

LA ARQUEOLOGÍA Y LA
HISTORIA EN STAR WARS
LA TRILOGÍA ORIGINAL

ACADEMIA DE ESGRIMA LÁSER

D. Luis Francisco Roldán Fraile:
Graduado en historia del arte
Doctorando en historia y artes, cultura artística
Iniciado de la Academia de Esgrima Láser
(Autor)

-

D. Marcelino J. Miguel Castro:
Maestro en la disciplina de la Esgrima Láser
Kigen de la Academia de Esgrima Láser
(Editor)

Linares, 2023

Queda terminantemente prohibida la copia y reproducción parcial o total del contenido de este volumen, sin consentimiento expreso del Kigen de la Academia de Esgrima Láser.

Si el permiso de difusión o copia de este libro fuese concedido, se habrá de nombrar este volumen como fuente, así como los autores del mismo.

- Todos los derechos reservados -

- Primera edición-
NRA: AELMM20230609001

RESUMEN

Star Wars encuentra oficialmente su inicio en 1977, con el estreno de lo que hoy se conoce como *Episodio IV: Una Nueva Esperanza*, uno de los objetos de este artículo. Decimos oficialmente porque los cimientos de la que probablemente será la saga más importante de la historia del cine estaban a la vista de todos, pero fue George Lucas el que supo combinar el cine de Akira Kurosawa, las aventuras de *Flash Gordon*, *Star Trek*, las teorías acerca del Viaje del Héroe de Joseph Campbell, la religión, la filosofía, la mitología, la historia y la arqueología

Palabras clave: *Star Wars*, arqueología, historia, etnoarqueología, George Lucas.

ABSTRACT

Star Wars is officially borned in 1977, with the premier of the film today known as *Star Wars Episode IV: A New Hope*, one of the objects of this article. We say "officially" due to the fact that the foundations of one of the most important sagas on cinema history were in view of all, but only George Lucas had the genius to combine Akira Kurosawa's cinema, the adventures of *Flash Gordon*, *Star Trek*, the theories built by Joseph Campbell about The Journey of the Hero, religion, philosophy, mythology, history and archaeology.

Key Words: *Star Wars*, archaeology, history, ethnoarchaeology, George Lucas.

INTRODUCCIÓN

Antes de iniciar el desarrollo en sí de este artículo, hay que mencionar el hecho de que este estudio pertenece a uno de mucha mayor envergadura comprendido dentro del Trabajo de Fin de Máster titulado como *La Arqueología en los Medios de Masas: el Caso de Star Wars Leyendas*, cuyo autor es el mismo de este artículo. Este fue desarrollado durante el curso 2018-2019 del Máster de Arqueología de la Universidad de Granada, y defendido con éxito ante tribunal el 22 de julio de 2019 en la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad de Granada. Este trabajo de Fin de Máster comprende la producción de la saga ideada por George Lucas desde 1977 -estreno de *Star Wars Episodio IV: Una Nueva Esperanza*- hasta 2014, año en que, tras la adquisición de Lucasfilm Ltd. Y gran parte de los derechos de *Star Wars* por Disney en 2012, se inicia lo que actualmente se conoce como "Canon", analizando todos aquellos elementos de clara influencia arqueológica e histórica, así como la propia actividad arqueológica que se puede observar en los materiales dispersos entre medios tan dispares como películas, cómics, novelas o videojuegos, entre otros. Al tratarse aquí solo la *Trilogía Original*, no se considera necesario hacer una introducción desarrollando el concepto de *Leyendas*, *Canon* y la medición del tiempo dentro de la galaxia. También ha decidido obviarse estas explicaciones por cuestiones del límite de extensión del artículo. Hay que mencionar también que varios de los elementos aquí estudiados y señalados tienen un desarrollo aún mayor en otros puntos del mencionado Trabajo de Fin de Máster, lo que enriquecería el conocimiento ofrecido pero complicaría la comprensión del mismo y su relación, al ser necesario contar con las nociones de los mencionados conceptos anteriormente y la medición del tiempo. Se busca así hacer una inmersión directa en las tres obras más conocidas de *Star Wars*, que por su mismo carácter facilita precisamente una comprensión sin necesidad de grandes disquisiciones al ser una serie de películas visionadas por gran parte de los lectores. Aquellos que no hayan podido verlas, puede que se sientan interesados a partir de lo que aquí se explica y decidan darles una oportunidad, ya no por ser filmes clave de la ciencia ficción y la ópera espacial, sino por el curioso ejercicio de análisis que supone desentrañar las influencias históricas y arqueológicas de estos, que son muchas más de las que parece. Dicho esto, podemos pasar al desarrollo en sí de este artículo.

STAR WARS EPISODIO IV: UNA NUEVA ESPERANZA -1977-

Star Wars Episodio IV: Una Nueva Esperanza, estrenada en 1977 y dirigida y guionizada por George Lucas, contiene bastantes más elementos basados en conocimientos arqueológicos e históricos de lo que en un principio se podría pensar. Siguiendo la historia de la película, tras el ataque de Darth Vader y sus tropas imperiales a la corbeta corelliana de la Princesa Leia, la Tantive IV, los droides C-3PO y R2-D2 consiguen escapar en una cápsula que acaba cayendo en el próximo planeta Tatooine. Tras sus aventuras por el desierto y su recogida por parte de los jawaes -que podría considerarse la primera referencia a los conocimientos históricos y arqueológicos en lo concerniente a las tribus nómadas del desierto del Sáhara-, se nos presenta la granja de la familia Lars, donde reside Luke Skywalker junto a sus tíos Owen y Beru Lars. Al ser Tatooine un planeta desértico, la granja se ha especializado en la extracción de la humedad de la atmósfera para su posterior transformación en agua. Es precisamente este clima desértico el que propició el diseño del hogar de los Lars.

Este está basado en la arquitectura de tipo rupestre, es decir, es una casa excavada en la roca pero no en horizontal hacia el interior de una gran masa pétreo, sino en el suelo. Todas las habitaciones excavadas se disponen alrededor de un patio central igualmente excavado. La única manera de reconocer la existencia de este refugio en mitad del desierto es por la cobertura de las escaleras que descienden y dan acceso a la casa, cupulada. Durante la película podemos ver un total de tres de los habitáculos: cocina, comedor y taller (PÉREZ BARREIRO 2015: 72), debiendo dar por supuesto que existirán más habitaciones destinadas a dormitorios, aseos o despensa. Este refugio no fue construido específicamente para la película, sino que se aprovechó una de las denominadas ``casas trogloditas`` bereberes de Túnez, concretamente de Matmana. Al ser una estructura enterrada, permitía una fácil defensa de la misma debido a su difícil ubicación por parte del enemigo, incluso puede que la cobertura cupulada de las escaleras de acceso sea una licencia de la película, ya que rompe la lógica del camuflaje descrita anteriormente.

