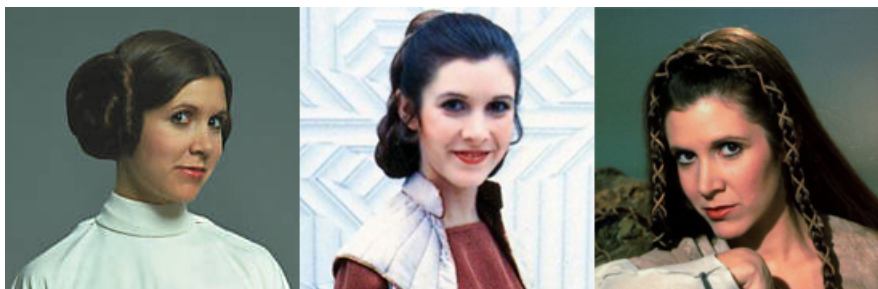
La representación y la Fuerza

La representación de grupos minoritarios ha sido un punto complejo en el universo cinematográfico de *Star Wars*. En su momento no fue muy bien recibido por la comunidad afroamericana que el primer personaje negro apareciera pasada la mitad de la película (Lando, en *Ep. V*) solo para traicionar a los rebeldes fugitivos. Al momento de estrenarse *Ep. I*, Jar Jar Binks fue acusado por unos de representar el estereotipo de negro algodónero sureño por su torpeza y forma de hablar, que otros asociaron con la caricatura de un rasta caribeño. Más consenso hubo respecto a Watto en la misma película, un claro —pero no por eso menos burdo— estereotipo de comerciante judío. También, ya en la era Disney, fue criticado el contraste en *Ep. VII* entre Poe, el valiente piloto de la resistencia, y Finn, el negro, torpe, cobarde y traidor que a pesar del uniforme no era un despiadado stormtrooper sino un encargado de mantenimiento.

En lo que hace a la diversidad de género, en la trilogía original solo dos mujeres, Leia y Mon Mothma, parecían habitar la galaxia (detalle explotado por *Family Guy*). Esto, claro, sin contar a la tía Beru, Camie Loneozner (la amiga de Luke en Tatooine, sus escenas quedaron en la sala de edición), Oola

(la bailarina twi'lek de Jabba) y las pilotos de la flota rebelde en *Ep. VI*. Las dos primeras terminaron muertas y la escena de las terceras fue borrada... o más o menos. La flota rebelde contaba con un escuadrón de dos A-Wings y dos X-Wings pilotados por mujeres, una de las cuales —interpretada por Vivienne Chandler— tenía una página completa de diálogo. Entre el material extra de la edición en Blu-Ray aparecen dos de ellas. Lo curioso es que, de hecho, durante la batalla de Endor se ve brevemente a una de estas pilotos, aunque su voz está doblada por un hombre...

Leia, que es presentada en *Ep. IV* como una mujer con poder sobre sus tropas, "fuerte" al punto que se le planta al mismísimo Darth Vader (y el punto de vista utilizado por Lucas en la secuencia enfatiza el contraste entre ambos), va "soltándose" paulatinamente en las siguientes películas cuando sus intereses sociopolíticos entran en conflicto con sus intereses personales (Luke, Han).



Se ha sugerido que la evolución de sus peinados a lo largo de la trilogía original evidencia esto. Y además está el bikini dorado... Carrie Fisher declaró al respecto:

en *Return of the Jedi*, [Leia] se vuelve más femenina, más comprensiva, más afectiva. Pero no olvidemos que estas películas son básicamente fantasías masculinas. Por lo que otra forma de hacerla más femenina fue sacarle la ropa.

Esto no se alteraría demasiado en las precuelas, a pesar de la centralidad de Padmé en las películas su "poder" político desplegado en la esfera pública también se ve paulatinamente eclipsado por lugares comunes femeninos circunscriptos a la esfera privada (amor, maternidad, etc.). Al no poder tener el amor de Anakin, cumple con su tarea (dar a luz a Luke y Leia) y muere.

