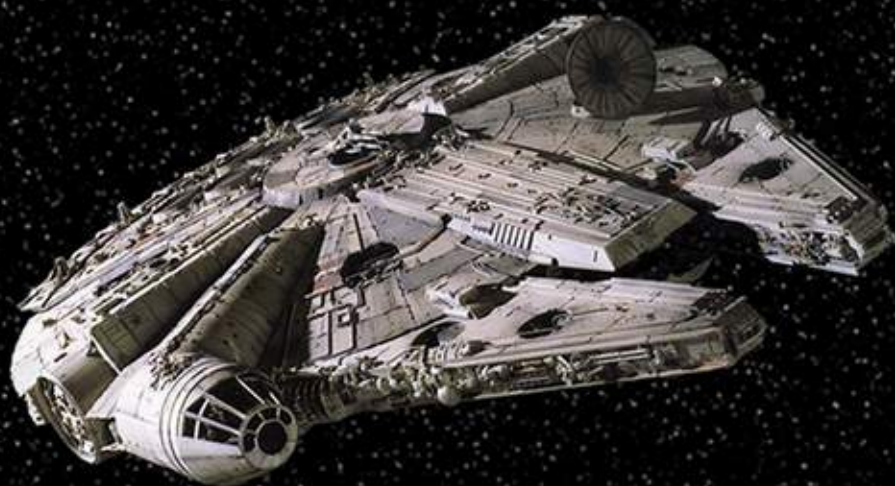


LAS DAOALPLAY?  EL CINE DE HOLLYWOOD



STAR WARS

MANUAL DE SUPERVIVENCIA



NÉSTOR
COMPANY



FRANCESC
MARÍ

Un proyecto de LASDAOALPLAY? y El cine de Hollywood
Escrito por: Néstor Company & Francesc Marí
Editado en: Barcelona, diciembre 2015

Star Wars: Manual de Supervivencia y todo su contenido escrito está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-No Comercial-Compartir bajo la misma licencia 4.0.



No hace mucho tiempo, en una galaxia no tan, tan lejana....

¡Sorpresa! La galaxia está sumida en el caos. El estreno de una nueva entrega de Star Wars ha creado inquietud en gran parte de la población que desconoce quien es Darth Vader o para qué sirve la Fuerza.

Mientras, los “waries”, ajenos a este hecho, se frotan las manos con la esperanza de que esta nueva entrega aporte luz y oscuridad por igual a su amada saga.

Pero lo que todos ellos ignoran es que dos cinéfilos se han unido en secreto para elaborar un manual de supervivencia con toda aquella información imprescindible para que puedan enfrentarse a estos tiempos tan adversos...

STAR WARS

EPISODIO I: LA AMENAZA FANTASMA



George Lucas creó en 1977 una space opera que pronto se convirtió en un éxito fulminante de taquilla llegando a consolidarse como un título de referencia que dio un nuevo sentido al término *blockbuster*. La enorme capacidad de acogida, movilización e influencia entre el público se vio reforzada con las secuelas que completaron una trilogía galáctica asombrosa. Sin embargo, estas historias formaban parte de un conjunto más amplio y se situaban concretamente entre la mitad y el final de una antología cuyo origen se situaría en tiempos de la Antigua República. Esta institución, cuyos recuerdos son ya muy lejanos en *Star Wars: Una nueva esperanza* (1977), debía tener su lugar en la saga pero cuando 20th Century Fox aceptó distribuir el proyecto, con unos plazos muy concretos, Lucas tuvo que decantarse por el material que tenía más desarrollado y éste empezaba con un joven granjero de humildad, llamado Luke Skywalker, descubriendo que su destino le deparaba un papel trascendental en los acontecimientos que estaban a punto de desatarse.

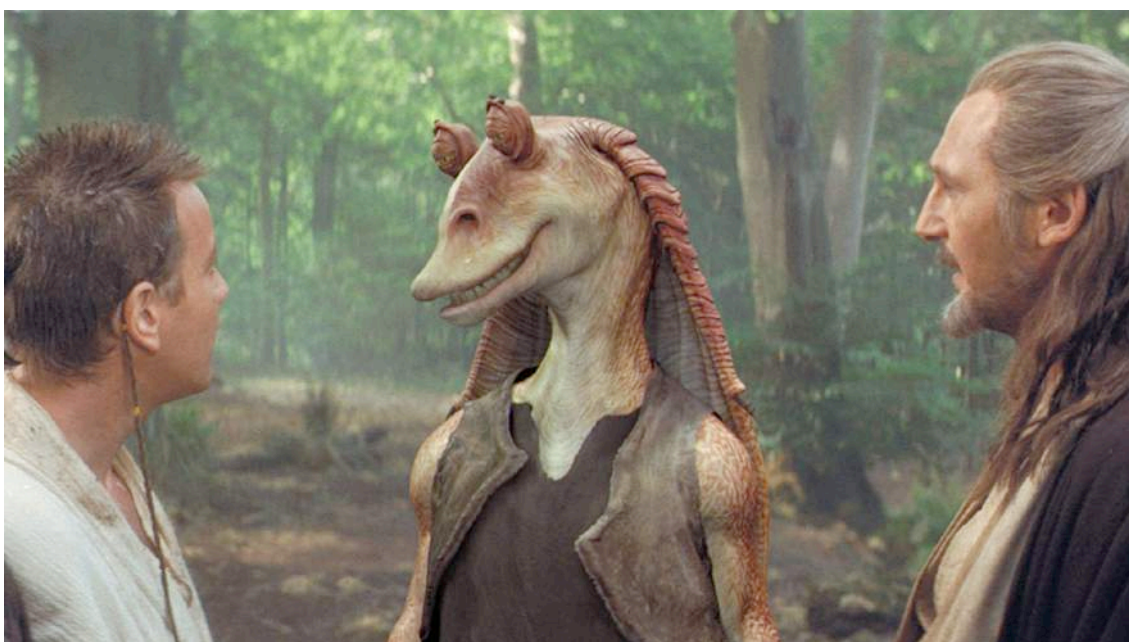
La admisión, por parte de Lucas, de la estructura que él mismo había concebido fue evidente desde el principio al colocar el epígrafe *Episodio IV* en la introducción de la película pionera. Sin embargo, el cineasta californiano siempre se frustraba al convertir sus ideas en imágenes. Todo aquello que imaginaba, tanto escenarios como naves y criaturas alienígenas, nunca podía ser trasladado a la gran pantalla por las limitaciones tecnológicas de la época. Las *matte paintings*, los títeres, y el maquillaje prostético no alcanzaban la envergadura técnica que él deseaba.

Por todo ello, los argumentos para los tres primeros capítulos de la saga fueron abandonados tras completar *El Retorno del Jedi* (1983). Con el tiempo, la tecnología digital empezó a desembarcar en Hollywood. La evolución de la informática estaba permitiendo que se rompieran barreras en cuanto a la creación de personajes y escenarios virtuales. Industrial Light & Magic, la compañía de efectos especiales creada por Lucas, empezó a trabajar en este sentido pero las primeras muestras no impresionaron demasiado al creador de *Star Wars*. Sin embargo, hubo un punto de inflexión y éste fue *Jurassic Park* (1993). Cuando George Lucas vio a aquellos dinosaurios tan impresionantemente recreados, se convenció por fin de que la tecnología digital ya podía responder a su visión. Poco tiempo después, puso en marcha la pre-producción de las llamadas precuelas.

En 1997 empezó a rodar el título que abría cronológicamente la saga: *La amenaza fantasma*. El film se estrenó el 19 de mayo de 1999 en medio de una expectación colosal. Varias generaciones de espectadores esperaban ansiosos una nueva entrega de una saga que creían finalizada.

«La República Galáctica está sumida en el caos. Los impuestos de las rutas comerciales a los sistemas estelares exteriores están en disputa. Esperando resolver el asunto con un bloqueo de poderosas naves de guerra, la codiciosa Federación de Comercio ha detenido todos los envíos al pequeño planeta de Naboo. Mientras el Congreso de la República debate interminablemente esta alarmante cadena de acontecimientos, el Canciller Supremo ha enviado en secreto a dos Caballeros Jedi, guardianes de la paz y la justicia en la galaxia, para resolver el conflicto...»

Pero hasta ahí llegó la ilusión. El *Episodio I* supuso un autentico jarro de agua fría en múltiples aspectos. En primer lugar, George Lucas creó un guión excesivamente cargado de infantilismo. El tono era demasiado ligero, funcionaba como espectáculo para niños pero alejaba a los que habían crecido con la primera trilogía y habían disfrutado de un equilibrio entre entretenimiento de masas y desarrollo de personajes. En este caso, nos encontramos ante un autentico desperdicio de casting puesto que Ewan McGregor, Natalie Portman y Samuel L. Jackson tuvieron personajes cuyo esquematismo rozó lo risible. Solo Liam Neeson dispuso de algo más de sustancia en el papel del Maestro Jedi Qui-Gon Jinn pero la inclusión de las células midiclorianas en la explicación de lo que representa la Fuerza, lastró a su personaje. Ian McDiarmid retomó su papel como el ahora senador Palpatine y rayó a gran altura pero no fue suficiente para compensar las andanzas de un Anakin Skywalker, interpretado por un niño de ocho años llamado Jake Lloyd, cuya falta de interés y poco talento provocó un alto grado de desconexión entre la mayor parte del público.



La nueva puesta en escena, repleta de grandes escenarios y personaje virtuales por doquier, fue capaz de mostrar en pantalla imágenes de gran impacto. Pero el equilibrio entre argumento y espectáculo visual resultó renqueante. Y mientras personajes ridículos como Jar Jar Binks se apoderaban de minutos y minutos de metraje, la película se iba debilitando. Faltaba la rugosidad y la fiereza de esa puesta en escena, más natural, presente en la trilogía original. George Lucas se defendió diciendo que quería mostrar una sociedad más evolucionada al no haber recibido aún el impacto de la guerra. Pero eso no cuela. En cuanto a la potencia de los combates con espada láser, es cierto que tanto Vader como el anciano Kenobi no podían hacer grandes aspavientos luchando pero también hay que admitir que en los 70 no habían especialistas de combate como Nick Gillard o Ray Park, que interpreta a Darth Maul.

La ausencia de personajes carismáticos y la reducción del rodaje en exteriores tampoco ayudaron a que *La Amenaza Fantasma* se haya mantenido bien con el tiempo. Viéndola de nuevo, queda patente su nivel anecdótico dentro de la saga. El excesivo infantilismo gustó a los más pequeños pero el público más adulto resultó dañado por la experiencia y el escepticismo empezó a crecer con vistas al estreno de las precuelas restantes. Esa gran ilusión, desatada tras dieciséis años de espera, se diluyó como un azucarillo en una taza de café.

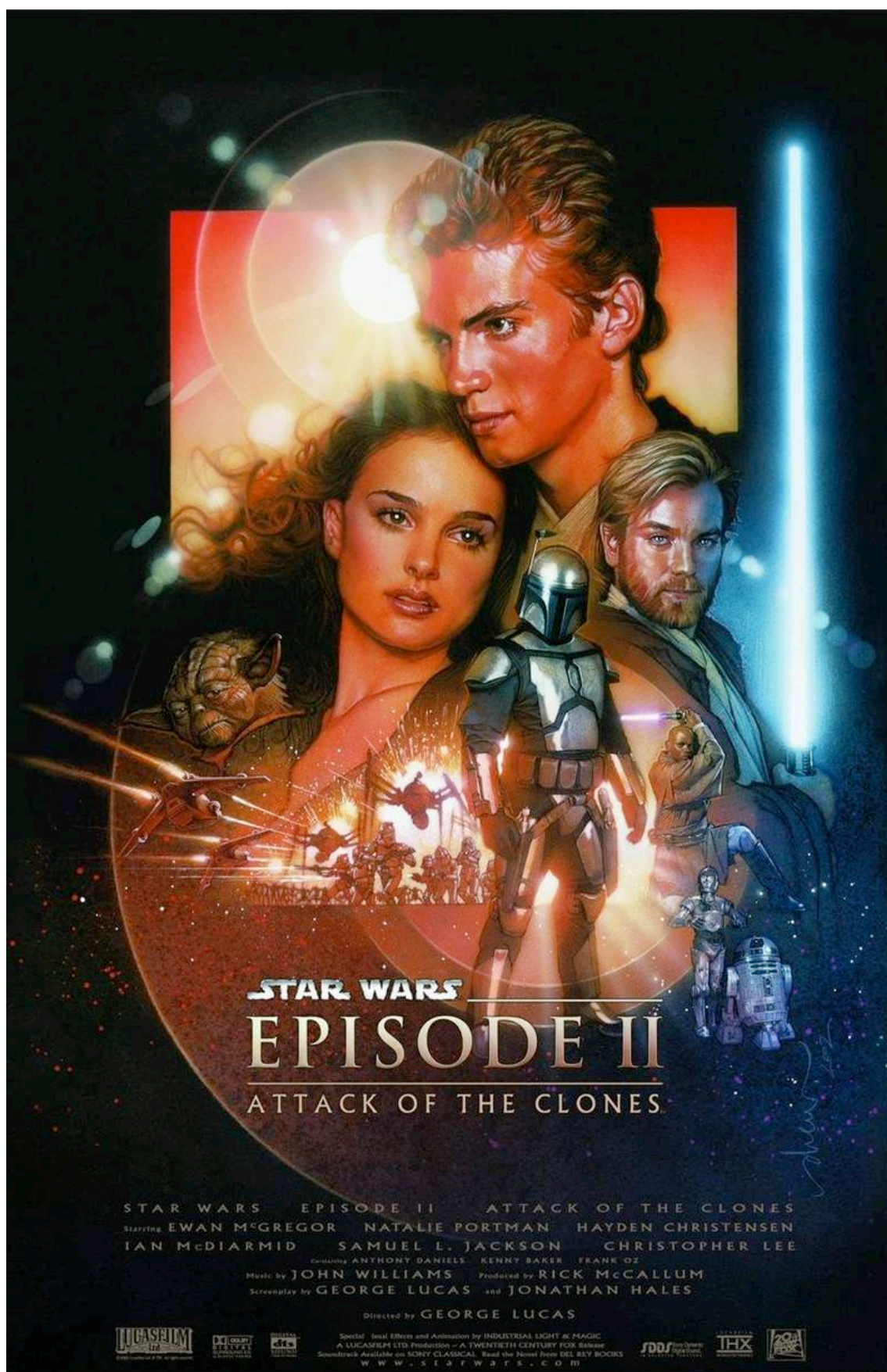
La Amenaza Fantasma se sitúa treinta y dos años antes de la batalla de Yavin. Muchos creíamos que esta saga debía empezar con un Anakin más adulto y cercano a su viaje al lado oscuro. Las Guerras Clon, por consiguiente, no debían haber sido una trama de arranque y conclusión entre películas sino un elemento protagonista en las precuelas. Esta historia pueril, plagada de misticismo y midiclorianos, no era un buen inicio teniendo en cuenta el material con el que se podía trabajar.

Hubo pocos elementos positivos en la película más allá de la partitura musical de John Williams. Uno de ellos fue la maniobra maestra del senador Palpatine para iniciar un doble juego que acaba colocándole como Canciller Supremo de la República. El otro *input* positivo fue la aparición de un aprendiz Sith cuya destreza era imparable: Darth Maul. A pesar de tener una presencia reducida en pantalla y de estar algo desaprovechado, no cabe duda que la idea de crear a alguien así revela que a George Lucas aún le quedaba algún cartucho de los buenos.



El éxito comercial de la película y de las precuelas en general se debió más a la fe inquebrantable del público mayoritario que a la aprobación general del mismo sobre lo que estaban viendo. Si estas películas se hubieran estrenado sin pertenecer a la saga **Star Wars**, probablemente estaríamos hablando de proyectos fallidos de ciencia-ficción al estilo *John Carter*. Pero la marca **Star Wars** es muy potente. Afortunadamente, el paraguas de la franquicia permitió que, al final, con un *Episodio III* altamente convincente en muchos de sus aspectos, pudiéramos aceptar estas aportaciones con más magnanimidad.

EPISODIO II: EL ATAQUE DE LOS CLONES



«Hay inquietud en el Senado Galáctico. Varios miles de sistemas solares han declarado su intención de abandonar la República. Este movimiento separatista, liderado por el misterioso Conde Dooku, ha provocado que al limitado número de Caballeros Jedi les resulte difícil mantener la paz y el orden en la galaxia. La senadora Amidala, la antigua reina de Naboo, regresa al Senado Galáctico para dar su voto en la crítica cuestión de crear un Ejército de la República que ayude a los desbordados Jedi...»

Diez años después de los acontecimientos narrados en *La Amenaza Fantasma*, presenciamos el inicio de una rebelión contra la Antigua República. Anakin es ahora un joven de diecinueve años que ha acumulado un buen número de misiones junto a su maestro, Obi-Wan Kenobi. Sin embargo, Anakin nunca ha podido romper con sus lazos emocionales y acumula mucho sufrimiento interior que se acrecienta al volver a ver a la ahora senadora Padmé Amidala. Los eventos conduciran irremisiblemente al inicio de una tragedia mientras la galaxia afronta un conflicto bélico en el que el nuevo ejército clon de la República será la punta de lanza.

En 2002 se estrenó *El ataque de los clones*. Más allá del título que, en su momento, provocó alguna que otra burla observamos como hubo cierta mejoría respecto a la película predecesora. George Lucas captó parte del mensaje y redujo la presencia en pantalla de Jar Jar Binks centrándose más en las intrigas de Coruscant, los movimientos del Canciller Palpatine, y un último acto en Geonosis que puede considerarse como el inicio de las Guerras Clon.

Lucas planteaba el Episodio II como una «historia de amor» entre Anakin y Padmé. Para tratar un tema en el que no era precisamente hábil decidió llamar a uno de los guionistas de *Las aventuras del joven Indiana Jones*, Jonathan Hales. El libreto se nutrió de las aportaciones de ambos e incluyó mayor tiempo en pantalla para Samuel L. Jackson, la aparición de Jango y Boba Fett, y una batalla final con un gran número de Jedis en acción, incluyendo a Yoda.

El argumento trató de oscurecerse un poco más con la presencia del Conde Dooku, un Jedi convertido al Lado Oscuro y servidor de Darth Sidious. Contar con Christopher Lee para el papel supuso un gran acierto y sus presencias, diseminadas a lo largo de la película, son uno de los mejores elementos de la cinta. Sin embargo, la historia de amor chirría por todas sus vertientes.

En primer lugar, Lucas eligió a Hayden Christensen para interpretar a un Anakin que empieza a mostrar importantes signos de rebeldía y exceso de ego. Anakin debía ser una especie de James Dean galáctico pero la pobre interpretación de Christensen no siempre traslada debidamente esas sensaciones al público.

La trilogía original siempre había mostrado elementos naíf. Destilaba momentos de ingenuidad controlada y divertimento. Sin embargo, el principal problema de las dos primeras entregas de la nueva trilogía fue que esa ingenuidad se convertía en cursilería. Hay momentos, en la relación entre Padmé y Anakin, que son profundamente risibles y provocan vergüenza ajena. En este sentido, quiero destacar la conversación entre ambos sobre la hierba

del País de los Lagos. Allí hay un par de frases que recuerdan más a las series *Beverly Hills 90210* y *The O.C.* que a *Star Wars*.

En las secuencias en Tatooine la situación pareció mejorar aunque Hayden Christensen seguía sin resultar creíble expresando emociones. La conclusión en Geonosis resulta interesante aunque el exceso de criaturas digitales resulta superfluo hasta que aparecen los Jedi y asistimos a un interesante combate que enfrenta a Obi-Wan y su discípulo contra el siniestro Conde Dooku. La aparición final de Yoda impactó en un primer momento pero, con el paso del tiempo, esas cabriolas computerizadas que realiza el venerable maestro no cuadran con la imagen digna y honorable que teníamos de él en la trilogía original.

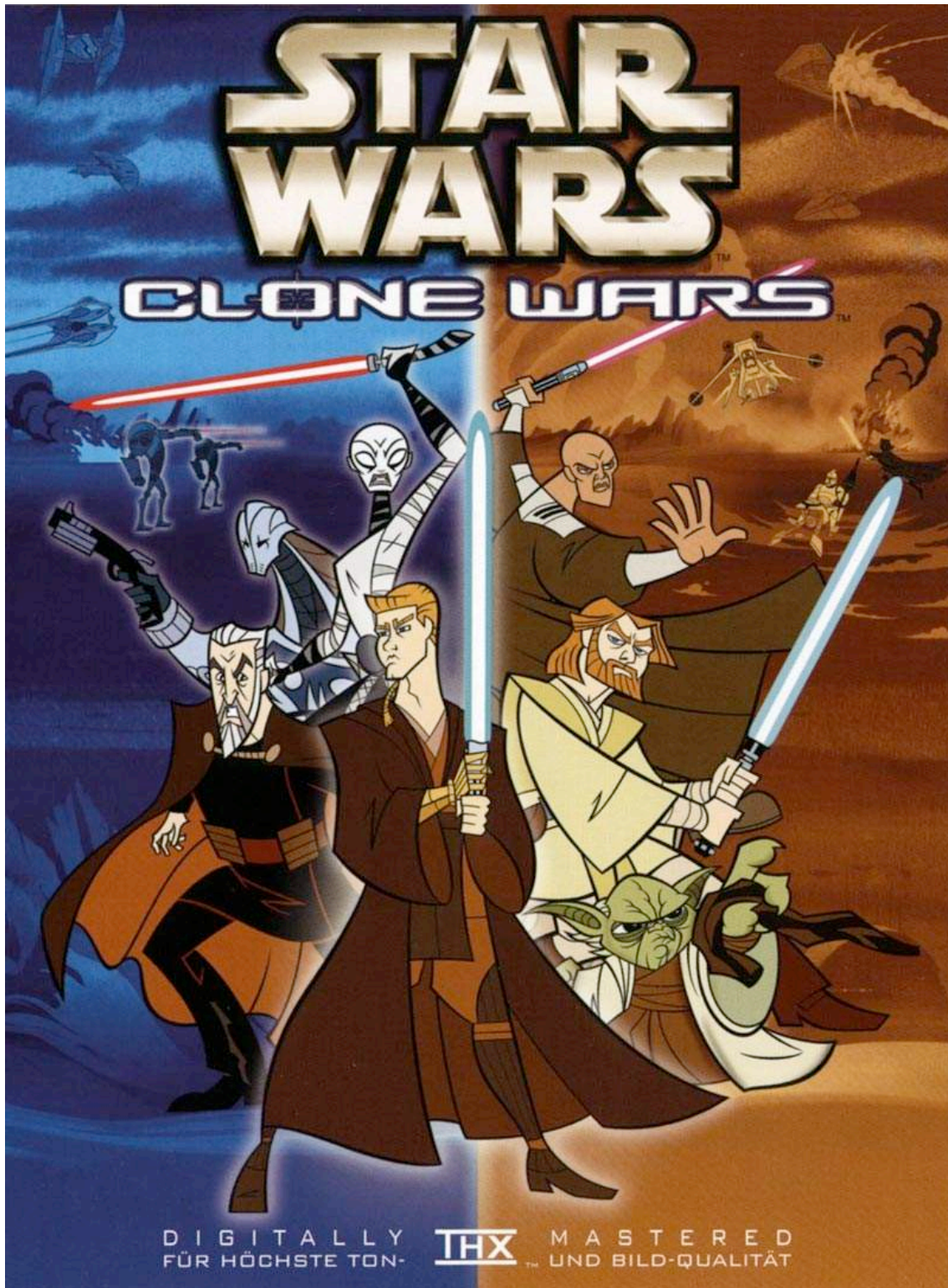


La trama en Kamino, con los clonadores y Jango Fett, estuvo correcta pero podía haber dado mucho más de sí. El enfrentamiento en el cinturón de asteroides con el *Slave I* de Jango equilibró, en parte, lo que no se había logrado en el acuoso planeta. La falta de desarrollo en los personajes que están en el bando de la luz, continuó siendo un fuerte lastre para la película.

Todo ello no fue óbice para que la película volviera a recaudar gracias a su fortaleza como marca y a la continua ilusión de ver algo mejor por parte de la audiencia más fiel. Gran parte de las opiniones de los fans más acérrimos hablaban de la necesidad que hubiera habido una batalla más. Pero no todo podía entrar en una película que era, fundamentalmente, una «historia de amor».

Como dato curioso, cabe decir que con este film se rodaron los últimos exteriores de la nueva trilogía. George Lucas consiguió su propósito de evitar las localizaciones y los viajes, algo que le cansaba especialmente. En esta ocasión, se volvió a rodar en Túnez añadiéndose localizaciones en el Lago de Como y Caserta (Italia). Los interiores se filmaron en los Fox Studios de Sydney (Australia) y en Elstree (Inglaterra). Se aprovechó la estancia en Túnez para rodar la secuencia final del Episodio III, aquella en que Obi-Wan entrega al Luke recién nacido a la pareja formada por Owen y Beru Lars. En ningún caso, George Lucas iba a volver a Túnez y a su calor sofocante.

CLONE WARS



Star Wars. *Episodio II: El ataque de los clones* concluye con el estallido de las Guerras Clon. Sabiendo que el *Episodio III* reanudaría la trama con el final de dicha contienda, George Lucas decidió mostrar el desarrollo de la misma mediante series de animación.

La primera de ellas fue la que se emitió en el canal infantil Cartoon Network entre 2003 y 2005. Impresionado por sus logros en *Samurai Jack*, Lucas contrató al animador Genndy Tartakovsky para que desarrollara una serie, con animación tradicional 2-D, en la que primara el estilo ágil que había imprimido a sus anteriores proyectos.

El concepto de la serie era rápido y directo. Se trataba de crear diez micro-secuencias que explicaran momentos concretos de la trayectoria de los personajes durante las Guerras Clon. La primera temporada consta de diez episodios que no rebasan los tres minutos de duración. Los micro-capítulos empiezan tres meses después de la batalla de Geonosis y en ellos vemos las andanzas de Anakin y Obi-Wan en la ofensiva contra el Clan Bancario en Muunilinst. También hay un episodio dedicado a Kit Fisto en Mon Calamari así como los acontecimientos que conducen al reclutamiento de una nueva Sith, llamada Asajj Ventress, por parte del Conde Dooku.



La serie obtuvo un notable éxito y fue especialmente valorada la forma en que consiguió compactarse la narración en un formato tan reducido. El proyecto no escondía su vocación claramente infantil y no cabe duda que sedujo a toda una nueva generación de chavales que vieron en la pequeña pantalla algo que les llamó poderosamente la atención. George Lucas se encargó de crear el hilo de los episodios y Tartakovsky tradujo esas «píldoras» en unas imágenes de animación tradicional poderosa.

La segunda temporada, emitida en 2004, continuó con el mismo formato. En la misma presenciamos el enfrentamiento entre Anakin y Ventress. La refriega se salda con la victoria del primero haciendo uso de características propias del Lado Oscuro. También vimos, por primera vez, a Yoda y Mace Windu en sendas misiones. Hubo capítulos particularmente interesantes como aquél que se localizaba en el Templo Jedi de Ilum, donde se concentran los cristales que después serán usados para los sables láser.



La serie siempre destacó por incorporar unos escenarios parecidos a la saga fílmica pero pasados por el filtro de la simplicidad y efectividad. Los resultados fueron siempre excelentes puesto que el proyecto era la plataforma ideal para atraer a los jóvenes hacia la saga de películas. La segunda temporada finalizó con la aparición de un amenazador personaje, conocido por defenestrar a cuantos Jedi se le ponían por delante: el malévolo y peligroso General Grievous.

El proyecto debía cubrir el lapso de tres años entre el *Episodio II* y el *Episodio III* y, llegados a 2005, se anunció que la conclusión de la serie tendría un nuevo formato. Se emitirían cinco capítulos de quince minutos en los que se podrían desarrollar mejor las tramas conclusivas además de incorporar mucho más diálogo entre personajes. Se perdería esa frescura e inmediatez pero se ganaría en capacidad argumental. Esta temporada definitiva nos emplaza a conocer a Anakin como Caballero Jedi consolidado mientras visualiza un sueño premonitorio en Nelvaan que le enfrenta con sus demonios internos. La invasión de Coruscant por parte de los Separatistas convierte los últimos capítulos en un festival de acción en el que Yoda y Mace Windu destacan poderosamente. Mientras tanto, Grievous irrumpe arrasándolo todo a su paso y secuestrando al Canciller Palpatine. Las fuerzas de la República se concentran en la órbita del planeta y empieza la batalla definitiva que, a su vez, abrirá el *Episodio III: La venganza de los Sith*.

Star Wars: Clone Wars supuso un gran éxito para Lucasfilm y Cartoon Network. Su estilo diáfano cautivó a público y crítica llegando a obtener cuatro premios Emmy. Esta frescura que inundó el proyecto y la preferencia por una animación práctica que nunca está por encima del argumento, fue quizá el secreto de su éxito.

Posteriormente, llegaría una nueva propuesta en animación CGI y 3-D que resultó más brillante a nivel técnico pero que se eternizó demasiado en pantalla. La falta de un objetivo claro también la perjudicó aunque hay que reconocer que incluye tramas importantes y aporta muy buenos elementos al canon de *Star Wars*.

THE CLONE WARS



Las Guerras Clon, a pesar de ser un conflicto armado que marcó un antes y un después en la historia reciente de la Galaxia, y que desembocaría en la creación del Imperio de su yugo a lo largo y a lo ancho de la Galaxia, en las películas no se trataron en profundidad. En *El ataque de los clones* vimos cómo se desencadenaba en Geonosis con el enfrentamiento entre los droides de los Separatistas y los clones de la República; mientras que, en *La venganza de los Sith*, pudimos presenciar su final, con los sith alzándose de nuevo, con Palpatine y Darth Vader a la cabeza, a la vez que exterminaban a todos los Jedi. Pero entre ambas películas hay un lapso de tiempo muy amplio en el que pasaban muchas cosas, y todas ellas transcendentales para el avance de la guerra.

Algo que el cine no podía permitirse llevar a cabo, fue perfecto para que el universo **Star Wars** siguiera vivo de manos de la televisión, en concreto de la animación. Las Guerras Clon era un territorio que ya se había explorado en *Star Wars: Clone Wars*, sin embargo fue algo breve, y con muchas posibilidades. Así pues, con el mantenimiento de personajes de las películas, como Obi-Wan, Anakin, Dooku y Grievous, otros procedentes de la anterior serie, como Asajj Ventress, y la incorporación de nuevos, como la protagonista Ahsoka Tano, la padawan de Anakin Skywalker, *The Clone Wars* se dedicó a explorar todo tipo de historias relacionadas con el importante conflicto que asoló la Galaxia. Se trataron grandes argumentos como importantes batallas, y relevantes para el futuro del gobierno, como conflictos diplomáticos, como los protagonizados por Padmé, pero también se narraron historias más pequeñas, en las que conocíamos el día a día de, por ejemplo, los clones, planetas alejados del conflicto, así como otras historias para nada relacionadas con la guerra. Este es el caso del capítulo 2x17 «Cazarrecompensas», en el que se adapta la ya clásica historia de Akira Kurosawa de *Los siete samuráis* de una forma brillante, demostrando de donde procede mucha de la inspiración e idiosincrasia de los Jedi.



Por otro lado, esta serie tuvo la oportunidad de descubrir personajes que apenas aparecían en las películas, como el propio Grievous o el Conde Dooku, que se convierten en los villanos principales de la trama, aprovechando el máximo potencial de dos personajes que, si bien importantes, era secundarios en las películas.

The Clone Wars se convirtió en un cajón de sastre, pero en el buen sentido de la palabra. A lo largo de las seis temporadas se aprovecharon todas

aquellas ideas que se habían quedado fuera de las películas, expandiendo aún más el universo. De este modo se exploraron tramas tan atractivas para el público como los mandalorianos o la vida del joven Boba Fett. Incluso se recuperó a Darth Maul, un personaje importantísimo, que tiene una legión de fans impresionante, y que, para muchos, murió injustamente en la gran pantalla, pudiendo tener una historia y un recorrido mucho más largo en el universo, renovándose para convertirse en uno de los antagonistas más relevantes en la etapa final de la serie.



A pesar de que en poco tiempo esta serie se estableció como elemento principal del universo, el camino que tuvo que recorrer estuvo plagado de obstáculos. En primer lugar, tras producir los episodios piloto del primer arco argumental, gustaron tanto a George Lucas y a los productores, que se decidió estrenarlos como un largometraje de animación. Tras su éxito, se retomó el proyecto inicial de la serie de televisión con capítulos de veinte minutos, y así se siguió produciendo hasta que una noticia explotó en el mundo del cine, Lucasfilm Ltd. había sido adquirida por Disney y, por lo tanto, era imposible que esta serie pudiera seguir emitiéndose en Cartoon Network. Ante esta imposibilidad, sumado a las nuevas perspectivas creativas de Disney, se decidió terminar la quinta temporada y poner fin a la trama. Sin embargo, trece capítulos de una sexta temporada que no se emitió habían sido producidos, y se optó por ofrecerlos en apenas unas semanas a través de la cadena Netflix, en la que la serie dio un último pero poco ruidoso coletazo.

A parte de este abrupto final, justo cuando la trama alcanzaba historias que enganchaban a más no poder, poco después del final de la emisión en Netflix, coincidiendo con la puesta en venta en DVD, se hizo público el orden de visionado correcto, ya que, para la emisión, se varió dicho orden en pos de unos motivos que, a priori, parecen desconocidos.

A pesar de todo ello, *Star Wars: The Clone Wars* se convirtió en un lazo perfecto entre *El ataque de los clones* y *La venganza de los Sith*, rellenando el vacío que suponían las Guerras Clon. Además, se convirtió en el precedente perfecto para que el universo **Star Wars** siguiera expandiéndose a través de series de animación de calidad, como la reciente *Star Wars: Rebels*, que tendrá la todavía más ardua tarea de unir dos episodios tan distantes en el tiempo como son *La venganza de los Sith* y *Una nueva esperanza*.

EPISODIO III: LA VENGANZA DE LOS SITH



Las luces se apagaron, el silencio fue ganándose terreno, solo se oían algunos murmullos de un público impaciente. De pronto, el logo de LucasFilm Ltd. Aparece en la pantalla y el pelo empezó a erizarse, a la vez que se oye a alguien imitando a R2-D2... Pero antes de que se le haga callar, dos enormes palabras se estampan en un fondo estrellado **STAR WARS...** Y un sonoro aplauso arranca entre las butacas a la vez que la música que todos los de la sala conocen empieza a sonar haciendo retumbar las paredes... El momento había llegado, ese momento que muchos esperábamos desde hacía años, la película que cerraba todo un ciclo, por fin conoceríamos el principio y el fin de todo aquello que nos sabíamos al dedillo... *Star Wars. Episodio III: La venganza de los sith* se había estrenado...

«¡Guerra! La República se desmorona bajo los ataques del despiadado Lord Sith, el Conde Dooku. Hay héroes en ambos bandos. El mal está por doquier. En una contundente jugada, el diabólico líder droide, el General Grievous, ha irrumpido en la capital de la República y ha secuestra al Canciller Palpatine, líder Senado Galáctico. Mientras el ejército droide separatista trata de huir de la capital sitiada con su valioso rehén, dos Caballeros Jedi lideran una misión desesperada para rescatar al Canciller cautivo...»

La venganza de los Sith es una de las películas más maduras y dramáticas de la saga, luchando por ese honor con *El Imperio contraataca*, pero a diferencia de esta, en su momento fue catalogada para mayores de 13 años, algo que nunca había sucedido hasta entonces en la saga. Y no solo el argumento ha evolucionado, sino que también los personajes han dado un paso más allá dejando de ser unos adolescentes para convertirse en unos adultos hechos y derechos. Por ejemplo, Obi-Wan es un experto maestro perteneciente al consejo jedi, y que en más de una ocasión suelta la frase: «Tengo un mal presentimiento», equiparable a la mítica: «Soy demasiado viejo para esta mierda» de Danny Glover en la serie *Arma Letal*.

Además de Obi-Wan y de los personajes habituales de esta trilogía, como Padmé, Anakin o Mace Windu, pocos son las nuevas incorporaciones, ya que no podían introducirse en una trama que ya se conocía como seguía, pero no como se enlazaba. Así que, a parte del importantísimo retorno de Chewbacca y de los wookies, y del General Grievous, el temido cyborg —cuya tecnología es el preámbulo de la de Darth Vader—, no aparecen personajes nuevos relevantes para la saga. Por este mismo motivo, también serán muchos los que serán eliminados o apartados del argumento, como la mayoría de los jedi, que morirán casi extinguiéndose.

Sin embargo, hay una incorporación que destaca sobre todas las demás, aunque sea breve, y que sirve como el nexo perfecto entre una trilogía y otra, y no es otra que la de Darth Vader, siendo uno de los momentos más esperados de la película. De entre los cincuenta y tres días que duró el rodaje, hubo uno que destacó sobre todos los demás, el 1 de septiembre de 2003. Ese día, en un estudio repleto de personas con la piel erizada por la emoción y bajo la atenta mirada de Georges Lucas, Hayden Christensen tuvo el honor de enfundarse el traje negro de Darth Vader para completar el cambio de Anakin Skywalker. En una escena que pasará a la historia como una

de las más esperadas del cine, vemos como Anakin es transformado, mediante prótesis y el archifamoso traje, en el icono de una generación, Darth Vader.