Aunque no se puede obtener un mejor ejemplo de conocimiento y elemento arqueológico reaprovechado, sí que podemos citar otras influencias y similitudes con este tipo de construcción, que pudieron ser la base que usó George Lucas para la localización de un escenario de las características que contenía el elegido en Túnez. Así, podemos citar otros ejemplos de edificios surgidos de su talla directa sobre la roca: los templos hindúes de Elefanta -s. IX a.C. – XIII d.C.- o Ajanta -s. II a.C. – VI d.C.-, Petra -culturas nabatea y romana, s. IV a.C. – I d.C.-, la Capadocia y la cultura cristiana del valle de Göreme -s. XI-XII d.C.-, o Etiopía con el ejemplo de Lalibela -s. XI-XIII d.C.- (PÉREZ BARREIRO 2015: 73). Actualmente, la ``casa troglodita`` que se utilizó para el interior de la vivienda de los Lars se ha convertido en el Hotel Sidi Driss, frecuentemente visitado por aficionados a la saga o por turistas curiosos por ese tipo de modo de vida y alojamiento (MARTÍNEZ GARCÍA 2015: 50). En cualquier caso, cabe reflexionar sobre el peligro que una sobreexposición como la que resultó ser la aparición en *Star Wars* puede suponer para los elementos históricos y arqueológicos. Cabe la posibilidad de que pierdan sus auténticos valores patrimoniales y culturales, en pos de los puramente económicos y comerciales en base a su explotación por su aparición en una saga multimillonaria.

Analizando un poco más el entorno de Tatooine pueden observarse en el desierto, durante las escenas de los droides en el mismo, esqueletos de lo que se conoce en *Star Wars* como ‘‘dragones de Krayt’’. En *Star Wars*, este tipo de criatura habita en ecosistemas tan extremos como el que representa el Mar de Dunas, el desierto más grande de Tatooine. El otro habitante posible en un clima tan extremo es la tribu de chatarreros nómadas anteriormente mencionada, los jawas. Esta tribu, que está formada por una misma especie alienígena diferente de la humana -en *Star Wars* los seres humanos se identifican igual que nosotros lo hacemos en realidad-, tiene su propia historia, cultura y mitos. Dentro de este último aspecto, tienen la creencia de que en el pasado Tatooine fue un mundo rico en agua y vegetación, y el Mar de Dunas fue uno de los océanos desaparecidos del planeta. Es evidente que esto podría confirmarse con el alto nivel de erosión, pero se reafirma con la presencia de fósiles marinos en las estructuras rocosas que conforman los cañones donde se oculta el refugio de Ben Kenobi (BARR *et al.* 2015: 163). Es decir, tenemos una civilización propia y completamente distinta a la presente en la ciudad- puerto espacial de Mos Eisley, con todo un folclore y conocimientos del pasado muy avanzados.

Da la impresión de que esta tribu sea el legado de un pasado remoto de este planeta, que quizá no fuera más avanzado tecnológicamente, pero sí que era más favorable climáticamente, y esta tribu superviviente podría haber visto como su modo de vida cambiaba drásticamente conforme cambiaban las características climáticas y del ecosistema. Es decir, podríamos tener una traslación de lo que, en un potente ejercicio de imaginación, podrían ser los orígenes de las actuales tribus nómadas del desierto del Sáhara, habiendo sido este laberinto arenoso en el pasado un lugar más propicio para habitar, aproximadamente entre el 10000 y el 5000 a.C. Seguramente, George Lucas imaginó una civilización que habitaría el Sáhara, con un tipo de clima aceptable, que se iría adaptando al cambio en el medio mientras este se desertizaba hasta cambiar por completo su modo de vida sedentario al nómada. Debemos repetir, de nuevo, que todo esto es un ejercicio de imaginación para dar una base creíble a una tribu inexistente, lo que nos transmite una primera idea de cómo se volcaban los conocimientos arqueológicos e históricos en esta fase temprana del universo de *Star Wars* bajo la dirección de George Lucas.

Tras la muerte de sus tíos a manos de las tropas imperiales, Luke decide marcharse con Ben Kenobi a Mos Eisley, con el fin de cumplir con el deseo de la Princesa Leia de llevar los planos de la Estrella de la Muerte a la base rebelde en Yavin IV. Es así como en la cantina de este puerto espacial conocen a Han Solo y a su compañero Chewbacca. Tras cerrar un trato con el contrabandista para que los transporte, Luke y Ben se marchan. Cuando Han decide marcharse tras ellos a preparar la nave, el famoso Halcón Milenario, es asaltado aún dentro de la cantina por el contrabandista de la especie alienígena rodiana, Greedo, al servicio, igual que Han, de Jabba el Hutt. Solo había tenido una serie de desavenencias con Jabba, llegando al punto de que este había puesto precio a su cabeza. Enterado de estos hechos, Greedo decidió matar a Han Solo y reclamar la recompensa.

Pero, ¿por qué toda esta introducción para llegar a la aparición del personaje de Greedo? Para empezar, debemos fijarnos en que algunas de las especies alienígenas de *Star Wars* tienen su propio idioma o dialecto, más o menos desarrollado. Por ejemplo, los anteriormente citados jawas emitían una serie de sonidos dependiendo de su estado de ánimo o reacciones, pero el caso de Greedo es especial. En lugar de hablar la lengua de su planeta natal, el contrabandista rodiano habla en huttés, esto es, la lengua de Jabba el

Hutt. Y es precisamente a este idioma al que se pretendía llegar. Para realizar este idioma se contó con el productor de sonido Ben Burtt, que se basó en una lengua relacionada con los incas de Perú, el quechua. Esta investigación sería supervisada y aprovechada por el lingüista Larry Ward, que fue quien realizó los sonidos del lenguaje huttés que Burtt se encargó de encajar en la escena entre Greedo y Solo (MARTÍNEZ GARCÍA 2015: 69). Por tanto, y aunque no haya sido la intención original de los participantes en la producción de la archifamosa película, se puede decir que se contó con la etnoarqueología como base para la elaboración de un elemento de la misma. Es decir, no solo tenemos uso de elementos arqueológicos concretos y del método arqueológico dentro de la historia, sino que se usa como herramienta de trabajo durante la producción del film, lo que supone un uso más profesional que el ejercicio de imaginación pura anteriormente citado de George Lucas con los jawas.