No puede haber una película de Disney sin su princesa

Con la llegada de Mickey & Cía. al universo SW se introdujeron varios personajes femeninos, aunque no fueron muy significativos, salvo por el caso de Rey y, en menor medida, Jyn Erso. Como expresamos más arriba, esta incorporación resulta "correcta" pero un tanto "incómoda", como si los guionistas no supieran muy bien cómo construir o qué hacer con estas mujeres. Rose es, en *Ep. VIII*, la encargada de "educar" a Finn y mostrarle los valores que harán que deje de oscilar, hacia el final, entre las buenas intenciones y la cobardía. Sin embargo, el arco argumental que comparten —el viaje, el casino, etc.— no solo está entre lo más flojo de la película, sino que en el *Ep. IX* la presencia de Rose es completamente ociosa. Holdo es como un personaje de Beckett, simplemente está ahí, nada de su larga relación con Leia aparece en la película. Los interesados en conocer esta relación deben acudir a las novelas de Claudia Gray, y los interesados en el backstory de Phasma, a la de Delilah S. Dawson... cabe preguntarse hasta qué punto estamos ante un caso de *transmedialidad ATR* y no ante un uso de las novelas como espacio de corrección de errores o llenado de vacíos de las tramas cinematográficas.

También parece gratuita la muerte de Holdo, lanzando personalmente el *Raddus* a hipervelocidad contra el *Supremacy* de la Primera Orden cuando desde *Ep. IV* sabemos que las naves cuentan con piloto automático y robots capaces de pilotearlas, de ahí su nombre: *astrodroids*.

Esta dinámica en la etapa Disney es lo que se conoce como *baiting*, "provocar" o "amagar" con la presentación de algo que finalmente no cubre las expectativas que suscitó; lo que un argentino machirulo llamaría "histeriquear" y un argentino viejo "calentar la pava". Desde la introducción de Poe y Finn en el *Ep. VII* hubo bastantes teorías respecto a la extensión del vínculo entre ambos. El *baiting* de Disney consistió en no alentar, pero tampoco negar estas teorías a la vez que sumó varios "guiños" a la comunidad LGBT, en particular alrededor de *Solo*, en 2018.

Durante la gira promocional de la película, los guionistas Lawrence y Jonathan enfatizaron el carácter *pansexual*⁴ de Lando, cuyo interés amoroso en la mis-

⁴ Lawrence Kasdan, histórico guionista de la saga, destacó la 'fluidez' sexual que Donald Glover le imprimió al personaje. Johnatan Kasdan, por su parte, lamentó no haber incluido un personaje explícitamente LGTB: "ya iría siendo hora y por eso me encanta su fluidez, esa

ma es L3-37. Amada y odiada por los fans, L3 es una robot consciente que se construyó, literalmente, a sí misma y expresa un activismo por los derechos de los droides con un discurso panfletario que raya lo caricaturesco. Lo de Lando resulta conflictivo en tanto, por un lado, el interés amoroso (¿sexual?) por un droide sería una superación del binarismo si no fuera, por otro, que el revolucionario robot en cuestión es femenino (y, obviamente, "muere" al final). En una línea similar, la novela que ese mismo año acompañó la película, *Last Shot: A Han and Lando Novel* de Daniel José Older, presentó al segundo personaje no-binario del universo SW después de Eleodie Maracavanya, de la trilogía *Aftermath* de Chuck Wendig. Taka Jamoreesa tiene la particularidad de expresar su no-binarismo usando pronombres neutros (them/they) lo cual generó una pequeña polémica cuando en Francia optaron por traducirlo usando pronombres masculinos (en fin, franceses...). Ninguno de estos personajes saltó (aún) de las novelas a la pantalla⁵, ¿habrá cosas que se pueden escribir pero no mostrar, ni siquiera en un comic?