Es por ese motivo, que esta película puede que sea una de las más importantes de la saga, ya que, dejando al margen su calidad como cinta de ciencia ficción, es la que responderá a una pregunta que todos los seguidores de **Star Wars** se hacían desde que se estrenó *El Imperio contraataca*: ¿Qué le sucedió a Anakin para que se convirtiera en el temido Darth Vader? Como el mismo Rick McCallum asegura:

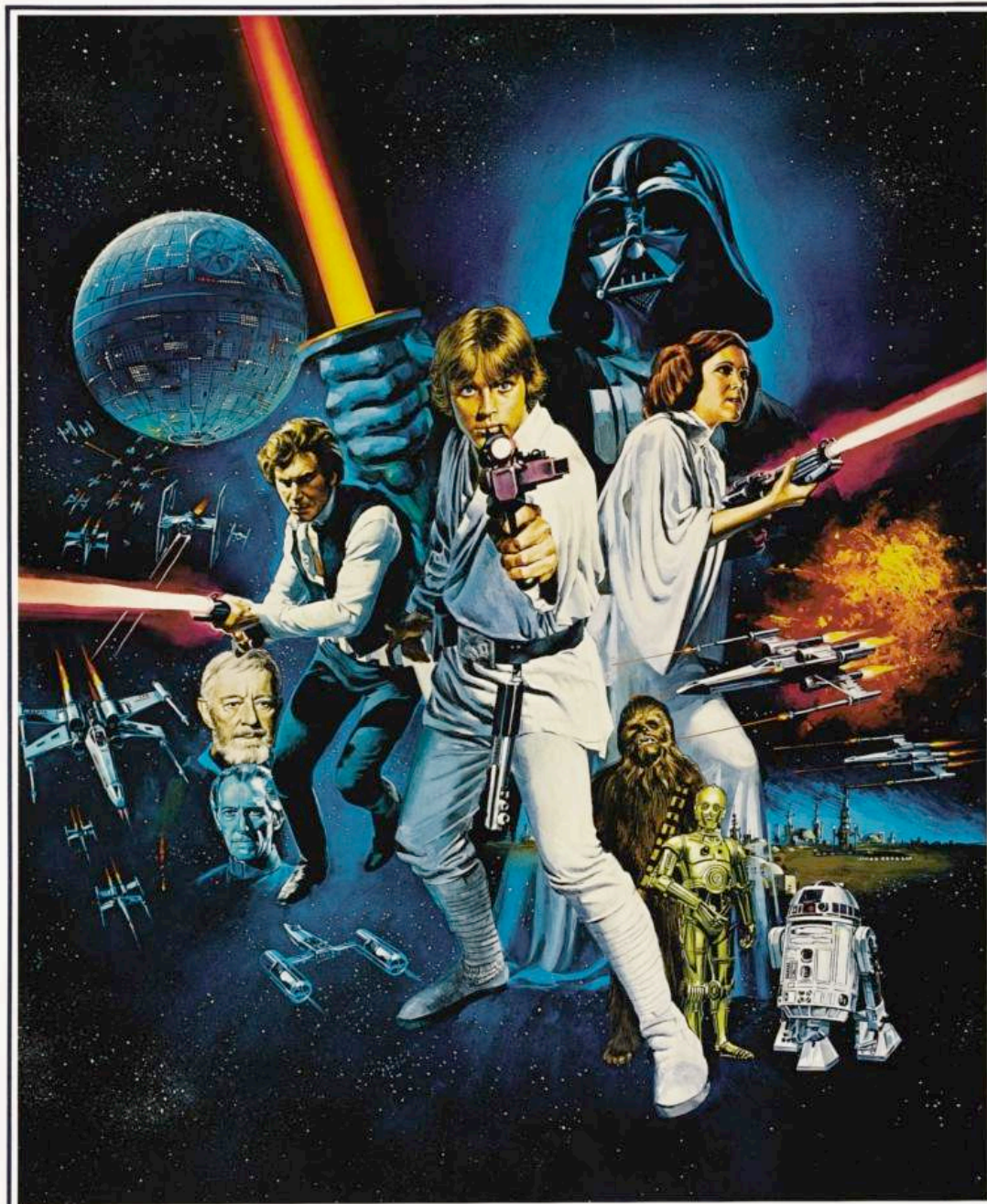
«Cuando ves la primera película, sabes que Vader es el malvado, pero ignoras qué le ha llevado a ser como es, a tomar las decisiones que ha tomado y a convertirse en lo que se ha convertido.»

Y no solo esa, sino que también se responde a dudas tan importantes como: ¿Qué les pasa a los jedi? ¿Cómo nace el Imperio Galáctico? Así que, en este sentido, el *Episodio III* se convierte en una pieza esencial de la saga, ya que, nos guste o no, actúa como el último eslabón y gran final. Como momento álgido de la película, justo después de ver como todos los jedi que habíamos ido conociendo a lo largo de las dos anteriores películas, la acción nos lleva hasta el peligroso planeta Mustafar, donde Obi-Wan deberá enfrentarse al que una vez fuera su aprendiz y que ahora se ha unido al lado oscuro, Anakin Skywalker, mientras los ríos de lava los rodean y amenazan en tragarlos en cualquier momento. Será en ese momento, cuando la luz y la oscuridad se enfrentaran, y Obi-Wan no podrá evitar decirle a Anakin:

«¡Tú eras el elegido! El que destruiría a los Sith, no el que se uniría a ellos. El que vendría a traer el equilibrio a la Fuerza, no a hundirla en la oscuridad.»

Una sentida afirmación, que sirve como colofón para entender en la situación en la que acaba la Galaxia al final del *Episodio III*, dejando la trama en la situación perfecta para enfrentarnos a la trilogía original. Siendo más un «continuará» que no un «fin». *La venganza de los Sith* es el broche final a más de veinte años de espera para la mayoría de los fans.

EPISODIO IV: UNA NUEVA ESPERANZA



TWENTIETH CENTURY-FOX Presents A LUCASFILM LTD. PRODUCTION **STAR WARS**

Starring **MARK HAMILL HARRISON FORD CARRIE FISHER**

PETER CUSHING

and
ALEC GUINNESS

Written and Directed by
GEORGE LUCAS

Produced by **GARY KURTZ** Music by **JOHN WILLIAMS**

STAR WARS

Making Films Sound Better
DOLBY SYSTEM
Noise Reduction - High Fidelity

PANAVISION® PRINTS BY DE LUXE® TECHNICOLOR®

(Original Motion Picture Soundtrack on 20th Century Records and Tapes)



ONE SHEET STYLE "C"

Tras cinco años de duro trabajo, centenares de borradores, enfrentamientos con los productores, rodajes imposibles, efectos especiales casi imposibles y un montaje que por poco le cuesta la vida, George Lucas había logrado su objetivo, producir su *space-opera*. Por fin, la calurosa tarde californiana del 25 de mayo de 1977, en el Teatro Chino Grauman de Hollywood, una masa de gente —entre los que se encuentra Samuel L. Jackson— espera poder entrar en el estreno más esperado y desconocido del año: *La Guerra de las Galaxias*. Las luces se apagan súbitamente y empieza el espectáculo...

«Nos encontramos en un período de guerra civil. Las naves espaciales rebeldes, atacando desde una base oculta, han logrado su primera victoria contra el malvado Imperio Galáctico. Durante la batalla, los espías rebeldes han conseguido apoderarse de los planos secretos del arma total y definitiva del Imperio, la Estrella de la Muerte, una estación espacial acorazada, llevando en sí potencia suficiente para destruir a un planeta entero. Perseguida por los siniestros agentes del Imperio, la Princesa Leia vuela hacia su patria, a bordo de su nave espacial, llevando consigo los planos robados, que podrán salvar a su pueblo y devolver la libertad a la galaxia...»

Argumentalmente han pasado veinte años desde el fin de las Guerras Clon y el exterminio de los Jedi, pero, en 1977, todo eso no se sabía, solo eran apuntes en las libretas de Lucas, ante los ojos del público se abría todo un nuevo universo repleto de personajes sorprendentes, originales culturas y un sinfín de tramas en las que los protagonistas podían verse sumergidos. Pero, ¿qué hubiera pasado si George Lucas hubiera podido hacer la película que, en un principio, tenía en mente? Pues que en lugar de tener **Star Wars** tendríamos una versión de Flash Gordon en la que, muy probablemente, no sonaría la música de Queen. Por que, para aquellos que no lo sepan, en un principio Lucas quería adaptar la historia de este personaje, sin embargo, al saber que los derechos pertenecían al productor italiano Dino De Laurentiis, decidió inventarse su propia saga espacial.

Partiendo de un solo tratamiento de catorce páginas, Lucas escribió un guión que sufrió un sinfín de cambios —sin ir más lejos, el protagonista pasó de llamarse Starkiller a Skywalker—, pero siempre manteniendo la esencia de la trama, la lucha de un grupo de rebeldes contra un malvado Imperio Galáctico.

Para protagonizar su película, George Lucas quería a un reparto joven y desconocido, que se implicara en el proyecto y que encajara a la perfección con los tres personajes que había visionado. En primer lugar, la chica, Leia Organa, una poco habitual princesa, para la que escogió a Carrie Fisher —aunque también se postularon para papel Cindy Williams o Jodie Foster—; un chico joven, un idealista que desea poner su granito de arena, papel que recayó en los hombros de Mark Hamill; y finalmente, un aventurero contrabandista un poco cara dura, para el que Lucas escogió a Harrison Ford entre actores de la talla de Kurt Russell, Nick Nolte o Christopher Walken.

Además de las tres caras jóvenes, el reparto lo completaron David Prowse que se puso el traje de Darth Vader, pero no le dio la voz, tarea que se hizo cargo James Earl Jones —aunque también se había barajado a Orson

Welles—; Anthony Daniels y Kenny Baker como C-3PO y R2-D2; Peter Cushing como el malvado Moff Tarkin; y el inigualable Sir Alec Guinness que se convirtió en Obi-Wan Kenobi, a pesar de que Lucas quería a Toshiro Mifune, sin embargo el británico le agradó el papel y cumplía el deseo de la productora, tener el pedigrí suficiente para que hubiera alguna cara conocida en el cartel.



A pesar de todos sus esfuerzos, parecía como si todo estuviera en contra de la película. El primer día de rodaje en Túnez cayeron las precipitaciones más importantes en el Sáhara en cincuenta años. Durante el día se llegaba a los cuarenta grados centígrados, haciendo que Anthony Daniels perdiera dos kilos diarios al meterse dentro la armadura de C-3PO, si hablar que, al final del rodaje, la mayor parte del equipo acabó con disentería.

La cosa no mejoró cuando se trasladó el rodaje a los estudios Elstree de Londres, donde los actores se tomaban a cachondeo las escenas, creyendo que estaban en una película para niños. Además, la productora apremiaba a Lucas para acabar el rodaje, obligándole a dividir el rodaje en diversas unidades, y a ir de una a otra en bicicleta.

En una película de ciencia ficción como *La Guerra de las Galaxias*, un de los elementos más importantes y esenciales son los efectos especiales. Hoy en día todos los estudios y productoras tienen su división de efectos especiales, pero a finales de la década de los setenta la mayoría de ellos se habían desprendido de estos especialistas, debido, entre otros motivos, por que la mayoría de producciones iban en otro sentido mucho más realista. Por ese motivo, Georges Lucas se vio obligado a crear ILM (Industrial Light & Magic) para que dotaran de elementos fantásticos a esta película, ya que sin ellos no serían más que un grupo de actores simulando luchar en el espacio o

con balas invisibles. Pero, incluso así, *La Guerra de las Galaxias* por poco mata a Lucas, llevándolo a una subida de tensión que al ser diabético se agravó, pasando una noche en el hospital, donde presentó hipertensión y agotamiento. Aunque la cosa había empezado en Túnez, lo que provocó este altibajo fue el hecho de que de los más de trescientos efectos, solo se habían hecho tres con más de la mitad del presupuesto.

Tras un durísimo montaje, en el que Lucas se vio obligado una vez más a intervenir por el bien de la película, la cinta estaba lista para ser estrenada en mayo de 1977, y se hizo sin pases previos, sin avances para la prensa, todo aquel que quisiera descubrir que era *Star Wars* debía ir a las salas de cine. Solo un pequeño grupo de afortunados, entre los que se encontraban Brian De Palma y Steven Spielberg, tuvieron la oportunidad de ver una versión preliminar de la película en marzo de 1977, que los dejó sin palabras. La idea era buena, el trabajo perfecto pero, aquello sería el gran éxito en el que confiaba que se convirtiera Lucas, la mayoría lo dudaron, solo Spielberg le dio la razón a su amigo.

En una magnífica operación comercial, Lucas y el departamento de marketing decidieron explotar su mayor baza, los seguidores de la ciencia ficción. A estos se les promocionó la película de tal forma que, como sucede hoy en día, todo un gran séquito de fans esperaban el estreno con ansia, asegurando que las salas se llenaran con ese sector del público, y con las esperanzas puestas de que no fuera el único. Y, como ya hemos dicho, no lo fue.

Una de las múltiples genialidades de esta película es la conceptualización de sus personajes que, si bien era la primera película, todos sus protagonistas eran presentados con un trasfondo muy bien definido, de tal forma que en seguida tienes la sensación de conocerlos, como si hiciera años que sigues sus aventuras. En este mismo sentido, no solo los personajes parecen tener un pasado, sino todo el entorno, los escenarios, las naves y los uniformes, como si fueran algo que hace décadas y siglos que ha sido así, otorgándole al universo un pasado histórico más que convincente. Desde el usado traje de Darth Vader, al destartalado aspecto del Halcón Milenario, pasando por la pierna de otro material de C-3PO, todo nos indica que esta galaxia «muy, muy lejana» no ha nacido de la noche a la mañana, sino que también tiene un pasado, como el nuestro.

Sin duda alguna, *La Guerra de las Galaxias* o *Una nueva esperanza*, como prefiramos llamarla, es una de las mejores películas de la historia, a que, a día de hoy, unos cuarenta años después de su estreno, sigue teniendo todos los elementos para que millones de personas sigan disfrutando con ella como si fuera el estreno de la última semana. Y con ello no nos referimos solo a los efectos especiales y a las explosiones, sino el carácter del argumento, que sigue teniendo vigencia todavía hoy, ya que es una clara exposición de la eterna lucha entre el bien y el mal, entre la luz y la oscuridad, entre los buenos y los malos, caracterizada en personajes muy bien perfilados en un bando y otro, ya que incluso Han Solo, que empieza como un mero contrabandista, acaba siendo uno de los héroes.

Star Wars. Episodio IV: Una nueva esperanza trastocó la manera de hacer cine, cambiando el curso de la historia, ya que no solo abrió un género de una minoría al gran público, sino que cambió el concepto de las grandes productoras y de su fuerte control creativo sobre las películas.

EPISODIO V: EL IMPERIO CONTRAATAACA



«Son tiempos adversos para la Rebelión. Aunque la Estrella de la Muerte ha sido destruida, las tropas imperiales han hecho salir a las fuerzas rebeldes de sus bases ocultas y las persiguen a través de la galaxia. Tras escapar de la terrible flota imperial, un grupo de guerreros de la libertad, encabezados por Luke Skywalker, ha establecido una nueva base secreta en el remoto mundo helado de Hoth. El malvado lord Darth Vader, obsesionado por encontrar al joven Skywalker, ha enviado miles de sondas espaciales hacia las infinitas distancias del espacio...»

Tras el colosal éxito de *Star Wars: Una nueva esperanza* en 1977, George Lucas se puso manos a la obra para continuar la saga con el empuje que le había dado el respaldo de crítica y público. Las relaciones con la junta directiva de 20th Century Fox, sin embargo, seguían siendo tensas puesto que Lucas quería producir el siguiente film de forma independiente y sin limitaciones de presupuesto. El cineasta californiano tenía ahora el apoyo de las cifras de recaudación y mantenía una buena relación con el nuevo presidente del estudio, Alan Ladd Jr.

Así que se dispuso a llevar a cabo el sueño de su vida, producir el film como un *outsider* de Hollywood contando con Fox solo para la distribución. Consiguió arrancar, además, un acuerdo para quedarse con todos los rendimientos que surgieran de la venta de *merchandising*. En cuanto al libreto del nuevo episodio decidió contar con Leigh Brackett, una escritora y guionista de larga trayectoria que había sido colaboradora habitual del gran Howard Hawks. Brackett escribió un borrador bastante amplio que no acabó de convencer a George Lucas. Desgraciadamente, no hubo tiempo para discutirlo ya que la guionista falleció de cáncer en marzo de 1978.

Lucas decidió entonces encargarse de la escritura escribiendo varios borradores en los que volcó una nueva idea: Vader sería el padre de Luke. Tras la máscara se encontraría Anakin Skywalker, antaño un caballero Jedi que fue seducido por el Lado Oscuro cambiando completamente sus lealtades y devociones. En torno a este potente giro dramático, el de Modesto trabajó intensamente en un proyecto cuyo título pasó a ser *The Empire Strikes Back*.

Meses después, Lucas decidió contratar a Lawrence Kasdan tras comprobar de lo que era capaz de hacer con el guión de *En busca del arca perdida*. Mientras Kasdan empezaba a escribir un nuevo borrador sobre el material previo, Lucas tomó otra decisión: no dirigiría la nueva entrega puesto que quería centrarse en la supervisión de la producción y en las relaciones con el estudio. Esto le permitiría también disponer de más tiempo para desarrollar la infraestructura de Industrial Light & Magic y coordinar mejor a los equipos de efectos especiales. Para ocupar la silla de dirección, pensó en uno de sus más admirados maestros en la University of Southern California (USC): Irvin Kershner.

Kershner se mostró reacio ante la oferta ya que pensaba que era imposible igualar o superar al film precedente. Pero cuando Lucas le dijo que el tono de la nueva película sería mucho más oscuro y que habría espacio para desarrollar tramas que hasta ahora solo habían quedado apuntadas, Kershner se convenció y entró a fondo en el proyecto.

A partir de entonces, Kershner, Kasdan, y el productor Gary Kurtz, sentaron las bases de *El Imperio contraataca* y definieron una estructura

sólida y firme que, a grandes rasgos, contenía lo siguiente: una batalla inicial en el remoto planeta de Hoth, el viaje hacia el descubrimiento de sí mismo que realiza Luke Skywalker en Dagobah, la aparición de un gran maestro jedi que inspiraba con cada palabra, Yoda, y la trampa final en Bespin donde Han Solo era capturado y congelado sin opción de salvamento por parte de sus amigos. Luke acudiría en su ayuda encontrándose con Vader por el camino. Lo que descubriría cambiaría para siempre su destino y el de la galaxia.

El Imperio contraataca se rodó durante el año 1979 en localizaciones de Finse (Noruega) y Oregón (Estados Unidos). Los estudios británicos de Elstree volvieron a ser la base para el rodaje de interiores. En esos hangares, el diseñador de producción, Norman Reynolds, dirigió a un equipo de construcción que creó los enormes escenarios que necesitaba la película.

La película se estrenó el 21 de mayo de 1980 y volvió a hacer temblar la taquilla con unas cifras escalofriantes. El público se sorprendió por el cambio de tono pero lo acogió de maravilla porque vio que esos personajes, que había conocido tres años antes, podían desarrollarse mucho más y ofrecer instantes dramáticos muy intensos. La crítica reaccionó de forma algo fría al inicio ya que esperaban un espectáculo autoconclusivo como fue *Star Wars: Una nueva esperanza*. Sin embargo, con el paso del tiempo, *El Imperio contraataca* se ha convertido en la cinta más valorada de toda la franquicia gracias a su potente argumento y a la ruptura de convencionalismos narrativos. Actualmente, forma parte, por derecho propio, de varias listas que agrupan a las mejores películas de la historia del cine. Un reconocimiento merecidísimo.



Hay tantos momentos memorables en la película que resulta imposible reseñarlos todos. Me quedo con todas las secuencias en Dagobah donde Yoda advierte a Luke que experimentará el miedo durante su entrenamiento. También con los nuevos matices en la personalidad de Han Solo. Por primera

vez, le vemos dar una imagen que va más allá del sinvergüenza carismático para mostrar sus sentimientos hacia Leia y la vulnerabilidad ante lo que le depara la traición de Lando Calrissian y la presencia de Vader en Bespin.

Todo el reparto trabaja a gran altura y la cinta es una sinfonía repleta de compases perfectos. El tono más oscuro y trágico de la trama encaja muy rápidamente y nos invita a un viaje en el que no todo va a salir como desean Leia, Luke y Han. La oscuridad de Vader y su implacable persecución de ese hijo que creía perdido, inunda la pantalla cada vez que aparece. Con la desaparición de Tarkin, ahora es el jefe supremo del ejército Imperial y solo rinde cuentas ante el Emperador en persona. Su forma de proceder no admite el fracaso y su siniestro uso de la Fuerza será comprobado por varios almirantes. Mientras los cadáveres se agolpan a su alrededor, Vader procede con dureza y se aliará con quien sea para aplastar la Rebelión y capturar a Luke. La partitura de John Williams ayuda muchísimo en todo ello con la magnífica *The Imperial March*.

Los instantes finales del combate en Bespin son memorables:

Vader: No hay escapatoria, no me obliges a destruirte. Luke todavía no te has dado cuenta de tu importancia. Solo has empezado a descubrir tu poder, únete a mí y yo completaré tu entrenamiento. Combinando nuestras fuerzas podemos acabar con esta beligerancia y poner orden en la galaxia.

Luke Skywalker: Jamás me uniré a ti.

Darth Vader: Si conocieras el poder del reverso tenebroso. Obi-Wan no te dijo lo que le pasó a tu padre.

Luke Skywalker: Me dijo lo suficiente. Dijo que tú le mataste."

Darth Vader: No. Yo soy tu padre...

Luke Skywalker: No, ¡eso no es verdad! ¡Es imposible!

Darth Vader: Examina tus sentimientos, sabes que es verdad.

Luke Skywalker: ¡Nooooooooo! ¡Nooo!

Darth Vader: Luke, tú puedes destruir al Emperador, él se ha percatado de eso. Únete a mí y juntos dominaremos la galaxia como padre e hijo... Ven conmigo, es el único camino.

Instantes brillantes de la historia del cine, sin más. Momentos emblemáticos que, por sí mismos, definen las pautas de lo que debería ser el entretenimiento de calidad. Recogiendo el dorado testigo de la primera *Star Wars*, *El Imperio contraataca* consiguió incrementar el seguimiento a una franquicia que fue capaz de dotarse de un tono más adulto y oscuro sin por ello perder su esencia básica de *space-opera* de gran formato.

Curiosamente, la junta directiva de 20th Century Fox no quedó tan satisfecha al comprobar las cláusulas del contrato que Ladd Junior había firmado con Lucas. La pérdida del control sobre el *merchandising* enfureció a la junta. Por consiguiente, la posición de Ladd como Presidente de la compañía se vio comprometida y tuvo que dimitir. El enfado de Lucas fue tan grande que decidió ofrecer *En busca del arca perdida* (1981) a otros estudios. Finalmente, fue Paramount quien se hizo con los derechos de distribución.

EPISODIO VI: EL RETORNO DEL JEDI



«Luke Skywalker ha regresado a Tatooine, su planeta de origen, para intentar rescatar a su amigo Han Solo de las garras del malvado Jabba, el Hutt. Pero Luke ignora que el Imperio Galáctico ha comenzado en secreto la construcción de una nueva estación espacial armada, más poderosa que la temida Estrella de la Muerte. Una vez terminada, esta arma suprema significará la aniquilación del pequeño grupo de rebeldes que lucha para restaurar la libertad en la galaxia...»

Como no podía ser de otra forma, el rodaje de *El retorno del Jedi* empezó con problemas. El primero de ellos fue la elección del director. Tras las multas recibidas por parte de los sindicatos, George Lucas decidió abandonarlos definitivamente, pasando a ser completamente independiente. Sin embargo, las duras leyes sindicales, le impidieron contratar a ninguno de los que más sonaban para dirigirla, como Steven Spielberg o David Lynch, incluso él mismo. Así que eligió a un desconocido director británico, Richard Marquand, para que se hiciera cargo de *El retorno del Jedi*.



Por otro lado, si bien todos los actores querían seguir en la película, había uno que era reticente a seguir en su papel, y este no era otro que Harrison Ford, que hacía poco había protagonizado *En busca del arca perdida* dando vida a Indiana Jones, y parecía no querer monopolizar los personajes de Lucasfilm. Pero tras muchos tira y aflojas, que ya se habían producido durante la producción de *El Imperio contraataca*, Harrison Ford accedió a seguir con el papel de Han Solo, a pesar de lo que él mismo afirmaba:

«Pensé que Han Solo debía morir. Pensé que sacrificaría por los otros personajes, que él no tiene ni madre ni padre, no tiene futuro, no

tiene responsabilidades en ese momento, así que dejaremos que se sacrifique.»

Opinión que era secundada por Lawrence Kasdan:

«Creía que debía pasar al comienzo del último acto para que uno se empezara a preocupar por alguien. Debíamos sacrificar a algún personaje.»

Pero Lucas fue tajante, ninguno de los protagonistas no tenía, ni debía morir, ya que no era lo propio en una película de este estilo. Con Harrison Ford confirmado, y la segura presencia del resto del reparto, el rodaje de *El retorno del Jedi* empezó el 11 de enero de 1982 en los habituales estudios Elstree de Londres, donde se rodaron los interiores con la presencia de personajes como Jabba. Sin embargo, para evitarse los problemas generados por los rodajes en localizaciones exóticas, como el Sáhara y Noruega, Lucas optó por rodar las escenas desérticas en Arizona, y situar la acción en la luna de Endor, cuyas escenas se rodarían muy cerca de su casa, en los bosques de secuoyas de California, en concreto en Crescent City.

Hay dos curiosidades alrededor de la producción de esta película. La primera de ellas fue el deseo de abaratar el proyecto, para conseguirlo el título de la producción fue *Blue Harvest (Horror Beyond Your Imagination)*, de este modo el coste que se le duplicaba por ser Star Wars, era más rentable, hasta que Harrison Ford, Carrie Fisher y Mark Hamill aparecían en el plató. La segunda, que es más un rumor que otra cosa, procede de unas declaraciones de Irvin Keshner, director de *El Imperio contraataca*, que afirmó que Richard Marquand fue más un asistente de Lucas que el director realmente, ya que controló todas las etapas de la producción.

Esta película, en su edición en DVD, contiene uno de los elementos controvertidos de la saga, derivada de una decisión aún más discutible de Lucas. Para actualizar la saga, las tres películas originales fueron remasterizadas incluyendo escenas eliminadas y tomas con elementos digitales, pero sin duda, la que más discusiones ha provocado es la sustitución de la imagen fantasmal de Sebastian Shaw por la de Hayden Christensen en la escena final. Algo que, desde mi punto de vista, si bien considero innecesario, entiendo un motivo de homogenización en la saga, ya que si bien Anakin había envejecido en la realidad, su espíritu de jedi murió con el aspecto de Hayden Christensen.

Durante mucho tiempo *El retorno del Jedi* fue la película más esperada de la saga —antes de que *La venganza de los Sith* se estableciera en el horizonte final y conclusivo—, ya que, después de seis años de espera, la legión de fans y seguidores conocerían, por fin, cual sería el destino de todos los personajes, si el bien triunfaría sobre el mal, o, por el contrario, el Emperador y los sith seguirían reinando sobre la Galaxia.

Tras el estreno del *Episodio VI*, los *waries* tuvieron lo que habían deseado desde el estreno de *Una nueva esperanza*, pero todos eran conscientes que aquello no se había terminado. Ya desde un principio se supo que antes de la primera película había algo más, en concreto los *Episodios I, II y III*. Así que, después de 1983, solo faltaba ver cuando Lucas tomaría la decisión para llevar a cabo las tan esperadas precuelas.

LIBROS, CÓMICS Y VIDEOJUEGOS

La expansión del universo de *Star Wars* se ha propagado por toda clase de medios durante las últimas cuatro décadas. Los productos de la franquicia pronto fueron considerados como garantía de éxito comercial y los acuerdos con editoriales, cadenas de televisión y empresas de creación de videojuegos, empezaron a llegar bajo la estricta aprobación de George Lucas. Hemos hablado de las series de animación pero llegó el momento de comentar algunas de las principales aportaciones del universo expandido en libros, cómics y videojuegos.

Mucho tiempo ha pasado desde que se publicara el primer libro basado en la saga de *Star Wars*. Se trataba de la novelización de *Star Wars: Una nueva esperanza*, escrita por Alan Dean Foster. Tras el estreno de la película en 1977, la primera edición se agotó con rapidez y descubrió un nuevo campo de atracción que George Lucas empezó a explotar en los años venideros.

En 1978, se publicó *El ojo de la mente*, también escrita por Alan Dean Foster. Narraba una aventura posterior a los hechos de *Una nueva esperanza* y se considera como la primera novela oficial del universo expandido de *Star Wars*. Los cómics tomaron entonces el relevo con la adaptación en viñeta de la emblemática película de 1977. Ese fue el prólogo de una aventura grandiosa que iba a sacudir los quioscos de todo el mundo. Para la primera de las sagas, George Lucas contrató al célebre autor Roy Thomas (responsable de colecciones como *Conan* y *Tarzán*) quien, a su vez, contó con los dibujantes Howard Chaykin y Steve Leialoha para plasmar *Una nueva esperanza* en unas potentes viñetas.

La producción de cómics continuó de forma incipiente, en los años posteriores, pero saltamos de nuevo a los libros para hablar de la producción más influyente en este campo. Nos referimos a la novela superventas *Herederio del Imperio*, escrita por Timothy Zahn. Este libro, publicado en 1991, generó una auténtica explosión de entusiasmo entre los fans ya que, a través de sus páginas, podían asistir a sucesos posteriores a *El retorno del Jedi*. Además de presentar a los personajes clásicos con su evolución correspondiente, Zahn introdujo a otros protagonistas que se han convertido en esenciales, dentro del universo expandido, como Mara Jade y el Almirante Thrawn. Esta saga continuó con *El resurgir de la Fuerza Oscura* y *La última Orden*, en lo que vino a llamarse la *Trilogía de Thrawn*. Este éxito conllevó nuevas aportaciones de otros autores que siguieron ampliando tramas de futuro dentro de la saga.

En cuanto a los cómics, la editorial Dark Horse se hizo con los derechos sobre la saga en 1991. Desde entonces, ha publicado más de 100 cómics de *Star Wars* en sus colecciones. El principio que han seguido desde el primer momento ha sido el siguiente: «hacer cómics de *Star Wars* con cariño, explicitando un auténtico interés por ampliar la leyenda de la serie mediante historias que se alimentasen de lo ya creado».

Con la llegada de las precuelas, se inició una nueva tanda de novelizaciones y colecciones de cómics centradas en las Guerras Clon y en los hechos que acaecen entre las diferentes películas.

Recientemente, con la compra de Lucasfilm por parte del conglomerado Disney y la puesta en marcha de nuevas sagas en el cine, se han

iniciado una serie de colecciones de cómics que regresan argumentalmente a la trilogía original para presentarnos capítulos inéditos en la vida de los personajes clásicos como Vader, Luke Skywalker, Han Solo, y Leia.

Los videojuegos suponen otro pilar fundamental en la expansión de la franquicia hacia otros medios. Con ellos, varias generaciones de jóvenes se han enganchado, de forma masiva, al canon de **Star Wars**.

El primer videojuego de la saga es un auténtico histórico. Se trata de *The Empire Strikes Back*. Salió a la venta en 1982, durante la primera gran oleada de videojuegos populares domesticos. Se presentaba en un cartucho para consolas Atari y contaba con la interfaz bidimensional propia de la época. Estaba ambientado en Hoth y colocaba al jugador en el lugar de un piloto rebelde que, a bordo de un *snowspeeder*, debía derribar a un grupo de AT-AT imperiales. La defensa del generador del escudo que facilitaba la evacuación de la flota Rebelde, era el objetivo a preservar.

La tecnología del momento no daba para mucho más y hubo que esperar a 1993 para encontrar el primer videojuego de gran formato. Estamos hablando del clásico *X-Wing*, realizado ya por la división de videojuegos creada por George Lucas: LucasArts. Se presentaba como CD-Rom y era fundamentalmente un simulador de vuelo con el que el jugador podía pilotar todo tipo de cazas de la saga en combate constante. Con el *X-Wing*, la saga llegó hasta chavales que ni siquiera sabían lo que era **Star Wars** pero que, sin embargo, fueron atraídos por una propuesta atractiva de pilotaje.

Con la aparición de las precuelas, el mercado de **Star Wars** volvió a reactivarse y la nueva generación de videojuegos interactivos desembarcó en la saga con propuestas como *Knights of the Old Republic* (2003), donde los jugadores podían meterse de lleno en la época dorada de los Jedi y los Sith, miles de años antes de *Una nueva esperanza*. El éxito del producto fue altísimo y llegó una secuela llamada *The Sith Lords*, donde la acción se trasladaba hasta cinco años después del estallido de la Guerra Civil galáctica. Maniobrar las espadas láser con el mando del PC o la consola era un aliciente de enorme atractivo.

En 2004, asistimos a otro bombazo: *Battlefront*. Se trataba de un juego completísimo en el que podías formar parte de cualquiera de las campañas militares vistas en las películas. Se podía elegir cualquier planeta conocido e incluso alguno de nuevo y también se podía escoger el bando donde luchar. Una auténtica gozada que rompió récords de ventas. Sus diferentes secuelas no han hecho más que aumentar la repercusión de un producto que utiliza las películas como pretexto para ampliar las batallas y los escenarios.

Otro momento cumbre fue el lanzamiento del videojuego que adaptaba la última entrega fílmica estrenada hasta ahora: *Revenge of the Sith*. Podías escoger entre ser Obi-Wan Kenobi o Anakin Skywalker. Reproducía el argumento de la película pero también presentaba nuevos personajes y escenarios. Además, incorporaba algo inédito y sorprendente: la posibilidad de un final alternativo en el que Anakin vencía a Kenobi en Mustafar.

En los últimos años, videojuegos como *Republic Commando* han mantenido vivo el interés por la saga mientras se espera con expectación el lanzamiento de nuevos productos, coincidiendo con la nueva etapa cinematográfica de Lucasfilm.

MERCHANDISING

Hoy en día, cuando da a la luz una nueva creación cinematográfica, automáticamente surgen todo tipo de objetos, desde lápices a grandes reproducciones de los personajes para promocionar el film, lo que llamamos merchandising. Pues bien, el origen de estos productos solo aptos para auténticos fans reside en la saga más grande jamás creada, **Star Wars**, y en el estreno de *La Guerra de las Galaxias* en 1977. Por aquellos entonces el que hoy es uno de los grandes productores de cine, George Lucas, era un director prometedor pero con poca gente que le hiciera caso, había realizado un extraordinario corto de ciencia ficción con Robert Duvall y Donald Pleasence, llamado *THX 1138* (1971), y dirigido un largometraje, *American Graffiti* (1974), que había supuesto unos importantes ingresos para la Fox, y había asegurado al realizador californiano la posibilidad de rodar su creación, un proyecto plasmado en 14 páginas de una aventura interestelar.

Fue en ese momento, en el momento en que la productora y el creador se pusieron de acuerdo para llevar a cabo el peculiar proyecto de Lucas, cuando la Fox, pensando que la cinta no conseguiría ningún éxito y que se quedaría en la estantería del olvido, renunció a todos, o a prácticamente todos los derechos sobre la cinta, hecho que fue un tremendo error por su parte.

En marzo de 1977, a pocos meses del estreno oficial de la película, George Lucas quiso mostrar lo que tenía a una serie de amigos, entre los que se hallaban Brian De Palma y Steven Spielberg, una versión de la película sin las escenas más espectaculares, y falta de mucho de los efectos especiales y de sonido. Después de la proyección reinó el silencio en la sala del estudio de San Anselmo, California, solo hubo una voz que expuso el sentimiento generalizado, De Palma, conocido por ser cínico y no tener pelos en la lengua, dijo: «George, ¡esto es un galimatías!». La situación prometía poco, esa gente de cine y amigos suyos no lo veían claro, pero entre ellos Steven Spielberg, ya cosechador de muchos éxitos, vio en el proyecto de Lucas, que hasta entonces había sido un desastre, la gallina de los huevos de oro, y así fue.



George Lucas sabía que llamar la atención del gran público sería difícil, este tipo de películas no eran familiares, ni para ver con la pareja, etcétera, etcétera. Pero había un sector del público que sí sabría apreciar el valor de aquella cinta, los seguidores de la ciencia ficción, por aquellos entonces muy reducidos debido a las pocas cintas de este género, pero si quería causar sensación tendría que darles en el talón de Aquiles de estos, el *merchandising*.

Con la Fox fuera de juego al respecto, George Lucas impulsó la creación de todo tipo de productos para la promoción de la película: camisetas, figuras de acción, pósters, dioramas, réplicas de naves, etc. Todo ello lo creó sin tener muy claro si la cinta gustaría a ese sector del público al que estaba dirigiendo su atención, pero así que se hizo pública la producción del film y se lanzaron los primeros productos, los fans del género se echaron en masa a seguir con atención cada uno de estos elementos que iban saliendo de la factoría Lucas.