Tras el análisis del lenguaje de Greedo y su relación con la etnoarqueología, pasamos a estudiar ahora la armadura de las tropas de asalto imperiales, vistas ya tanto al inicio de la película abordando la Tantive IV como en Mos Eisley buscando a los droides C-3PO y R2-D2. En una galaxia como la de *Star Wars*, donde las armas de corto alcance han perdido su sentido ante armas de largo alcance capaces de lanzar plasma que atraviesa casi cualquier tipo de material, llama la atención la existencia de este tipo de armaduras. Aunque seguramente responda a una mera función estética, pues hay un contraste entre el blanco de los soldados imperiales y su afiliación con la maldad -así como con el traje de Darth Vader-, la base es totalmente medieval. La parte exterior está realizada en un material plastoide -derivado del plástico pero con mayores capacidades en todos los aspectos-, llevando debajo un traje interior que cubre del cuello hasta los pies, de color negro. Aunque estas armaduras cuentan con todo tipo de avances -herramientas, filtración de toxinas, respiración en el espacio, etc. (BARR *et al.* 2015: 249)-, se puede identificar perfectamente al mono negro con la cota de malla, sobre la que se colocaba la armadura metálica -plastoide en el caso de las tropas de asalto.

En la misma línea del elemento medieval evolucionado tecnológicamente encontramos el armate Chewbacca, la ballesta wookiee. Esta arma es típica de Kashyyk, el planeta del que son originarios los wookies, evolucionadas desde sus tiempos más remotos en las que se cargaban con flechas y dardos venenosos. Sus características son superiores a la mayoría de las armas bláster visibles en los medios audiovisuales de *Star Wars*, siendo además de las pocas que aún pueden incorporar materiales como el hueso o la madera y tener un toque artístico si el armero así lo desea. No disparan un haz de energía como las armas bláster normales, sino que reinventan el sistema tradicional de la ballesta sustituyendo el impulso de cuerda por otro magnético, y cargando el proyectil metálico de una energía parecida al plasma de los bláster que hace que obtenga un doble poder destructivo (BARR *et al.* 2015: 253). Por tanto, la ballesta wookiee de Chewbacca no es más que una ballesta normal cuyo funcionamiento ha sido reinventado de acuerdo a las bases tecnológicas de *Star Wars*.

Otro elemento a destacar dentro de *Star Wars Episodio IV*, y antes de llegar a la Estrella de la Muerte, es el sable de luz o sable láser. Esta arma se ha convertido en uno de los aspectos más famosos y representativos de esta saga junto con sus portadores comunes, los Jedi o los Sith. Aunque es muy fácil señalar la influencia japonesa en la aparición de este arma, sobre todo a través del cine de Akira Kurosawa -*Los Siete Samuráis*, 1954 o *La Fortaleza Escondida*, 1958-, tampoco hay que dejar de lado la influencia de una de las series y personajes de ciencia ficción más importantes de todos los tiempos: *Flash*

Gordon, ya que en algunas de sus aventuras aparecía una espada llameante (MARTÍNEZ GARCÍA 2015: 56). Pero mirando más allá de las influencias filmicas, podemos hallar cierto simbolismo en esta arma, más concretamente basado en la religión cristiana. Según el *Génesis*, el primer libro del *Antiguo Testamento*, Adán y Eva fueron expulsados del paraíso tras cometer el pecado original, por un arcángel llamado Miguel que portaba una espada llameante. Haciendo el paralelismo, podríamos ver al pecado original como al mal, el Lado Oscuro en sí mismo, mientras que Adán y Eva representarían a los Sith -usuarios del Lado Oscuro de la Fuerza-. El arcángel Miguel encarnaría a un Jedi, usuario del Lado Luminoso, que usa el sable de luz para enfrentar y expulsar de la República al Lado Oscuro, intentando conseguir su erradicación. Seguramente esta sea una idea muy retorcida, pero el propio George Lucas ha aceptado en varias entrevistas que para la historia de las películas de *Star Wars* se basó en una medida importante en los mitos clásicos y las religiones, sobre todo la cristiana, gustando de hacer simbolismos y referencias para que el espectador comprenda mejor el trasfondo y desarrollo narrativo al serle familiar de manera inconsciente.

Ahora que afrontamos el paso de nuestros héroes por la Estrella de la Muerte, debemos sacar a relucir la representación de los polos opuestos de La Fuerza: Ben Kenobi -Lado Luminoso- y Darth Vader -Lado Oscuro-. Los dos personajes representan polos totalmente opuestos en cuanto a la concepción del mundo se refiere, y esta característica queda patente en las referencias tomadas para el diseño de las ropas del anciano maestro Jedi y su caído aprendiz. En el caso de Ben Kenobi, sus ropajes están basados en las ropas ceremoniales samurái, lo que de nuevo nos lleva al mencionado director japonés Akira Kurosawa. Por otra parte, Darth Vader también está basado en el samurái japonés, aunque en su caso en sus ropajes más bélicos: la armadura de combate. Esto evidentemente contrasta con la serenidad que puede ofrecer un traje ceremonial, lo que ya nos traslada las bases tanto de los Jedi como de los Sith. Pudo existir otra influencia más desconocida por el aficionado promedio de la saga para la máscara de Darth Vader. Hablamos del casco de Sutton Hoo, casco con máscara incluida encontrado en el yacimiento arqueológico correspondiente al cementerio anglosajón de Sutton Hoo, de alrededor del siglo VII d.C. De esta manera, cobraría más sentido el origen medieval de los uniformes de los *stormtroopers* y habría un hilo conductor que conectaría la apariencia de los antagonistas.