Leia, una mujer que sabe ponerle los puntos a su hombre. *Star Wars: Han Solo #1* (de 5). Guión de Marjorie Liu, dibujos de Mark Brooks (Marvel Comics, abril 2016)

J.J. Abrams fue un paso más allá durante la promoción del *Ep. IX*. En una suerte de espectro de sexualidad que tiene Donald y del que los droides son parte". Esta forma de baiting, se trasladó a la película en insinuaciones como el comentario jocoso de L3 respecto al coqueteo de Lando con Han. Consultados al respecto los guionistas sostuvieron que "es la personalidad de L3. Tal vez signifique algo... Tal vez no".

⁵ De manera similar, en las novelas de Claudia Gray sobre Leia se explicita su heterosexualidad, en contraste con la disposición más "abierto" de Holdo.



Leia ni parpadeó cuando el Imperio voló Alderaan pero se sonroja como una colegiala al ver a Han sin camisa. *Star Wars* #57. Guión de Kieron Gillen, dibujos de Angel Unzueta (Marvel Comics, noviembre 2018)

entrevista con *Variety* sostuvo en relación a la comunidad LGBT que era importante para él "que la gente sintiera que estaba representada en la película"; para agregar en relación a Poe y Finn que "su vínculo es profundo no solo por la lucha que comparten sino por ser tan íntimos, tan asustados, tan inseguros y a la vez atreverse a ser temerarios y valientes". Y si bien la película "hizo historia" en lo que a representación LGTB hace, no fue lo que muchxs esperaban: un besito celebratorio entre dos chicas de la resistencia tan breve como el cameo de John Williams.

Cuando el canon se apaga, se enciende la fanfiction. Los fans toman la posta y abordan lo que el canon no se atreve a mostrar.

Una parte reciente de la historia de las fanfictions está relacionada con la ciencia ficción y la tecnología. Fueron los fans de *Star Trek* los que mantuvieron viva la franquicia tras la cancelación de la serie original a través de convenciones y fanzines que solían dedicar un espacio importante a narraciones escritas por fans. Lo que en los 60/70s fue la aparición del mimeógrafo y la foto-

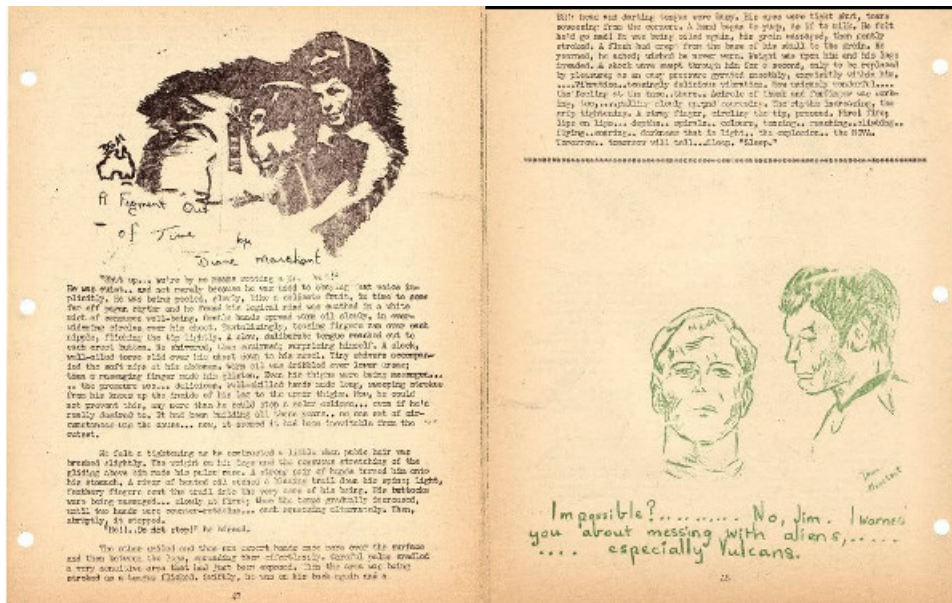


¿El beso que cambió la historia de la galaxia? *Star Wars The Rise of Skywalker*, dir. J.J. Abrams (2019)