Lo sorprendente fue que después del estreno el 25 de mayo de 1977 en Estados Unidos, uno de los más taquilleros en el primer día de proyección de la historia del cine, la gente salía de las salas pidiendo ese merchandising, los niños querían las figuras y las camisetas de los personajes, y lo más grave, sus padres también. Así pues, Lucas les dio lo que querían, toneladas de objetos sobre la película.

Debido al éxito del film, Lucas quiso seguir con la saga, idea que ya tenía en mente en los calurosos días de rodaje de Túnez, y la Fox accedió, ya que a pesar de no tener los derechos sobre la película, esta ha sido una de las sagas cinematográficas más rentables de la compañía estadounidense. Y ya se convirtió en un ritual, semanas antes del lanzamiento de cada película, desde 1977 hasta hoy en día, han surgido al mercado todo tipo de objetos para todo tipo de públicos y edades, y para ver como es de grande la solicitud de estos productos, que más de la mitad de los ingresos de LucasFilm, Ltd. proviene de la venta de *merchandising*.

Todos estos productos han ido creando colecciones de arte cinematográfico en cada uno de los hogares de todos los fans de la saga, y por supuesto han creado un adicción a estos objetos, que solo hay que ver las pujas de las subastas de objetos originales del film, o primeras ediciones de figuras articuladas, etc.



MANUAL DE SUPERVIVENCIA

LA FUERZA

El elemento base en torno al cuál giran todos los personajes y acontecimientos del universo **Star Wars** es la Fuerza. Nadie puede considerarse un buen seguidor de esta franquicia sin comprenderlo, pero la realidad es que nadie lo comprende. En 1977, cuando se estrenó *Una nueva esperanza*, Alec Guinness en el papel de Obi-Wan Kenobi la describió así:

«La Fuerza es lo que le da al jedi su poder. Es un campo de energía creado por todas las cosas vivientes. Nos rodea, penetra en nosotros y mantiene unida la galaxia.»

Por lo que la Fuerza se concebía como un poder metafísico y vinculante, presente en todas partes en todo momento, algo que muchos interpretaron como una entidad sensible que podía ser capaz de un pensamiento inteligente, algo así como un Dios, mientras que otros lo consideraron un elemento de la naturaleza presente en toda la galaxia que podía ser manipulado y usado como si fuera una herramienta.



Debemos admitir que tanto la definición hecha por Lucas —puesta en boca del maestro Obi-Wan— como la que los fans y especialistas han elaborado después es, como mínimo, ambigua y cubierta de cierto halo de religiosidad. A pesar de dicha ambigüedad, la constancia en el concepto en las películas de 1980 y 1983, y las varias décadas durante las cuáles se ha establecido lo que era y lo que no era canónico en el universo **Star Wars**, llevó

a que no existiera ningún tipo de debate en qué era la Fuerza y en cómo se comportaba, pero todo cambio cuando se estrenó el *Episodio I*. En 1999 la gente se llevó las manos a la cabeza al oír lo que Qui-Gon Jinn le explica lo siguiente al joven Anakin:

«Los midiclorianos son formas de vida microscópica que residen en todas las células vivas. Estamos en simbiosis con ellos, formas de vida que viven juntas para beneficio mutuo. Sin los midiclorianos, la vida no existiría y tampoco conoceríamos la Fuerza. Ellos nos hablan continuamente, comunicándonos la voluntad de la Fuerza. Cuando sepas acallar tu mente, oirás como te hablan.»

A pesar de que los midiclorianos ya habían aparecido en alguna novela, esta fue la primera vez que el gran público tuvo noticias de ellos, y con ello la Fuerza perdía ese carácter metafísico y espiritual que la había caracterizado duramente más de veinte años. Para más inri, los midiclorianos no eran el simple conductor de la Fuerza, sino que eran la forma de contabilizar si una persona era sensible o no. Durante la trilogía original, los usuarios de la Fuerza percibían y sentían la afinidad de los seres con la Fuerza, mientras que la segunda trilogía se puede medir la sensibilidad según el número de midiclorianos que tiene cada individuo en cada una de sus células.

Aún así, debemos recordar que el concepto de la Fuerza como todo lo que le rodea siempre han sido muy ambiguos, aún queriendo explicarlo científicamente, siempre tendrá algo de oculto y enigmático. Como bien dice Yoda:

«Un misterio infinito la Fuerza es. Mucho por aprender aún queda.»

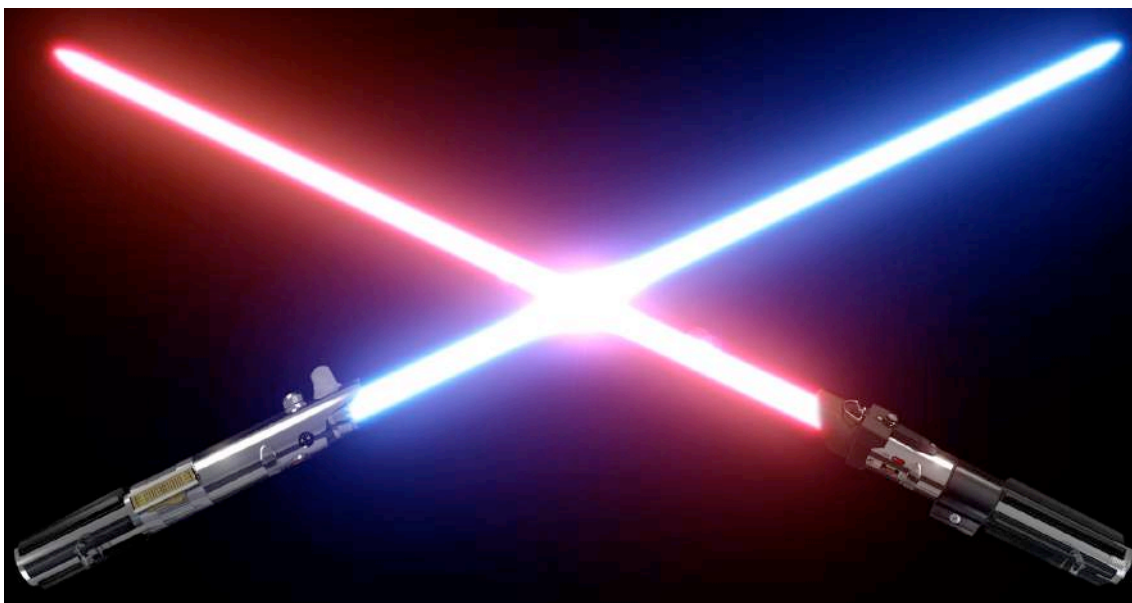
Además, por si no tuviéramos suficiente con la definición de la Fuerza por si sola, existen dos grandes sectas que utilizan y comprenden la Fuerza de formas diametralmente opuestas. En lado luminoso de la Fuerza, ligado a los ideales de bondad, benevolencia y curación, se encuentran los jedi, cuyos seguidores viven en armonía con el mundo que les rodea, actuando con sabiduría y lógica, despojándose de la ira, el odio o la precipitación.

En el lado opuesto, el oscuro, viven los Sith, cuyos miembros se guían por el miedo, el odio y el deseo, con el único fin de conseguir el máximo poder, sin temer las posibles consecuencias, para utilizarlo a favor de sus intereses, sin tener en cuenta ni los demás seres vivos de la galaxia, ni la adicción que causa el lado oscuro, ni, tan siquiera, la naturaleza de la propia Fuerza.

A lo largo de la historia de la galaxia, ha habido un tira y afloja entre ambos lados de la Fuerza, habiendo eras de supremacía Sith y eras de gobierno Jedi, los enfrentamientos entre los cuáles nunca cesarán ¿o sí? Existe una antigua leyenda dice que tarde o temprano llegará el Elegido, un ser con tal afinidad a la Fuerza que restablecerá su equilibrio. Según la interpretación de los jedi, el Elegido eliminaría a los Sith, culpables del desequilibrio por utilizar el lado oscuro de la Fuerza, y restablecería el orden en la galaxia.

Por todo ello es difícil discernir, a pesar de tratarse del concepto más importante del universo *Star Wars*, que es exactamente la Fuerza. Pero, de todos modos... ¡Qué la Fuerza os acompañe!

LOS SABLES DE LUZ



«El sables de luz, el arma de todo caballero jedi. No es tan abyecta como las armas de fuego. Un arma noble, para tiempos más civilizados.»

A sí le describe Obi-Wan los sables de Luz a Luke cuando le entrega el sable luz de su padre, Anakin Skywalker. Estas armas, a diferencia de la diferencia conceptual que podemos encontrar en la Fuerza, siempre han sido iguales, pero han recibido numerosas denominaciones: sable láser, sable luminoso, sable de láser, espada láser, espada de luz, etcétera, etcétera. Todos estos nombres nos llevan a pensar en que eran armas reservadas únicamente para los caballeros jedi, por la constante utilización de la palabra luz en sus nombres, pero en realidad no eran los únicos que las usaban, ya que sus eternos antagonistas, los sith, también lo hacían.

Alejándonos de la descripción más idealizada del maestro Kenobi, técnicamente una espada láser es un rayo de energía pura que no tiene masa, pero la onda de arco generada electromagnéticamente crea un fuerte efecto giroscópico que hace de la espada de luz una arma difícil de vencer. Funciona según el complejo principio de la energía de ondas de arco controladas con precisión, requiriendo elementos de enfoque confeccionados a partir de cristales naturales o, en el caso de los sith, sintéticos. ¿Os ha quedado claro? Porque no pienso repetirlo... A pesar de tanta jerga técnica, lo importante es saber que las espadas de luz tienen que montarse a mano, ya que no existe una fórmula exacta que explique la decisiva alineación de los cristales. Este proceso de montaje es tan importante que, en las enseñanzas jedi, es una de las pruebas clave para los jóvenes padawan, ya que conseguir la alineación precisa del cristal, algo casi imposible, es demostrar su sensibilidad con la Fuerza.

Pero dejemos de hablar de que es una espada láser y hablemos de lo que realmente importa, lo que significa. Dentro del universo **Star Wars** un

sable de luz es, como bien dice Obi-Wan, un arma noble, algo que define a su portador como un caballero jedi, que viene a ser el sùmmum de la nobleza en la Galaxia. Fuera del universo *Star Wars*, en nuestro aburrido y gris universo, estas espadas luminosas, imposibles técnicamente, son el símbolo de la saga. Cualquier fan que se precie tiene o quiere tener un par de sables colgados con su escudo de armas en el comedor de su casa. Y esto no se debe solo a que estéticamente llaman mucho la atención, sino lo que se podría hacer con ellas si fuésemos jedi. Uno de los momentos más espectaculares de cada episodio de la saga son los combates de sables de luz. Desde el sobrio y muy británico combate entre Obi-Wan y Darth Vader en la Estrella de la Muerte del *Episodio IV*, hasta el decisivo y destructivo combate en Mustafar entre los mismos personajes en el *Episodio III*, los fans esperan con deleite esta escena. Cada película tiene su momento, pero, seguramente, el más espectacular de todos estos combates es el que realizan a tres bandas entre Obi-Wan, Qui-Gon y Darth Maul en el *Episodio I*, sobre todo, por la espectacular espada de doble filo de este último.

Podríamos estar días y días hablando sobre las diversas formas de combate, los tipos de sables —si son normales, de doble filo, con forma de garrote, o, incluso, látigos—, del proceso de construcción paso por paso, y de un largo etcétera, pero todo ello solo nos llevaría al mismo punto que nos llevaría no hablar de ello... ¿Qué sable de luz tendríamos si formásemos parte del universo *Star Wars*?!

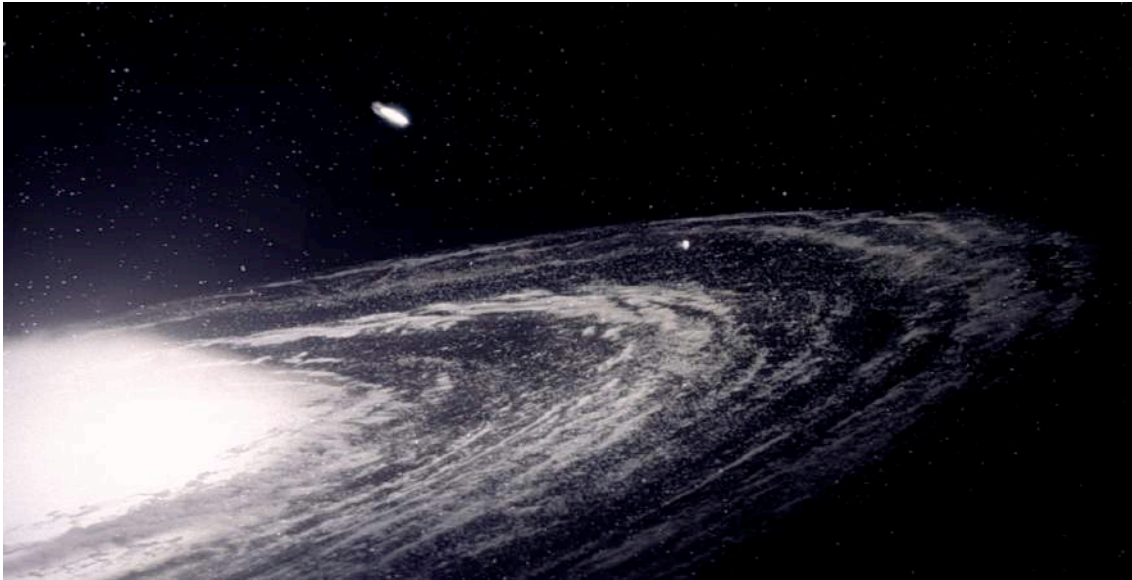
Si fuésemos de mente oscura y malvados lo tendríamos fácil, nuestro sable tendría la hoja de color rojo, como el de todos los sith, pero también podríamos personalizarlo con una empuñadura curva como la del Conde Dooku, o llevando dos sables gemelos como Asajj Ventress, o llevando el peligroso sable de doble filo de Darth Maul, que es tan peligroso para quién se enfrenta a él como para quién lo blande.

Por el contrario, si fuésemos nobles, de pensamientos puros y defensores de la paz y la justicia, está claro que probablemente nos decantaríamos por un sable de luz clásico, parecido al de nuestro maestro, pero cuya hoja podría variar de color. La explicación oficial de la diferencia de colores en las hojas de los sables de luz, es que las hojas de las espadas de los jedi son creadas a partir de un cristal natural que, habitualmente, genera una luz azul o verde, y, en algunos casos, amarilla, pùrpura o incluso negra, mientras que los sables de los sith utilizan unos cristales sintéticos cuyo único color es el rojo, asociándose dicho color con la oscura orden. De este modo, podríamos tener un sable de color azul, como el de Anakin o Obi-Wan, verde, como el de Luke Skywalker o Kit Fisto —este último además es sumergible—, o pùrpura, como el de Mace Windu. Pero no creáis que por ser un jedi solo se puede tener un sable de hoja sencilla, por ejemplo, Yoda, debido a su corta estatura, debe tener un sable más pequeño, llamado *shoto*, mientras que hay jedi que blanden grandes sables, debido a su gran estatura o a su estilo de combate.

Como podéis ver, las posibilidades son infinitas, ya que deben adaptarse a la forma de combate, a la estatura, a la especie y al gusto de cada uno de sus poseedores, para que la vinculación entre amo y espada sea perfecta, como le dice Obi-Wan a Anakin en el *Episodio II*:

«No debes perder tu arma. Esta espada es tu vida.»

LA GALAXIA



A lo largo de la saga **Star Wars** nos hemos acostumbrado a conocer los nombres de muchos planetas que, en algún momento u otro, han sido el marco físico de la acción. Pero ¿cómo es esa galaxia tan lejana?, ¿cual es su estructura?.

Podríamos empezar diciendo que la galaxia de **Star Wars** engloba miles de millones de estrellas en un diámetro que sobrepasa los 100.000 años luz. Cualquier área espacial que reúne 50 mundos habitados forma un sector mientras que cada estrella, y los planetas que la orbitan, forman un sistema. Hay más de un millón de astros habitados y ya sabemos que pueden ser muy diferentes entre ellos: mundos selváticos, planetas helados, volcánicos, desérticos, o incluso ciudades planeta. Las enormes distancias físicas que había entre estos mundos mantenía aisladas a sus comunidades hasta que se inventó la hiperpropulsión. Los viajes interestelares se convirtieron, entonces, en más que una posibilidad. La unión que se estableció entre los diferentes sistemas dio lugar a la creación de la República Galáctica. Pero de eso ya hablaremos en otra ocasión.

Dejemos las cifras mareantes y centrémonos en los diferentes regiones. Empezemos por el núcleo central. Esta gran región tiene un agujero negro, en el centro, rodeado por masas de antimateria y estrellas de gran densidad. Su gran fuerza gravitacional distorsiona el tejido del hiperespacio, por lo que durante largo tiempo se consideró que esta región era impenetrable. Ni el mismísimo *Halcón Milenario* podría sobrevivir a tal experiencia.

Sin embargo, entorno al inexpugnable y casi deshabitado núcleo central se encuentra un anillo que incluye a mundos muy poblados. Se trata del núcleo real de la galaxia y allí encontramos Coruscant, el planeta-ciudad que ha sido la capital de la Antigua República desde tiempos inmemoriales y que posteriormente lo fue también del Imperio Galáctico. En este anillo también encontramos Alderaan, centro de arte, democracia, cultura y educación. También se halla Neimodia y Corellia, planeta de origen del célebre Han Solo.

Junto al núcleo, encontramos la región conocida como «las Colonias». Fueron los primeros mundos que se colonizaron y, muchos milenios después, sigue conservando el mismo nombre. Incluye a mundos muy poblados e industrializados y estuvo fuertemente controlada por las tropas del Imperio durante el mandato del Emperador Palpatine. Bogden, Myrkr, Taanas y Onderon son sus sistemas más conocidos.

La Franja Media, por su parte, es un enorme territorio situado entre el núcleo real y el Borde Exterior. Los planetas de esta región poseen escasos recursos naturales. Es por todo ello que tiene menos población y riqueza que las áreas limítrofes. Han Solo conocía bien la Franja Media pues siempre se ha considerado lugar de escondite para los contrabandistas al haber extensas zonas inexploradas. Sin embargo, hay algunos sistemas que contravienen las características generales de la región. Es el caso del Reino de Naboo, de Malastare, y de Kashyyyk, el mundo poblado por los feroces wookies.

Concluimos este repaso, por la galaxia lejana, con el Borde Exterior. Es una vastísima región poblada de innumerables sistemas. Su lejanía respecto al centro ha permitido que afloren todo tipo de negocios poco ortodoxos puesto que, en muchos mundos, nunca se aplicaron las leyes impuestas por la República. Durante la época del Emperador Palpatine, muchos planetas fueron saqueados en busca de nuevos recursos que explotar. El sentimiento de rechazo al Imperio floreció aquí mucho más que en cualquier otro rincón de la galaxia y es por ello que la Alianza Rebelde halló en el Borde Exterior el mayor de sus apoyos. Los planetas que forman parte de esta área nos son tan familiares que ya no necesitan presentación: Endor, Bespin, Hoth, Mustafar, Dagobah, Utapau, Tatooine, Geonosis, Kamino, Kessel, Mon Calamari, Yavin, Dantooine, y Mandalore.

ALDERAAN

Durante milenios, Alderaan fue la perla más bella del universo, el centro cultural de la galaxia y su «alma». Sus ciudadanos conservaron el planeta para que pudiera seguir igual que en su estado primigenio. Los pobladores humanos de Alderaan, que llegaron a dicho planeta hacía más de veinticinco mil años, siempre fueron un pueblo pacífico volcado en el cultivo de la mente y la ciencia a través de la universidad de Aldera.

La superficie del planeta está cubierta por praderas, grandes bosques y junglas, montañas, pantanos y pequeños mares. Entre las diversas especies que pueblan el planeta se encuentran los nerf, unos mamíferos herbívoros con astas, y los thranta, unas criaturas voladoras que los alderaanianos han domesticado para utilizarlos como transporte.

Podríamos llegar a decir que este planeta era el más idílico de la galaxia, hasta que el Gran Moff Tarkin utilizó Alderaan para presionar a la princesa Leia para que confesase la localización de la base rebelde, al mentirle, no dudó en utilizar todo el poder de la flamante Estrella de la Muerte y destruir el planeta adoptivo de la princesa con todos sus habitantes, poniendo fin a una larga historia de paz y sabiduría.

Como curiosidad, debéis saber que Alderaan es el único planeta que, además de pertenecer al universo **Star Wars**, también está presente en el universo **Star Trek**, siendo mencionado en *Star Trek. La nueva generación*.



BESPIN

Bespin es un planeta gaseoso y principal fuente del gas tibanna, que es extraída en las instalaciones de la Ciudad Nube o Tibannopolis. Poco se conoce de la flora y la fauna de este planeta, su composición hace que sea difícilmente habitable en su superficie, por lo que las criaturas que se conocen son aves, murciélagos y otros animales voladores, como peces o rawwks, además de algas microscópicas que habitan en las espesas nubes que cubren el planeta.

Este medio adverso no ha sido un impedimento para que formas de vida humanoides, como los propios humanos o ugnaughts, se instalen en ciudades flotantes dedicadas exclusivamente a la extracción, tratamiento y comercialización del valioso gas tibanna. De entre ellas destaca la que, durante un tiempo, fue administrada por Lando Calrissian, la Ciudad Nube. Suspendida en el cielo, sobre el núcleo de la masa gaseosa de Bespin, fue antaño sede de unos grandes líderes reales. Ese glorioso pasado ha llenado el horizonte de sus construcciones de una majestuosidad monumental y una belleza etérea. La ciudad se sostiene sobre una única columna gigante que nace en un reactor-procesador. En su conducto central hueco existen unas paletas de dirección gigantescas que controlan la situación de la base en el espacio. En la Ciudad Nube se ven ciudadanos trabajadores y avanzada tecnología. Por todas partes hay instalaciones que procesan para la exportación del gas antigravitacional tibanna, poco común, que se da en la atmósfera de Bespin.



CORUSCANT

Coruscant es la sede del gobierno galáctico —sea durante la República como durante el Imperio—, se trata de un mundo cubierto por una sola ciudad que, en la práctica, es el centro del universo conocido. Antes de que Lord Sidious se hiciera con el poder, los representantes, de los mundos miembros de la República se congregaban en este planeta para participar en esa empresa colosal que es el gobierno galáctico. La capital galáctica está cubierta en su práctica totalidad por rascacielos, en su mayoría, de kilómetros de altura en los que viven más de un billón de habitantes. El planeta es un gran centro burócrata, por lo que depende totalmente del apoyo externo para subsistir del que recibe una corriente continua de inmensos cargueros de avituallamiento. Cientos de pisos por debajo de los pináculos de los rascacielos, los suelos de cañones urbanos de Coruscant nunca ven la luz solar. Los niveles inferiores de la mayor ciudad de la galaxia, un mundo de iluminación artificial, son las únicas zonas que pueden permitirse muchos de los habitantes del planeta. Por sus calles, donde retumban las máquinas que sirven a la élite de los niveles superiores, rondan desvalijadores y maleantes, y las paredes están cubiertas de extrañas criaturas.

Antes de la masiva urbanización, Coruscant era un planeta rocoso con mares y montañas nevadas, pero rápida la superpoblación consumió los recursos naturales y actualmente solo se puede ver una gran masa de agua artificial conocida como el Mar Occidental, principal destino turístico del planeta, y los dos picos gemelos de las montañas Manarai, que hoy en día están rodeadas de restaurantes flotantes.



DAGOBAH

Situado dentro del sector Sluis, Dagobah es un enclave pantanoso caracterizado por una vegetación desaforada. A lo largo de la historia conocida de la galaxia nunca se ha mencionado el planeta por ninguna razón. La falta de interés se debe a su consideración como simple lodazal. Más allá del agua estancada y de los espesos bosques húmedos, Dagobah no ofrece nada interesante. Su atmósfera genera tormentas fuertes continuamente pero la ausencia de una tierra firme en superficie impide extraer cualquier tipo de recurso. Además, está habitada por toda clase de criaturas que se han adaptado al medio. En los pantanos podemos encontrar especies amfibias y

reptilianas mientras que los bosques son surcados por los bogwings, una raza de reptiles dotada de grandes alas. En cualquier caso, no hay atisbo de vida inteligente en Dagobah.

Con el surgimiento del Imperio y el inicio de la purga a los Jedi, el maestro Yoda se exilió en Dagobah tras haber asistido al nacimiento de los gemelos Luke y Leia en Polis Massa. Su ocultación en un planeta remoto y minusvalorado era la mejor garantía de supervivencia ante un Imperio Galáctico que iba a controlar los centros de poder y las principales rutas comerciales.

Durante 22 años, Yoda esperó que la nueva generación de la familia Skywalker estuviera preparada para ponerse en situación de vencer al Emperador. Obi-Wan Kenobi instruye a Luke Skywalker acerca de la necesidad imprescindible de continuar su entrenamiento como Jedi a las órdenes del mejor de los maestros. Así es como Luke se dirige a un lugar en el que deberá vencer sus mayores temores y superar las dudas y el escepticismo para poder convertirse en el elegido que cambie el orden establecido.

Tras acudir al encuentro de Darth Vader cuando aún no estaba preparado, Luke regresa a Dagobah para encontrar a un Yoda moribundo. Pero lo que le será revelado en los pantanos cambiará para siempre sus convicciones.

Dice la leyenda que, siglos antes de las Guerras Clon, el caballero Jedi llamado Minch abatió a un Sith en Dagobah y la energía oscura, consecuentemente liberada, impregnó una cueva cercana. Esto explica que ese lugar esté dominado por el lado oscuro y Yoda se aproveche de ello para someter a Luke a su prueba más exigente.



ENDOR

Se trata de una luna santuario que orbita alrededor del planeta gaseoso de Endor, en el sector Moddell. Este satélite tiene un clima muy templado debido a su órbita regular. Milenios atrás, fue un satélite volcánico pero la extinción de la mayoría de los centros ígneos generó un sustrato sumamente fértil que el clima húmedo convirtió en enclave de bosque espeso. Las especies vegetales y animales son numerosísimas pero una comunidad destaca especialmente: los Ewoks. Se trata de una curiosa raza de pequeños bípedos peludos que han desarrollado un lenguaje y unas tradiciones propias. A pesar

de la competencia con una gran cantidad de depredadores, han logrado prevalecer utilizando su inteligencia e ingenio para crear armas y trampas que les han protegido y les han proporcionado alimento.

Quiso el destino que los Ewoks se colocaran en el centro de la acción a consecuencia de la construcción de la Segunda Estrella de la Muerte en sus proximidades. El escudo protector de la estrella de combate debía emitir una señal cercana y el Imperio decidió construir la central de transmisiones en la luna de Endor. La Alianza Rebelde traza un plan para deshabilitar la poderosa antena y será entonces cuando el comando terrestre, liderado por Han Solo y Luke Skywalker, tomará contacto con esta escéptica pero amigable raza cuyo desempeño será fundamental en la batalla final contra el Imperio.



GEONOSIS

Geonosis es un planeta del sector Arkanis que, en apariencia, presenta una imagen desértica y montañosa. Eso es debido a que los geonosianos han construido un modo de sociedad bajo tierra, habiendo construido una interminable red de grutas. La especie más extendida se organiza en colonias colmena y su ocultación dentro de una serie de torres, de origen orgánico, les protege de los agresivos depredadores que pueblan el planeta. Los geonosianos son seres cuasi insectoides que se estructuran en castas totalmente segregadas. La clase dirigente gobierna con autoridad desmedida mientras que los obreros trabajan en grandes enjambres que con el tiempo se han convertido en un negocio más lucrativo: fundiciones para crear droides de combate. El planeta está rodeado por un cinturón de asteroides rico en metales pesados. Eso supone una fuente de materia prima interminable para las fundiciones.

El Conde Dooku ha tejido importantes lazos con los geonosianos para que la producción de droides se vea constantemente aumentada ante el inminente inicio de la guerra contra la República. Y cuando Obi-Wan Kenobi, Anakin Skywalker y la senadora Padmé Amidala irrumpen en sus dominios la reacción es inmediata. La batalla de Geonosis enfrentará a droides y Jedi. Además, supondrá el debut en acción del nuevo ejército clon de la República. Las Guerras Clon empiezan en ese detestable páramo.



HOTH

Se trata un planeta helado perteneciente al sector Anoat. Su órbita cercana a una estrella fría provoca que el planeta esté sumido en un clima helador cuya media oscila los 61 grados bajo cero. Además, Hoth se ve salpicado por constantes tormentas de nieve y por fuertes ventiscas que aumentan aún más la sensación de frío. Con esta climatología, son pocas las especies que han podido adaptarse pero seguimos encontrando variedades de fauna que presentan un grado importante de cercanía al medio. Los taun taun son la especie más destacable. Son una especie omnívora domesticable que se ha convertido en vehículo improvisado cuando las tormentas impiden el vuelo de los cazas. Luke Skywalker llegó a conocer bien a otra especie. Se trata de los voraces depredadores conocidos como wampa. Se trata de unos reptomamíferos, de 2,5 metros de altura, cuya hostilidad solo es comparable a su fuerza. Solo un arma Jedi podrá asegurar la supervivencia de Luke.

En Hoth se encontraba, durante la Guerra Civil Galáctica, una de las bases más importantes de la Alianza Rebelde. Pero la llamada Base Echo fue descubierta por los ciberspías del Imperio y muy pronto Darth Vader ordenó un asalto en superficie utilizando los imponentes AT-AT. La eficiencia en la evacuación de la base demostrará una vez más que la Alianza es capaz de sobreponerse e improvisar aun cuando uno de sus centros de operaciones tenga que ser abandonado.



KAMINO

Uno de los pocos mundos con el que existe un leve contacto es Kamino. Pertenece a un sistema de trece planetas que orbitan alrededor de una estrella decadente. El planeta tuvo en el pasado grandes zonas terrestres pero los glaciares del interior continental se derritieron debido a un cambio climático. Prácticamente todo el terreno quedó sumergido bajo las aguas. Los Kaminoanos tuvieron que adaptarse a un medio cambiante y levantaron ciudades sobre pilotes formando grandes colonias que recuerdan la forma de las antiguas poblaciones continentales en las que utilizaban la altura para evacuar el agua de lluvia. Se trata de una raza con un intelecto muy desarrollado y se han distinguido siempre por su habilidad como clonadores.

Pero el gran diluvio les obligó a agudizar aún más su ingenio y a perfeccionar métodos que les ayuden a conseguir recursos para importar las materias primas y tecnologías que les son indispensables para sobrevivir. Perfeccionaron la técnica de clonación y practicaron la cría selectiva para asegurar la pervivencia de su raza. Aunque su carácter es austero y poco materialista, deben vender su producto como única forma de superar las adversidades que el clima les ha otorgado.

Cuando un caballero Jedi llamado Syfo-Dyas les encargó la creación de un gran ejército clon, los Kaminoanos se lanzaron al mayor proyecto de clonación que la galaxia había conocido. Utilizando como modelo al cazarrecompensas Jango Fett, los espigados seres iniciaron una larga tarea para la cual invirtieron diez años: generar un colosal ejército de clones humanos.

El Primer Ministro de Kamino, Lama Su, siempre fue consciente de las consecuencias globales que provocarían en toda la galaxia pero la política interplanetaria no le interesa. Ellos solo cumplen con lo que se les pide sin importar el desenlace. Su aislamiento es fundamental para el trabajo que realizan.



KASHYYYK

El conocido popularmente como «mundo de los wookies» se encuentra en el sector Mytaranor y es un planeta de vegetación exuberante y frondosa. De hecho, se le considera el mundo más selvático de la galaxia puesto que sus árboles (llamados wroshyr) pueden llegar a medir varios kilómetros de altura.

El entorno general es de jungla cerrada, surcado por grandes ríos y lagos. Su inclinación axial y la órbita perfectamente circular determina que no tenga estaciones y que el clima sea extraordinariamente cálido. Hay también grandes mares e islas repletas de arrecifes de coral y playas de arena.

La especie dominante del planeta son los wookies, una especie de peludos humanoides cuyo miembro más conocido es el entrañable Chewbacca. Los wookies han establecido sus comunidades en los árboles wroshyr. Su extraordinaria altura y fuerza les permite sobrevivir en un ecosistema muy agreste plagado por una fauna muy diversa que, especialmente, se concentra en las partes bajas de la jungla. Por ello los wookies siempre han vivido en las partes altas de los árboles, como forma de defensa natural ante otras especies.

A pesar de su apariencia contundente y salvaje, los wookies siempre han tenido una gran vocación pacífica y se han integrado en las grandes instituciones de la República Galáctica. Con el auge del Imperio, se les consideró enemigos del régimen y la mayor parte de ellos fueron confinados en Kashyyyk bajo vigilancia. El objetivo de los mandos imperiales era asegurar que una raza de la competencia, habilidad y fuerza de los wookies no se uniera en masa a la Alianza Rebelde. Con el advenimiento de la Nueva República, los wookies volvieron a los centros de poder.



MUSTAFAR

Este pequeño planeta volcánico se encuentra en el sector Jenenna y es lo más opuesto a Kamino. Se trata de un mundo en volatilidad constante. Sus numerosos volcanes han creado un mundo incandescente en el que la lava se reparte por todos lados generando un clima infernal.

Pero no siempre fue así. Antaño Mustafar fue un planeta verde, surcado por frondosos bosques. Durante el apogeo de la República Galáctica, se alojaban allí numerosos templos Jedi y muchos aprendieron los caminos de la Fuerza en sus dominios. Pero los Sith creyeron que podían exterminar ese centro de aprendizaje. Los Sith utilizaron el poder del Lado Oscuro para desplazar la posición de uno de los gigantes gaseosos que rodean a Mustafar. Eso generó un cambio climático radical que forzó la evacuación de los templos Jedi. La acción del núcleo gaseoso de Jestefad cambió las constantes

gravitatorias y reactivó el núcleo magmático de Mustafar con lo que los afloramientos de lava empezaron a surcar el planeta.

Desde ese momento, los mustafarianos se dedicaron a aprovechar estos brutales recursos de lava para crear grandes fundiciones que, con el tiempo, serían utilizadas por la Confederación de Sistemas Independientes para fabricar droides de combate durante las Guerras Clon. De hecho, Mustafar fue la última capital de los Separatistas antes de ser destruidos por el sable láser del que fuera un prometedor caballero Jedi y que ahora responde al nombre de Darth Vader, un poderoso Sith.

Tras acabar con el último cuartel general Separatista, Vader vio llegar una nave de transporte. En ella viajaba su esposa Padme Amidala y un invitado no esperado: Obi-Wan Kenobi. Mustafar fue el lugar del enfrentamiento final entre ambos cuyo resultado final determinó las características físicas del Vader que siempre hemos conocido.



NABOO

Se encuentra en la Franja Media, dentro del sector Chommell. Se trata de un planeta en el que dos civilizaciones conviven de forma simbiótica. Por un lado, tenemos a los humanos que habitan la superficie, conocidos como los naboo. Tiene su capital en la ciudad de Theed. Por otra parte, tenemos a unos seres anfibios conocidos como los gungan. Los gungan habitan en el núcleo acuático del planeta y su capital recibe el nombre de Otoh Gunga.

Naboo es un planeta de estructura curiosa y única. Su núcleo es poroso y acuático. No tiene un centro magmático ni una corteza o manto pétreo. Los

continentes de la superficie son piezas de tierra en suspensión. En el núcleo acuático viven toda clase de depredadores a cual más mortífero. Los gungan y los naboo llevan tiempo distanciados pero los acontecimientos relacionados con el bloqueo comercial al cual son sometidos por la Federación del Comercio, determinará que vuelvan a unirse para hacer frente a una invasión droide que pretende generar una gran crisis en la Antigua República.

Los naboo forman una sociedad pacifista, dialogante y amante de la cultura y las artes. Su compromiso con la Democracia es intrínseco a su historia y se articulan entorno a un sistema monárquico de elección democrática donde el máximo periodo de gobierno del Rey o Reina se limita a ocho años. Durante el reinado de Padme Naberrie Amidala, el planeta tuvo que afrontar su desafío más importante. Superada esa amenaza, Padme concluyó su mandato y posteriormente fue elegida para representar a Naboo ante el Senado Galáctico.

El compromiso democrático de Naboo con la República es incuestionable aunque el que fuera su senador y posterior Canciller Supremo, Palpatine, tenía unos planes muy diferentes a los que consagra su pueblo.



TATOOINE

Se encuentra en el sector Arkanis y su situación, como cruce de caminos entre varias rutas comerciales, le otorga una posición privilegiada para beneficiarse del tránsito de naves de transporte que suelen hacer escala en el más importante de sus puertos: Mos Eisley. Los trapicheos, el contrabando y el tráfico ilegal de mercancías tienen un escenario privilegiado para desarrollarse puesto que el planeta no tiene un sistema de gobierno

establecido. En un contexto de completa anarquía, los contrabandistas, cazarecompensas y traficantes gozan de manga ancha para sus negocios. Ni siquiera el Imperio dispone de una presencia fija. Tatooine concentra poderosos clanes criminales que tratan de buscar el lucro individual y extender el caos. En el planeta todo sirve a intereses personales y no existe ningún atisbo de resistencia política clandestina. Por consiguiente, al Imperio no le interesa demasiado lo que allí pueda suceder. Solo cuando una cápsula procedente de un destructor estelar se estrella en su superficie, se activan todos los protocolos de alarma. Porque ya sabemos que en su interior se esconde la semilla de una gran ofensiva de la Alianza Rebelde...