Tras el sacrificio de Ben Kenobi, Luke Skywalker, Han Solo y la rescatada Princesa Leia consiguen escapar y llevar finalmente los planos de la Estrella de la Muerte a la base rebelde de Yavin IV. La localización de la base vuelve a contener bastantes elementos arqueológicos sacados de la realidad. El exterior del Templo Massasi, edificio donde se refugia la Alianza Rebelde, se corresponde con las pirámides mayas de Tikal -Guatemala-, uno de los yacimientos arqueológicos más ricos a la hora del estudio de esta civilización prehispánica (MARTÍNEZ GARCÍA 2015: 61). Solo se observan las partes superiores de estas pirámides, en el momento de despegue y aterrizaje de la flota rebelde antes del ataque y posterior destrucción de la primera Estrella de la Muerte, mientras que los interiores se rodaron en lugares totalmente distintos. El diseño del Templo Massasi varía la forma de las pirámides de Tikal en la parte del edificio oculta por la vegetación en los planos de la película, adaptando la parte inferior para situar la entrada al hangar mediante una gran abertura.

STAR WARS EPISODIO V: EL IMPERIO CONTRAATAACA -1980-

Debemos avanzar ahora hasta el año de 1980, cuando se estrena la que posiblemente sea la mejor película de la saga hasta la fecha. *Star Wars Episodio V: El Imperio Contraataaca* -dirigida por Irvin Kershner- contiene, al igual que su predecesora, bastantes más elementos de origen arqueológico o histórico de los que en un primer momento se podría pensar. De nuevo, para seguir un cierto orden en la presentación de estos elementos, se seguirá su orden de aparición en la película, debiendo así comenzar por el helado planeta Hoth. No es el planeta en sí lo que hay que destacar, sino la batalla entre la Alianza Rebelde y el Imperio Galáctico que allí tiene lugar y, más concretamente, los vehículos de combate que este último utiliza. El AT-AT -*All Terrain Armored Transport*, Transporte Blindado Todo Terreno- desentona en un principio en una galaxia donde el transporte a través de vehículos de ruedas parece haber quedado obsoleto, más aún si se trata de un transporte bélico. Sin embargo, en este caso no se trata tanto de seguir una lógica para el desarrollo de este universo, sino, como se ha mencionado anteriormente, introducir elementos que para el espectador serán familiares y facilitarán su conexión con los hechos narrados.

En este caso, es más que evidente que los AT-AT están basados en los animales utilizados especialmente en la Antigüedad en batalla, como el elefante de guerra. Este recurso fue utilizado por el Imperio Persa, el Antiguo Egipto o Cartago -entre muchos otros ejemplos-, con varias finalidades: transporte de armamento, intimidación del enemigo, realización de cargas para romper las filas enemigas... Para su correcto uso en batalla muchas veces era necesario que sobre el elefante hubiera al menos dos personas: un conductor del animal y alguien encargado de la ofensiva con distintos tipos de armas -aparte de la fuerza del propio elefante-. En el caso del AT-AT, su funcionalidad es prácticamente la misma: asustar a los rebeldes, transporte de tropas y armamento y trabajo como armamento pesado encargado de abrir brechas en las filas enemigas. Además, necesita también de varias personas para su manejo: dos pilotos y al menos otros dos artilleros encargados de los láseres. Más allá de la búsqueda de un elemento dramático al enfrentar a los rebeldes y sus pequeños *snowspeeders* contra el Imperio y su enorme poder representado por los AT-AT, hay otro elemento que confirma que este vehículo bélico está basado en el paquidermo. Para conseguir que estas "enormes" máquinas tuvieran movimientos lo más realistas posibles, se recurrió a la filmación de un elefante en el *Marine World Africa USA*, estudiando sobre todo las patas del animal y el modo en que este cae al suelo (RINZLER 2016: 100).

Continuando con el desarrollo del Episodio V, las tropas rebeldes consiguen huir de Hoth y escapar del Imperio. Luke Skywalker se dirige a Dagobah, guiado por el espíritu de Ben Kenobi que le ha recomendado visitar al maestro Yoda. Por su parte, Han Solo y Leia Organa se dirigen al planeta Bespin, donde el viejo amigo de Han, Lando Calrissian, se ocupa de la dirección de Ciudad Nube. Comencemos por Bespin y su Ciudad Nube. Lo que más destaca aquí es la arquitectura interior de los edificios, fuertemente inspirada en la tradición romana. La luz entra por grandes óculos en la parte superior de los edificios, imitando al Panteón de Roma, pero sustituyendo los casetones de la cúpula del vetusto edificio por una serie de radios que sostienen el óculo acristalado. La luz incide directamente sobre los interiores totalmente blancos de Ciudad Nube, que parecen recordar el uso del mármol blanco para la decoración interior de los edificios,

además de que es posible observar en la película una serie de bajorrelieves en las paredes (PÉREZ BARREIRO 2015: 79). Si en el planeta Hoth teníamos la representación del poder militar del Imperio Galáctico basado en parte en otro imperio como fue el Persa, en Bespin se nos muestra el lado más estético y artístico basado a su vez en otro imperio, esta vez en Roma.

Nos trasladamos ahora al cenagoso planeta Dagobah, donde el elemento más destacable es el refugio del Maestro Yoda. Este está conformado por tres elementos: la cápsula que utiliza para exiliarse tras la práctica extinción de la Orden Jedi en *Star Wars Episodio III: La Venganza de los Sith*, el barro de la ciénaga y las raíces de un árbol. Dejando de lado el elemento más tecnológico, nos encontramos con una cabaña compuesta por barro y la parte inferior de un árbol, lo que recuerda a los que probablemente fueron los primeros refugios usados por el hombre (PÉREZ BARREIRO 2015: 80). Es más, la cabaña y el árbol se han situado también como los posibles elementos de partida de la arquitectura -podemos recordar ahora la cabaña primigenia-, y entroncan bien con lo que se quiere representar a través del personaje de Yoda: un Maestro Jedi sabio, que sabe escuchar a la Fuerza y mantiene una relación de armonía con la naturaleza, que se refleja en su refugio.