copiadora, en los 90s fue Internet. Las fanfictions pasaron de los fanzines a grupos de Usenet que con el tiempo devendrían repositorios como *Archive of our own* (para alegría de Anne Rice y George R.R. Martin). Un tipo particular de fanfiction es la que desarrolla relaciones amorosas entre personajes. Bautizadas como "shipping" en 1996 por los miembros del grupo de usenet *alt.tv.x-files* que creían que Mulder y Scully debían desarrollar una relación ("relationship", de ahí el nombre) más allá de lo laboral. Cuando la relación pasa del platonismo a los bifés se denomina "slash" por la nomenclatura con las que se las reconoce.

Uno de los slash más famosos —un "hito" en la historia de las fanfics según Jenkins— es "A Fragment Out of Time", de Diane Marchant, que en 1974 describió un encuentro sexual entre el Capitán Kirk y el señor Spock. Pero no nos importa ST sino SW. En 1999 apareció el primer slash de Han/Lando (o *Hando*, como hoy se conoce a estas historias).

"What Shall We Do With A Drunken Sailor?", mostró sin histeriqueos algo que el canon aún no se atreve a mostrar. Al igual que "A Fragment Out of Time", el valor no está en el mero *shock value* del relato de un intercambio venéreo entre sujetos de un mismo sexo (ni en la "calidad literaria", vale aclararlo). El punto es la forma en que se distancia del relato hegemónico en lo que hace, por ejemplo, a la "masculinidad" o la extensión de la amistad y la solidaridad o, incluso, la homosexualidad. Considerando el lugar que conceptos como "resistencia" y "rebeldía" tienen el universo SW, estos desfasajes son, cuando



"A Fragment Out of Time", de Diane Marchant, publicado en el fanzine trekkie *Grup #3*, 1974

menos, llamativos.

Por un universo SW queer

Lo queer aborda, en un marco teórico que parte de conceptos desarrollados por el feminismo y autores como Derrida o Foucault, normativas hegemónicas desde una perspectiva que supera la constricción del binomio hetero-homosexual. Considera que la identidad sexual no es fija sino que se construye en función de las tensiones entre deseo, género y sexo con la participación de múltiples condicionantes como clase, educación, raza, religión, entre otros. David Halperin define lo queer como lo que cuestiona lo normal, lo legítimo, lo dominante.

Lo de Lando es contradictorio, cuando no contraproducente. Su supuesta pansexualidad, por un lado, lo presenta como una suerte de bifóbico o freak al que cualquier bondi lo deja bien a la vez que la aparente superación de binarismo no es tal en tanto L3 es una robot. Es, en realidad, una bisexualidad floja de papeles, que se puede plantear conceptualmente y se dice en entrevistas, pero a la hora de jugársela en la pantalla le dan el beneficio de

Han Solo/Lando Calrissian, de [Nisie Draws](#)

passing. La representación igualitaria va más allá de mostrar a dos personajes secundarios de un mismo sexo besándose brevemente.

Más allá de ser "políticamente correctos", *Star Wars* debería aspirar a una representación que resista, se rebele, a las normativas y no simplemente reproducirlas con un cambio de signo. Quizás efectivamente hoy sea inviable una producción de las dimensiones de *Star Wars*, pensar que un estudio cinematográfico vaya a darle luz verde a un proyecto técnicamente innovador como lo fueron las películas de Lucas en su momento. Quizás la arena donde se juega lo innovador hoy no pase por lo tecnológico sino por reconocer que *Star Wars* (ya) no es una "fantasía masculina" y establecer un régimen de representación que atienda a los desarrollos socioculturales contemporáneos más allá de la adecuación a la corrección política y el acatamiento de los *trending topics* twitteros como garantía de una inversión segura, sin riesgos. Quizás, también, sea pertinente extender estas cuestiones más allá de la pantalla grande. Animarse a hacer mejores preguntas en el marco de la industria cultural: del

cine, el streaming y el videogame. Quizás así se obtengan respuestas más satisfactorias.