Tatooine es un planeta completamente desértico en superficie pero su atmósfera conserva una gran cantidad de humedad procedente de la época en que grandes océanos bañaban su corteza. Recoger esa humedad se convirtió en el único negocio legal de Tatooine.

Las granjas de humedad se encuentran por doquier. Utilizan sofisticados vaporizadores para recoger la humedad del aire y transformarla en agua para venta y consumo propio. El agua generada también sirve para irrigar cultivos, dispuestos en grandes hoyos bajo tierra, donde no pueden ser dañados por la potente luz del sistema binario de Soles: Tatoo I y Tatoo II.

Tatooine es decisivo en la saga por haber sido el hogar de un padre y un hijo, separados por un lapso de treinta y dos años. Anakin Skywalker nació allí como esclavo y se marchó para convertirse en Jedi. Diez años después, su regreso precipitado le convirtió en protagonista de un hecho trágico y nunca más volvió a la superficie de esa «roca inmunda». Su hijo, Luke, fue llevado a Tatooine siendo un bebé para ser protegido de la cólera del Emperador. Obi-Wan Kenobi le dejó al cuidado de Owen y Beru Lars y permaneció allí veinte años como exiliado mientras perfeccionó su conocimiento de la Fuerza. La llegada de dos curiosos droides a la granja de humedad del tío Owen, precipitó una cadena de acontecimientos que serían claves en el devenir de la Guerra Civil galáctica. Y el joven Luke Skywalker hallaría finalmente su destino...



UTAPAU

Es un planeta cavernoso del sector Tarabba. Este insólito planeta también estuvo antaño cubierto por grandes océanos pero su corteza estaba compuesta por materiales fácilmente erosionables y, a lo largo de milenios, el

agua fue excavando enormes cavernas que llegaron a rozar el núcleo magmático. Esta profundización en el manto del planeta afloró una rica variedad de minerales que son la principal fuente de subsistencia de los utapaunos. Las dos razas autóctonas de Utapau son conocidas por su habilidad para comerciar. Por otra parte, siempre han huido de conflictos y se han mantenido protegidos por una árida y erosionada superficie que les ofrece discreción.

Pero esas intenciones de eterna neutralidad fueron barridas cuando Darth Sidious ordenó al general Grievous la conquista del planeta para sacar rendimiento de sus minerales en favor de la Confederación de Sistemas Independientes durante las Guerras Clon. Obi-Wan Kenobi siguió la pista de Grievous hasta Utapau y consiguió defenestrarle. Poco después, Sidious accedió al poder total en la capital y convocó la Orden 66 por la cual el ejército clon debía exterminar a todos los Jedi. Obi-Wan fue atacado aunque consiguió escapar.

Toda su clase dirigente fue esclavizada y deportada quedándose una delegación permanente del Imperio para administrar la extracción de minerales. Tras la victoria de la Alianza Rebelde en la Guerra Civil, los nuevos mandatarios de Utapau decidieron agregarse a la Nueva República rompiendo su tradicional aislamiento.



YAVIN 4

Se trata de un pequeño satélite boscoso que orbita alrededor de un gigantesco planeta gaseoso del sector Gordian.

El pequeño Yavin 4 fue abandonado por la raza guerra de los Massassi hace siglos y permaneció deshabitado hasta que la Alianza Rebelde lo convirtió en su centro de operaciones tras ver comprometida su posición en Dantooine. Sin riquezas minerales ni razas a las cuales someter, Yavin 4 ha permanecido fuera del interés del Imperio llegando a ser incluso obviado en la cartografía oficial. Eso le convirtió en un lugar idóneo para que la Alianza Rebelde pudiera ocultar buena parte de su flota.

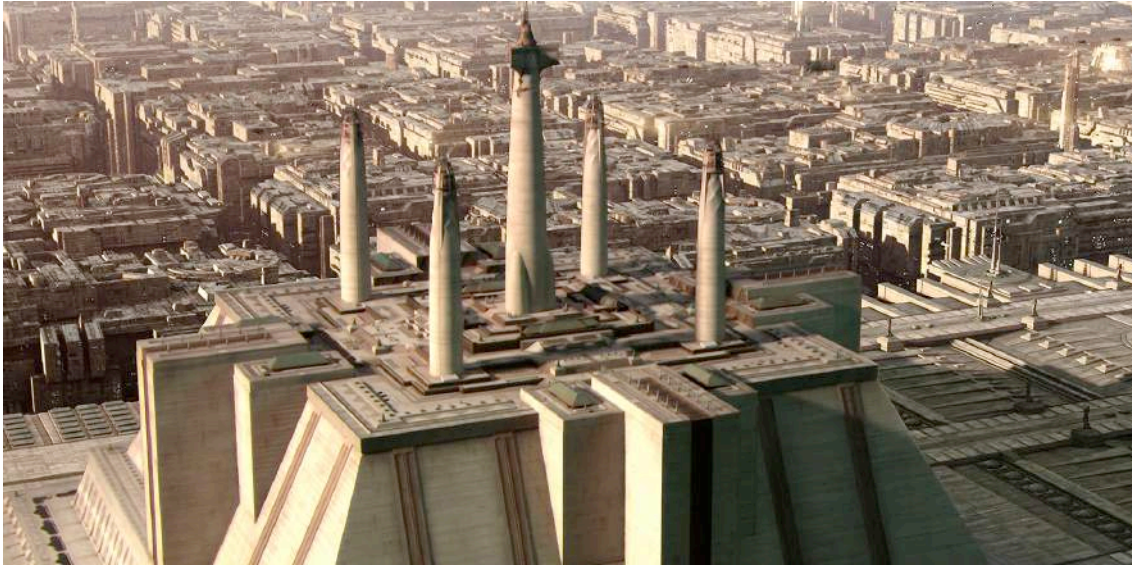
Los Massassi construyeron grandes templos piramidales que los ingenieros de la Alianza reformaron para convertirlos en dependencias de mando y hangares para cazas.

Hasta allí llega el *Halcón Milenario*, con la Princesa Leia a bordo, transportando los planos técnicos de la Estrella de la Muerte. Pero nada es gratuito ya que el Imperio ha conseguido colocar una señal de transmisión en la nave de Han Solo y ahora conocen la ubicación. El Gobernador Tarkin prepara la Estrella de la Muerte para acabar con la rebelión de un solo golpe. Aprovechando el pequeño margen que les queda, los rebeldes despliegan su ofensiva tratando de destruir la estación espacial antes de que la base quede al descubierto.

Cabe destacar que Yavin 4 también apareció en un capítulo de la serie animada sobre la Guerras Clon. En el mismo presenciábamos un enfrentamiento entre Anakin Skywalker y la joven Sith, Asajj Ventress.



LOS JEDI



«Durante más de mil generaciones los caballeros jedi fueron los guardianes de la paz y la justicia en la Antigua República. Antes de estos tenebrosos tiempos. Antes del Imperio.»

Una vez más, la sabiduría del maestro Kenobi es la que nos aporta la definición más clara y sencilla de un elemento tan importante para el universo **Star Wars** como y quienes son los caballeros Jedi. Como bien dice Obi-Wan, los jedi fueron los garantes de la paz desde tiempos inmemoriales en la Antigua República, incluso en los tiempos oscuros del Imperio Galáctico, los supervivientes de la Gran Purga, siguieron defendiendo los ideales de libertad y democracia que parecían perdidos con el ascenso de Darth Sidious al poder.

En un principio, los jedi eran una orden contemplativa de estudio filosófico de la Fuerza, pero su devoción por la paz los llevó a enfrentarse a la realidad de la Galaxia, en la que la paz pocas veces prevalecía por encima de la guerra y el enfrentamiento. Utilizando sus conocimientos se convirtieron en defensores de la paz, en guerreros que sabía utilizar el enfrentamiento físico, pero solo cuando era necesario. Al principio eran menos numerosos que los Sith, pero con el tiempo y la caída de los seguidores del lado oscuro, los jedi se convirtieron en una orden de grandes dimensiones, se trasladaron a la capital de la Galaxia, Coruscant, y se convirtieron en un poder más de esta.

En los tiempos de mayor esplendor, la Orden Jedi estaba regida por el Alto Consejo Jedi que, a pesar de ser el órgano directivo de la orden, no imponía sus decisiones, del mismo modo que los caballeros ajenos al consejo no tenían la obligación de aplicarlas, como, por ejemplo, Qui-Gon Jinn, cuyas ideas y concepción de la Fuerza se distanciaba de las del consejo.

Puede que en teoría no tuvieran poder político, pero a efectos prácticos, su influencia en el devenir de la Galaxia era más que notable. Por ello es fácil entender porque los Sith fijaron el dominio de la Galaxia como su objetivo, ya que de este modo podrían derrotar a sus eternos enemigos.

A pesar de los esfuerzos por mantener el equilibrio en la Galaxia, la orden jedi fue destruida en dos ocasiones, primero por Darth Revan, y cuatro mil años después por Darth Sidious. Será este último el que conseguirá hacerla desaparecer casi por completo, al realizar un ataque desde el interior del gobierno de la Galaxia. Durante las Guerras Clon, el canciller Palpatine ordenará ejecutar la Orden 66, según la cuál los soldados clon deberían acabar con la vida de sus generales jedi, ya que estos, supuestamente, habían orquestado un golpe de estado contra la República y un intento de asesinato contra su persona. A partir de ese momento y con la ayuda de su nuevo discípulo, Darth Vader, Palpatine se dedicará a «limpiar» la Galaxia de jedi, haciéndolos cazar cada vez que encontrara alguno, llevando a cabo la que se conoció como la Gran Purga.

El camino del jedi era largo, antes de cumplir un año, si cualquier niño de la galaxia tenía sensibilidad con la Fuerza, era inmediatamente adoptado por el Templo Jedi, que lo criaba junto a otros jóvenes aprendices. Cuando habían recibido las enseñanzas básicas y tenían la edad suficiente, los caballeros y maestros jedi escogían entre ellos a sus futuros padawans que, a partir de aquel momento, les acompañarían en todas las misiones que realizaran. Cuando llegaba el momento y el joven padawan había superado las pruebas necesarias, este asumía el rango de caballero, para, más adelante, convertirse en maestro. Aún así, la vida de los jedi no termina cuando su cuerpo muere, al contrario, el lado luminoso de la Fuerza permite a sus más sabios conocedores unirse a ella, para convertirse en seres inmortales portadores de luz y sabiduría.

Durante toda la vida, cualquier miembro de la orden debía respetar los tres pilares de la filosofía jedi: la Fuerza, el conocimiento y la autodisciplina, pero no todos lo hicieron. En las salas del archivo del templo se muestran veinte bustos, representando a los «Veinte Perdidos». Veinte maestros y caballeros jedi que decidieron abandonar la orden por su propia voluntad, como el Conde Dooku, y muchos, como este, no dudaron en abrazar el lado oscuro de la Fuerza. A pesar de llamarse los «Veinte Perdidos», en realidad son veintiuno, ya que también se podría incluir a Anakin Skywalker.

Tras la caída de Palpatine y del Imperio, Luke Skywalker, siguiendo las enseñanzas de Obi-Wan Kenobi y de Yoda, fundó la Nueva Orden Jedi. En esta nueva orden, a pesar de respetar las creencias y concepciones de la antigua, se modificaron ciertos modos de vida que habían perdurado desde miles de años antes. Por ejemplo, se dejó de lado la concepción monástica de la orden, y se permitió a sus miembros tener relaciones personales, algo que había estado completamente prohibido en tiempos de Mace Windu y Qui-Gon Jinn. Skywalker quiso dar mayor humanidad a una orden que se había quedado anclada en el pasado y que apenas había evolucionado desde su fundación, una debilidad que facilitó su destrucción a manos de Darth Sidious.

Fuera de las películas, las series de animación, los libros y los cómics, los jedi se han convertido en algo más que un elemento de la cultura popular, llegando incluso a traspasar la barrera de la ficción. En los últimos censos de países como Australia o Reino Unido, casi un 1% de la población afirma que su religión es la jedi. Este hecho, que podría considerarse una curiosidad o una «frikada» de dimensiones extraordinarias, nos permite ver claramente como la obra de Lucas va más allá de lo que cualquier película podría llegar.



Puede resultar intimidante hablar de un personaje tan profundo e influyente como el poderoso Yoda. Dentro del universo **Star Wars** no hay nadie que llegue a su nivel de honestidad, disciplina, conocimiento y carisma para transmitirlo.

Su vida se extiende durante nueve siglos en los que tenemos referencia de su colosal aportación a la Orden Jedi desde el seguimiento puro al lado luminoso de la Fuerza. Como hablar de todas sus hazañas consumiría el libro entero, será mejor centrarnos en algunos puntos destacables que hagan posible su lectura para aquellos que quieran iniciarse en los caminos de la Fuerza desde un cómodo sillón.

El origen de Yoda es totalmente desconocido. No se sabe su planeta de origen ni el nombre de su raza. El universo expandido solo ha concretado su año de nacimiento —situado 896 años antes de la batalla de Yavin— y su temprana conexión con la Fuerza aunque tardó un tiempo en expresarla completamente. Junto a un compañero humano inició un viaje a los mundos del centro de la galaxia pero su nave sufrió un accidente y ambos fueron a la deriva hasta que pudieron aterrizar en un planeta, de nombre también desconocido, donde entraron en contacto con el Maestro Jedi N’Kata del Gormo, perteneciente a la raza Hysalriana. Esta historia que recuerda a la del Príncipe Siddharta antes de convertirse en Buda, finalizó cuando un crucero de la República rescató a ambos amigos y éstos, convertidos ya en Jedi, llegaron al Templo de Coruscant para continuar su entrenamiento.

Su conocimiento de la Fuerza, habilidad para el combate y dotes de liderazgo pronto le auparon para conseguir el título de Maestro y ocupar un sitio en el Alto Consejo. Sus misiones de pacificación para la República empezaron a ser constantes y su voz se convirtió en una referencia de justicia, equidad y libertad en toda la galaxia. Con el tiempo, empezó a entrenar a nuevos aprendices y su historial reflejó un gran éxito en la preparación de los mismos a lo largo de los siglos.

Unos 90 años antes de la batalla de Yavin, Yoda compartió con el Maestro Thame Cerullian el adiestramiento de un jovencito muy prometedor,

heredero del clan gobernante en el planeta Serenno. Se trataba de Dooku, un padawan muy talentoso que llamó la atención de Yoda por su control de la Fuerza viva. Con el tiempo, sabemos que Dooku se convirtió en el primero de los aprendices de Yoda que cayó al lado oscuro pero, mientras eso no ocurrió, era considerado como el único Jedi que podía rivalizar con Yoda y Mace Windu en el dominio del sable láser.

Grandes nombres de la orden fueron alumnos de Yoda: Mace Windu, Kit Fisto, Ki-Adi Mundi, Cin Drallig, Oppo Rancissis, Obi-Wan Kenobi y, finalmente, Luke Skywalker. Un auténtico legado de brillantez y de devoción absoluta a la República y al lado luminoso de la Fuerza.

Pero uno de los chicos que más turbó las visiones de Yoda fue el que finalmente dirigió la purga que acabaría con casi toda la orden Jedi. La conversión al lado oscuro de Anakin Skywalker y su renacimiento como Darth Vader puso fin a una institución que quebró debido a las malas artes del Canciller Palpatine y a su poder a la hora de nublar la percepción de los Jedi.

Exiliado en el planeta pantanoso de Dagobah, donde su presencia resultaría siempre inadvertida, Yoda estudió la forma de trascender a la muerte de manos del primer Jedi en conseguirlo: Qui-Gon Jinn. Oculto entre las ciénagas, esperó el momento en que los dos vástagos de Vader llegaran a ser adultos y pudieran encabezar la destrucción del pérfido Imperio. Fue Luke Skywalker el que llegó a los pantanos de Dagobah y lo que allí se vivió cambió los acontecimientos futuros y cimentó gran parte de la mejor mitología de **Star Wars**.

Durante su entrenamiento, el anciano Yoda transmitió a Luke la noción de sentir la Fuerza más allá del propio cuerpo, a superar la barrera de lo físico para poder aprovechar al máximo el poder que tenía en su interior y evitar así las tentaciones que arrastraron a su padre al lado oscuro.

Sus frases son extraordinarias. Sirvan las siguientes como ejemplo:

«Pero ten cuidado del lado oscuro, la ira, el miedo, la agresión el lado oscuro de la Fuerza son. Fácilmente fluye en forma rápida y toma vuelo y una vez que comiences con el lado oscuro, para siempre dominará tu destino. Te consumirá al igual que hizo con el aprendiz de Obi-Wan...»

«La muerte una parte natural de la vida es. Regocíjate por los que te rodean que en la Fuerza se transforman. Llorarlos no debes. Añorarlos tampoco. El apego a los celos conduce. La negra sombra de la codicia es.»

«Vive el momento, no pienses; siente, utiliza tu instinto, siente La Fuerza.»

Se vive otro momento magistral cuando Yoda trata de conseguir que Luke gane confianza rescatando su X-Wing del fondo de una laguna. Luke manifiesta todas sus dudas porque no se ve capaz de levantar la nave con el poder de la Fuerza. Es entonces cuando Yoda pronuncia las siguientes palabras:

«No lo intentes! Hazlo o no lo hagas! pero no lo intentes...»

Cuando Luke fracasa en su intento, Yoda afirma:

«El tamaño no importa. Mírame a mí. Me juzgas por mi tamaño, ¿eh? Y no deberías, porque mi aliada es la Fuerza, y una poderosa aliada es... La vida la crea, la hace crecer, nos penetra y nos rodea... ¡Seres luminosos somos! ¡No esta cruda materia!. Debes sentir La Fuerza a tu alrededor, aquí, entre tú y yo, y el árbol y la roca, incluso entre la tierra y la nave.»

Y, a continuación, levanta la nave demostrando que el verdadero conocimiento de la Fuerza puede conseguir grandes objetivos. «No puedo creerlo», dice Luke. «Por eso has fallado», responde el maestro.

La muerte de Yoda, por extrema vejez en *El retorno del Jedi*, significa su paso definitivo a otra dimensión espiritual desde la que seguirá guiando los caminos de aquellos que sigan las enseñanzas de la Fuerza.

Crear al mejor de los Jedi sobre la idea de George Lucas de hacerle un ser de reducidas proporciones físicas, supuso un enorme reto para los diseñadores. En última instancia, Stuart Freeborn acertó con una propuesta que gustó a Lucas y que implicaba la fabricación de un títere que sería manipulado por el experto marionetista Frank Oz, quien a su vez también le puso voz.



En la nueva trilogía, Frank Oz sólo volvió a conducir la marioneta de Yoda en las escenas que transcurren en el Alto Consejo Jedi durante *La Amenaza Fantasma*. En la presencia final así como también en las dos películas subsiguientes, Yoda fue una creación digital de los diseñadores de Industrial Light & Magic. Este hecho desvirtuó la autenticidad del Yoda original pero permitió verle en combate. Frank Oz, por su parte, le siguió prestando el toque único a través de su voz.

MACE WINDU



«Creo que ha llegado el momento de informar al Senado que nuestra habilidad para usar la Fuerza ha disminuido.»

En la galería de los Jedis más renombrados, Mace Windu ocupa un lugar destacado. La suya fue una vida enteramente dedicada a preservar los valores fundamentales de la Orden. Su devoción y fe incorruptible en el sistema le granjearon el mayor de los respetos dentro del Templo Jedi llegando a ser uno de los más destacados miembros de su órgano decisorio: el Alto Consejo.

Windu también es conocido por haber sido uno de los mejores guardianes de la paz por su maestría en el uso de la espada láser y el gran conocimiento de la Fuerza del que siempre hacía gala. Concretamente, tenía la capacidad de ver puntos de ruptura en la Fuerza, lo que se traducía en la posibilidad de ver partes del futuro cercano y vulnerabilidades de sus oponentes. Sin embargo, Mace Windu representa también el fracaso de la Orden durante los últimos años de la República. El ascenso imparable del Senador Palpatine y sus planes ocultos para dominar la galaxia, ocultando su naturaleza Sith, no pudieron ser detectados por los miembros del Consejo Jedi hasta que fue demasiado tarde. Sidious utilizó su profundo conocimiento del Lado Oscuro para nublar la percepción de los Jedi a los que prácticamente utilizó como quiso sin que éstos no pudieran prever nada. De alguna manera, toda la supremacía y omnipotencia que había caracterizado a la Orden se precipitó al vacío por el propio exceso de confianza y el sentido de infalibilidad. De alguna manera, lo ocurrido fue un castigo a su prepotencia.

Mace Windu, Yoda, y Ki-Adi Mundi, siendo los líderes del Consejo Jedi, reaccionaron siempre a posteriori de los acontecimientos. Una y otra vez eran sobrepasados mientras el nuevo Canciller seguía con su hoja de ruta manteniendo un halo Oscuro que le protegía y que desviaba constantemente la atención de los taciturnos Jedi.

Pero vayamos primero a sus inicios. Mace Windu nació en el planeta del Borde Medio llamado Haruun Kal. Su llegada a la vida representó una sacudida en la Fuerza que fue percibida por los Jedi, con total nitidez, cuando solo

contaba seis meses de edad. Habiendo fallecido sus padres, el niño fue entregado inmediatamente a los Jedi. Windu creció en el Templo Jedi y se entrenó bajo las órdenes de varios maestros aunque el venerable Yoda fue su principal referencia.

Siendo niño ya fue consciente de su capacidad para ver los puntos de ruptura en la Fuerza pero los retos que se le presentaban en el entrenamiento no le motivaban lo suficiente para mejorar en el combate y construir su propio sable láser. Preocupados por esta situación, el Consejo Jedi decidió enviarle a una misión de supervivencia en el remoto planeta Hurikane, situado más allá del Borde Exterior. Allí, Windu tuvo que enfrentarse a unos feroces nativos a los que pudo dominar con el poder de la Fuerza. Incluso jugó a ser Dios puesto que desmembró a uno de ellos con el poder de la Fuerza y después fue capaz de recomponerle. Los salvajes vieron en él a un elegido que debía ser venerado. Agradecidos, le entregaron un mineral púrpura que Windu utilizó en su primer sable láser.

Durante los años siguientes, Mace Windu pasó las pruebas definitivas. Investido como Caballero Jedi, recibió todo tipo de misiones a lo largo y ancho de la galaxia. Siempre demostró destreza y conocimiento resolviendo conflictos y levantamientos contra la República. Con el tiempo, tomó a una joven Jedi como padawan. Se trataba de Depa Billaba, una mujer Chalacta que también llegó a convertirse en integrante del Alto Consejo Jedi.

Windu manifestaba una fe incorruptible en el sistema y dejó pronto los caminos de la Fuerza Viva, que abogaba por un mayor retorno a las esencias de la Orden. Nunca fue un contestatario y siempre siguió al pie de la letra los dictados del pensamiento mayoritario. Por todo ello, a la joven edad de 28 años, fue elegido miembro del Alto Consejo Jedi.

Sin embargo, Mace Windu no se limitó a observar y analizar. Siguió realizando misiones de negociación. Su audacia y destreza permitió que siempre saliera airoso de esos retos aunque entró en conflicto con otros Jedi como Qui-Gon Jinn, que en ocasiones revelaba sus reservas sobre las decisiones del Alto Consejo Jedi. No obstante, había lazos de amistad entre ellos. Cuando un joven Obi-Wan Kenobi parecía no poder superar el reto de la Academia Jedi, Windu decidió apartarlo a pesar de que el mismísimo Yoda mantenía confianza en sus aptitudes. Un tiempo después, vio lo que el adolescente era capaz de hacer y le dejó en manos de Qui-Gon Jinn para que éste completara su entrenamiento.

Unos años más tarde, estuvo presente en las pruebas que el Alto Consejo Jedi realizó a un niño llamado Anakin Skywalker. Qui-Gon le había traído ante ellos defendiendo la idea de que Anakin podría ser aquél que trajera el equilibrio de la Fuerza. El Consejo juzgó confuso el futuro del niño, apreciaron pautas potencialmente peligrosas. Pero tras la muerte de Qui-Gon, acabaron aceptando que el compromiso que éste había adquirido quedara ahora en manos del que hasta ahora había sido su aprendiz: Obi-Wan Kenobi.

Mace Windu llegó a apreciar a Anakin reconociendo su enorme talento y potencial. Sin embargo, su resistencia a la autoridad y el progresivo acercamiento al Canciller Supremo suscitaba escepticismo. Habiendo caído prisioneros del Conde Dooku en Geonosis, Windu encabezó una partida de Jedi que puso fin a la orgía de sacrificios preparada por los insectoides nativos. Windu vio caer a muchos de sus compañeros pero se llevó a Jango Fett por delante. Con la llegada del maestro Yoda y los primeros regimientos

de soldados clon, Windu debió ir por Dooku pero el fragor de la batalla lo impidió. Acabaron siendo Obi-Wan y Anakin los que acudieron a interceptarle y el resultado pudo haber sido mucho peor de no ser por la intervención final de Yoda.

Con el inicio de las Guerras Clon, Windu se convirtió en General del nuevo ejército de la República y continuó cosechando importantes victorias. Quizá la más renombrada se produjo en Dantooine donde fue capaz de acabar con varios batallones de la Confederación usando solamente la Fuerza.

Tres años después de su inicio, las Guerras Clon tocaban a su fin. Sin embargo, se tenía noticia de que un Lord Oscuro del Sith estaba manipulando al Senado. Las sospechas pocas veces recaían en el mismísimo Canciller Supremo. No obstante, Yoda y Windu dudaban de él porque se negaba a devolver los poderes de emergencia que el Senado le había concedido por tiempo limitado. Con todo, el poder del Lado Oscuro seguía nublando la percepción de los Jedi. Estos habrían podido descubrir el complot mucho antes de no ser por el supremo conocimiento de la Fuerza que caracterizaba al Canciller Palpatine.

Cuando Anakin, con pleno conocimiento de causa, reveló a Windu que Palpatine era el Lord Sith, Mace fue a su encuentro para arrestarlo. Acompañado por Kit Fisto, Seasee Tiin y Agen Kolar, se dirigió a las oficinas del Canciller y ordenó a Anakin que le esperara en el Templo.

En el despacho del Canciller, éste les esperaba sabiendo que llegaba un punto de ruptura. Windu le acusó de conspiración y anunció que debería responder ante los tribunales por traición al Senado y a la República. Palpatine pronunció la frase: «Yo soy el Senado». Acto seguido, se lanzó contra los Jedi utilizando su sable láser. Eliminó rápidamente a Kolar y Tiin mientras que Fisto cayó poco después. La lucha se libró entre dos grandes combatientes pero, a pesar de disponer de tanto poder, Palpatine acabó siendo acorralado por Windu. En ese momento, apareció Anakin Skywalker quien, seducido por el hecho de creer que Palpatine podría salvar la vida de Padme, imploró a Windu que no terminara con la vida del Canciller. Mace sabía que, en los tribunales, las habilidades de Palpatine para la manipulación le permitirían escapar a cualquier castigo. Ante la vileza del Lord Sith, la única opción era matarlo aunque no fuera el estilo Jedi. El ahora desatado Sidious lanzó rayos Sith a Windu con la intención de derribarlo pero éste pudo contenerlos con el sable láser y derivarlos hacia el villano causando la deformación de su cara. Estando Sidious ya muy débil, Windu se disponía a dar el golpe de gracia cuando Anakin decidió tomar partido por el lado oscuro y cortó la mano derecha de Windu en plena maniobra de ataque. Sidious aprovechó entonces la situación para atacar con sus rayos de energía oscura a un Windu indefenso. Éste se precipitó varios kilómetros hasta fallecer en la jungla urbana de Coruscant.

Mace Windu, al igual que toda la Orden Jedi, se percató del peligro demasiado tarde. El Lado Oscuro había obtenido su primer triunfo en milenios y la purga de los Jedi fue su materialización final. Su fuego se extinguió del universo aunque no desaparecería por completo. Algun día, el futuro Emperador recibiría su justo castigo.

Samuel L. Jackson hizo campaña para conseguir un papel en Star Wars desde que se anunció la pre-producción de las precuelas. Ávido fan de la saga, se puso en contacto con George Lucas y pidió de forma constante un rol en las

películas. Lucas decidió premiar su insistencia con un papel que empezaría siendo reducido pero iría aumentando progresivamente hasta llegar a ser uno de los personajes principales. Antes del rodaje de *La Venganza de los Sith*, Jackson habló con Lucas y le dijo que era consciente de la muerte de Mace Windu pero no deseaba que su desaparición fuera sencilla o poco trascendente. Lucas le tranquilizó respondiéndole que moriría como un héroe y así fue como se vio en pantalla.

QUI-GON JINN



«Encontrarlo fue la voluntad de la Fuerza. No tengo ninguna duda acerca de ello.»

Qui-Gon Jinn siempre mantuvo una constante inquebrantable a lo largo de su existencia: la confianza férrea en la Fuerza Viva. En los archivos del Templo Jedi nunca se hizo constar su procedencia. Solo se sabe que fue localizado y trasladado a Coruscant a muy corta edad. Siempre demostró unas grandísimas aptitudes tanto en el conocimiento de la Fuerza como en el combate. Todo ello se puso de manifiesto en un torneo que los Jedi organizaban entre sus más jóvenes miembros para que tuvieran la oportunidad de llamar la atención de los grandes maestros. Cuando se impuso a todos sus adversarios, el maestro Dooku decidió tomarlo bajo su patrocinio.

Junto a Dooku participó en importantes misiones para la República. A su lado aprendió a concentrarse más para sentir y no pensar demasiado al hacer uso de la Fuerza. Cualquier elemento de la naturaleza podía ayudar al Caballero Jedi en su cometido y ese era un valor que no siempre se defendía en la Academia. Sin embargo, algo distanciaba a maestro y alumno: la absoluta compasión por todo tipo de vida que sentía Qui-Gon. Finalizado el aprendizaje, Dooku le advirtió que su extrema confianza algún día se giraría en su contra.

Convertido en Caballero Jedi de pleno derecho, Qui-Gon decidió no formar aprendices durante un tiempo. No obstante, le llamó la atención como la Fuerza fluía en un joven de Telos IV llamado Xanatos. A pesar de las

reservas del Maestro Yoda, Qui-Gon inició un largo historial de desacuerdos con el Alto Consejo Jedi cuando decidió adiestrarle. Todo terminó precipitadamente cuando Xanatos cayó al Lado Oscuro y desafió a su maestro. Qui-Gon juró que no entrenaría a más aprendices durante el resto de su vida.

De regreso a las misiones en solitario, volvió a colaborar con Dooku en algunas negociaciones. Su antiguo Maestro volvió a insistir en su desconfianza hacia las decisiones del Consejo Jedi y censuró la actitud de ese órgano al recriminar a Qui-Gon el adiestramiento de Xanatos. Sin embargo, estas palabras no afectaron del todo a Jinn ya que él tenía claro que su camino era paralelo al del Consejo pero eso no implicaba un rumbo de confrontación. Seguiría respetando la institución y las decisiones de su Consejo rector aunque, en su devenir personal, aplicaría un código propio de conducta.

Unos diez años después del incidente con Xanatos, Yoda le instó a romper su juramento y entrenar a un nuevo padawan. En un torneo vislumbró grandes aptitudes por parte de un niño llamado Obi-Wan Kenobi. Pero se topó con la sorpresa de que el Consejo Jedi pensaba enviarle al cuerpo de agricultores pues no creían en su potencial. Ambos coincidieron en la nave que realizaba el trayecto hasta Bandomeer. Y quiso el destino que la nave recibiera un duro ataque por parte de piratas espaciales. Qui-Gon lideró la defensa y contó con la inestimable ayuda de Kenobi que se hizo con los mandos de la nave realizando un aterrizaje de emergencia que salvó las vidas de gran parte de los ocupantes. La demostración de coraje y entereza de Kenobi le sirvió para que el Consejo Jedi autorizara su adiestramiento como padawan.

Bajo la tutela de Qui-Gon, Obi-Wan Kenobi completó un gran entrenamiento en el que pudo conocer todas las vertientes de la Fuerza mientras perfeccionaba sus dotes de concentración y destreza. Ambos formaron una unidad sólida que fue referencia absoluta en misiones para garantizar la paz y la seguridad en la galaxia.

Pero el punto de inflexión llegó cuando se enfrentaron a su encargo más peligroso: negociar con la Federación de Comercio el fin del bloqueo a Naboo. Obi-Wan sintió, desde el primer momento, una presencia elusiva que parecía controlar los acontecimientos. No podía estar más acertado pero esa era la percepción de un joven todavía inexperto. Los Jedi consolidados se habían auto-investido de tanta notoriedad y confianza que ya no eran capaces de vislumbrar la conspiración que se alzaba ante sus narices.

Tras escapar a una trampa mortal y salvar la vida de la reina Padme Amidala, se vieron obligados a buscar piezas mecánicas para poder reparar el transporte en el que habían escapado del Naboo invadido. Resultó ser Tatooine el planeta más cercano y la llegada al árido sector cambió los acontecimientos de futuro. Qui-Gon detectó la presencia de un gran afloramiento en la Fuerza Viva, personificado en Anakin Skywalker, un esclavo de nueve años que sobrevivía, junto a su madre, trabajando en el taller mecánico del toydarian Watto.

Qui-Gon intuyó que podría encontrarse ante el «elegido», una figura mesiánica de gran poder que traería el equilibrio a la Fuerza. El recuento de midiclorianos en sangre fue consistente con este diagnóstico ya que los niveles que mostraba Anakin solo eran igualados por Yoda. Probablemente, el niño había sido concebido por los propios midiclorianos ya que nunca hubo padre. A pesar de las dificultades intrínsecas a la misión y de tener que

enfrentarse a Darth Maul, un Sith de inigualable destreza en el combate, Qui-Gon consiguió sacar a Anakin del mundo de Tatooine y llevarlo a Coruscant donde sería evaluado por el Consejo Jedi.

Separado de su madre y en un ambiente nuevo y opuesto a lo que conocía, la reacción de Anakin no fue la esperada por el Consejo. Sus habilidades eran extraordinarias pero su futuro parecía muy inestable e inquietaba a los notables Jedi. La extremada urgencia de los acontecimientos aparcó la decisión sobre el joven Skywalker y encendió una vez más a Qui-Gon que no podía entender el rechazo inicial ante unas dotes tan prometedoras.

De regreso a Naboo para tratar de recuperar el control perdido a manos de la Federación, Qui-Gon, Obi-Wan y Padme hurdieron un plan que, en colaboración con el ejército gungano, podía darles la victoria en la batalla. Pero Darth Maul esperaba a los Jedi en el hangar de Theed y la confrontación entre ellos significó un punto de ruptura a todos los niveles. Qui-Gon era magnífico en combate pero su plenitud física quedaba ya lejana mientras que la inexperiencia de Kenobi era una debilidad a pesar de disponer de una agilidad y reflejos extraordinarios. Maul, aunque en inferioridad numérica, superaba en habilidad a uno de ellos y en experiencia al otro. Cuando los Jedi se vieron separados por campos de energía, el Sith aprovechó la oportunidad para asestar una estocada mortal a Qui-Gon. Kenobi, ungido por la rabia, se enfrentó a Maul en cuanto los campos de energía cedieron y estuvo al borde de la muerte pero pudo recuperarse para segar la vida del Sith.

En sus últimos instantes de vida, Qui-Gon hizo prometer a su otrora aprendiz que adiestraría a Anakin porque seguía estando convencido de que el niño traería el equilibrio a la Fuerza.

La profecía existía desde hacía varios milenios y en el caso de Anakin era correcta desde cierto punto de vista. El niño tenía inseguridad y miedo dentro de él. No podía distanciarse de las emociones ni de los apegos. Eso se traducía en ira, desconfianza y rabia descontrolada. Todas ellas eran cualidades que Darth Sidious explotó para atraerle al Lado Oscuro. Así que, de alguna manera, Anakin vino a traer equilibrio apoyando la consolidación del Lado Oscuro en la galaxia. Un destino completamente diferente del que visualizaba Qui-Gon.

En el *Episodio III* se nos quiso trasladar la idea de que Qui-Gon Jinn fue el primer Jedi capaz de trascender a la muerte como espíritu guía. Desde el averno de los tiempos, instruyó a Obi-Wan, durante su exilio en Tatooine, para que pudiera abrazar ese poder. También hizo lo propio con Yoda en Dagobah. Sin duda alguna, esta es una explicación polémica pero consistente con lo que vimos después. Aún así, nadie nos explicó por qué, de ser así, Qui-Gon no estuvo presente, de forma celestial, en la celebración final de Endor.

Liam Neeson interpretó con gran brillantez a Qui-Gon en *La amenaza fantasma*. George Lucas le eligió porque deseaba un actor de gran presencia y trayectoria, capaz de inspirar al resto del reparto. Sin duda alguna, acertó con su contratación aunque otra cosa fue el guión que tenía preparado para él.