El árbol del cual Yoda aprovecha las raíces para construir su vivienda es una gigantesca acacia, situada al lado de la charca donde Luke estrelló su *X-Wing* al llegar al planeta. El refugio cuenta con tres partes bien diferenciadas: cocina, dormitorio -en un altillo- y sala de estar, pudiendo acceder a ellas a través de dos grandes vanos circulares que actúan como puertas y obteniendo algo de la poca luz que llega a las raíces de los árboles del planeta a través de ventanas. Una arcilla blanquecina y depurada sirve como recubrimiento del interior, lo que denota cierta preocupación por la higiene y la impermeabilización a tenor del constante clima húmedo de Dagobah, lo que ayuda a que la construcción se conserve durante más tiempo. Yoda igualmente se las ingenió para conseguir agua corriente y fabricar instrumentos variados de barro (BARR *et al.* 2015: 215). Teniendo en cuenta que no llevaba pertenencias personales más allá de su ropa cuando llega al planeta, los platos y vasijas de barro debieron ser fabricados por el propio Maestro Jedi mediante un método artesanal, ya que la Fuerza tiene poca aplicación práctica en aquellos elementos que requieren de tecnología o de una técnica concreta para su creación.

El tamaño del refugio de Yoda se corresponde con el tamaño de su habitante, estando su tipología constructiva influenciada por los ejemplos de la arquitectura tunecina vistos en *Star Wars Episodio IV* -granja de los Lars y refugio de Ben Kenobi (RINZLER 2016: 229)-, pero con una relación aún más estrecha con la arquitectura que se nos presenta de Tatooine en *Episodio I: La Amenaza Fantasma*. En cuanto al personaje en sí de Yoda, se corresponde claramente con el arquetipo del guía o tutor inicial del héroe que se recoge en el libro *El Héroe de las Mil Caras* -Joseph Campbell, 1949-. Las teorías de Joseph Campbell fueron de gran importancia para George Lucas, debiendo reseñar que esa influencia se encuentra sobre todo en la creación de los personajes y de los arcos argumentales. De esta manera, Ben Kenobi sería el primer guía espiritual de Luke, mientras que Yoda sería el segundo, más poderoso aún al ser el maestro del maestro inicial de Luke.

Aún hay otros elementos de Dagobah que se deben mencionar, que lo convierten en el planeta más simbólico y de compleja construcción de *El Imperio Contraataca*. El primero es que Yoda, al igual que los eremitas hindúes, budistas o taoístas pero especialmente los cristianos de los siglos III al V d.C., se retiró a Dagobah -equiparable al desierto- para

alejarse de cualquier contacto con la galaxia y poder concentrarse en el estudio de la Fuerza -dios- y de sí mismo hasta que llegara el momento de entrenar a Luke Skywalker. Dagobah es un planeta donde no existe civilización o sociedad alguna, y que además tiene un fuerte vínculo con la Fuerza al conservar su naturaleza por completo y no haberse visto colonizado ni afectado en su ecosistema por razas alienígenas. Sin embargo, a diferencia de los eremitas del cristianismo temprano, el retiro de Yoda fue forzado debido a la persecución que el Imperio Galáctico llevó a cabo sobre los Jedi después de los hechos del *Episodio III*. Otra localización importante para la trama situada en Dagobah es la Cueva del Lado Oscuro.

Esta Cueva se halla bajo un árbol, aprovechando las oquedades entre las raíces del mismo, siendo un lugar que como todo el planeta tiene una alta concentración de la Fuerza, pero especialmente del Lado Oscuro, lo que supone una ardua prueba para cualquier Jedi que se atreva a adentrarse en su interior, ya que tendrá que hacer frente a visiones oscuras de sí mismo de su propio futuro (BARR *et al.* 2015: 202). Esta Cueva puede entenderse como una referencia al funcionamiento de los oráculos en la Antigüedad, especialmente el de Delfos. El mensaje que la Cueva del Lado Oscuro emite es ambiguo, puesto que adquirirá su significado dependiendo de la percepción personal y subjetiva de cada individuo. Además, el lugar en el que se emite este ``mensaje de la Fuerza`` contiene ya en sí mismo cierto aire misterioso y místico, ambiente que se buscaba recrear en el oráculo de Delfos mediante su disposición en un lugar cerrado -como la Cueva- y que estaba en comunicación directa con grietas que permitían la salida de gases del interior de la tierra -la Fuerza-, haciendo que los adivinos entraran en trance -Jedi- y dieran su vaticinio -visión de la Fuerza influenciada por el Lado Oscuro.

Tras la exploración de los planetas, debemos pasar al estudio de hechos y personajes concretos que nos siguen revelando cómo el conocimiento histórico y arqueológico se usaba en las primeras producciones de *Star Wars*. Es en el *Episodio V* donde aparece por primera vez el personaje del cazarecompensas Boba Fett -a la larga muy querido por los aficionados a pesar de las pocas líneas que tiene en la *Trilogía Original*, nombre que los aficionados a *Star Wars* han dado al conjunto de las primeras tres películas estrenadas y que son el objeto de análisis-. Contratado por Darth Vader junto a muchos otros cazafortunas, como IG-88 -cuyo modelo droide hemos podido observar recientemente en la serie *The Mandalorian* como el cazarecompensas IG-11-, es quien consigue averiguar que Han Solo y Leia Organa se dirigen a Bespin, haciendo que Darth Vader se adelante a ellos y obligue a Lando a traicionar a su viejo amigo. Por tanto, es un personaje clave para el desarrollo narrativo argumental de esta y la siguiente película, el cierre de la *Trilogía Original*. Al principio se pensaba que Boba Fett sería una especie de supersoldado de asalto, un *stormtrooper* mucho más experimentado que sus compañeros y con una serie de armas especiales, como lanzacohetes, cable con gancho y mochila propulsora.

Por tanto, iba a vestir una armadura blanca similar a la del soldado de asalto estándar, para luego modificarse y darle unos colores más verdosos, terrosos y envejecidos, que junto con algunos desperfectos en la misma da una idea de su agitada vida debido a su profesión. Este cambio tan drástico se basó en el género filmico del Western, especialmente el Spaghetti Western de Sergio Leone protagonizado en muchas ocasiones por Clint Eastwood (MARTÍNEZ GARCÍA 2015: 105). Aquí podemos observar cómo se toma un estudio y aplicación previos de un momento histórico

concreto de los Estados Unidos para el desarrollo estético y argumental de un personaje concreto. El problema que aquí reside es la utilización de una visión estereotipada de la historia de Estados Unidos, lo que invariablemente va a trasladar los estereotipos a las obras sobre las que ejerza influencia, por lo que se está perpetuando una visión distorsionada de la historia por mucho que *Star Wars* se halle en un extremo prácticamente opuesto al de la divulgación histórica. De manera indirecta, *Star Wars* colaboran en la perpetuación de los estereotipos históricos.