OBI-WAN KENOBI



En la historia principal del universo **Star Wars**, la que conocemos en las seis películas de la doble trilogía, existen tres personajes que se establecen como los pilares principales de las tres maneras de concebir la Galaxia y la Fuerza, tanto por la relevancia argumental como por el hecho de ser de los pocos que aparecen en todas las películas. En el lado más oscuro está Palpatine, que, a lo largo de las películas demuestra su ambición, su odio y su ira como el símbolo de la orden Sith. En el punto medio entre la oscuridad y la luz, encontramos a Anakin Skywalker, que bailotea entre ambos bandos llevado por una pasión descomunal que crece en su interior. Y, finalmente, en la parte más luminosa de la Fuerza, está el que para muchos —entre los que me incluyo— es el mejor personaje de toda la saga... Obi-Wan Kenobi.

Obi-Wan, Ben para los amigos, es la definición de manual del perfecto jedi, si alguien quiere saber cómo ser un jedi, sólo tiene que ser como Kenobi. Desde sus años como padawan, Obi-Wan era firme, desinteresado, modesto y humilde. En muchos sentidos, representa la fuerza y el estilo de la antigua Orden Jedi. Y no sólo en su forma de actuar, sino también en su historia. Acogido por el templo cuando aún era un bebé, siempre siguió las reglas de la Orden, cumpliendo a raja tabla sus normativas. Así, por ejemplo, si bien tuvo algún escarceo amoroso, fueros pocos y no influyeron en su vida de jedi, ya que nunca los interpuso ante sus obligaciones. De aprendiz a caballero, y de caballero a maestro, llegando a ocupar un lugar en el Consejo durante los complicados días de las Guerras Clon. Esta ortodoxia como jedi puede sorprender, y más si tenemos en cuenta quien fue su maestro, del poco habitual Qui-Gon Jinn, y quien el maestro de este, el radical Dooku. Pero su maestro quien dijo:

«Has sido un buen aprendiz, Obi-Wan, y además eres mucho más sabio que yo. Sé que serás un gran Caballero Jedi.»

Dejando claro que Obi-Wan, aún siendo su fiel aprendiz, llegaría mucho más lejos que él, y que razón tenía. Ya que después de convertirse en caballero y tomar a Anakin de aprendiz, Kenobi actuó como negociador en

muchos conflictos interplanetarios, participó en las Guerras Clon como general del ejército de la República, y, finalmente, fue uno de los pocos jedis en sobrevivir a la Purga, convirtiéndose, de este modo, en la semilla de la Nueva Orden Jedi.

«Obi-Wan es un gran mentor. Tan sabio como el maestro Yoda, y tan poderoso como el maestro Windu.»

Estas palabras, mencionadas por Anakin en el *Episodio II*, son rápida y clara descripción de quien era Obi-Wan. A pesar de su aspecto humilde, siempre oculto entre sus ropajes marrón claro, Kenobi era muy diestro con la espada y con la Fuerza, y a la vez su mente pausada y clara le permitía ver, con cierta perspectiva, todos los conflictos en los que se veía en vuelta. También tenemos que admitir que, si por un lado era un jedi modelo, en su juventud pecó, en diversas ocasiones, de impetuoso. Sin embargo, años después de la Purga, se convirtió en un ser humano muy sabio, cuya relación con la Fuerza era muy estrecha, permitiéndole, tras su muerte, fundirse en comunión en ella, así como había hecho su maestro, Qui-Gon, siendo de los primeros jedis en mucho tiempo en lograrlo.

Como he dicho al principio, Kenobi, junto con Anakin y Palpatine, son el trío de personajes que marcan los tres puntos de concebir el universo **Star Wars**, sin embargo, solo Obi-Wan lo hace evolucionado a lo largo de toda la franquicia. Palpatine pasa de ocultarse a ser públicamente un sith, sin embargo, siempre es igual. Anakin, con su bipolarismo con la Fuerza, si bien evoluciona, lo hace de golpe, pero Obi-Wan es diferente. Lo descubrimos cuando es un padawan, lo vemos convertirse en un brillante maestro jedi y, finalmente, en uno de los seres más poderosos de la Galaxia. Literalmente lo vemos crecer ante nuestros ojos.



Dejando a un lado la vida del personaje, Obi-Wan es uno de aquellos personajes del universo de **Star Wars** que cautiva en cada escena. Y no solo digo esto por quién lo interpretaron (ojalá todos los personajes pudieran ser interpretados por actores de la talla de Alec Guinness y Ewan McGregor), sino también por el estilo del personaje. Cuando es joven, aún siendo sabio, tiene ese aire irónico (tan parecido a Han Solo), haciendo que en seguida queramos

tomarnos unas copitas con él; mientras que de mayor, es ese profesor que todos hubiéramos querido tener, sabio pero divertido.

Hablando sinceramente, en mi modesta opinión, creo que Obi-Wan hubiera tenido que ser el protagonista de la saga. Sí, vale, muchos diréis que si Anakin o Luke jugaran un papel secundario, la peli no tendría argumento, pero si nos fijamos, todos los argumentos acaban confluyendo en él. Anakin es descubierto por Qui-Gon, Obi-Wan es su aprendiz; Qui-Gon muere, Obi-Wan se hace cargo del chico; un ejército clon se está construyendo, Obi-Wan lo investiga; una batalla inicia la guerra, Obi-Wan es el primero en llegar; un imperio tiene que caer, Obi-Wan se encarga de salvar la rebelión; incluso muerto sigue siendo el prota, ¿en quién confía Luke para destruir la Estrella de la muerte? ¡Exacto, en Obi-Wan!

Hay personajes más importante y menos, pero Obi-Wan es ese personaje imprescindible, sin el cual ningún elemento de la trama encajaría, por lo que si alguien me preguntara cual debería ser el subtítulo de la saga, yo diría: *Star Wars: La vida de Obi-Wan*. ¡Ahí queda eso!

LUKE SKYWALKER



Para mí, Luke siempre ha sido aquel típico pringadillo del instituto — vamos, como un servidor— que siempre se quedaba con las ganas de hacer lo mismo que hacían los demás. Tenía que regresar temprano a casa de sus tíos Owen y Beru, no fuera que algún Tusken lo matara; mientras todos sus colegas se iban de casa para vivir aventuras a bordo de cazas estelares de la Alianza Rebelde, él tenía que quedarse en casa ayudando con la granja de humedad; y, al final, en sus horas de descanso, se entretenía jugando con robots o experimentando con la Fuerza.

Sin embargo, este joven granjero de Tatooine se convirtió en el personaje que todos los seguidores de **Star Wars** querían ser... ¿O pensáis que es Han Solo? Sí, Han Solo nos cae bien, liga con la chica de la historia y todo eso. Pero en realidad queremos ser Luke Skywalker, porque de ese modo conoceríamos a Han Solo, blandiríamos un sable láser, y como jedi

restableceríamos la paz y la libertad en la Galaxia... Vale, ahora me he salido del tema.

No me gustaría alargarme contando vida y milagros de Luke Skywalker, entre otras cosas, porque gracias a las películas ya conocemos quién es, como evoluciona su forma de ser, y que le depara el futuro... Siendo el último jedi, tampoco tiene muchas más opciones que refundar la Orden. Además, como en el caso de Leia, es un personaje cuyo recorrido aún no se ha terminado, ya que en *El despertar de la Fuerza* esperamos conocer que ha sucedido con él treinta años después del follón con las Estrellas de la Muerte.

Al ser un Skywalker, es inevitable que su historia sea similar a la de su padre, Anakin —o al revés, por todo eso de las precuelas—, pasa de ser un joven inocente, que vive apartado del mundo, a la espera que le llegue la ocasión para abandonar su aburrido planeta y vivir aventuras; a ser un importante soldado durante una gran guerra galáctica, para, al final, convertirse en un poderoso maestro jedi, gracias más a su herencia genética que no por el adiestramiento que ha recibido de sus maestros. Aunque bueno, teniendo en cuenta que dos de los jedis más sabios y poderosos de la historia, como son Obi-Wan Kenobi y Yoda, le ayudaron, tampoco es de extrañar que saliera un chico tan talentoso.

A pesar de que Kenobi y Yoda son conscientes que hay jedis que se han salvado de la purga, al ser estos tan ancianos como ellos, saben que el auténtico futuro de la Orden jedi solo puede estar sujeto a alguien joven e impetuoso, como Luke. Así que, ni cortos ni perecezos, le ponen esta «pequeña» carga sobre sus hombros y le confían algo tan importante como la destrucción de los Sith y la fundación de una nueva Orden.

Algo que los diferencia de su padre, es que, a pesar de no conocerlos, Luke tuvo padre y madre —no como Anakin que fue concebido por la Fuerza—, por lo que la herencia de ambos progenitores, lo convirtió en un ser muy cercano a la Fuerza, como su padre, pero que actuaba con bondad e inocencia, como su madre, la gran sufridora de todo esta historia.

A pesar de llamarse Skywalker y ser interpretado por Mark Hamill, en un principio el personaje se llamó Starkiller —nombre que fue modificado por la dureza de su significado, y que sería recuperado para el protagonista de los videojuegos *El poder la Fuerza*—, siendo uno de los personajes que más evolucionó y tardó en perfilarse en la mente de Lucas. Además, antes de ser este joven granjero, iba a ser una mujer al estilo de Leia —o a la nueva protagonista del *Episodio VII*—, luego se le consideró que fuera un enano —me puedo imaginar a un joven Kenny Baker blandiendo un sable láser cuál Yoda—, incluso se pensó en que fuera un militar rebelde de unos sesenta años de edad —ahí se nota la influencia de Kurowasa y el líder de *Los siete samuráis*, Takashi Shimura—; solo en pensar todas las historias que se pudieran haber contado de estos personajes tengo ganas que más que hagan precuelas y secuelas, lo chulo sería que contaran historias de universos paralelos... Vale, aquí se me ha vuelto a ir la pinza.

En resumidas cuentas, a pesar de que en un principio parece que Luke sea un soso, comparado con otros como Kenobi o Solo, al final resulta siendo uno de los personajes que evoluciona a medida que vemos las películas, y si no tenía un trasfondo resultón, este lo consigue según va viviendo aventuras en el *Halcón Milenario*, pilotando una *X-Wing* o luchando con su padre, Darth Vader.

LOS SITH

El origen de los Sith se remonta a los mismísimos albores de la Antigua República. Algunos Jedis decidieron pasarse al lado oscuro de la Fuerza. Estos «jedis oscuros» fueron derrotados por sus antiguos compañeros y tuvieron que huir hasta los confines más lejanos de la galaxia. Acabaron hallando refugio en el remoto planeta Ziost, situado en el extremo norte del Borde Exterior. Allí sometieron a una especie poderosa pero manipulable cuyo nombre era Sith.

Con el tiempo, estos «ángeles caídos» se convirtieron en auténticos Dioses para sus nuevos súbditos. Utilizando sus pérfidos poderes de control de la Fuerza, se autoproclamaron «Lores de los Sith» e iniciaron una reconquista de sistemas para lograr ser dominantes en la galaxia. Pero fue entonces, unos 5000 años antes de los hechos que explica *Star Wars. Episodio IV: Una nueva esperanza*, cuando empezó una disputa interna entre dos de los lores más poderosos: Naga Sadow y Ludo Kressh.

Kressh no quería invadir el espacio de la República, temeroso de la reacción que podría provocar. Su idea era la de dominar el Borde Exterior y formar un contrapoder desde allí que fuera fortaleciéndose con el paso del tiempo. Naga Sadow representaba la postura contraria. Consideraba una empresa poco fructífera quedarse en el Borde Exterior. Su ambición iba mucho más allá pues deseaba someter a los Jedi y disfrutar de las riquezas del núcleo de la galaxia.

Sadow logró imponer su tesis pero los avances hacia el espacio de la República fueron rápidamente rechazados y se acabó refugiando en Yavin 4 junto al resto de sus seguidores. Descartada la opción de expansionarse, Sadow impulsó la construcción de numerosos templos Sith donde nuevas generaciones de aprendices fueron adiestrados en las artes oscuras.

Mil años más tarde, el caballero Jedi, Exar Kun, se somete al lado Oscuro tras haber estudiado las disciplinas Sith. Tras convertir en aprendiz al Jedi Ulic Qel-Droma, ambos acaudillan un ejército krath (Sociedad adoradora de los Sith) para invadir Coruscant. Es lo que se conoce como la Gran Guerra Sith.

Exar Kun es finalmente derrotado y Ulic Qel-Droma, arrepentido por sus terribles actos de traición, se exilia en las regiones desconocidas, más allá del Borde Exterior.

Pero los Sith nunca son eliminados por completo. El resto de sus huestes sigue predicando su mensaje durante generaciones hasta encontrar nuevos líderes. Transcurridos otros mil años, Darth Bane lidera una nueva cruzada a la que dedica dos mil años. Su conocimiento del lado Oscuro de la Fuerza le permite usar su extrema longevidad para mantener un liderazgo fuerte. Pero todos sus esfuerzos perecen en la batalla de Ruusan donde su discípulo, Lord Kaan, se enfrenta al ejército Jedi. Para vencer a los Guardianes de la Paz, Kaan y los suyos se inmolan con una bomba mental, un artilugio Sith que consume a todos los seres sensibles a la Fuerza que se encuentren en su amplio radio de acción. Pero tal acción suprime definitivamente las fuerzas Sith y les condena nuevamente al exilio. Es entonces cuando Darth Bane llega a una importante conclusión: la Orden Sith

se debilita con la existencia de un grupo numeroso. A partir de ese momento, dispone que nunca haya más de dos Sith al mismo tiempo (un maestro y un aprendiz). Oculta la Orden en el más profundo secretismo y restaura la tradición de establecer el nombre de Darth a sus futuros seguidores.

De esta forma, a lo largo de mil años, los Sith permanecen ocultos, a la espera de que se presente el momento que tanto ansían, la oportunidad de conquistar la República desde dentro.

Darth Sidious, siguiendo esta estrategia, prepara a un letal aprendiz zabrak, llamado Darth Maul, para que sea la mano ejecutora de sus perversos planes.

PALPATINE / DARTH SIDIOUS



Podría intentar hablar sobre los orígenes de Palpatine, de cómo Darth Plagueis lo llevó al lado oscuro de la Fuerza, y de cómo un joven nacido en el idílico planeta de Naboo se convirtió en uno de los mayores h***s de p**a de la Galaxia. Sin embargo, no podría evitar irme por los cerros de Úbeda —que para aquellos que no lo sepan, están en un pequeño planeta del borde exterior (por si no lo habéis pillado, es un chiste malo de *waries*)—, así que prefiero centrarme en lo que realmente importa, ¿cómo un solo hombre, que no es más que piel y hueso, sobrevive a todos para convertirse en un dictador a nivel galáctico?

Algo que caracterice a Palpatine es la paciencia. En las películas puede parecer que su plan de dominación se lleva a cabo en unas seis horas, sin embargo, le llevó un poco más tiempo. Adiestrado desde su juventud por Darth Plagueis, Palpatine creció con la característica ambición de un sith aplicada en la política de la República Galáctica. Sin embargo, su maestro, no tenía las mismas ideas. Desde que se había convertido en maestro sith, Plagueis dudaba de la norma de los dos, ya que no compartía la opinión de entrenar a su futuro asesino, por lo que ocultó muchos conocimientos a Sidious, entrenándolo con la intención de que fuera el primero de una nueva orden Sith. Pero Palpatine ansiaba conocimiento, así que cuando descubrió la

ancestral regla de los sith, en la que solo podían coexistir un maestro y un aprendiz, decidió seguir al pie de la letra. Pero no lo hizo de inmediato.

Para la mayoría del público, cuando vemos la escena del funeral de Qui-Gon, pensamos que la muerte de Darth Maul supone la muerte del aprendiz, pero no es así del todo. El plan de Plagueis era dominar la galaxia, por eso se valió del carisma de Palpatine, y mientras este ascendía dentro del organigrama de la República, su maestro actuaba desde las sombras, hasta que Sidious decidió unificar ambas funciones en su persona. Así, en el 32 ABY, justo después de ser elegido canciller, Palpatine visitó y asesinó a su maestro para ocupar su lugar como Señor de los Sith. La intención de Plagueis, que Palpatine cuenta a Anakin en el *Episodio III*, era la de vivir eternamente valiéndose de sus poderes, sin embargo no contaba que su aprendiz lo traicionaría, como marca la tradición sith.

A partir de este momento, la vida de Palpatine se simplifica sustancialmente. Además de tener el poder de la República puede mantener en secreto su identidad sith, permitiéndole jugar a dos bandos, algo que se pondría en su favor durante las Guerras Clon que, por si alguien no se había dado cuenta, eran un simple montaje de Sidious para debilitar a los jedi.

Sin la intención de dar una clase de historia a mis queridos lectores, aprovechando que estamos hablando del principal artífice del Imperio Sith, lo mejor es hablar de las similitudes entre Palpatine y Hitler. Tiene un ejército de hombres supuestamente iguales entre ellos y superiores al resto del mundo; nadie le contradice en cuestiones ideológicas; cree ciegamente que su reinado durará eternamente o mil años que, para los cánones humanos, es lo mismo; con una simple orden ejecuta a todo un sector de la población, cuyas creencias no son las mismas; y así podríamos seguir, hablando y hablando sobre que, al final, las únicas diferencias entre Palpatine y Hitler son un bigote, una túnica negra y el idioma que hablan.

Para terminar regresando al tema principal y al universo Star Wars, lo más importante que debemos saber al ver las películas de la saga es que, si bien Vader, Maul o Dooku puedan parecer malos, en realidad la maldad personificada es Sidious, ya que tras sus intenciones no hay un motivo aparente más que el de dominar toda la Galaxia. Así, sin más. Maul, por mucho que nos pese, es solo un arma de matar; Vader se pasó al lado oscuro para salvar a su amada; y Dooku tenía ciertos ideales que pocos compartían. Sin embargo, Sidious solo tenía ambición, tanta ambición, que, después de morir en la segunda Estrella de la Muerte, tuvieron que matarlo hasta tres veces más para que dejara de tocar los co***es.

En la historia que descubrimos a través de las películas, podemos ver que Palpatine se erige como un ser maligno con poderes casi divinos, que le permiten convertirse, a pesar de su apariencia débil y afable, en un peligroso rival. En este sentido podía alargarme explicándoos las apariciones y los argumentos en los que participa Palpatine, pero es mejor que os miréis las películas y lo descubráis vosotros mismos. Tan sólo os diré que, si no fuera porque sabemos que se trata de una ficción orquestada por George Lucas, creeríamos que el director de la película es el propio Palpatine, ya que, como el mismo dice: «Todo aquello que ha sucedido ha sido de acuerdo con mis designios».

DARTH MAUL



«Al fin nos revelaremos a los Jedi. Al fin alcanzaremos la venganza.»

Cuando los seguidores de **Star Wars** ven el rojo y el negro en cualquier anuncio, no piensan en el Milan AC sino en Darth Maul. Sus breves pero trascendentes apariciones en la película más denostada de la saga no fueron impedimento para que Maul se convirtiera en un personaje icónico de forma instantánea. Ya sabemos que los villanos lo tienen fácil para agradar a poco que cuenten con un poder de amenaza consistente. En este caso, quizá la falta de elementos atractivos en *La amenaza fantasma* y la decepción respecto al tono de la película, provocaron que se desplazara el interés hacia Maul. Fue el único gancho de una cinta en la que George Lucas se las ingenió para decepcionar al sector de público que había crecido con la trilogía clásica.

Maul nació en Iridonia, planeta natal de los zabraks en el Borde Medio. Su madre era Kycina, una humana perteneciente a la orden de las Hermanas de la Noche. Las Hermanas eran una especie de amazonas galácticas que tenían esclavizados a los zabraks desde hacía siglos. Kycina no quería para su hijo el destino de un zabrak y fue la que convenció al joven aprendiz Sith, Darth Sidious, para que le concediera a Maul un nuevo camino. En esa época, Sidious era el aprendiz de Darth Plagueis «el Sabio». Según la «regla del dos» establecida por los Sith, Sidious no podía tomar ningún aprendiz pero el poder de la Fuerza que presintió en el pequeño Maul le persuadió de intentarlo.

Sidious lo condujo secretamente a Mustafar donde fue criado por droides. Más adelante, Plagueis permitió a Sidious instruirle como asesino a las órdenes de los Sith pero se cerró en banda ante la posibilidad de que el zabrak pudiera convertirse en un Lord Oscuro. Su adiestramiento fue durísimo y el propio Sidious se encargó de imponerle tatuajes como forma de limpiar la mente del esbirro.

Siendo niño ya mataba a las órdenes de Sidious mientras aumentaba su ira e odio incrementando el conocimiento del Lado Oscuro. Aprendió a ignorar el dolor puesto que era sometido a castigos de forma asidua. De no haber soportado el adiestramiento, Sidious le habría matado inmediatamente pero

el zabrak seguía asumiéndolo todo mientras los ideales del Lado Oscuro fluían en él con más fuerza. A mayores castigos, mayor devoción sentía por su maestro.

A los diez años, fue enviado a la Academia de Orsis donde continuó aprendiendo todo tipo de técnicas de lucha mientras su mentor era informado constantemente mediante informes de progreso. A los diecisiete años, afrontó una prueba final que consistió en una lucha individual de supervivencia en el remoto planeta de Hypori. Allí, un número abrumador de droides le persiguieron sin descanso durante un mes. Tras acabar contra todos aquellos que buscaban su exterminio, se presentó ante Darth Sidious enormemente debilitado y hambriento. El Lord Oscuro le retó a un duelo enormemente desigual en el que el zabrak fue vencido. Sidious le dijo que era un fracaso como aprendiz y afirmó que llevaba años adiestrando a otro alumno que había demostrado ser más comprometido. El odio hizo estragos en Maul y, aunque yacía sobre el suelo, se lanzó sobre su maestro mordiéndole vorazmente en una mano. Comprendiendo que había infringido el código y había atacado a su señor, Maul aceptó su ejecución. Pero Sidious descubrió entonces que todo había formado parte de la prueba. No existía el otro aprendiz y Maul había logrado que el odio fuera el motor de sus actos por lo que fue investido como Lord Sith.

Afincado ya en Coruscant, Sidious empezó a encomendarle misiones de alta responsabilidad que probaron la enorme destreza para asesinar que siempre le caracterizó. Tras colaborar en la caída del Sindicato del Crimen conocido como Sol Negro, Sidious envió a Maul tras unos Jedis que estaban poniendo en peligro sus planes de bloqueo e invasión de Naboo a través de la Federación del Comercio. Consiguió interceptar a los Jedi en el desértico planeta de Tatooine y allí tuvo un breve enfrentamiento con Qui-Gon Jinn, el cual retuvo a Maul hasta que la nave de la Reina Amidala pudo despegar. Jinn reconoció el poder del Lado Oscuro y, poco después, advertiría del regreso de los Sith a un incrédulo Consejo Jedi.

De regreso a Naboo por decisión expresa de Amidala, Qui-Gon Jinn y su aprendiz, Obi-Wan Kenobi, idearon un plan para recuperar el control del Palacio de Theed y permitir el despegue de los cazas. Consciente de este movimiento en su doble papel como Senador Palpatine, Sidious envía a Maul para impedir esos planes. En el hangar del palacio se desata un brutal combate entre el zabrak y los dos Jedi.

Después de una dura pugna, Maul consigue zafarse de Qui-Gonn y le asesta una estocada mortal con su doble sable de luz. Obi-Wan asiste impotente a la muerte de su mentor puesto que queda atrapado momentáneamente en un campo de fuerza. Cuando el dispositivo se abre, Kenobi y Maul se enzarzan en un atlético enfrentamiento. Obi-Wan destruye uno de los lados del sable rojo del Sith pero éste consigue finalmente precipitarle a un canal de ventilación. Sujeto a un resorte, Kenobi aguarda su momento y atrae el sable láser de Qui-Gon con la Fuerza. Con un salto inesperado, el Jedi sorprende a Maul seccionándole la cintura.

Las crónicas del Universo Expandido exploran una serie de tramas en las que Maul habría sobrevivido al combate. Pero tales historias son tan inverosímiles que prefiero centrarme en el gran trabajo que realizó el actor elegido para encarnarle en la gran pantalla.

George Lucas eligió al experto en artes marciales, Ray Park, para el papel. Surgido de las peores pesadillas del diseñador Iain McCaig, Darth Maul no podría haber llegado a ser tan amenazante sin la destreza y la agilidad de Park. Tal fue su buen hacer que, en los años posteriores, fue reclutado para intervenir en películas como *X-Men*, *Sleepy Hollow*, y *G.I. Joe*, entre otras. No obstante, las pocas palabras que pronunciaba durante la película fueron grabadas por el cómico británico Peter Serafinowicz.

CONDE DOOKU



Si la vida del Conde Dooku fuera llevada al cine, seguramente tendríamos una interesantísima historia épico-histórica. ¿Por qué digo esto? Muy sencillo, porque la vida de Dooku es más propia de las novelas románticas de finales del siglo XIX que del universo **Star Wars**. Nacido en el seno de una noble y adinerada familia del planeta de Serenno, Dooku fue entregado a la Orden Jedi de pequeño, pero a diferencia de la mayoría de sus compañeros, creció sabiendo quien era y cuál era su familia. A pesar de que por nacimiento tenía el derecho de ser conde de su planeta natal, aceptó las ordenanzas Jedi y se convirtió en un caballero de honor y talento.

A lo largo de su vida en la Orden, destacó por su habilidad en los duelos de sables, de la misma manera que por conocer al dedillo el complicado funcionamiento de la República Galáctica y su senado. Sin embargo, después de décadas entre los Jedi, Dooku empezó a sentir desencanto por la Orden y por su manera de proceder, creyendo que se implicaba en cuestiones políticas alejándose del camino de la Fuerza. Pero fue la muerte de su antiguo y fiel aprendiz, Qui-Gon Jinn, la que se convirtió en el detonante de su abandono. Llevado por diferencias ideológicas, además de por enfrentamientos directos con el Consejo, Dooku colgó su túnica de Jedi, se retiró a Serenno y recuperó el título familiar de Conde.

Es por ello, que el Conde Dooku tiene el dudoso honor de pertenecer a un exclusivo club de Jedi, conocido como «Los Perdidos» o «Los Veinte Perdidos». Siendo él el último de ellos, en más de dos mil años de historia, solo veinte maestros Jedi abandonaron la orden, y se les recuerda en la biblioteca del templo con bustos. Es sabido que todos ellos, al carecer del

apoyo de sus compañeros del lado luminoso de la fuerza, rápidamente eran tentados por las tinieblas sith, y Dooku no fue una excepción. Sin embargo, fue el primero en pasar al lado oscuro sin que sus antiguos aliados lo supieran.

El camino que un jedi realiza para pasar al lado oscuro no es corto ni fácil, sin embargo puede plantearse desde diferentes enfoques. En el caso de Dooku no fue una conversión inmediata, sin embargo el descontento que sentía por los jedi, así como sus creencias sobre la corrupción de la Orden, sumado a la riqueza de la que disponía, llamó la atención de Palpatine, que lo convencería para convertirse en su aprendiz, Darth Tyranus.

A pesar de que, en apariencia, Dooku era un estrecho colaborador de Darth Sidious, este, en realidad tenía otros planes. Mientras que Dooku se hacía cargo de liderar a los Separatistas, financiándolos y nutriéndolos con más aliados gracias a sus contactos, creyendo que al final gobernaría la Galaxia junto a su maestro. Sidious lo utilizó de la forma más burda para que le hiciera el trabajo sucio, para, al final, sacárselo de encima en favor de un aprendiz más joven y más poderoso... Darth Vader.

Pero no adelantemos acontecimientos. Dooku, tras unirse a Sidious, se convirtió en un personaje esencial de las Guerras Clon, y no solo por ser el líder de unas de sus facciones, ni por motivar la creación del ejército de la República, sino por su papel vital como orquestador del conflicto. Si por su lado, Sidious, era el jefe en las sombras, Dooku era quien decidía donde atacar, como hacerlo y con qué agente: podía ser una simple negociación, podía soltar a Grievous en un planeta para que lo asolará, o enviar a uno de sus aprendices, como Asajj Ventress o Savage Opress.

Aun así, al final, creyendo a pies juntillas que se convertiría en uno de los dirigentes del nuevo orden en una Galaxia limpia de la corrupción jedi, su maestro, Sidious, dejó que Anakin Skywalker, llevado por la ira, lo decapitara frente a él. Y no hace falta insistir en que no se lo esperaba, solo hay que ver los ojitos de cordero degollado que pone Christopher Lee instantes antes que Anakin juegue a la Revolución francesa con sables láser.

Hay algo en los sith y en la manera de ser de sus principales lores, que atrae en masa al público. Vader y Maul son los ejemplos más destacables, y si bien ambos son sith, no se parecen en nada. Algo parecido sucede con Darth Tyranus. Aun siendo un lord oscuro, tiene ese porte noble que le hace peculiar, de la misma manera que conserva una capa del mismo color que su vieja indumentaria jedi. El conjunto de estos y otros hechos, como la conservación de su nombre de nacimiento, nos lleva a pensar que Dooku es algo más que el aprendiz de Darth Sidious. Ante todo es conde de Serenno, después es un político rebelde —ya que debemos recordar que si bien es partícipe de los planes de Palpatine, desconoce las intenciones finales de este—, y, al final, es un sith. Es por este estilo tan... ¿Cómo decirlo?... Tan británico de ser un sith, por el que Dooku se ha convertido, junto con Maul y Vader, en los villanos favoritos del universo. Sin olvidarnos de su peculiar sable de luz con mango curvo y su estilo de lucha a una sola mano, más parecido a la esgrima que al combate a dos manos de los samuráis.

En resumidas cuentas, el Conde Dooku es el Saruman de *La Guerra de las Galaxias*, y no solo porque ambos sean interpretados por el magnífico Christopher Lee, sino porque ambos son personajes en origen buenos, pero que con el paso del tiempo se ven tentados por la riqueza, el poder y la ambición que nacen en los lados oscuros de sus respectivos universos.

ANAKIN SKYWALKER

/ DARTH VADER



Si existe un personaje alrededor del cual gira el argumento de las seis películas y las dos series de animación, este no es otro que Anakin Skywalker. Nació en Tatooine de una concepción casi divina a través de la fuerza, ya que, según Shmi, su madre, este no tiene padre, algo que Qui-Gon acepta en seguida sin dudar como una más de las evidencias de que Anakin será el niño de la profecía, que traerá equilibrio a la fuerza.

Podríamos estar páginas y páginas hablando de momentos imprescindibles para el personaje, desde la muerte de su madre, a la Qui-Gon Jinn, pasando por la influencia del Emperador, sin embargo hay uno que, indudablemente, es el mejor y más esperado. Para esto debemos remontarnos a 1980, se estrena *El Imperio contraataca*, y todo el mundo descubre que Darth Vader es el padre de Luke, y lo primero que todos se preguntan es ¿cómo era Anakin cuando era joven, sin la máscara y toda su maquinaria? Parcialmente se respondió tres años más tarde cuando vimos el rostro de un demacrado Anakin, pero eso no era lo que el público realmente quería ver, sino que querían ver al joven Anakin cuando se enamoró de la madre de Luke y Leia. Y dieciséis años después tuvieron la respuesta. Anakin que era un niño humano, sin más. Entre los *Episodios I* y *II* lo vimos crecer, y por fin llegamos al *III*. Ese episodio que cerraba el ciclo empezado casi treinta años antes, y para ello era necesario... ¡Qué digo! Imprescindible, que se mostrara como el apuesto Anakin Skywalker, se convertía en el casi cyborg y villano Darth Vader. Y en una escena que pasará a los anales del cine, vemos como ese joven jedi se convierte en el temido lord sith que, con solo pronunciar su nombre, causa pavor a todos... Sobre todo a Luke cuando le diga su archiconocida frase: «Luke, yo soy tu padre».

Seguramente, el personaje de Anakin/Vader ha sido el que más actores ha necesitado para que se convirtiera en el personaje que hoy todos conocemos. En los episodios *I*, *II* y *III*, Anakin fue interpretado por Jake Lloyd y Hayden Christensen, sin mayores dificultades que las interpretativas, y con el place añadido para el segundo de tener el honor de enfundarse el traje de

Darth Vader para la escena final de *La venganza de los Sith*. Sin embargo, en la trilogía original la cosa no fue tan fácil. El actor escogido, por sus dimensiones, fue David Prowse, cuyo talento interpretativo era más bien pobre, sin embargo aportaba al personaje el tamaño necesario para convertirse en temible... Hasta que hablaba. Era entonces cuando el acento galés indescifrable del actor se convirtió en un auténtico quebradero de cabeza, ya que además de quitarle seriedad al personaje, la voz resonaba en el interior de la máscara provocando un efecto muy triste. Fue entonces cuando Lucas quiso darle una voz potente e inquisitiva, primero se pensó en Orson Welles, cuya voz le hubiera dado a Darth Vader algo impagable, pero era demasiado reconocible, así que la elección fue James Earl Jones. ¡Y vaya elección! Además de la innegable profundidad sonora, la pronunciación perfecta del inglés le dio ese toque más serio y noble al personaje de Vader. La voz de Darth Vader se ha convertido en una pieza tan esencial del personaje que, en nuestro país, el encargado de ponerle voz fue el gran Constantino Romero, siendo considerado por los propios responsables de la película como una de las mejores voces internacionales de Vader. Para las escenas de esgrima, para lo que el estilo de Prowse era más que extraño, fue Bob Anderson el que se enfundó el traje. Finalmente, cuando su rostro es descubierto al final del *Episodio VI*, la cara es la de Sebastian Shaw.



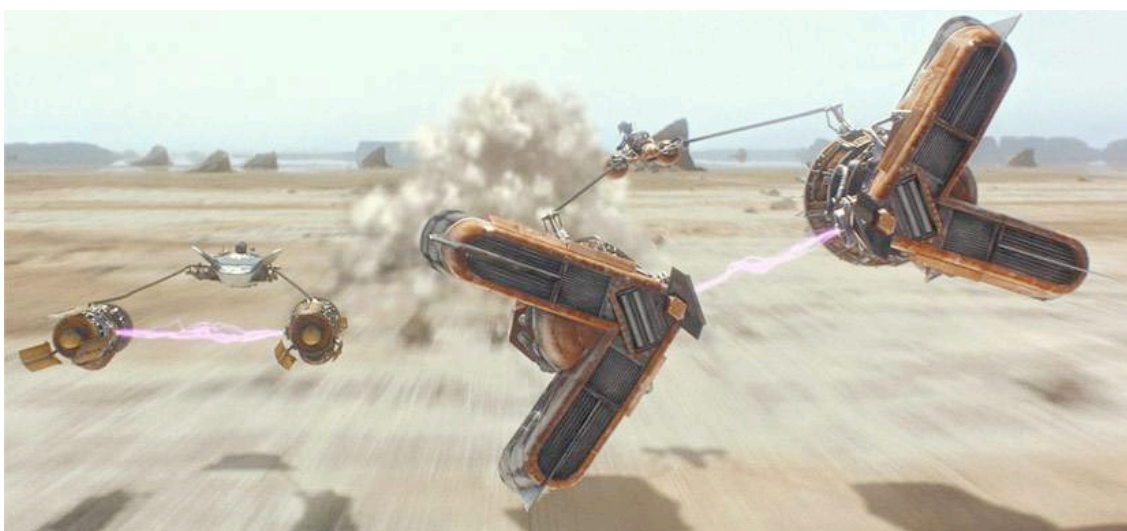
Puede que Anakin sea un personaje más bien soso, superado por otros de la nueva trilogía como Obi-Wan Kenobi, Qui-Gon Jinn, Darth Maul o, incluso, Jar Jar Binks... No, ahora en serio, el personaje de Anakin, tanto el niño como el hombre previo a convertirse en Darth Vader, es un poco insustancial, y más si lo comparamos con el que fue su predecesor y a la vez sucesor... Darth Vader.

Con el aspecto de una antigua armadura de samurái, Darth Vader impactó con fuerza la vida cultural de los setenta y principios de los ochenta, a pesar de no ser uno de los protagonistas, se convirtió en un símbolo de la saga, dando un salto de gigante para convertirse en un hito cultural de esa época, incorporándose a la cultura pop y saliendo de la gran pantalla pasando

a ser algo del día a día, desde estar estampado en una lata de comida a ser una gárgola de la catedral de Washington.

Me acabo de dar cuenta que he hablado de muchas cosas menos de la vida de este personaje. Pues para aquellos perezosos que no quieren ver las películas o leerse una de las múltiples biografías que circulan por la red, aquí va un resume: Anakin era un niño muy bueno, muy bueno, muy bueno, que le pasaron cosas muy malas, muy malas, muy malas, y se convirtió en un hombre muy malvado, muy malvado, muy malvado, y al final... George Lucas lo cambió digitalmente.

LAS VAINAS DE CARRERAS



Qui-Gon: En Malastare celebran carreras de vainas. son muy rápidas y peligrosas.

Anakin: Yo soy el único humano que corre.

Qui-Gon: Debes tener reflejos de Jedi si corres en vainas.

Tal como vemos en este diálogo de *La amenaza fantasma*, las carreras de vainas no son un terreno apropiado para los humanos. La enorme velocidad que se llega a registrar y los intrincados circuitos hacen imposible la supervivencia a no ser que dispongas de una visión multifocal, como es el caso de varias especies alienígenas.

Pero Anakin Skywalker no es un niño normal, tiene habilidades especiales que proceden de la intensa forma en que la Fuerza le recorre. Él mismo es una muestra asombrosa de precocidad al ser capaz de reparar cualquier mecanismo a la corta edad de nueve años. Aprovechando su puesto en el taller de Watto ha aprendido lo necesario para construir su propia vaina de carreras. Con ella está dispuesto a correr en Boonta Eve para ayudar a Qui-Gon y Padme en la consecución de las piezas mecánicas que necesitan.

Pero vayamos al fondo de esta especie de cuádrigas motorizadas. El homenaje que George Lucas dedicó a un clásico como Ben-Hur es palpable en la gran secuencia que muestra la carrera de vainas de Boonta Eve. Desde la presentación de los contendientes, la forma del anfiteatro donde arranca y

finaliza la carrera... incluso la música de John Williams, repleta de instrumentos de viento que recuerdan a la proclamación de los aurigas.

La vaina es una sencilla cabina descubierta en la que monta el piloto. Desde allí controla todos los elementos a través de dos o cuatro tubos flexibles que rigen los motores, completamente aislados de cualquier fuselaje. De alguna manera, los caballos de la cuádriga tradicional son aquí unos enormes rotores mientras que las riendas son los tubos que conectan la maquinaria con la cabina de mando.

Se trata de máquinas muy complejas que requieren mucho mantenimiento debido a la exigencia de la competición. En la mayoría de los casos, deben soportar el estrés de correr a más de 800 kilómetros por hora y eso provoca constantes averías. Si, además, le añadimos la enorme dificultad de los circuitos y las posibles colisiones, tenemos un tipo de carrera en que el éxito para el piloto es llegar sano y salvo a la meta puesto que muchos perecen en el intento.

En las carreras de vainas tampoco hay reglas marcadas. Es un terreno abonado a las trampas y a las maniobras de todo tipo. Y en este campo, Sebulba es el número 1. No tiene suficiente con ser un Dug extraordinariamente hábil en el pilotaje sino que disfruta eliminando a sus contendientes con todo tipo de artimañas. Correr junto a él puede significar el final de la vida de cualquier piloto. Sebulba ha convertido el circuito de Boonta Eve, cercano a Mos Espa, en su reino de victorias ilimitadas. Desde varios planetas, acuden otros corredores para usurparle las victorias y el dinero de las apuestas, pero nunca lo consiguen. Ni tan siquiera los Moradores de las Arenas, habituados a entretenerse disparando a las vainas cada vez que hay alguna carrera, parecen entorpecer su reinado.

Pero la nueva vaina que Anakin Skywalker ha construido romperá esa cadena de triunfos y ninguna de las maniobras de Sebulba conseguirá sacar de la carrera a un niño destinado a convertirse en el mejor piloto de la galaxia.

Otros grandes corredores son Teemto Pagalies, orgulloso de su estabilizador electromagnético que le da más seguridad en los giros; Ratts Tyerell, cuyo circuito de refrigeración mejorado ofrece más seguridad a sus motores; Gasgano y sus cuatro brazos con los que manipula mejor las válvulas de escape; y Ben Quadinaros, con su vaina de cuatro motores, más inestable que ninguna otra aunque eso no le preocupa demasiado el bueno de Ben.

En las carreras de vainas se mueven grandes apuestas. La suerte o la desgracia va asociada a los jugadores de un planeta en el que la mala racha en el juego puede precipitar un final inmediato. Casi siempre, las carreras en Mos Espa están patrocinadas por los mismísimos Hutt. Incluso Jabba dispone de un palco privado para presenciar los juegos.

Solo en un planeta del Borde Exterior se puede llegar a celebrar un acontecimiento tan mordaz y peligroso. Sin embargo, Boonta Eve acabará creando un mito: el del niño esclavo que se impuso a las malas artes del terrible Sebulba.

LA REPÚBLICA GALÁCTICA



Tras las guerras de unificación, en los mundos del núcleo, se decidió poner fin a la beligerancia con la creación de una institución que rigiera los destinos de la galaxia bajo una fórmula democrática. Con la firma de la Constitución Galáctica, dio inicio un periodo de estabilidad que duraría 25.000 años. El camino no ha sido fácil puesto que, durante este enorme espacio de tiempo, la Antigua República ha superado varias amenazas y conflictos internos. Pero siempre ha conseguido prevalecer.

Además, ha sido la garante de un sistema central de gobierno democrático que ha unido a miles de mundos. Cada uno de esos mundos elige democráticamente a sus representantes ante el Senado Galáctico, la gran cámara legislativa y de debate que rige los destinos de la galaxia.

El Senado se reúne en el gran auditorio rotonda de Coruscant donde 1024 plataformas, con elevadores de repulsión, se configuran como los escaños móviles de los Senadores cuando toman la palabra. Cada plataforma representa un sector de la galaxia y en ella se sitúan los Senadores de los planetas que forman parte del sistema. Y también ocupan un lugar los gremios y las corporaciones como la Federación de Comercio. En el centro de la gran rotonda se encuentra el podio del Canciller Supremo.

El Canciller es elegido por votación de los Senadores y no debe ejercer su cargo más allá de dos mandatos de cuatro años. Aunque, como bien sabemos, cuando el Senador Palpatine sucede a Finis Valorum como Canciller, algunas de estas prerrogativas empiezan a cambiar...

El Senado siempre trata de solucionar los conflictos con diplomacia y negociación pero, cuando eso falla, recurre a la Orden Jedi. El Alto Consejo Jedi depende del Departamento Judicial de la Cancillería y su compromiso con la libertad, la justicia y la Democracia está fuera de toda duda.

Pero los preceptos fundacionales de la República están en crisis. La corrupción y la autocomplacencia han hecho mella en los integrantes del Senado. La excesiva burocracia ha traído parálisis al sistema. Las decisiones se demoran excesivamente y los intereses creados empiezan a dominar las acciones de los Senadores. La expansión administrativa de la República ha provocado un déficit fiscal incipiente. Y el surgimiento de la corrupta

Federación del Comercio pone en jaque la seguridad de las rutas de transporte. Por todo ello, se han impuesto unos aranceles en las zonas de libre comercio que no harán otra cosa que ahondar el conflicto latente.

Los senadores están investidos de grandes poderes y privilegios. Y quizá por todo ello, muchos de ellos han sucumbido a la vida ociosa de Coruscant. Los ciudadanos de la República esperan cada vez menos de sus representantes y tienden a buscarse las soluciones por otras vías. Mientras el caos se apodera de la galaxia, los Senadores disponen de una gran número de ayudantes y consortes que multiplican el gasto público.

Los representantes electos se alejan cada vez más de las necesidades de los pueblos que los han elegido. La República se enfrenta a la peor crisis de su historia. Una crisis nacida en el seno del propio Senado...

PADMÉ AMIDALA



«Era muy bella. Gentil, pero triste.»

A pesar de que, como he dicho en diversas ocasiones, esta frase que Leia dice a Luke en el *Episodio VI*, no tiene sentido alguno, ya que es imposible que Leia pueda recordar a Padmé de ese modo, debo admitir que es una descripción muy acertada de la que fuera reina y senadora de Naboo.

En mi humilde opinión, Padmé Amidala, nacida Naberrie —Amidala es un apellido de la realeza de Naboo—, es el personaje más desgraciado de todo el universo **Star Wars**. Para empezar, solo cinco meses después de convertirse en reina, la Federación de Comercio bloquea su planeta, liándosela parda y obligándola a intervenir en una guerra abierta como pocas se habían visto en su planeta. Después, ya como senadora, se ve metida de lleno en una Guerra Civil, entre dos bandos con los que no acaba de sentirse identificada —sus ideales políticos se asemejaban más a los de los Separatistas, sin embargo, creía en el sistema de la República—, viéndose involucrada directamente en algunas batallas, como la de Geonosis. Incluso, a pesar de que su matrimonio con Anakin y el posterior embarazo deberían considerarse algo feliz en su

vida, su marido es un caldo de cultivo para dolores de cabeza y muere justo de después de dar a luz.

Para colmo, resulta que el senador de su planeta, Palpatine, con el que había colaborado estrechamente y al que apoyó para que se convirtiera en Canciller, acaba convirtiéndose en el mayor hijo de p*** de la Galaxia. Aunque, por suerte, muere antes de ver a su querido Anakin convertido en un malvado Lord Sith. Si es que no gana para disgustos esta pobre chica.

Además de formar parte del triumvirato de personajes principales de las precuelas, junto a Obi-Wan Kenobi y Anakin Skywalker, al igual que estos y muchos otros personajes presentes en los *Episodios II y III*, se convierte en una de los protagonistas de las series de animación vinculadas a las Guerra Clon. Es en ellas donde descubrimos que Padmé, además de ser una hábil negociadora, una brillante tiradora de blaster y una gran sufridora, tiene otras características más relevantes, jugando papeles de espía, diplomática y guerrero. Un todo en uno. En este sentido, el personaje de Padmé esta creado para que todos lo identifiquemos con el de su hija, Leia, por ser una persona muy inteligente, tanto dentro como fuera del campo de batalla, en el que no tiene miedo de intervenir, a pesar de ser una pieza esencial del engranaje de su sociedad, la madre para Naboo y la República, y la hija para la Alianza Rebelde.



Una de las curiosidades más curiosas —valga la redundancia— de la saga galáctica esta relacionada con el personaje de Padmé y sus ayudantes. Bien es sabido que, como reina de Naboo, en muchas ocasiones Padmé era sustituida por una de sus ayudantes a modo de señuelos, para proteger la vida de la reina. Lo curioso —aunque tampoco os voy a descubrir nada nuevo para los que estéis familiarizados con IMDb— es que, mientras Natalie Portman se hizo cargo del personaje de Padmé, una de las que quedó finalista del cásting para este personaje, acabó siendo el principal señuelo de la reina, Sabé. La escogida para este modesto papel fue una joven actriz que pocos años después interpretaría un personaje similar al de Padmé y Leia, pero en mundo de piratas, Keira Knightley.

Así que, a pesar de ser una mujer de armas tomar, al igual que será su hija, Padmé no tendrá tanta suerte como Leia, ya que vivirá en una época convulsa de la Galaxia, en la que los chicos buenos como su marido y futuro padre de sus hijos, se verán corrompidos por el lado oscuro, haciendo que sucumba a su triste realidad, prefiriendo abandonar este horrible mundo antes de seguir viviendo en él. Puede que una de las escenas más conmovedoras de *La venganza de los Sith* y de toda la saga, es cuando el pueblo de Naboo al completo –con Gungans incluidos– rinden homenaje a la que fue una de las reinas y personajes más queridos de su planeta, poniendo punto final a la triste historia de Padmé.

JAR JAR BINKS



Cuando en 1999 se estrenó *Episodio I: La amenaza fantasma*, más de quince años después del *Episodio VI*, todos los fans esperaban que Lucas les mostrase una película digna de tan larga espera. Pero, para muchos, no fue así. Este arranque de las precuelas de la saga recibió duras críticas en muchos sentidos, y una de las más dura cayó sobre un personaje, Jar Jar Binks. Este era uno más de las decenas de nuevos personajes que fueron presentados en este nuevo episodio, pero si bien personajes como Qui-Gon Jinn tuvieron un respeto casi inmediato, Jar Jar se convirtió en el saco de boxeo de los detractores de la nueva trilogía.

Este personaje, que para algunos es el culpable de convertir el *Episodio I* en un mal episodio, recibió todo tipo de críticas, pero hubo dos que destacaron por encima de las demás. En primer lugar, se criticó duramente a George Lucas de incluir a este personaje con el único fin por el cuál también

fueron incluidos los ewoks en el *Episodio VI*, abrir el mercado del film a un público más juvenil, y de este modo conseguir millones de dólares en la venta de *merchandising*. Por otro lado, se tildó al personaje de muestra racista, por el cierto parecido de su acento con el inglés jamaicano, alegando que, con Jar Jar, Lucas mostraba el estereotipo racista del jamaicano, incluso se llegó decir —y aún se dice— que su nombre es así por el dios de los rastafaris, Jah. Pero todo ello no es más que una forma de buscar lo negativo cuando, en realidad, en ningún momento pasó por la mente del equipo de Lucas reproducir dicho estereotipo. Además, si hubiera sido realmente un acto racista, ¿Ahmed Best, actor afroamericano que interpreta al personaje, no hubiera dado su opinión?

Pero, a parte de críticas ¿quién es Jar Jar Binks en realidad? Jar Jar es un gungan, un ser anfibio de aspecto humanoide que vive en los inmensos lagos del planeta Naboo. A pesar de ello, no tienen contacto directo con los humanos que viven el mismo planeta, que consideran indignos y origen de todos los problemas. Los gungan habitan ciudades submarinas. En particular, Jar Jar es un gungan desterrado de su ciudad natal, Otoh Gunga después de inundar, por accidente, la mayor parte de la mansión del jefe Nass. Esta fue la gota que colmó el vaso, pero la lista de desastres y meteduras de pata provocadas por Jar Jar es más larga de lo que él mismo admite, y es por ello que Qui-Gon Jinn se lo encuentra en la superficie del planeta merodeando en las zonas pantanosas. Después de su aventura en Tatooine, este gungan se convertirá en pieza esencial de la alianza entre los naboo y sus congéneres, haciendo que el jefe Nass lo ascienda a general, y a pesar de que nadie escuche sus órdenes en el campo de batalla contra los robots de la federación, su valor en la sociedad gungan lo llevarán a ocupar un lugar en el senado al lado de la senadora Amidala. Será durante la ausencia de esta que Jar Jar representará a Naboo y, con la mejor de las intenciones, el gungan dará paso a nueva era galáctica cuando presente una moción para que el canciller supremo acepte poderes extraordinarios para la creación de un ejército.

Después de una breve aparición en el *Episodio III* —y quizá motivado por las duras críticas recibidas por parte del público— se pierde de vista al gungan, desapareciendo del canon del universo **Star Wars**. Según el videojuego *Star Wars: El poder de la fuerza*, Jar Jar se opuso a la creación del Imperio por lo que fue capturado, congelado en carbonita y colocado en la sala de trofeos del capitán imperial Ozzik Sturn en el planeta Kashyyyk. Pero, por lo que sabe después, Jar Jar estaría presente en la liberación de Coruscant —según el videojuego *Galactic Battlegrounds: Clone Campaigns*— o en la de Naboo —según la escena final añadida a *El retorno del Jedi* en 2004—.

Personalmente siempre he considerado a Jar Jar un personaje muy agradable, patoso y desastre, pero entrañable, que aún cuando la oscuridad se cierne sobre el universo logra arrancarnos una sonrisa. Es cierto que cuando lo conocí apenas tenía once años, pero ahora, cada vez que veo *La amenaza fantasma* no puedo evitar seguir encantado con él.

LA CONFEDERACIÓN DE SISTEMAS INDEPENDIENTES



La Confederación de Sistemas Independientes, es una alianza de diversos sistemas y planetas que quieren mantenerse fuera del alcance de las leyes de la República Galáctica, con el único fin de beneficiarse económicamente, pero son más conocidos como los Separatistas.

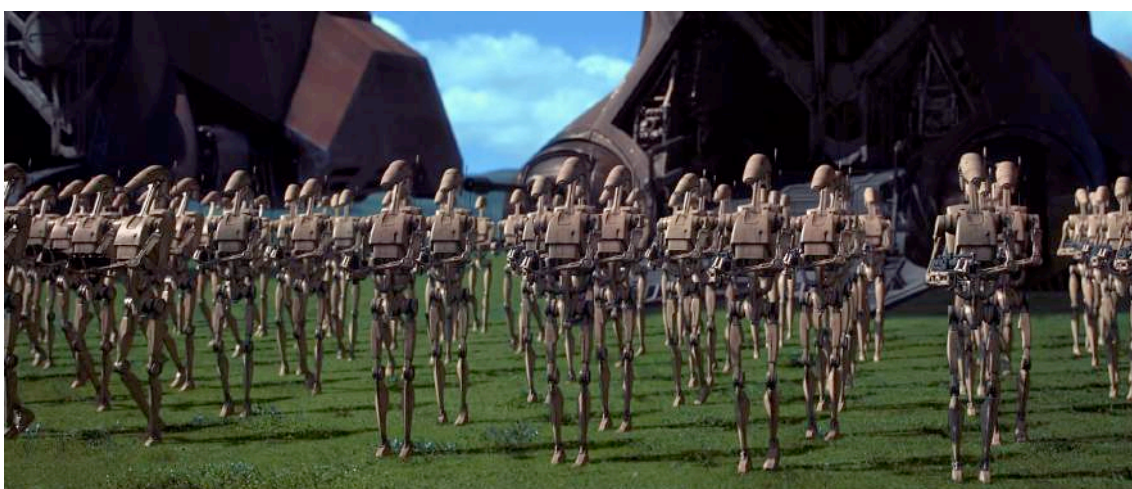
Los principales miembros, responsables de instigar a más de un sistema a la rebelión, son la Alianza Corporativa, órgano encargado de las negociaciones de las principales operaciones comerciales de la galaxia; el Gremio de Comercio, cuyo único objetivo es controlar cualquier corporación dedicada a las materias primas, obligando a pagar tributos por la fuerza gracias a su ejército privado, reprimiendo las tecnologías alternativas, y sobornando a senadores y funcionarios; el Clan Bancario, cuya influencia se divide entre unas cuantas familias de rancio abolengo, que conciben la galaxia en términos puramente monetarios; y la Federación de Comercio, que controla los cargueros, los puertos y los principales apeaderos de las rutas mercantiles galácticas; además de contar con el apoyo de la Tecnounión, el Cartel de Hipercomunicaciones, y las Industrias Geonosianas.

A pesar del interés de provocar la guerra contra la República en todos los sistemas que dominan, ninguno de ellos —y en muchas ocasiones, tampoco ninguno de sus semejantes— lucha personalmente a no ser que sea necesario, sino que para ello han financiado y construido un ejército droide, que resulta barato, práctico y fácilmente reemplazable. La mayor parte de la construcción de este ejército se realiza en Geonosis, donde cientos de miles de geonosianos trabajan para proveer de millones de unidades de combate a los Separatistas.

El ejército droide se convierte, durante las Guerras Clon, en un elemento vital para el conflicto, ya que son el ejército que se enfrenta a la «supuesta» legalidad de la República Galáctica. En un principio solo comprendía los droides de batalla de la Federación de Comercio, pero al unirse con el resto de miembros de los Separatistas y crear la Confederación

de Sistemas Independientes, el número de unidades creció exponencialmente. Como bien dice el Conde Dooku en *El ataque de los clones*:

«Nuestros amigos de la Federación de Comercio han prometido su apoyo. Y cuando nuestros droides de batalla se combinen con los suyos, tendremos un ejército más grande que cualquier otro en la Galaxia. Los Jedi serán insuficientes. La República estará de acuerdo con cualquier demanda que hagamos.»



Además de las conocidas y simpáticas unidades de combate B1, el ejército droide contaba con los temibles droidekas con escudos individuales, el superdroide de combate B2, el droide de combate serie BX, los droides cangrejo, los droides araña avanzados enanos, el ejecutor droide NR-N99 clase Persuasor, y un largo etcétera; sin olvidar al innumerable número de naves de apoyo, de transporte y de combate que tenía a su disposición es frío y metálico ejército.

Todo este ejército que se puede contar por trillones, ha estado bajo el mando de diversas personas, desde Asajj Ventress hasta el misterioso ser Durge, pero el que finalmente fue nombrado Comandante Supremo de los Ejércitos Droide, fue el ciborg conocido como General Grievous.

A pesar de ser realmente un grupo de sistemas cuyos líderes eran realmente malvados, y de poseer un ejército cuya potencia solo se vio superada con la aparición del ejército clon, desde mi punto de vista son los «pringados» de la saga, de la galaxia y del universo entero. Ya que aún siendo tan peligrosos, no pudieron ver que Darth Sidious los estuvo controlando desde un principio; no pudieron ver que el Conde Dooku los alzaba en una rebelión sin futuro, y por último no pudieron ver que fueron simples títeres en las manos del sith más peligroso de toda la historia.

Palpatine, en busca de controlar la galaxia, no dudó en crear una Alianza Separatista, no dudó en utilizarla para que causaran estragos en una República diezmada por la corrupción y no dudó en eliminarlos —a través de las crueles manos de Darth Vader— una vez que hubo conseguido el objetivo de convertirse en el Emperador de la Galaxia.

Así que, a pesar de que el virrey Nute Gunray sea el peor villano, que el Archiduque Poggle el Menor sea cruel hasta la médula, y que el ejército droide sea una máquina de matar muy bien engrasada, no olvidéis en verlos

como los grandes engañados de toda la saga. Además, es imposible que los droides de combate nos caigan mal, ya que se les diga lo que se les diga, siempre responden con un gracioso «¡Roger, roger!».

GENERAL GRIEVOUS



No hace falta decir que el villano principal de la nueva trilogía es Palpatine, sin embargo, él no es el que se enfrenta a sus eternos rivales, los jedis, sino que en cada una de las películas tiene a sus secuaces. En *La amenaza fantasma* era Darth Maul y en *El ataque de los clones* era el Conde Dooku, pero en *La venganza de los Sith* las cosas fueron un poco diferentes.

Conceptualmente, durante las Guerras Clon, Dooku no podía ser el único villano al que la República podía enfrentarse, era necesario que se crearan más villanos para que la trama no fuera repetitiva. En este marco se crearía a Asajj Ventress, aprendiz de Dooku, y a Durge, líder del ejército separatista. Sin embargo, sería otro el que acabaría alzándose como general en jefe de todos los ejércitos de la Confederación de Sistemas Independientes, el General Grievous.

Este personaje, ideado por Lucas y su equipo como el villano principal del *Episodio III* en sustitución de Dooku —decapitado durante los primeros minutos de la película—, puede parecer que su papel es meramente testimonial a la espera de la aparición de Darth Vader, pero no es así. En la trama de las dos series de animación ambientadas en las Guerras Clon, Grievous juega un papel relevante como verdadero artífice del éxito militar de los separatistas, así como un gran espadachín que acabará con la vida de unos cuantos jedi.

Sin ser un sith, Grievous fue entrenado por Dooku en la lucha con los sables láser, y aprovechando sus cuatro brazos robóticos conseguía blandir cuatro sables a la vez, una superioridad que muy pocos luchadores podían soportar. Esta habilidad convirtió a Grievous en uno de los más temidos cazadores de jedi de toda la Galaxia, ya que a pesar de luchar con sables

láser, nunca construyó uno, las más de treinta armas jedi que posee fueron robados a sus propietarios tras su muerte.

Grievous irrumpe en el universo **Star Wars** de golpe y sin aviso, y todos los personajes parecen conocerlo, sin embargo, cuando apareció en la gran pantalla, el público desconocía por completo su pasado. Debido a su misterioso aspecto, era inevitable que las preguntas sobre sus orígenes surgieran a millones. A pesar de que gran parte de su apariencia es la de un droide, un Grievous nació como un ser completamente orgánico llamado Qymaen jai Sheelal, un guerrero kalee que sufrió un terrible accidente. A pesar de las heridas, y gracias a los cuidados de Dooku, Grievous sobrevivió y, aprovechando la tecnología del ejército droide, fue convertido en el peligroso cyborg que aterrorizaría la Galaxia.

En retrospectiva, podemos admitir que, para Palpatine, Grievous no era más que una versión beta de su gran y malévol creación, Darth Vader. Sin ir más lejos, la peculiar tos que Grievous muestra a lo largo de toda la película, no es más que el resultado de un mal funcionamiento de su sistema respiratorio mecánico, algo que sería mejorado en el cuerpo de Anakin Skywalker, y que se convertiría en el precedente de su tan característica respiración. En este sentido, es interesante saber que, tras las cámaras, el origen de la tos de Grievous es la de George Lucas, que un día apareció tosiendo constantemente y todo el equipo creyó que sería algo original para el nuevo villano que estaban creando. Durante esta etapa de creativa, el gran Gary Oldman estuvo muy cerca de dar su voz a Grievous, pero las temibles leyes sindicales que siempre han ido en contra de Lucas, lo impidieron, haciendo que Matthew Wood, uno de los técnicos de sonido, se hiciera cargo de ello.

Puede que el General Grievous no sea un villano a la altura de Palpatine, Vader o incluso Maul, sin embargo es un importante eslabón en la larga cadena de némesis del universo **Star Wars**. Ya que si bien su papel en el cine es más bien testimonial, se convierte en un personaje muy relevante en una trama tan importante como es la de las Guerras Clon.

EL IMPERIO GALÁCTICO

Tras la cruzada contra los Jedis y la práctica aniquilación de todos sus adversarios, el Supremo Canciller Palpatine proclama el advenimiento del Imperio Galáctico, un nuevo régimen de Gobierno que acaba con todos los valores que la Antigua República había consolidado. Autoinvestido de poderes ejecutivos absolutos, el nuevo Emperador convierte al Senado en un organismo únicamente consultivo y sustituye la elección democrática de los representantes por Gobernadores militares. Sus peones administrarán, con autoridad y represión, los sistemas que van cayendo ante el poderío militar que el imparable ejército de clones es capaz de imponer allí donde se despliega.

Gran parte de los altos representantes aplauden las reformas del Emperador puesto que la nueva fórmula de Gobierno pone fin a la corrupción que se había enquistado en el seno de la milenaria República. Y el que no está de acuerdo poco más puede hacer. El miedo a la represalia hace el resto. Se apodera de la galaxia un discurso único y uniformizador. La libertad y la Democracia desaparecen bajo el poderoso régimen de Palpatine.

Pero muy pronto la gente se va dando cuenta que la nueva política se basa en la tiranía extrema, la brutalidad, y el odio hacia las especies alienígenas, a quienes se tiende a condenar al encarcelamiento y esclavitud. Los programas sociales desaparecen y esos fondos pasan a destinarse a la financiación del gasto militar. Todo avanza muy rápido y cuando los opositores quieren darse cuenta ya es tarde. El Emperador Palpatine ha convertido el miedo en su mejor arma y, siempre en beneficio de la «estabilidad», continúa la expansión militar y la conquista y saqueo de todos aquellos sistemas que le hacen frente.

Sin oposición alguna y apoyado por su discípulo sith Darth Vader, Palpatine da la orden de iniciar la construcción del arma definitiva del Universo: una estación espacial con una capacidad destructiva nunca antes conocida.

Con una Armada en expansión, el Emperador delega su control a los comandantes militares. El primero de ellos es Willhuff Tarkin, quien se convertirá en el número 2 de su régimen ya que prefiere a Vader como azote eliminador de los Jedi que escaparon a la purga.

La maquinaria militar no tiene precedentes en la historia de la galaxia. Las naves de asalto Republicanas, utilizadas durante las Guerras Clon, ceden el paso a colosales destructores equipados con una capacidad de fuego inmensa.

La Academia de la República era el lugar donde se formaba a estudiantes en el servicio mercantil y de exploración. Palpatine la convierte en la Academia Naval Imperial, donde se instruye a los futuros oficiales del ejército en base al adoctrinamiento y a la propaganda. Los oficiales aprenderán a considerar a todos los seres alienígenas, no humanos, como a inferiores. Mientras son preparados para regir, dominar y conquistar, los estudiantes acaban siendo el producto de una filosofía elitista que busca la implantación práctica de un régimen autoritario y dictatorial que, con el tiempo, sembrará la semilla de la rebelión en miles de mundos.

Los oficiales que vayan saliendo de la Academia Imperial formarán una gran casta de líderes militares, al mando de poderosas naves y de ingentes tropas de soldados clon. Los que no se alistan voluntariamente son borrados del mapa o quedan reclutados en los regimientos de combate como soldados rasos. Terminan, por tanto, luchando junto a los clones en los sistemas que se rebelan contra la nueva autoridad.

Mientras Palpatine controla el poder político desde Coruscant, sus huestes crecen cada vez más. Pero su ideal de uniformidad y vasallaje acabará hallando contestación aunque para ello será necesario que pase cierto tiempo.

GOBERNADOR TARKIN



«Princesa Leia, antes de que os ejecuten me agradecería que me acompañaseis en una ceremonia que demostrará el poder de esta estación. Ningún sistema estelar se atreverá ahora a oponerse al Emperador.»

En este recorrido por la trayectoria vital de los personajes más destacados de la saga, vamos viendo como la mayor parte de ellos tienen orígenes humildes. La lucha por la supervivencia propia, en entornos complejos, preside los primeros pasos de sus vidas. Sin embargo, con Wilhuff Tarkin tenemos todo lo contrario.

El futuro Grand Moff y miembro del círculo selecto de asesores del Emperador, nació en el seno de una familia pudiente del planeta Eriadu. En el Borde Exterior hay pocos planetas que destaquen por su estabilidad. Pero, en el sector Seswenna, encontramos un ejemplo de organización administrativa y burocrática plasmada en Eriadu. La familia Tarkin fue la gran precursora de este auge puesto que su arraigo en el planeta se remontaba a mil años atrás. Cuando llegaron, Eriadu era un planeta agreste y peligroso, plagado de criaturas depredadoras. Pero, con el tiempo, fueron capaces de hacer florecer industrias que, a su vez, atraieron a más y más colonos mientras los asentamientos se convertían en ciudades.

Los Tarkin crearon cuerpos de seguridad que posteriormente se convirtieron en milicia organizada. El planeta se dotó de instituciones y, con el paso de los siglos, se ganó la consideración como uno de los pocos sistemas del Borde Exterior que recibió la atención de la República Galáctica. Willhuff Tarkin recibió una educación excelsa aunque siempre le enseñaron que fue el esfuerzo de sus ancestros el que permitió que ahora pudieran disfrutar de una vida aposentada.

Durante su adolescencia fue puesto a prueba en parajes recónditos del planeta, aprendiendo técnicas de supervivencia en el proceso. Después recibió adiestramiento para convertirse en piloto de naves estelares. En Eriadu habían creado una flota de naves que se encargaba de evitar que piratas y contrabandistas llegasen al planeta. Dirigir a esa flota era el puesto que él iba a heredar aunque sus ambiciones eran más elevadas. El puesto se le quedó pequeño tras neutralizar algunas amenazas relacionadas con la piratería. Así que decidió ingresar en la Academia de Sullust con la intención de convertirse en funcionario de justicia para la República. Fue en Sullust donde conoció a Palpatine, por entonces senador de Naboo. Palpatine vio en él grandes dotes de liderazgo y le recomendó que entrara en política. Tras un periodo sirviendo como oficial de justicia, trabajando en misiones junto a los Jedi, decidió aceptar el consejo del senador.

Pero el estallido de las Guerras Clon cambió drásticamente esos planes. Tarkin fue nombrado Comandante del nuevo ejército de la República. Lideró varias misiones y participó en importantes batallas llegando incluso a caer prisionero de la Confederación de Sistemas Independientes. La colaboración con los Jedi fue constante aunque siempre quedó claro que era uno de los mandos militares que más creían en la iniciativa individual. En no pocas ocasiones, decidió liderar campañas sin ningún asesoramiento por parte de los representantes de la Fuerza.

A finales del conflicto, ya se había convertido en Almirante. Palpatine, siempre atento a la evolución de la gente con talento, seguía su carrera con interés y sabía que podría contar con él llegado el momento. Con la proclamación del Imperio, Tarkin fue uno de los primeros mandos militares que mostró lealtad al nuevo orden. No obstante, en su primer destino en Antar 4, demostró una gran crueldad al reprimir con sangre los últimos restos de la Confederación. Su popularidad cayó y aunque Palpatine aprobaba sus métodos, decidió apartarle de la luz pública encargándole la supervisión de la construcción del arma definitiva del universo: la *Estrella de la Muerte*.

La construcción de una gigantesca estación de combate, con una capacidad de fuego que podía destruir planetas enteros, fue harto difícil y duró casi dos décadas. Además, la estación debía construirse en el más alto secreto para evitar que nadie de la oposición Rebelde pudiera preparar una posible defensa. Sin embargo, en el nuevo régimen había también deslealtades y la base de construcción, situada en los límites occidentales de la galaxia, fue objeto de un atentado. Tarkin se encargó de investigar el suceso y cuando descubrió y eliminó a los conspiradores, el Emperador le distinguió con el título de Grand Moff, una consideración que nadie había obtenido antes.

El Emperador Palpatine dispuso que tanto Tarkin como su nuevo aprendiz, Darth Vader, fueran sus dos grandes apoyos al máximo nivel. Mientras Vader gozaba de la lealtad forjada en el seguimiento al culto Sith,

Tarkin era el burócrata, el negociador que, siguiendo las viejas reglas, era capaz de zanjar cualquier diatriba con la más brutal de las crueldades. Esta bicefalia le resultaba muy útil a Palpatine ya que mientras Vader perseguía y mataba a los Jedi que habían conseguido huir, Tarkin organizaba el ejército Imperial como Gobernador del Borde Exterior y nombraba a una nueva casta militar. Al mismo tiempo, continuaba supervisando la construcción de la *Estrella de la Muerte*.

Palpatine continuó tutelando al Senado como forma de mantener el control de la galaxia. Pero cuando la *Estrella de la Muerte* estuvo completada, disolvió la cámara porque la doctrina Tarkin, en la que el miedo a la estación estelar mantendría el orden en los sistemas locales, hacía prescindible un foro de discusión que suponía un freno a las aspiraciones absolutistas del Emperador.

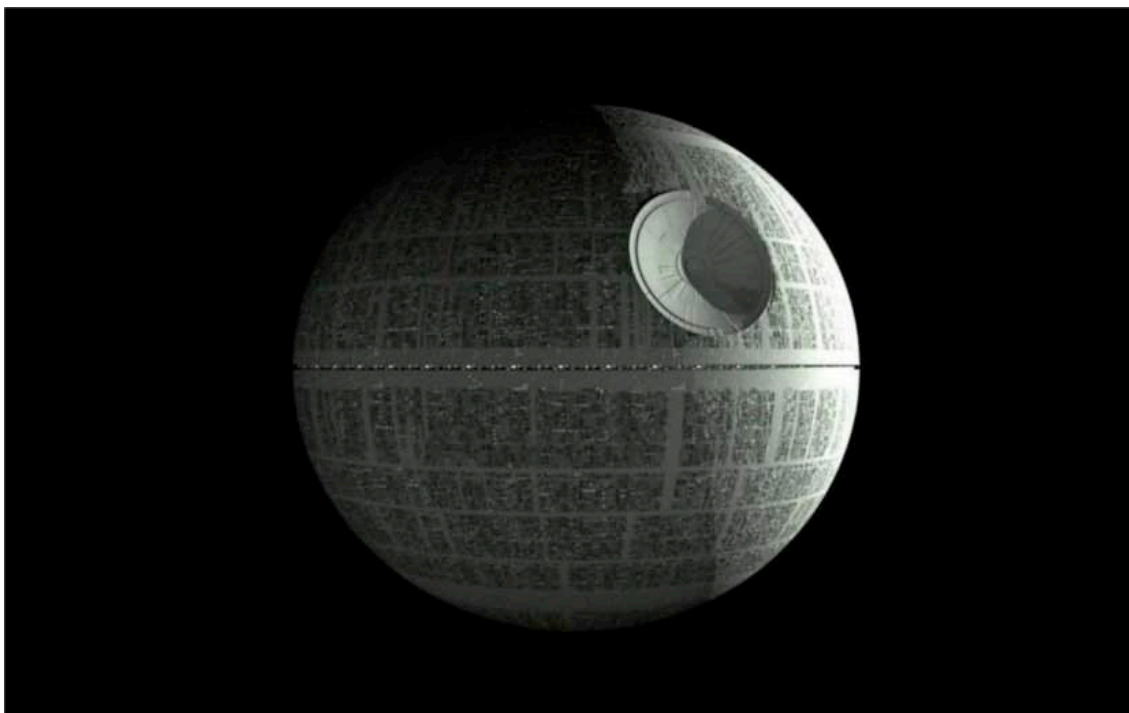
La demostración última de la doctrina Tarkin se produce con la destrucción de Alderaan ante los ojos de la Princesa Leia. Cuando vemos a Tarkin y Vader juntos casi parece que la crueldad es aún superior en el nativo de Eriadu. Bajo una pátina de fría cordialidad, Wilhuff Tarkin es un abnegado seguidor del Emperador, el mayor representante de la fidelidad inquebrantable de la clase militar. Vader tiene una autoridad imponente ante el ejército pero comprobamos como, en estas lides, Tarkin está un peldaño por encima de él e incluso puede darle órdenes cuando están en la Estrella de la Muerte. Vader no llegará a convertirse en el líder indiscutible de la flota Imperial hasta la desaparición de Tarkin.

Por suerte para la Alianza, el robo de los planos de la gran estación de combate, guardados en la memoria de R2-D2, permite coordinar una ofensiva, cerca de Yavin, en la que Luke Skywalker se proclama como el gran liberador. La destrucción de la Estrella de la Muerte prueba también la absoluta creencia en sí mismo de Tarkin puesto que, advertido del riesgo, se niega a evacuar ya que cree que podrán destruir la base Rebelde antes de que ninguno de los *X-Wing* acierte con el conducto del núcleo de la estación. Como podría decir el mismo Tarkin: «Arrogante hasta el final».