Otro aspecto a destacar dentro de El Imperio Contraataca es su guionista. Aunque el primer borrador fue realizado por Vivien Leigh, el guión definitivo fue realizado por Lawrence Kasdan (RINZLER 2016: 54). Aunque este dato pueda parecer menor o carente de importancia, lo cierto es que Kasdan trabajó posteriormente en el guión de *Indiana Jones: En Busca del Arca Perdida* -1981, dirigida por Steven Spielberg-, por lo que podemos observar una conexión muy estrecha entre la saga galáctica y la arqueológica, que cobra aún mayor relevancia cuando el propio George Lucas también participó de la creación del personaje y de sus sucesivas películas -junto a Steven Spielberg, en vez de sus colaboradores habituales en *Star Wars*-. Podemos ver cierta inclinación por parte de Lucas al campo arqueológico que, al no poder explotarlo completamente en su franquicia más famosa, pudo ser el desencadenante -junto con el aspecto económico- para toda una nueva serie de películas donde un arqueólogo de principios del siglo XX, el Dr. Henry "Indiana" Jones, llevaba a cabo una serie de expediciones arqueológicas que podríamos calificar mínimo de agresivas -la relación entre *Star Wars* e Indiana Jones llegaría a ser aún más cercana.

George Lucas realizó una investigación más profunda que en la película anterior, motivada por la presión y la necesidad de superar *Una Nueva Esperanza* y consolidar a *Star Wars* como una saga de referencia para poder estrenar la tercera parte de la *Trilogía Original* y ampliar el mercado ya no solo con novelas y cómics, sino con todo tipo de merchandising que incluye nuevas aventuras adaptadas a medios como la televisión o los videojuegos. La investigación citada se centró sobre todo en diversas religiones y folklore aprovechando Lucas su formación como antropólogo (RINZLER 2016: 300) -de ahí su interés por la obra de Joseph Campbell-. Es curiosa también la similitud con los autores griegos clásicos, como Sófocles o Esquilo -s. V a.C.-, al mostrar la historia a través de una trilogía que solo cobra sentido una vez que se cuenta con las tres partes de la misma. El *Episodio V* fue objeto de diversos estudios y análisis en el momento de su estreno por prensa especializada en cine, filosofía e incluso teología, señalando la gran influencia del budismo y el zoroastrismo en el concepto de la Fuerza para los Jedi, o las religiones orientales en general como base para el desarrollo del Lado Luminoso. El propio guionista Lawrence Kasdan confirma la influencia samurái en la concepción estética y argumental de los Jedi, capaces de desarrollar al máximo sus habilidades físicas en conexión con la Fuerza, para lo que se necesita una habilidad intelectual y espiritual a la altura y un equilibrio total entre ambas (RINZLER 2016: 344).

STAR WARS EPISODIO VI: EL RETORNO DEL JEDI -1983-

Siendo la última parte de la *Trilogía Original*, y gustando George Lucas de los simbolismos, no debe extrañarnos que *Star Wars Episodio VI: El Retorno del Jedi* nos lleve de vuelta a Tatooine -pasando antes por la segunda Estrella de la Muerte, en construcción-, el desértico planeta natal de Luke Skywalker. Sin embargo, en esta ocasión no se visitará la granja de los Lars, el refugio de Ben Kenobi o el puerto espacial de Mos Eisley. En cambio, se nos traslada al palacio de Jabba el Hutt -nombrado en el *Episodio IV*-, el señor del hampa del Borde Exterior -la galaxia en la que se desarrolla la historia de *Star Wars* está dividida en cuatro zonas principales: el Núcleo de la galaxia en el centro, el Borde Medio como un primer anillo alrededor del Núcleo, y el Borde Exterior como último anillo alrededor del Borde Medio. La cuarta zona son las llamadas Regiones Desconocidas, que ocupan parte del Borde Exterior y de las que, como su propio nombre indica, no existen registros ni mapas de navegación que indiquen su contenido- de la galaxia. La arquitectura del palacio no revela mucho, es principalmente metálica y se combina con espacios excavados en la roca en horizontal. Ahora se tendría un espacio más similar a la famosa arquitectura de la citada ciudad de Petra, pero mucho más desarrollada en toda una serie de pasillos, habitaciones, mazmorras y almacenes transitados por los huéspedes y guardias de Jabba. Algunos de los integrantes de este cuerpo, de la especie alienígena gamorreana, poseen hachas para su defensa y la de su contratante, así como para disuadir a los visitantes de cualquier tipo de acto sospechoso. Los que aparecen en esta película son hachas simples, ya que existen otras que cuentan con vibromotores (BARR *et al.* 2015: 247) que les confiere una película de energía a las hojas que permite el contacto directo con el sable de luz sin que este destruya el hacha.

Es precisamente el diseño del hacha lo que debemos recalcar, puesto que no es un arma demasiado recargada o eminentemente futurista. Podemos establecer un paralelo con una de las armas más conocidas de la historia: el hacha vikinga o danesa. En este caso, se trata de una variante en la que se recorta el mango de madera y se alarga un poco la hoja, que adquiere un segundo punto de anclaje al mango. En la película no se observan vibrohachas, solo hachas convencionales, lo que podría explicarse debido a la práctica extinción de los Jedi y por ende del uso del sable láser. En cualquier caso, es cuanto menos curioso observar como en una galaxia tan desarrollada tecnológicamente aún existen armas obsoletas en comparación con las pistolas bláster que usan los *stormtroopers* o el mismo Han Solo.

Siguiendo con la trama y manteniéndonos aún dentro del castillo de Jabba, debemos destacar al personaje del hutt. George Lucas se basó en la imagen de un sultán para desarrollar su aspecto físico (MARTÍNEZ GARCÍA 2015: 163), siempre reposando en un trono y rodeado de toda una corte cuya posición depende de sus servicios y buen hacer respecto a Jabba, como si de unacorte medieval se tratara. También es interesante la imitación de los espectáculos ofrecidos en el Anfiteatro Flavio o cualquier otro coliseo construido en los dominios del Imperio Romano: Luke es arrojado al foso del rancor -el rancor es un animal salvaje de grandes dimensiones originario del planeta Felucia, rico en recursos naturales y con una fauna y flora muy evolucionadas pero donde nunca se desarrolló una sociedad o civilización propiamente dicha- sin su arma como método de ejecución, comparable a la muerte de los perseguidos cristianos devorados por las fieras

ante los vítores del público, que también podemos escuchar en los bandidos presentes en la guarida de Jabba. Tras rescatar a Han Solo y marcharse de Tatooine, Luke se dirige a Dagobah mientras Leia, Lando y Han se reagrupan con la flota rebelde en un punto indeterminado de la galaxia.