Para interpretar a este fenomenal villano, inspirado en la presencia y porte de los altos mandos prusianos del ejército nazi, George Lucas considero a varios actores. Finalmente, se convenció de la idoneidad del veterano Peter Cushing. En principio, había llegado a considerarle para dar vida a Obi-Wan Kenobi pero sus rasgos angulados le hicieron más verosímil como Tarkin. Por supuesto, el británico estuvo excelente en el papel y creó un personaje emblemático, a pesar de aparecer solamente en *Star Wars: Una nueva esperanza*.

Casi tres décadas después, Lucas decidió incorporar un cameo del personaje en *La venganza de los Sith*, cuando vemos, por primera vez, a la tríada que gobernará la galaxia (Palpatine, Vader y Tarkin) observando el esqueleto base de la *Estrella de Muerte*. Para esta brevísima aparición que no incluye diálogo, Lucas contrató al australiano Wayne Pygram que, gracias al maquillaje prostético, dio vida a una versión más joven del Gobernador.

LA ESTRELLA DE LA MUERTE



El arma definitiva del universo. Un ingenio colosal para infundir miedo y aterrorizar a cualquier sistema que osara enfrentarse al Emperador. Con esta base fundacional, no cabe duda que nos encontramos ante la *Estrella de la Muerte*.

Este símbolo de la opresión del Imperio podría haber significado el final de la Rebelión de no ser por un error estructural que pudo ser aprovechado no sin grandes dificultades.

La estación de combate fue diseñada por el ingeniero Bevel Lemelisk en el remoto planeta de Geonosis. El Conde Dooku supervisó los primeros diseños de Lemelisk y movilizó a los geonosianos para que aportaran una gran parte de los materiales para construirla. Pero el ingeniero no era demasiado perfeccionista en su trabajo. Muchos se preguntaban, en ocasiones, cual era la razón por la que había sido nombrado responsable técnico del proyecto más ambicioso de Darth Sidious. La respuesta era que estaba muy bien relacionado con altos cargos del Senado que después fueron importantes aliados de Sidious en su ascenso al poder.

La *Estrella de la Muerte* debía asustar e incorporar una potencia de fuego jamás conocida. La instrucción principal de Sidious fue la siguiente: «debe ser un satélite entero que irrumpa allá donde lo necesitemos y destruya todo lo que encuentre a su paso, permitiéndonos también desplazar un gran número de tropas y cazas de combate».

En base a estas instrucciones, Lemelisk concibió una nave esférica de 120 kilómetros de diámetro. Se trataba de un planetoide de batalla expedicionario, dotado de un reactor de fusión que permitía su salto al hiperespacio. Podía albergar a más de quinientos mil ocupantes, veinticinco mil de los cuales serían soldados de asalto. Cuatrocientos mil droides controlarían los sistemas de la estación y habría un gran número de personal

auxiliar y oficiales. La capacidad de fuego era brutal: diez mil turboláseres, dos mil quinientos cañones láser, dos mil cañones de iones y 768 rayos de tracción. Pero esa potencia de fuego que ridiculizaría a un destructor imperial, solo era la antesala. El deflector principal podía proyectar un superláser capaz de destruir un planeta entero. De ahí su sobrenombre: «la estación destructora de mundos». El superláser estaba formado por la unión de ocho rayos disparados en una secuencia alterna que generaba una enorme descarga de energía que superaba la potencia de media flota imperial. Después del disparo, el sistema tardaba en recalibrarse un día entero así que debía ser utilizado con eficiencia. Sin duda, el Gobernador Tarkin, primer Grand Moff del Imperio, era el más indicado para asumir el mando de la *Estrella de la Muerte*.

Después de controlar la construcción de la *Estrella de la Muerte* durante casi dos décadas, Tarkin se rodeó de altos mandos de su plena confianza como el General Tagge, estratega del ejército Imperial, y el Almirante Motti, oficial al mando de las operaciones y abnegado defensor del terror tecnológico que suponía la estación de combate.

Tras la disolución del Senado Imperial, Tarkin inició una cruzada personal para acabar con la Alianza Rebelde y demostrar el poder imparable de la *Estrella de la Muerte*. La destrucción de Alderaan ante los ojos de la Princesa Leia fue su manera de ejemplificar el riesgo que corrían el resto de sistemas si no juraban lealtad al Emperador.

Pero volvamos a hablar del ingeniero Lemelisk. Éste había concebido la *Estrella de la Muerte* según los dictados recibidos pero, tras su imponente poder armamentístico, descuidó la protección de un canal de ventilación que conectaba directamente con el núcleo de energía. Este grave error de concepción era tan concreto que nadie se había dado cuenta hasta ahora, impresionados por el resultado global.

Sin embargo, la Alianza Rebelde sabía que debía hacerse con los planos de la estación si quería mantener su lucha contra el Imperio. Analizarían a fondo todas las especificaciones técnicas para hallar un resquicio por el cual atacar. Así fue como enviaron a un agente experto en infiltraciones para conseguir los planos. Kyle Katarn se infiltró en el complejo militar de Danuta y allí consiguió apoderarse de los detalles técnicos. Transmitió los mismos a la Princesa Leia quien se encontraba de camino a Coruscant en el Tantive IV. Cuando Darth Vader intercepta la nave, Leia graba los datos en la memoria de R2-D2. El astrodroida y su compañero C-3PO escapan de la Tantive IV en una cápsula que les traslada al planeta más cercano: Tatooine.

Después de múltiples acontecimientos, Luke Skywalker y Han Solo consiguen llevar los planos a la base Rebelde de Yavin IV. Allí, los ingenieros estudiaron las especificaciones hallando el punto débil del diseño de Bevelisk. La batalla subsiguiente culmina con la intrépida acción de Luke quien, haciendo uso de la Fuerza, consigue un disparo imposible que destruye el núcleo de la *Estrella de la Muerte* y pone fin al plan definitivo del Emperador.

Tras el enorme fracaso y la pérdida de alguien tan valorado como el Gobernador Tarkin, el Emperador responde de forma fulminante ejecutando a Bevel Lemelisk por su incompetencia. Sin embargo, se rumoreó que, en secreto, había conseguido clonarle para que siguiera trabajando en la división aramentística. Mientras tanto, en la órbita de Endor, continuaba la

construcción de una nueva estación que, con el tiempo, presenciaría la batalla definitiva por el control de la galaxia.

EL EJÉRCITO IMPERIAL



Toda saga de películas, series o incluso libros, cuando su número de seguidores es considerable, genera de forma automática unos símbolos, algo con lo que sus fans se identifican y le pueden decir a los demás «me gusta esto». En el caso de *Star Wars* que, con permiso de *Star Trek. The Original Series*, fue el que inventó las manadas de fans a gran escala, hay tres elementos que se han convertido, con el tiempo, en símbolos de su poder «fanboyero». Estos son los sables láser, el casco o la imagen de Darth Vader y, como, los archiconocidos soldados de blanca armadura conocidos como Stormtroopers o tropas de asalto.

Aunque en época imperial estos soldados eran, en parte, reclutados, en gran parte tenían un origen un tanto más exótico, eran clones. En estos tiempos había diversos sujetos originales cuyo ADN servía para hacer más y más unidades para nutrir el Ejército Imperial, pero el que vendió sus genes por primera vez fue Jango Fett, padre del cazarrecompensas Boba Fett. El imperio heredó diversas cosas de la República Galáctica, entre ellas, su ejército clon, cuyas unidades eran clones modificados de Jango, con el objetivo que fueran más dóciles y más fáciles de dirigir en combate. En época republicana, el Ejército Clon fue creado por los kaminoanos siguiendo las órdenes del Conde Dooku, aunque este se hizo pasar por su amigo, el maestro jedi Sifo-Dyas, y de esta forma dotar de fuerza militar a una república carente de ella. Durante los últimos años de las Guerras Clon -concretamente desde la batalla de Geonosis, fueron los garantes de la supuesta libertad que defendía el Canciller Palpatine, frente a la opresión de los Separatistas y su Ejército Droide.

Tanto antes como después del ascenso de Palpatine al trono imperial de la Galaxia, este ejército estaba compuesto por muchos más cuerpos además de las características tropas de asalto. Al principio, los kaminoanos creían que los caballeros jedi no bastaban para formar fuerzas de élite y comandantes de campo para millones de soldados, por lo que dotaron a ciertos clones con programación y formación adicional para que actuaran como fuerzas especiales o como eslabones en la cadena de mando entre los jedi y los soldados rasos. Debido a ello se parecían más a Jango Fett, mostrando iniciativa y capacidad de liderazgo. Además también existían los pilotos de naves de combate o de vehículos AT, los comandos, etcétera, etcétera.

Ya en época imperial, los grados intermedios fueron ocupados por oficiales adiestrados en academias militares del Imperio, pero los soldados siguieron especializándose según las necesidades, así veremos tropas de invasión de planetas nevados como Hoth, soldados de reconocimiento como los que se encuentran en la luna de Endor, pilotos de cazas TIE, y, por ejemplo, de unidades de AT-ST o AT-AT. Pero, a grandes rasgos, todas ellas no son más que variaciones y especializaciones de su unidad más grande e importante, los stormtroopers, que son la columna vertebral tanto del Ejército Clon como del Ejército Imperial.

A parte de su conocida armadura, lo que caracteriza a estas tropas de combate es su imposibilidad de acertar con sus blasters a los protagonistas de la saga. Esto, conocido como el «Efecto Stormtrooper», se debe a que, a pesar de su aplastante superioridad numérica, su preparación militar y su probada efectividad en el combate contra personajes muy secundarios, son incapaces de herir seriamente o incluso alcanzar a los protagonistas principales. A la vez, los stormtroopers son altamente vulnerables y caen aparentemente muertos o incapacitados tras recibir un único disparo en el abdomen o en el hombro, a pesar de estar protegidos por una sólida armadura, lo cual es aún más evidente cuando sus oponentes son los protagonistas.

Sea por su «eficacia militar», sea por su curioso origen, o sea por su característica armadura, las tropas de asalto de **Star Wars** se han convertido, en su conjunto, en un elemento básico del universo creado por George Lucas.

EL DESTRUCTOR ESTELAR Y LOS CAZAS TIE

A diferencia de la Flota Rebelde, la Flota Imperial —cuyo nombre oficial era Armada Imperial— tenía un gran número de unidades, que podían luchar en todo tipo de combates, desde grandes cruceros a pequeños cazas secretos. Pero, entre todos ellos, aquel que se convirtió en el símbolo del poder del Imperio sobre la Galaxia, fue el *Destructor Estelar* clase Imperial I o, simplemente, el Destructor Imperial. ¿Por qué? Os estaréis preguntando, si los *Cazas TIE* molan más, pues es el mismísimo Gobernador Tarkin quien os responde:

«Yo mantengo que la efectividad de los Destrucciones Estelares no solo radica en su poder fuego, sino también en su tamaño. Cuando los ciudadanos miran a un Destructor Estelar y lo comparan con la nave

que se necesitaría para atacarlo, tienen una tendencia a descartar esa idea como suicida en lugar de acercarse al problema tácticamente.»

¿Os ha quedado claro? Pues eso, cuando un bicharraco de 1.600 metros sobrevuela tu cabeza, con 37.000 tripulantes y 9.700 soldados, armado hasta los dientes con turboláseres pesados y cañones de iones, pues te lo piensas dos veces antes de sumarte a la Alianza Rebelde. En este sentido, solo nos falta recordar la escena inicial del *Episodio IV: Una nueva esperanza*, en la pequeña *Tantive IV* es perseguida por uno de estas enormes naves.



Fabricados en los Astilleros de Propulsores de Kuat, los *Destruyores Estelares*, si bien no eran los más grandes, ya que también existían el *Súper Destructor Estelar clase Ejecutor*, que era la nave insignia personal de Darth Vader, al ser más numerosos también eran más habituales verlos patrullando la Galaxia escoltados por centenares de cazas.

De entre las decenas de diferentes modelos de cazas y naves de apoyo que formaban parte de la Armada Imperial, hay un que destaca por encima de todos ellos, y ese no es otro que el *Caza TIE/In*, entre otros motivos porque son el modelo básico del que derivan todos los demás. Estas naves eran pequeñas, de poco más de siete metros de longitud, y pesaban poco, ya que carecían de muchos complementos como escudos, hiperimpulso, tren de aterrizaje y sistema de soporte vital, obligando a los pilotos a llevar un traje de vuelo sellado. Puede que todas estas carencias puedan parecer importantes, obligando a estas naves a depender de un transporte, sin embargo, tácticamente, eran brillantes.

Por un lado, eran muy baratos de producir, por lo que el Imperio podía disponer de un gran número de unidades que servían para realizar ataques masivos concentrados, abrumando al enemigo con el poderío aéreo. Aunque ello comportara dejar a relucir la poca importancia que tenían sus pilotos que, al final, resultaban igual de prescindibles que las propias naves. En el

otro, técnicamente les hacía superiores a los pesados cazas de los rebeldes y de otro enemigos, tanto por su ligereza como por su potencia de tiro. Por lo que, si el combate se localizaba en un lugar sin alejarse de las grandes naves imperiales —la Flota Imperial aprovechaba las defensas y resistencia de sus Destruidores para que los combates tuvieran lugar a su alrededor—, los *Cazas TIE* acababan superando en velocidad a sus rivales, pudiendo destruirlos con un solo disparo de sus cañones.



Después de la creación del Imperio, y durante los largos y penosos años de guerra, los *Destruidores Estelares* y los *Cazas TIE* fueron sinónimos de terror, opresión y desgracia, convirtiéndose en símbolos del miedo y el odio del que se nutría el Emperador Palpatine para gobernar.

JABBA EL HUTT



El don para los negocios turbios parece estar asociado a los Hutt, una especie de anfibios gigantescos y grotescos cuya inteligencia va en consonancia a su tamaño. De todos ellos, el más significativo es Jabba Desilijic Tiure.

Jabba nació en el seno de un poderoso clan del sistema Nal Hutta pero pronto construyó su negocio independiente en Tatooine, un planeta que por su ubicación en el Borde Exterior, al alcance de las diferentes rutas comerciales, ofrecía una posición ventajosa para edificar un imperio criminal. Tatooine, además, era un mundo sin ley donde la esclavitud era admitida. Se trataba de un páramo desértico cuyo destino no preocupaba a la República. Así fue como se convirtió en uno de los cuarteles generales del contrabando estelar. Con el tiempo, los clanes Hutt fueron dominando grandes parcelas de territorio mientras dirigían operaciones de tráfico de armas, esclavos, especies e incluso actos de piratería en naves estelares.

De todos los señores del crimen, Jabba era el más fuerte y respetado. También conseguía despertar los mayores temores puesto que su capacidad para tolerar el fracaso de sus empleados era inexistente. En la cumbre de su poder, llegó a controlar el mayor porcentaje de operaciones ilícitas en todo el Borde Exterior. Instalado en un antiguo Monasterio que él había convertido en Palacio del vicio, Jabba se congratulaba de sus riquezas mientras los lacayos de turno aplaudían sus brutales actos.

Durante las Guerras Clon mantuvo una absoluta neutralidad ya que los conflictos bélicos suponían una gran oportunidad para explorar nuevos «negocios» con ambos bandos en litigio. Sin embargo, el Conde Dooku trató de implicarle en la refriega raptando a su hijo algo que, al final, no logró su objetivo al ser rescatado por los Jedi. Sin embargo, un acto de este tipo no cambió la actitud de Jabba hacia los Jedi porque la capacidad de éstos para manipular a los seres inferiores era algo que el Hutt no podía permitir y,

aunque inmune a sus poderes, temía que sus colaboradores pudieran caer en ese influjo y perjudicar irremisiblemente sus operaciones.

Considerado como uno de los seres más intocables de la Galaxia, Jabba siguió con sus actividades ajeno a los cambios de régimen. La llegada del Imperio no implicó cambios puesto que los mandos sabían que el submundo de los bajos fondos no podía ser controlado en su totalidad y Tatooine no ofrecía nada más allá de unos cuantos granjeros de humedad. Mientras las naves Imperiales no sufrieran ataques, no volcarían recursos en la mayor parte de los sistemas del Borde Exterior.

Pasados unos años, las hazañas de un joven contrabandista llamado Han Solo llegaron a oídos de Jabba que decidió incorporarle a su plantel para traficar con especies. Solo y Chewbacca siempre cumplían con los envíos y contribuyeron a fortalecer el reinado de Jabba sobre el inframundo criminal. Pero, con el estallido de la Guerra Civil Galáctica, las patrullas Imperiales se incrementaron y, en una ocasión, llegaron a interceptar al volátil *Halcón Milenario*. Ante la perspectiva de ser inspeccionado, Solo lanzó la carga de especies que transportaba para no ser acusado de piratería y tráfico de mercancías ilegales. Esta acción hizo perder muchísimo dinero a Jabba que le hizo llegar al que había sido su mejor hombre el siguiente mensaje: «Deberás restituir el valor de la mercancía que has lanzado al espacio. Si no recibo un pago próximamente no habrá agujero en esta galaxia donde puedas esconderte de mí».

Han no podía reunir similar cantidad y decidió mandar un mensaje contundente a Jabba librándose del primer cazarrecompensas que éste le envió: el rodiano Greedo. El dinero que Solo iba a cobrar por transportar a un anciano y su joven aprendiz a Alderaan podría haber solucionado todos los problemas pero ya sabemos que, en contacto con la Alianza Rebelde, el contrabandista decidió dejar de lado los negocios ilegales para defender una causa justa.

Pero la caza del hombre no cesó y la recompensa que Jabba ofrecía por la captura de Solo llamó la atención del eficiente Boba Fett que, en asociación con Darth Vader, localizó el paradero de Solo y, por consiguiente, el de Luke Skywalker en la Ciudad Nube de Bespin. Utilizar el carbonizador con Luke era demasiado arriesgado así que el ensayo previo se realizó con el Capitán Solo. Confinado en un carbúnculo pero aún con vida, Boba Fett trasladó el nuevo trofeo a la galería del palacio de Jabba en Tatooine.

Tras localizar el paradero exacto del cuartel general de Jabba, Luke, Leia y Lando Calrissian urdieron un plan para infiltrarse en los dominios del señor del crimen. Luke fue capaz de manipular mentalmente a todos los esbirros de Jabba incluyendo al twi'lek Bib Fortuna, pero sus trucos no fluían en el Hutt. Mientras Leia conseguía descongelar a Han, Luke se veía arrastrado a la fosa del Rancor, un brutal repto-mamífero, de grandes dimensiones, cuya ferocidad no había sido igualada por ninguna otra bestia del universo. Sin embargo, el joven Jedi pudo salir airoso y defenestrar a la infame criatura.

El nuevo ajusticiamiento que dispuso Jabba fue arrojar a Luke y a Han al pozo del Sarlacc, una enorme criatura gusanoide que devoraba todo lo que se ponía a su alcance. La presencia de Lando y el sable de luz que escondía R2-D2, fueron fundamentales para crear una distracción que permitió a nuestros héroes liberarse de sus ataduras y aniquilar a los lacayos de Jabba

mientras éste era finalmente estrangulado por Leia utilizando las mismas cadenas que le unían al despreciable Hutt.

Curiosa la historia de este personaje cuya imagen externa surgió de la creatividad de Phil Tippet tras recibir la siguiente indicación de George Lucas: «quiero que sea una versión alienígena y grotesca de Sydney Greenstreet». Greenstreet había sido un gran actor secundario en la era dorada de Hollywood, conocido por haber participado en innumerables films siendo el más destacado *Casablanca*. Tippet ideó la apariencia de Jabba y Stuart Freeborn se las ingenió para animarlo colocando a técnicos en su interior y utilizando a marionetistas que movían la cabeza. La voz original que articula palabras en Huttese (lengua creada por el técnico de sonido, Ben Burtt) fue prestada por Larry Ward. La gran aparición de Jabba se produce únicamente en *El retorno del Jedi* pero, con el reestreno de la trilogía clásica, George Lucas recuperó una secuencia entre Jabba y Han Solo perteneciente a la primera *Star Wars* y los técnicos de la Industrial Light & Magic crearon una versión completamente digitalizada que sustituía al actor que le daba la réplica a Harrison Ford.

BOBA FETT



«Podría haber sido un buen chico, si no fuera porque ví como un Jedi decapitó a mi padre ante mis ojos».

A sí se expresaba un joven Boba Fett en un orfanato de Bespin al que llegó poco después de la batalla de Geonosis. El mejor cazarrecompensas de la galaxia tiene una historia salpicada por las turbulencias intrínsecas de un origen problemático.

Todo empieza con su padre, Jango Fett, un hombre adoptado por los mandalorianos tras el asesinato de sus progenitores y entrenado en el arte del

combate extremo, según la tradición de esta comunidad ancestral. Tras participar en la Guerra Civil de Mandalore, Jango empezó a ir por libre no sin antes ocuparse de la defenestración del grupo *Death Watch*. Este escuadrón mandaloriano había sido el responsable del asesinato de su mentor, Jaster Mereel.

Sus hazañas como cazarrecompensas pronto llegaron al oído del Conde Dooku que decidió contactar con él, bajo su identidad Sith, en Bogden. La propuesta para Jango era muy significativa. Su destreza en el combate y capacidad estratégica le convertían en el mejor modelo posible para generar un ejército de clones. La oferta económica rebasaba los mejores sueños de Jango y éste aceptó trasladarse al remoto planeta de Kamino donde sus evolucionados nativos darían inicio al proceso.

Jango sólo puso una condición. Pidió que se le concediera un clon a su medida. Demandó una creación inalterada. Pidió un niño sin el inhibidor de comportamiento que se incorporaba genéticamente a todos los soldados para facilitar su docilidad y obediencia. Y también sin la hormona del crecimiento acelerado. A todas luces, sería un niño normal al que consideraría su hijo. Su deseo le fue concedido por Dooku y, diez años después, el gigantesco ejército estaba listo para entrar en acción y Boba Fett se había convertido en un jovencito listo y audaz que apoyaba a su padre ante todas las situaciones que se presentaban.

Pero tras la debacle en Geonosis, Boba tuvo que seguir viviendo sin la presencia referencial de su progenitor. Sin embargo, su carácter intrépido y rebelde no pudo ser controlado y aun siendo un niño, en una galaxia repleta de peligros, se las apañó para sobrevivir. Tras escapar del orfanato, se alió con varios cazarrecompensas y aprendió lo que pudo. Pronto pasó de ser una mascota para algunos de ellos a un compañero de aventuras. Resulta curioso como su evolución le empareja con otro personaje de la gran pantalla. Se trata de Peter Quill, un chaval terráqueo, raptado por alienígenas, que acaba convirtiéndose en un *bounty hunter* mucho más burlón y sinvergüenza pero con talento suficiente para localizar una Gema del Infinito.

Con el tiempo, Boba Fett se independiza y empieza a trabajar a las órdenes de poderosos jefes de clan de varios sistemas. Sus éxitos llaman la atención del mismísimo Darth Vader quien le recluta, de vez en cuando, aunque manifiesten importantes disensiones en cuanto a la perspectiva de acción. También trabaja asiduamente con Jabba the Hutt y ya le vemos en el muelle 94 del puerto espacial de Mos Eisley cuando Jabba reclama a Han Solo la devolución de la deuda pendiente.

Tres años después, Darth Vader convoca a los mejores cazarrecompensas para que localizen el paradero del *Halcón Milenario*, donde viaja Luke Skywalker. De todos ellos, solo Boba consigue descubrir que Han Solo se ha dirigido a Bespin. En la colonia de gas tibanna, dirigida por Lando Calrissian, Boba completa una misión doble. Encuentra a Skywalker para Vader y éste le premia con la congelación del Capitán Solo para que sea conducido al palacio de Jabba como nuevo trofeo. El líder Hutt había puesto un alto precio por la captura del contrabandista después de hartarse por no recibir el pago de la deuda que Solo había prometido abonar.

Y será precisamente en los dominios de Jabba, en Tatooine, donde asistimos al presunto último acto de las andanzas de Boba Fett. Durante la fuga que Luke, Leia, Lando y Han Solo protagonizan en la barcaza flotante de

Jabba, Boba Fett acaba siendo arrastrado al fondo del hoyo en el que se oculta el Sarlacc. Pero será mejor que no demos por sentadas las consecuencias porque algunas crónicas cuentan que el cazarrecompensas consiguió escapar de las garras del depredador y amenaza con volver a dejar su huella en la galaxia.

LA SLAVE I



Resulta curiosa la fascinación que siente el *fandom* hacia el *Slave I*. Yo me incluyo en esta atracción hacia una nave que tiene una estética cuando menos peculiar y, en apariencia, disfuncional.

El *Slave I* es la nave asociada, en la saga fílmica, al cazarrecompensas Boba Fett. Pero la llegada de las precuelas introdujo nuevos elementos en el *backstory* de los personajes y así fue como pudimos ver que el *Slave I* había estado vinculado a la generación anterior puesto que era la nave con la que Jango Fett atravesaba la galaxia. Obi-Wan Kenobi tuvo la oportunidad de comprobar la potencia de fuego y la maniobrabilidad del *Slave I* cuando casi acaban con su pequeño caza republicano en el cinturón de asteroides de Geonosis.

Pero este vehículo poco estilizado, e incluso vetusto, tiene un origen interesante. Se trata de una nave bastante exclusiva ya que solo llegaron a fabricarse seis unidades. Fueron diseñadas por Kuat Systems Engineering tras recibir el encargo del asteroide prisión Oovo IV. Este *Firespray 31 clase patrulla*, fue utilizado como nave de vigilancia en la prisión hasta que Jango Fett se apoderó del mismo tras una rebelión en Oovo IV.

Jango buscaba a un criminal sobre el que pesaba una fuerte recompensa. Las cosas no fueron bien en la misión y su nave, llamada *Jaster's Legacy* en honor del que fuera su mentor, fue destruida. Fett y su ayudante en esa misión, Zam Wesell, se apoderaron entonces de una de las naves del hangar y en su huida torpedearon el muelle para que no pudieran seguirles. Los otros cinco *Firespray* quedaron destrozados y convirtieron a su nuevo vehículo en algo único dentro de la galaxia ya que Kuat Systems tardó décadas en volver a producir este modelo.

Jango rebautizó la astronave con el nombre de *Slave I* y se convirtió en una seña de identidad única para el cazarrecompensas. Tras su muerte en Geonosis, su hijo Boba heredó el vehículo y su probada eficacia para la infiltración le permitió asegurar el éxito en muchos de sus encargos.

El *Slave I* parece una cruz flotante. Mide 21 metros de largo y atesora la misma medida en su parte más ancha. Cuando aterriza se posa horizontalmente y los motores de navegación también realizan la función de arranque. Se considera una nave rápida y maniobrable. Las mejoras introducidas por los Fett incluyen un aumento en su armamento para incluir también silos de torpedos protónicos que se añaden a cuatro cañones blaster. Además está equipada con dispositivos de ocultación y dispone de una capacidad de carga de 40 toneladas.

Boba Fett aumentó aún más la capacidad de fuego durante su etapa. Incorporó cargas sísmicas, ocho silos para misiles y un cañón de iones. Añadió también un estabilizador de cabina para que el puente de mando siempre quedara en posición correcta y no forzara pesados cambios de orientación. En el interior, instaló seis celdas para prisioneros.

Dejando la ficción a un lado, hay que decir que muchos ven un gran parecido del *Slave I* con una lámpara. Pero Nilo Rodis-Jamero, director artístico de El Imperio Contraataca, (donde se vio por primera vez la nave) afirma que la inspiración se encuentra en la forma oval de un radar. Fue después, al surgir las primeras maquetas, cuando algunos miembros de la producción empezaron a hablar de su parecido con una lámpara de calle.

En cualquier caso, el *Slave I* ha sido uno de los juguetes más vendidos en la historia del *merchandising* de **Star Wars**. Tras el *Halcón Milenario* y el *X-Wing*, la nave de Boba Fett ocupa un lugar preponderante en las preferencias de los consumidores y coleccionistas. Su diseñador nunca pensó que fuera una nave especialmente atractiva para el público pero su curiosa configuración le confirió un insólito interés. Mucho éxito para un radar volador...

LA ALIANZA REBELDE

Resulta curioso que el nombre de «Alianza Rebelde» sea el término despectivo con el que el Imperio «bautizó» a los únicos que se opusieron directamente a su dominio inmisericorde de la galaxia. Este es el nombre que se popularizó en las películas y el que siempre hemos utilizado los fans y seguidores de la saga. Pero hay que dejar constancia de la denominación oficial: Alianza para la Restauración de la República. Un nombre rimbombante y a todas luces excesivo. Al conocerlo comprendemos el porqué de la abreviación...

Con el inicio de las Guerras Clon, Palpatine empezó a acumular poderes valiéndose del estado de emergencia que representaba el conflicto. Este proceso y la disolución progresiva de la estructura democrática de la República, provocó que un buen número de senadores empezara a mostrar su disconformidad y oposición. En esa primera época, los líderes de este movimiento eran Padme Amidala (Naboo), Bail Organa (Alderaan), Mon Mothma (Bornea), y Fang Zar (Sern). Estos Senadores fueron capaces de movilizar a un colosal número de parlamentarios entorno a la Declaración de los 2000. En dicho documento, los Senadores instaban al Canciller para que devolviera atribuciones de forma inmediata y que no se valiera del conflicto bélico para aumentar su capacidad ejecutiva. Pero de nada sirvió porque las palabras de entendimiento de Palpatine se convirtieron en imposición cuando, al finalizar la contienda, se autoproclamó Emperador y empezó el desmantelamiento de todo aquello que le precedió.

Empezaron entonces los años oscuros. Las opiniones públicas que disentían del régimen eran rápidamente reprimidas. Sin embargo, un discretísimo núcleo de oposición siguió reuniéndose de forma clandestina. En sus inicios, solo trataba de tomar el pulso de los diferentes sistemas en relación al nuevo dominio opresor del Emperador. Sobrevivir era, en aquellos tiempos, el objetivo principal.

Las acciones individuales, que emprendían los sectores disconformes, siempre acababan en fracaso ante el formidable potencial de la Armada Imperial. Era necesaria una mayor fuerza de ataque y para ello se necesitaba reunir, bajo un mando único, a los sistemas y sectores opositores. Esto no fue posible hasta dos años antes de los acontecimientos que nos presenta *Star Wars. Episodio IV: Una nueva esperanza*.

Fue en Corellia donde el Senador Garm Bel Iblis reunió a los opositores para formalizar una sólida estructura que pudiera iniciar el combate frontal contra las tropas Imperiales. Mon Mothma y Bail Organa estuvieron presentes. Fue este triunvirato el que redactó el Tratado Corelliano. Se trataba de un documento que fundaba la Alianza para la Restauración de la República y definía una estructura jerárquica política y militar. Garm Bel Iblis se comprometió a aportar la potente armada Corelliana mientras que Mon Mothma incorporaría a la Alianza el personal cualificado y las numerosas tropas de tierra de su sistema. Bail Organa, por su parte, fue el «productor» de esta iniciativa al ponerse a la cabeza de la financiación económica. Los grandes fondos monetarios de Alderaan eran conocidos en toda la galaxia.

Mon Mothma fue elegida Jefa de Estado de la Alianza mientras que el mando militar fue compartido hasta que la incorporación del sistema Mon Calamari y su poderosa flota, aupó al Almirante Ackbar como jefe militar supremo. Por primera vez, se creaba una institución con una estructura sólida, que iba a coordinar esfuerzos sobre una base participativa en la que un Consejo Asesor velaría por los intereses de todos los sectores implicados. La Guerra Civil estaba servida. Por primera vez, la Armada Imperial iba a tener enfrente a un ejército, inferior en número, pero bien estructurado y pertrechado. La voluntad de cambio inspiraría a todos aquellos que decidieran tomar las armas contra el Emperador.



La victoria en la Batalla de Yavin, con la destrucción de la primera Estrella de la Muerte y la defenestración del Gobernador Tarkin, actuó como reclamo para que muchos más sistemas se unieran a la Rebelión. Por desgracia, los mártires de Alderaan, con Bail Organa a la cabeza, habían caído antes como ejemplo de la capacidad destructiva de la monstruosa estación de combate.

Con el tiempo, gente de todas las razas y procedencias, incluso con historiales poco loables, se unieron a la Alianza. Algunos de ellos llegaron a ocupar puestos de gran relevancia. Solo hace falta recordar un par de nombres que a todos os sonaran: Han Solo y Lando Calrissian.

La galaxia vivió cuatro años más de sangrienta contienda hasta que, en la luna selvática de Endor, se fraguó la victoria definitiva que puso fin al reinado del mal. La Alianza Rebelde se convirtió en la base de la Nueva República mientras, poco a poco, regresaron los valores de tolerancia y democracia para garantizar una época de paz y estabilidad.

LEIA ORGANA



«La fuerza es muy intensa en mi familia. Mi padre la tiene. Yo la tengo. Mi hermana la tiene... Sí, eres tú Leia.»

Con estas palabritas Luke le suelta a Leia que es su hermana, como quién no quiere la cosa. Al fin y al cabo, según ella, siempre lo había sospechado de alguna manera u otra... ¿En serio? Creces toda la vida creyendo ser la hija de un importante político y noble garante de la paz y la libertad como Bail Organa, y cuando el friki del pueblo —porque, admitámoslo, Luke ese tipo que no puede salir de noche porque su tío no le deja, y se distrae jugando con cosas tan esotéricas como la Fuerza— te suelta que eres su hermano y que tu padre es uno de los tíos más malos de la galaxia, ¿vas y te lo crees? Eso no se lo cree nadie. Yo creo que cuando Leia le responde: «Lo sé. De alguna manera siempre lo supe», en realidad quiere sacárselo de encima.

Vale, puede que haya sido un poco duro con Leia y el trasfondo de su personaje, pero siempre me he preguntado como alguien, por muy estrecha que sea su relación con la Fuerza, puede creerse eso a pies juntillas, sin prueba alguna, solamente porque un Skywalker lo ha sentido en la Fuerza.

La verdad sea dicha, esta escena, en mitad de El retorno del Jedi, siempre ha sido una de las pocas que me han planteado dudas. Cuando Leia habla de su madre ¿habla de Padmé o de Behra Organa? En 1983, lo lógico era creer que se trataba de su madre biológica. Sin embargo, en 2005, tras el estreno de La venganza de los Sith y con un fondo argumental mucho más amplio, descubrimos que es imposible, a no ser que Leia recuerde el momento de su nacimiento... Algo que ni la Fuerza puede lograr.

Bueno, volviendo a lo que nos interesa... Leia Organa. Poco hay que decir respecto a este personaje, algo muy similar a lo que sucede con su hermano Luke y la madre de ambos, Padmé. ¿Por qué digo esto? Entre otros motivos, porque solo viendo las películas, podemos descubrir las partes más importantes de su vida. Poco después de nacer, al quedarse huérfana, Leia es adoptada por la antigua familia Organa de Alderaan, donde creció como una hija natural de alta cuna. Durante su juventud en seguida sintió la misma

aversió por el Imperio que su padre adoptivo —ese hombre que desde el ascenso de Palpatine al poder, había dudado y sospechado de la mayoría de sus actos—, por lo que, con el tiempo, heredó el lugar de este en el Senado. Justo entonces, aprovechando su inmunidad diplomática, empezaría a actuar como agente doble, siendo senadora del mismo Imperio que intentaba derrotar ayudando a la Alianza Rebelde.

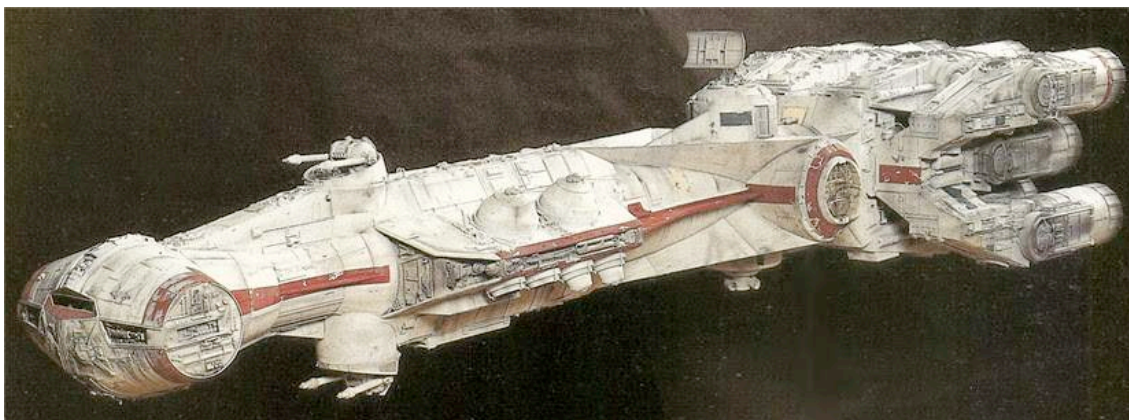
Es en este punto, justo cuando la conocemos en Una nueva esperanza, convirtiéndose en uno de los tres personajes protagonistas, con Han Solo —con el que acabara casándose— y su hermano.