La Alianza Rebelde decide atacar la luna de Endor, pues guarda el generador de escudo de la segunda Estrella de la Muerte, y si este no es destruido no pueden atacar la nueva superarma del Imperio. Es en su llegada a Endor cuando los protagonistas se encuentran con los ewoks, una especie alienígena muy atrasada tecnológicamente respecto a lo mostrado hasta ahora en los films anteriores, y que dan la impresión de ser una variación de la especie wookie, a la cual pertenece Chewbacca. George Lucas tenía la idea, aplicada ya en el analizado *Episodio V*, de enfrentar a los protagonistas contra el enemigo imperial, equipando a cada bando con armas contrapuestas en tamaño, a lo que ahora se le une la contraposición en el aspecto de avance tecnológico. La influencia de la, en aquel momento, reciente Guerra de Vietnam -desarrollada entre 1955 y 1975- sería crucial para que esta idea se instalara en el imaginario de Lucas, que llegó a comparar esta práctica de la contraposición con en el enfrentamiento por la independencia de Estados Unidos -entre 1775 y 1783- o, remontándose más en el tiempo, el conflicto entre Atila el Huno y el Imperio Romano a mediados del siglo V d.C. (MARTÍNEZ GARCÍA 2015: 156).

Endor, al igual que Dagobah, no había recibido influencias exteriores y era un planeta prácticamente virgen, ligeramente modificado por la primitiva sociedad que lo habitaba. Solo con la llegada del Imperio y la instalación de los generadores de escudo se cambió drásticamente parte del ecosistema (BARR *et al.* 2015: 222). No solo eso, sino que el Imperio invadió y arrasó los poblados de los ewoks, matando a muchos de ellos y utilizando a otros tantos como mano de obra esclava. Estos hechos nos suenan muy parecidos a la denominada leyenda negra española -que podríamos identificar con el Imperio, la civilización "superior" con un mayor desarrollo tecnológico en general y militar en particular- respecto a su comportamiento con la población originaria del "descubierto" territorio americano -que en este film se asimilaría a los ewoks- durante buena parte del siglo XVI. Los citados poblados estaban compuestos de cabañas construidas aprovechando los troncos de los árboles, conectadas entre sí por puentes y escaleras y con terrazas para la reunión de la tribu a salvo de los depredadores. Debemos incluir que demuestran comportamientos de sociedades de cazadores-recolectores-pescadores, presentando cierto seminomadismo en verano ya que se trasladan de los poblados a pabellones de caza o campamentos de pesca. También conocen la domesticación animal, como demuestra el uso de bordoks para el transporte de víveres y el de ponis para el transporte personal en largas distancias (BARR *et al.* 2015: 222).

La aldea ewok que se nos presenta en *El Retorno del Jedi* recibe el nombre de Árbol Brillante. Está suspendida entre los árboles a unos quince metros del suelo y acoge a cerca de doscientos habitantes repartidos entre sus cabañas-nido. La azotea de reunión se halla en el centro, indicando su importancia para la comunidad, que se acrecienta con la ubicación en esta zona de las casas de los más ancianos, que eran los que dirigían la tribu. Esta dirección se concretaba más en el trabajo de consejo y consulta, siendo una sociedad donde no había una estratigrafía definida. Más bien, todos se hallaban en el mismo estamento, pero a los ancianos se les guardaba más respeto por su experiencia. En la parte más externa del poblado se encuentran las cabañas más grandes, para clanes familiares enteros. Aunque no hay división en estamentos, sí que hay división del trabajo al encontrarse las chozas de los jóvenes independientes y los solteros en el suelo, con el

fin de defender de los depredadores y alertar a los demás de su presencia (BARR *et al.* 2015: 224) -esta actividad se realiza sin distinción alguna entre la población ewok.

Los ewok también conocen el trabajo de la arcilla para la consecución de cerámica, así como el tejido -se demuestra a través de las capuchas que portan-, el curtido de pieles -las usan también en sus capuchas y en las capas que usan cuando el clima es adverso- y tienen ciertos conocimientos naturales al haber hecho sus cabañas en unos árboles determinados por la capacidad de los mismos para repeler insectos y su capacidad ignífuga -supuestamente, coníferas de hoja perenne, sin una especificación más profunda-. También conocen el fuego - hecho evidente si dominan la cocción de cerámica- y no hacen toda su vida en sus refugios arbóreos, sino que bajan a cazar, recolectar y pescar (BARR *et al.* 2015: 224). Debe destacarse que tratándose de una sociedad en la que la mayor parte de sus características corresponden con el sedentarismo, no poseen una agricultura desarrollada ni son completamente sedentarios - como se ha explicado anteriormente-. En cuanto al aspecto armamentístico, han desarrollado lanzas y flechas líticas, así como hondas, catapultas y trampas con troncos de madera (BARR *et al.* 2015: 223).

Originalmente, George Lucas pensó que el papel de los ewoks sería realizado por los wookies, pero Chewbacca demostraba que esta especie tenía un conocimiento tecnológico más avanzado del que Lucas planeaba aplicarle. Es por ello que se ideó una nueva especie reduciendo el tamaño de Chewbacca y haciendo más simpática su apariencia (MARTÍNEZ GARCÍA 2015: 164). Tal y como sucede con el contrabandista Greedo, Jabba el Hutt, los jawas o Chewbacca, los ewoks necesitaban poseer su propio lenguaje diferenciado para dar un mayor toque de realismo -no sería comprensible que dentro de una galaxia todo el mundo hablara el mismo idioma, por mucho que esto pueda sobreentenderse en pos de una mejor comprensión narrativa por parte del espectador-. En el caso de los ewoks, se recurrió al kalmuck, un minoritario lenguaje asiático. El productor de sonido Ben Burtt grabó a una anciana estadounidense procedente de China que hablaba ese dialecto, usando esa grabación como base del idioma ewok y de las diferentes actuaciones de voz de cada uno de estos seres (MARTÍNEZ GARCÍA 2015: 202). Por tanto, nos hallamos de nuevo ante una actividad etnoarqueológica indirecta o involuntaria, que en este caso aporta un matiz positivo al difundir un lenguaje en proceso de extinción, pero con el contrapunto de no haberse esclarecido hasta mucho después del estreno de la película este origen del idioma de los ewoks.

Tras el análisis de la especie ewok y habiendo visto sus características, queda claro que presentan algunos rasgos contradictorios que dificultan su posible identificación y ubicación dentro del conocimiento histórico y arqueológico. Habiendo citado su dominio del fuego, del curtido de pieles, del tejido, de la cocción de la cerámica o de la domesticación de animales, y el uso de armas líticas los sitúa más allá de una sociedad del Paleolítico Superior, lo que se confirma con su sedentarismo parcial. Los conocimientos naturales, que suponen un mínimo de observación y estudio del entorno, nos lleva hasta el Neolítico como mínimo, pero de aquí no podemos pasar debido a las citadas armas líticas. Desde aquí, el resto de características no parando evitar una posible ubicación estable de los ewoks dentro de nuestros conocimientos. El hecho de ser semisedentarios y no completamente sedentarios y de no dominar la agricultura y seguir dependiendo de la recolección, retrasa un poco su ubicación cronológica, posiblemente hasta inicios del Neolítico.

Sin embargo, la razón de ese sedentarismo parcial -el mejor aprovechamiento de los recursos y la búsqueda de una mejor habitabilidad en ciertas épocas del año-, así como la fabricación de catapultas y todo tipo de trampas con madera -aparte de la complicada construcción de sus refugios en los árboles- vuelven a adelantarlos a su tiempo. Viendo que se les puede ubicar en un contexto histórico más exacto, diremos que deberían pertenecer al menos al Calcolítico, pero que no podemos adelantarlos más del Neolítico Final debido a su uso de herramientas y armas líticas. En cuanto a su organización social y religión, no nos transmite la información suficiente para una clasificación razonada. El citado respeto a los ancianos se extrae durante el visionado de la película, cuando un ewok de avanzada edad ordena silencio a su tribu y esta obedece sin dudar, mientras que de su religión sabemos poco más que su adoración por un ser brillante o dorado, que confunden con el droide C-3PO. Por tanto, no debemos descartar que esta supuesta religión no actúe más que como una excusa argumental para introducir alivio cómico. A pesar de los rasgos contrapuestos, el equipo creativo tras el diseño final de la sociedad ewok hizo un buen trabajo para que fuera una construcción realista, auténticamente aislada del resto de la galaxia, con una evolución lo más natural posible y que es testigo de algunas de las situaciones extremas que se pueden dar al entrar en contacto con otra sociedad o cultura considerada como ``superior``.

BIBLIOGRAFÍA

ROLDÁN FRAILE, L. F. (2021). *La Arqueología y la Historia en Star Wars: La Trilogía Original*. En Eusebio Jesús Medina Luque, Nieves Simón Martínez, Claudia Varela de Seijas Morales, Elena Vallejo Casas, Miguel López Valdepérez, David Domínguez Fernández (eds. lit), IV Jornadas del Máster de Arqueología de la Universidad de Granada, pp. 129-141. Máster en Arqueología. Universidad de Granada. ISBN: 978-84-09-30300-7.

BARR, P., BRAY, A., WALLACE, D., WINDHAM, R. (2015): *Universo Star Wars. Personajes. Criaturas. Localizaciones. Tecnología. Vehículos*, Dorling Kindersley Limited. Londres, 2015. ISBN: 9780241241295. Traducción al castellano por Robert Falcó e Irene Oliva. Pp. 163, 202, 215, 222, 223, 224, 247, 249, 253.

CAMPBELL, J. (1977): *El Héroe de las Mil Caras. Psicoanálisis del Mito*, Ediciones D.R., Fondo de Cultura Económica. México D.F., 1977 (tercera edición). ISBN: 9681604229. Edición original publicada en 1949, bajo el título *The Hero with a Thousand Faces*.

MARTÍNEZ GARCÍA, F. J. (2015): *Star Wars, La Creación de la Trilogía Original*, Asociación Cultural del Cómic. Mallorca, 2015. ISBN 978-84- 16436-99-6. Pp. 50, 56, 61, 69, 105, 156, 163, 164, 202.

PÉREZ BARREIRO, S (2015): *Star Wars: Arquitectura, Ficción o Realidad*, Creaciones Vincent Gabrielle. Madrid, 2015. ISBN: 9788492987559. Pp. 72, 73, 79, 80.

RINZLER, J.W. (2016): *Cómo se hizo Star Wars: El Imperio Contraataca*, Editorial Planeta Cómic. Barcelona, 2016. ISBN: 9788416816729. Pp. 54, 100, 229, 300, 344.

FILMOGRAFÍA

KESHNER, I. (1980): *Star Wars Episodio V: El Imperio Contraataca*, 20th Century Fox, Lucasfilm Ltd. Estados Unidos, 1980. Guión de Vivien Leigh y Lawrence Kasdan, producida por Gary Kurtz y Rick McCallum. Duración: 124 min.

LUCAS, G. (1977): *Star Wars Episodio IV: Una Nueva Esperanza*, 20th Century Fox, Lucasfilm Ltd. Estados Unidos, 1977. Guión de George Lucas, producida por Gary Kurtz y Rick McCallum. Duración: 121 min.

MARQUAND, R. (1983): *Star Wars Episodio VI: El Retorno del Jedi*, 20th Century Fox, Lucasfilm Ltd. Estados Unidos, 1983. Guión de George Lucas y Lawrence Kasdan, producida por George Lucas y Rick MacCallum. Duración: 132 min.

SPIELBERG, S. (1981): *Indiana Jones: En Busca del Arca Perdida*, Paramount Pictures, Lucasfilm Ltd. Estados Unidos, 1981. Guión de Lawrence Kasdan, producida por Frank Marshall. Duración: 115 min

SPIELBERG, S. (1981): *Indiana Jones: En Busca del Arca Perdida*, Paramount Pictures, Lucasfilm Ltd. Estados Unidos, 1981. Guión de Lawrence Kasdan, producida por Frank Marshall. Duración: 115 min