Podría extenderme hablando de lo que sucede en las historias del Universo Expandido, pero, sinceramente, creo que estando a las puertas del estreno del *Episodio VII*, lo mejor será dejar abierto el final de la historia de Leia...

Bueno, vale. Contaré algo más. Pero seré breve y poco concreto. Como no podía ser de otro modo, siendo una de las líderes de la Rebelión, que había participado activamente en la destrucción de las dos Estrellas de la Muerte y el derrocamiento de Palpatine —sin olvidarnos del hecho de ser una de las protagonistas de la historia de Lucas—, Leia se convirtió en una de las políticas más activas en la fundación de la Nueva República Galáctica. Durante esta etapa, además de ser madre de tres hijos cuya vinculación a la Fuerza era muy intensa —como debe ser en un Skywalker—, también fue nombrada jefe de estado de la República y se convirtió en una importante caballero de la Nueva Orden Jedi bajo el tutelaje de su hermano. Con esto supongo que ya os podéis hacer una idea de que relevancia tiene Leia, ¿no?

Como podemos ver, el personaje interpretado por Carrie Fisher, a pesar de que al principio del *Episodio IV* se nos presenta como la típica princesa en apuros —a pesar de las ingeniosas réplicas a Vader y Tarkin—, en seguida comprobamos que, si bien Han y Luke van a salvarla como si lo fuera, en realidad tarde o temprano hubiera encontrado los recursos para salir del apuro... Pero bueno, ¿a quién no le gustaría que el guaperas de Han Solo lo salvara? ¡Incluso me peinaría con las míticas «ensaimadas capilares» de Leia para que me salvara a mí!

LA TANTIVE IV



Puede que la *Tantive IV* no sea una de las favoritas de la saga, superada de lejos por el *Halcón Milenario* y la *X-Wing*, sin embargo tiene algo de

especial para los fans, ya que es la primera nave que aparece en *Una nueva esperanza*, dándole ese extraño halo de importancia que tiene ser «la nave donde todo empezó».

Esta corbeta corelliana, cuyo nombre original era *Estrella de Alderaan* y que fue rebautizada con el nombre de *Tantive IV*, en honor a los diplomáticos del planeta homónimo, era conocida por ser una nave muy ágil y excelente para burlar bloqueos, tráfico o enemigos. Sin embargo, no pudo evitar al Destructor Imperial *Devastador*, que la destruyó cerca de Tatooine terminando con un largo historial de misiones humanitarias, diplomáticas y rebeldes.

En sus años de esplendor esta nave contaba con suntuosas habitaciones y salas de reuniones, espléndidos comedores y numerosos camarotes, todo dispuesto para que el senador Bail Organa pudiera llevar a cabo su trabajo como diplomático a lo largo de la República. Aún siendo una nave con fines pacíficos, la *Tantive IV* estaba preparada para recibir duros ataques con su grueso casco, sus capsulas de escape, sus potentes motores y cuatro torretas láser instaladas, con el permiso del senador Organa, en la parte central de la nave.

La tripulación, formada primero por hombres de Alderaan, y después por miembros de la Rebelión y fieles al senador, constaba de sesenta o setenta tripulantes, pudiendo llegar a cien en misiones de gran importancia. Al mando de todos ellos estaba el capitán Raymus Antilles, siendo su único capitán, desde que tan solo operaba en misiones diplomáticas bajo las órdenes de Bail Organa, hasta que fue destruida a manos de Darth Vader.

Símbolo de los primeros años de la Rebelión, esta nave se vio involucrada en numerosas misiones en contra del Imperio, a pesar de que la mandaba un representante del mismo. De igual manera pasó cuando Bail Organa cedió su puesto en el senado imperial a su hija Leia, líder activa de la Rebelión.

Lo mejor de esta nave es su tamaño, a pesar de que puede resultar extraño, su tamaño permite pasar desapercibida, además su denominación de nave diplomática, le permitía involucrarse en ciertos conflictos sin recibir tantos daños como las naves de combate, a pesar de que también iba armada.

Lo peor de esta nave son los ridículos cascos de sus tripulantes. Si los hombres que los llevan se mueven demasiado deprisa, como en una situación de combate (véase el caso del ataque de un Destructor Imperial y el posterior abordaje del ejército imperial con Darth Vader al mando) se les cae el casco hacia todos lados siendo más un obstáculo que una protección.

Curiosamente, el modelo original de la *Tantive IV* estaba previsto que fuera el *Halcón Milenario*, pero fue sustituida por el modelo que todos conocemos debido a que esta se parecía demasiado a la nave que aparece en la serie *Space 1999*. Otro detalle curioso es que la maqueta usada para el rodaje de *Una nueva esperanza*, en la mítica primera escena en la que es perseguida por un Destructor Imperial, medía casi dos metros de longitud, siendo mucho más grande que la del Destructor... ¡Viva la magia del cine!

La *Tantive IV* puede no ser tan espectacular como un Destructor, ni tan famosa como el *Halcón Milenario*, ni tan rápida como la *X-Wing*, sin embargo ostenta un título que nadie le puede quitar: Ser la primera nave en aparecer en la saga de **Star Wars**, que no es poca cosa.

HAN SOLO



«He recorrido esta galaxia de un extremo a otro, he visto cosas muy raras, pero nunca vi nada que me impulsara a creer que haya una única fuerza poderosa que lo controla todo. Ningún campo de energía mística controla mi destino. Todo eso no son más que leyendas y tonterías.»

¿Qué haríamos sin Han Solo? Su constante contrapeso, socarrón e irónico, respecto a los grandes hechos que confluyen en la Guerra Civil Galáctica es algo absolutamente imprescindible para romper la dinámica de la *space-opera* y conectar, a un nivel más amplio, con el espectador. Todo ello no está reñido con la importancia determinante del capitán Solo en las vicisitudes que sacuden la trama de **Star Wars**. Además, el carisma excepcional del que hizo gala, gracias a la fantástica interpretación de Harrison Ford, nos ofreció algunos de los mejores momentos de la saga en su interacción con Luke Skywalker, Leia, Lando Calrissian y, por supuesto, Chewbacca. Un personaje de este tipo se echó en falta en las precuelas donde todo parecía fluir en un entorno etéreo, con poco lustre y arraigo.

Como en ocasiones ocurre con los papeles importantes de un film, la casualidad tuvo mucho que ver en la elección de Harrison Ford para el rol de Han Solo. George Lucas le conocía tras haber trabajado con él en *American Graffiti* (1973) y le llamó para que hiciera las réplicas a los otros actores que querían el papel. Una cosa llevó a la otra y, durante esas pruebas de cámara, Lucas se dio cuenta de que Ford resultaba más idóneo que los otros contendientes. Algunos de los que probaron fueron Kurt Russell, Nick Nolte, Christopher Walken, Perry King, Burt Reynolds, e incluso, Sylvester Stallone.

Han Solo nació en el sistema Corellia, núcleo comercial e industrial de la galaxia. Quedó huérfano a muy temprana edad y creció como una especie de Oliver Twist del espacio exterior. Formó parte de un grupo de niños que sobrevivían a base de pequeños hurtos en las calles de Corellia. Aprendió a ser pícaro y a sobrevivir en condiciones precarias. Más adelante, acabó enrolándose en la nave de un ladrón reconocido, Garris Shrike. En la *Trader's Luck*, trabajaban muchos jóvenes cuya misión era cometer pequeñas estafas y robos en los diferentes planetas que visitaban. Allí, trabó amistad con la wookiee llamada Dewlanna, que se encargaba de la cocina en el *Trader's Luck*. Dewlanna se acabó convirtiendo en lo más cercano a una figura materna.

Pasó el tiempo y, cuando contaba 19 años, decidió buscar su propio camino, lejos de Shrike y su tropa. Pero el filibustero no estaba dispuesto a dejarle ir con facilidad e irrumpió en los planes de Han cuando éste se despedía de Dewlanna. Shrike y sus hombres le amenazaron con matarle pero Dewlanna se interpuso, sacrificando su propia vida, para que Solo pudiera escapar. Este suceso marcó terriblemente a Han. Se juró a sí mismo que algún día ayudaría a un wookiee como forma de reparar la deuda que había contraído.

En los años posteriores sirvió en varias tripulaciones pero su devoción por pilotar una nave propia solo podía lograrse mediante un paso por la Academia Imperial de Carida. Allí coincidió con varios alumnos que se convertirían en funestos pilotos de cazas TIE. El adoctrinamiento no hizo mella en él, tan solo era un paso necesario para conseguir su propósito de perfeccionarse como piloto. Terminado su periodo de formación, se graduó con el rango de teniente.

Fue destinado al regimiento del comandante Pter Nyklas pero, al cabo de poco tiempo, tuvo que enfrentarse a su superior cuando éste le ordenó matar a un wookiee malherido cuyo nombre era Chewbacca. Solo se negó a ejecutar la orden enfureciendo a Nyklas que le postergó a tareas de trabajo pesado hasta que finalmente consiguió su expulsión del ejército mediante una Corte Marcial. Solo decidió entonces pasar al «honorable» gremio de los contrabandistas y se alió con Chewbacca en dicha empresa.

Jugador empedernido, combinó su pasión y las actividades ilícitas por todos los rincones de la galaxia. Trabajó para clanes Hutt de Tatooine y, en particular, para el más peligroso de todos ellos: Jabba. Mientras su fama como contrabandista y piloto crecía también lo hacían sus hazañas burlando a las tropas imperiales que se interponían en sus misiones de pillaje. Fue en esa época cuando conoció a otro piloto y jugador de gran destreza, Lando Calrissian. Lando le salvó de la muerte a manos de Boba Fett y trabaron una amistad que únicamente se rompía cuando ambos estaban en la mesa de juego.

Lando era el propietario de una de las naves más rápidas de la galaxia, el *Halcón Milenario*. En una ocasión, cuando Solo y Chewbacca andaban cortos de dinero, decidieron reunir lo que les quedaba y participar en el torneo de sabacc en Ciudad Nube. Han se las arregló para llegar a la final y en la partida definitiva derrotó a Lando arrebatándole la propiedad del *Halcón Milenario*.

Pocos meses antes de la batalla de Yavin, Solo no pudo evitar a una patrulla Imperial y, ante la posibilidad de ser detenidos, lanzó la carga de billestrim al espacio antes de ser abordado. El propietario de dicha carga era Jabba...

Eso no impidió que consiguiera ganar la carrera Kessel con un tiempo inferior a doce pársecs, lo que demostró las grandes condiciones del *Halcón Milenario*. Jabba, mientras tanto, decidió enviar al cazarrecompensas Greedo para hacerle ver a Solo la «gravedad» de la situación aunque todos sabemos lo que pasó con el rodiano en la cantina de Tatooine.

A pesar de todo, Han era consciente que la deuda con Jabba debía saldarse rápidamente sino quería ver peligrar su vida. Y la oportunidad pareció presentarse cuando un anciano llamado Obi-Wan Kenobi reclutó sus servicios para ser transportado, junto a un joven local y dos androides, hacia Alderaan.

Lo que sucedió a continuación cambió las vidas de todos ellos al situarse en el epicentro de la Guerra Civil Galáctica, algo que atentaba contra la forma de vida que Solo había planeado pero que, con el paso del tiempo, logró implicarle en una lucha que iba más allá del beneficio monetario inmediato.

La huída de la *Estrella de la Muerte*, la batalla de Yavin, la incorporación a la flota de la Alianza Rebelde, y su enamoramiento con Leia cambiaron la vida de Han Solo por completo. Nunca dejó de ser un astuto pícaro pero decidió prestar servicio a una causa justa. Las dificultades fueron máximas: la trampa de Vader y su captura en Ciudad Nube, la congelación en carbonita y la condena a muerte ante el sarlacc de Tatooine justo después de ser descongelado por Leia. La fuerte amistad con Luke y la recuperación de un colega arrepentido, Lando Calrissian, precedió a un evento final de máxima importancia: la ofensiva en la luna de Endor y la derrota definitiva del Imperio siendo ya General de la Alianza. En el universo expandido son muchas las historias que se atribuyen a Han, Leia y Luke durante la Nueva República pero, en el cine, lo que definirá el futuro será *Star Wars: The Force Awakens*. Cerramos, pues, la crónica del contrabandista que acabó siendo un héroe en la lucha por la justicia y la libertad.

EL HALCÓN MILENARIO

«¿Una nave rápida? ¿No habéis oído hablar del Halcón Milenario?»

¿Teníamos que haber oído hablar? Os preguntaréis todos los advenedizos al universo *Star Wars*... ¡Pues sí! Deberíais. Entre otras cosas, es la nave que hizo la carrera Kessel en menos de 12 parasegundos.

Dime qué nave te gustaría pilotar y te diré de que franquicia eres seguidor. Sin duda alguna, cuando se habla de sagas espaciales, tengan la relevancia que tengan, siempre existe una nave que se convierte en el vehículo predilecto de sus fans. Y, en el caso de los seguidores de *Star Wars*, la nave que todos quisieran poseer es el *Halcón Milenario*. Sin embargo, eso sería demasiado difícil, ya que su propietario, Han Solo, probablemente nos enviaría a su copiloto, el temible wookiee Chewbacca para que nos arrancara los brazos si intentábamos hacernos con su nave.

Bromas a parte, a pesar de que en *Una nueva esperanza* conocamos el *Halcón Milenario* en manos de Han Solo y su peculiar copiloto, la historia de esta nave, cuyo nombre ha cambiado con los años, empezó mucho antes de lo que nos imaginamos... Bueno, viendo el estado en que está la nave tampoco cuesta tanto de imaginar.

El *Halcón Milenario* fue construido en sesenta años de la Batalla de Yavin, por la Corporación Corelliana de Ingeniería, siguiendo el modelo del carguero ligero YT-1300f, y desde un principio ya mostró sus características velocidad y poca fiabilidad.

«No tendrá buen aspecto pero los resultados sí son buenos. Yo mismo he aplicado una serie de modificaciones. Puede superar en cinco puntos la velocidad de la luz.»

Antes de que Solo pudiera llegar a saber las peculiaridades de su nave, pasó por media docena de manos, y todos hicieron sus respectivas modificaciones, hasta que esta nave ya tenía muy poco en común con el modelo original. Incluso llegó a formar parte de la Batalla de Coruscant, siendo usada por el Senado y los Jedi, pudiéndola ver aterrizar en el edificio del Senado, poco después de que Anakin y Obi-Wan rescatase al canciller Imperial. Tras un accidente que provocó graves daños, pasó casi un año en un depósito de chatarra, donde fue comprada por un técnico llamado Bammy Decree y Rej Taunt, que lo repararon y modificaron desde el núcleo al casco con piezas de un viejo carguero ligero YT-1300p, dándole el aspecto que ahora conocemos.



Después de ser objeto de diversas apuestas llegó a las manos de Lando Calrissian que lo utilizó para el contrabando, sin embargo, durante el Torneo de Sabacc de la Ciudad Nube, el pícaro Han Solo se la arrebató a Calrissian. Sin saberlo en aquel momento, el *Halcón Milenario* había ido a parar al que sería su dueño durante más tiempo.

Además de ser una nave rápida, estaba bien armada. Poseía un cañón láser escondido y dos más montados en la parte dorsal y ventral de la nave, montados por Calrissian para substituir los blásters montados en las mandíbulas de proa. Por su parte, Han Solo modificó las armas con todo tipo de mejoras que incrementaron su rendimiento consiguiendo que fueran capaces de destruir un caza TIE de un solo difunto.

Bajo el mando de Han Solo, el *Halcón Milenario* se convirtió en un excelente nave contrabandista, aunque unos problemillas con Jabba el Hutt y su encontronazo con un chico, un tipo estrafalario y dos androides, lo llevaron de lleno a formar parte de la Flota Rebelde. Primero escapó de la primera *Estrella de la Muerte*, para después atacarla junto a los cazas rebeldes; después fue perseguido por media Galaxia desde Hoth hasta Bespin; y, por último, en esta ocasión capitaneada de nuevo por Lando Calrissian, encabezó el ataque a la segunda *Estrella de la Muerte*. Y, a pesar de que constantemente estaba fallando, salió indemne de todas estas batallas para seguir combatiendo, porque, estando a las puertas del estreno del *Episodio VII*, es más que sabido que la destartalada nave de Han Solo y Chewbacca regresará a la gran pantalla por la puerta grande, demostrando que casi con cien años, decenas de propietarios, centenares de modificaciones y un sinfín de aventuras, sigue estando en plena forma.

CHEWBACCA



«Por fin tenemos al poderoso Chewbacca.»

Con estas palbras, el mismísimo Jabba el Hutt admitía la importancia del wookiee más conocido de toda la Galaxia. El legendario guerrero y piloto, compañero inseparable de Han Solo, tiene una historia interesante. Más allá de su imponente físico y fiereza, siempre supimos que estábamos ante un ser noble y cariñoso. Esas grandes condiciones que le confirió George Lucas provocaron un enorme apego del fandom. Sus incomprensibles alaridos, pronunciados en la lengua wookiee, nunca fueron impedimento para que el público conectara con su bonhomía.

Siendo ya muy joven destacó por su espíritu intrépido y aventurero. Kashyyyk pareció quedársele pequeño muy pronto y ni siquiera sus incursiones

en las zonas de penumbra del planeta, pobladas por una fauna extremadamente peligrosa, colmaban sus ansias de descubrimiento.

Aun así siguió colaborando con su padre, Attichitcuk, en el desarrollo de nuevos poblados y en la colonización de Alaris Primera, una luna santuario del sistema Kashyyyk. Fue allí donde Chewbacca conoció, por primera vez, a los Jedi ya que el Canciller Supremo había enviado a Qui-Gon Jinn y a su joven aprendiz, Obi-Wan Kenobi, para que mediasen en las disputas entre los wookies y la Federación del Comercio por el control de Alaris Primera. Bajo la supervisión de Qui-Gon, Chewbacca se mostró extraordinariamente apto para liderar al pequeño planeta y garantizar su bienestar económico.

Con el estallido de las Guerras Clon, Chewbacca se unió a la resistencia contra la Confederación de Sistemas Independientes y luchó junto a los Jedi para expulsar a los droides de su planeta natal. La batalla de Kashyyyk fue una de las contiendas más duras del conflicto y hasta allí se desplazó el mismísimo Yoda para supervisar los movimientos del regimiento clon 41. Yoda estaba evaluando los daños cuando el Emperador convocó la Orden 66, por la cual todos los Jedi debían ser exterminados. Chewbacca y su compañero de armas, Tarfful, fueron los que le ayudaron a ocultarse de los soldados clon y dispusieron su huida.

Sin embargo, el recientemente proclamado Imperio Galáctico siguió castigando Kashyyyk con bombardeos constantes buscando el sometimiento de los wookies. Finalmente, el planeta cayó y Chewbacca escapó de la esclavización aliándose con un grupo de renegados en la nave *Drunk Dancer*. Optó por dedicarse a sabotear cargamentos del Imperio como forma de seguir luchando contra aquellos cuyo objetivo no era otro que oprimir a cuantos más pudieran.

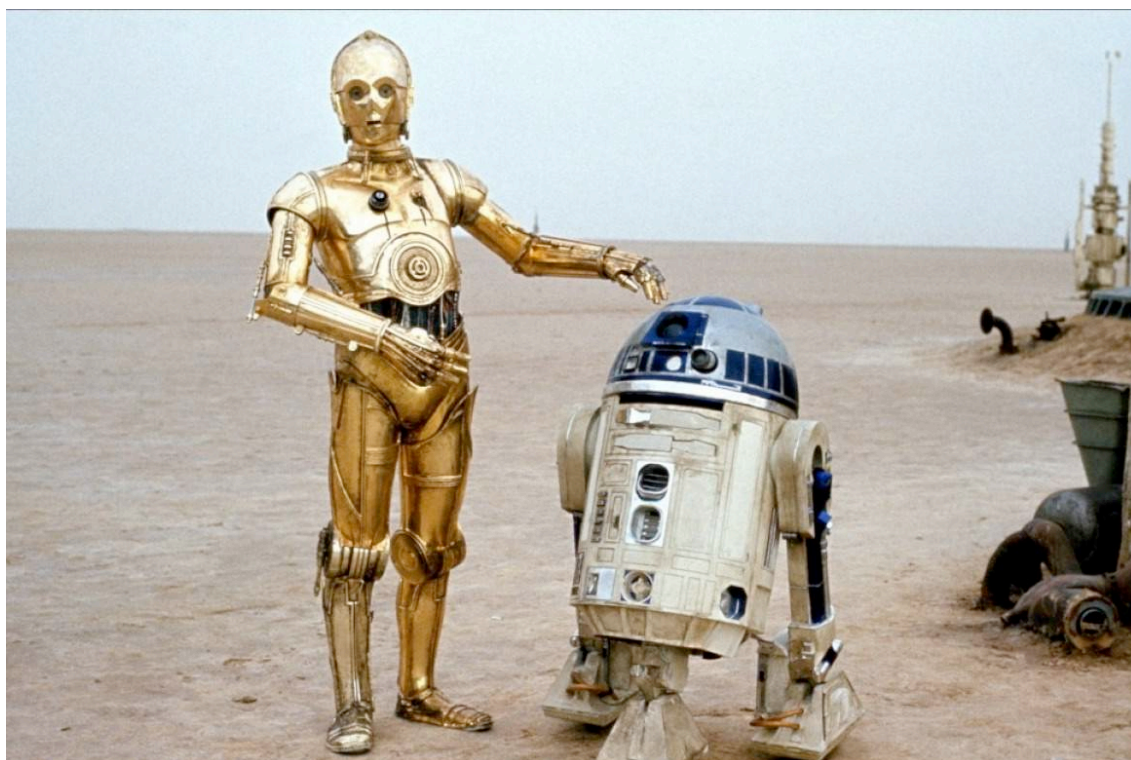
A lo largo de los años, siguió viviendo numerosas vicisitudes aunque una de ellas es extremadamente importante. Decidió sabotear una operación de transferencia de esclavos wookies entre un grupo de Trandoshanos y el Comandante Imperial Pter Nyklas. Durante la refriega, la nave de Chewbacca fue atacada por una escuadrilla de cazas TIE liderada por el entonces teniente Han Solo. Nyklas ordenó a Solo la ejecución de Chewbacca pero éste se negó. El Comandante dejó de lado su furia cuando se percató del valor del gran guerrero wookie en el mercado de esclavos. Mientras trataba de utilizarle como moneda de cambio ordenaba que le fueran infligidos numerosos castigos. En uno de ellos, cuando ya se encontraba al borde de la muerte, fue salvado por Han Solo y ambos huyeron en una pequeña nave. Forjaron una gran amistad y empezaron a dedicarse al contrabando con gran éxito.

Sus andanzas fueron importantes a lo largo de los años pero también generaron deudas. Acuciados por la necesidad de restituir el adeudo con Jabba the Hutt, Han fue convencido por «Chewie» para llevar a un viejo conocido hasta Alderaan. Se trataba del anciano Obi-Wan Kenobi que iba acompañado por su nuevo discípulo, Luke Skywalker, y por dos curiosos droides.

Como bien sabemos, ese fue el principio de la mayor de sus aventuras y Chewbacca tuvo un papel importante en los acontecimientos que se irían sucediendo. Como co-piloto del *Halcón Milenario* y más adelante al lado de su fiel amigo en la batalla de Endor, Chewbacca demostró un innegable compromiso con la Alianza Rebelde en su constante empeño por destruir el Imperio.

En sus cuatro apariciones en la gran pantalla, Peter Mayhew ha sido el actor que se ha ocultado bajo las pieles del wookiee. Este imponente actor, de dos metros de altura, ha personificado a este entrañable personaje y solo su frágil estado de salud estuvo a punto de impedirle intervenir en *Star Wars: the Force Awakens*. Finalmente, fue posible su inclusión en el reparto con lo que el círculo se cierra. Veremos qué nos depara este longevo y carismático personaje.

C-3PO Y R2-D2



Una de las principales inspiraciones que George Lucas tuvo para crear el universo **Star Wars** y, sobre todo, de la trilogía original fueron las películas de samuráis de Akira Kurosawa. Desde la vestimenta y la filosofía de los jedi hasta esa concepción de western de la trama, son fruto del gran amor que sentía el californiano por el cine del maestro japonés. Entre todas las películas de Kurosawa, la que puede asimilarse más a la trama de *Una nueva esperanza*, es *La fortaleza escondida*. De ella, Lucas extrae la idea de la princesa en apuros, del mercenario con buen corazón y, lo que es más importante, la pareja cómica. En la película aparecen dos personajes que se ven involucrados en la historia sin quererlo, y se pasan gran parte de la película discutiendo entre ellos, refunfuñando y protestando por todo lo que ocurre a su alrededor. Seguramente os estaréis preguntando «¿por qué nos pega este rollo sobre Kurosawa?». Pues es muy sencillo, esta pareja cómica también fue trasladada al universo **Star Wars**, convirtiéndose en dos de los personajes emblemáticos de toda la franquicia, C-3PO y R2-D2.

Pero esta no fue la única inspiración de la que se nutrió Lucas para crear a estos dos personajes. Desde la relación entre los personajes de Stan Laurel y Oliver Hardy, hasta el mítico robot de *Metrópolis*, todo ello mezclado de la forma más genial que Lucas pudo concebir, dando lugar a estos dos personajes tan queridos por el público.

Sin duda alguna, el material que existe sobre estos dos personajes permitiría escribir un extenso artículo para cada uno, sin embargo, debido a su estrecha relación y su entrañable vinculación, es inevitable hablar de uno sin hacerlo del otro.

C-3PO es un droide de protocolo para interactuar con humanos y otras formas de vida humanoides, fue fabricado en Affa y reensamblado por un joven Anakin Skywalker en el Tatooine, donde tendría que ayudar a su madre, Shmi. Sin embargo, con el paso de los años pasaría a convertirse en el mayordomo de Padmé Amidala y, más tarde, de su hija, Leia.

Por su parte, R2-D2 fue un droide astromecánico perteneciente a los Ingenieros Reales de Naboo, que tras sus muchas actuaciones heroicas, se convirtió en el droide personal de Anakin Skywalker, siempre acompañándole cuando este pilotaba todo tipo de naves, algo que también haría para Luke, cuando su tío Owen Lars lo compró.

En la trilogía clásica, siempre vemos a estos dos personajes juntos, y separados en muy pocas y breves ocasiones, sin embargo, resulta curioso saber como se conocieron. Uno de los momentos más esperados de La amenaza fantasma es en el que ambos droides se conocen en el taller de Anakin Skywalker, y a pesar de que el momento de unir sus aventuras no llegaría hasta El ataque de los clones, ya se puede ver esa complicidad entre ambos.

En este sentido, uno de los pocos momentos felices del final de La venganza de los Sith es cuando descubrimos que estos dos personajes no se separarán como todos los demás, quedando al servicio del capitán Antilles. Pero algo que no puedo evitar preguntarme al final de esta película es ¿qué diría 3PO al saber que el pequeño Ani se había convertido en Darth Vader? Esto es que no sabremos nunca, y aunque creamos que R2 debería habérselo dicho cuando le fue borrada la memoria al droide de protocolo, seguramente, el pequeño droide astromecánico se lo ocultó para protegerlo.

Esta genial pareja no se caracteriza solo por ser la faceta cómica en ambas trilogías, en numerosas ocasiones ambos personajes son esenciales para la trama, sobre todo para salvar la vida de sus compañeros. Puede que 3PO sea caracterizado como un cobarde, sin embargo no duda en acompañar a su aventurero amigo, que normalmente no duda en ayudar a los demás personajes cuando estos están en peligro. En todas las películas, R2 tiene su pequeño momento de gloria cuando salva a uno más de los protagonistas en el último segundo. Todo un hito para el que, según 3PO, es su «complemento».

En 1977, Lucas prácticamente se inventó el sistema de efectos especiales utilizados para muchas escenas de Una nueva esperanza, sin embargo, había elementos que no podía digitalizar tan fácilmente, como algunos personajes. C-3PO y R2-D2 fueron dos de estos, para darles vida se optó por meter a actores reales en el interior de sus carcasas, y los elegidos fueron Anthony Daniels, en el caso de 3PO, y Kenny Baker, en el de R2. Ambos actores hicieron un trabajo genial y a la vez muy duro, ya que en las escenas gravadas en Túnez Daniels perdía dos kilos diarios debidos al calor, y Baker

era olvidado en el interior de su traje a la hora de comer. Pero consiguieron algo que muy complicado, incluso sin el traje, y fue el de dar personalidad a dos personajes aparentemente inanimados.

Uno de los mayores honores que ha tenido esta pareja, sobre todo 3PO, ha sido la tener la primera y la última línea de la franquicia. Son los primeros en hablar en el *Episodio IV* y los últimos de hacerlo en *La venganza de los Sith*. Además, son de los pocos personajes que han participado en casi todas las películas y series de la franquicia, desde las películas principales, pasando por la series de animación, teniendo una de propia, incluso hoy, en 2015, se sabe que de algún modo también participarán en *El despertar de la Fuerza...* ¡Larga vida a C-3PO y R2-D2!

LANDO CALRISSIAN



«¿Sabes Han? al verte vienen a mí muchos recuerdos. Sí, ahora soy responsable... es el precio que pagas por tener éxito.»

Los sinvergüenzas suelen ser tipos carismáticos y encantadores. Su arte para el medraje y la manipulación les permite salir airoso en muchas ocasiones. La galaxia de **Star Wars** no es una excepción en todo ello. Ya vimos como Han Solo había sobrevivido a base de pequeños negocios hasta llegar a convertirse en un gran contrabandista. Este tipo de rufianes puebla las páginas del universo expandido pero uno de ellos es particularmente importante por seguir una evolución parecida a la del Capitán Solo, además de haber sido compañero de aventuras del corelliano en muchas ocasiones.

Nos referimos a Lando Calrissian. El futuro Gobernador de Ciudad Nube nació en un planeta del sector Kiblini llamado Socorro (no es broma, lo juramos!). Como buen planeta del Borde Exterior que se precie, no existía un régimen de gobierno en Socorro y la anarquía era total permitiendo que fuera un reducto para las actividades delictivas. En un entorno como éste, Lando

aprendió a vivir bajo el código de los ladrones y obtuvo la mejor preparación posible para enfrentarse a los peligros que le esperaban.

Pronto demostró tener una gran habilidad para los juegos de cartas. Así fue como se convirtió en un auténtico tahúr, especializándose en el juego del sabacc. Resulta curioso como, entorno a una mesa de juego, se decidieron los hechos más trascendentales de su vida.

El prestigio de Calrissian como jugador fue en aumento y se le empezó a conocer en varios sectores. Cada vez formaba parte de partidas con apuestas mayores y, cuando el dinero se terminaba, los jugadores llegaban a poner en liza sus posesiones más preciadas. Eso ocurrió durante un torneo de sabacc donde fue capaz de ganarle la propiedad de la nave estelar, conocida por el nombre de *Halcón Milenario*, a un jugador llamado Cix Trouvee. Sin embargo, Calrissian no sabía pilotar una nave de estas características y requirió las enseñanzas de alguien capaz en estas lides. La oportunidad se le presentó en la luna de Nar Shadda donde le hablaron de un joven contrabandista, con formación de piloto en la Academia Imperial, que era conocido por su gran destreza al frente de los mandos de navegación. Lando fue a su encuentro pero lo encontró en una situación difícil puesto que había caído bajo el control de Boba Fett. El cazarrecompensas había conseguido drogarle y dejarlo fuera de juego. Por su captura iba a recibir una gran suma de dinero. Pero Calrissian apareció en el momento justo para hurtar ese plan y aplicarle la misma medicina a Fett. Tras librarse del cazarrecompensas, Han Solo, agradecido, le enseñó a Lando las bases del pilotaje.

Calrissian alternó misiones de contrabando con su reputada actividad como tahúr. Recorrió la galaxia y aumentó su flota pero siempre conservó la posesión del *Halcón Milenario*, una nave cuya velocidad le garantizaba siempre una fácil huída.

Sin embargo, una racha de mala suerte le dejó al borde de la quiebra y decidió participar en el torneo de sabacc, en Ciudad Nube (Bespin), para tratar de rehacerse. Desafortunadamente para él, la partida final le enfrentó a Han Solo y éste consiguió dejarle sin blanca además de obtener la posesión de una de sus naves. Lando creyó que no iba a perder el *Halcón* ya que era poco vistoso pero Han conocía sus posibilidades y no dudó en quedárselo.

Lando tuvo que afrontar la pérdida de la nave más importante de su flota pero pronto recuperó ganancias y volvió a meterse en nuevos negocios de contrabando que, en ocasiones, compartió con Han Solo. Perdió naves pero volvía a recuperarlas en las mesas de juego. También el dinero seguía estando a su disposición y así fue como decidió apostar todo contra el Gobernador de Ciudad Nube, Dominic Raynor. El puesto de Gobernador estaba en juego y, tras una serie de vicisitudes, logró vencerle convirtiéndose en el nuevo hombre fuerte la colonia minera de gas tibanna.

Establecido como Gobernador de Ciudad Nube, Lando superó las conspiraciones iniciales de Raynor y logró mantener la colonia fuera del control del Imperio una vez estalló la Guerra Civil galáctica.

Sin embargo, tres años después, no pudo evitar caer bajo el yugo de Darth Vader. Boba Fett seguía los pasos del *Halcón Milenario* y advirtió a Vader. El Lord Oscuro se presentó con un destacamento en Ciudad Nube antes de que Han, Leia y Chewbacca llegaran para ocultarse de la persecución Imperial y reparar el sistema de hipervelocidad del *Halcón*. Lando les acogió como hubiera hecho en condiciones normales pero les condujo a una trampa

donde serían capturados a la espera de que eso precipitara la llegada del verdadero objetivo de Vader: Luke Skywalker. Calrissian vendió a su amigo para intentar preservar la independencia de la colonia y los beneficios de la mina.

Sin embargo, ante la cadena de acontecimientos que condujeron a la congelación de Han en la carbonita, decidió ir más allá de su seguridad personal y trató de ayudar a Leia y Chewbacca para impedir que Boba Fett se llevara el cuerpo de Solo. No fue posible lograr ese objetivo pero sí pudieron salvar a Luke tras ser vencido por Vader.

Sintiendo remordimientos por la traición hacia Han, decidió cambiar su vida e integrarse en la Alianza Rebelde para combatir la tiranía del inmisericorde Imperio. Tras localizar a Solo en el palacio de Jabba, participó activamente en su liberación aunque cayó al pozo del sarlacc. Han le ayudó a escapar de la muerte y ambos volvieron a ser amigos.

Ascendido al rango de General de la Alianza Rebelde, le fue encomendado el mando del *Halcón Milenario* en la ofensiva sobre la segunda *Estrella de la Muerte*. Han Solo no podía estar en la cabina porque debía dirigir la operación terrestre en la luna de Endor. Su objetivo era la destrucción del generador que activaba el escudo de la estación espacial. Por consiguiente, necesitaban a un piloto que conociera bien la nave.

Cuando la batalla no pintaba bien para la Alianza, Lando consiguió que el Almirante Ackbar concediera más tiempo a Han para destruir el generador y, una vez logrado el objetivo, el *Halcón Milenario* encabezó la oleada de ataque que acabó con la mortífera estación espacial.

Muchas son las historias que expanden la biografía de Lando Calrissian a partir de ese momento pero, llegados a este punto, es mejor reconocer el buen trabajo de Billy Dee Williams en *El Imperio contraataca* y *El retorno del Jedi*. El actor neoyorkino resultó ser un auténtico hallazgo y representó perfectamente el espíritu de «empresario bribón con buen fondo» que requería el personaje.

ALMIRANTE ACKBAR

Gial Ackbar es uno de los personajes más curiosos de la saga debido a su estrambótica apariencia. Pero más allá de su aspecto, estamos hablando del que fuera Comandante Supremo de la flota Rebelde y eso merece reconocimiento aunque solo tenga apariciones esporádicas en un film de la franquicia.

George Lucas había imaginado a los nativos del sector Mon Calamari y decidió que uno de ellos tendría un papel preeminente en *El retorno del Jedi*. Se utilizó una gran títere para las tomas cercanas dentro del cual había espacio para que el animador Timothy Rose moviera la cabeza y la boca. En los planos de cámara más globales, Rose llevaba una indumentaria de cuerpo completo mientras que Mike Quinn ejecutaba los movimientos de boca con un dispositivo remoto. A pesar del buen trabajo de los marionetistas, Lucas nunca estuvo del todo satisfecho con la caracterización y movimientos de Ackbar y, dos décadas después, estuvo a punto de sustituirlo por una creación

digital en las nuevas ediciones en DVD de la trilogía original. En cuanto a la voz, fue prestada por el actor radiofónico Erik Bauersfeld. El diseñador de sonido y futuro montador, Ben Burtt, fue el que contrató los servicios de Bauersfeld tras verle en acción durante un drama radiofónico a principios de los ochenta.



Su impacto entre los fans de la saga fue inmediato y consiguió ser uno de los veinte personajes más valorados de la franquicia. La frase «*It's a Trap*», pronunciada durante la batalla de Endor, ha sido una de las más referenciadas en las décadas siguientes. Así pues, un largo recorrido mediático para un Mon Calamari nacido en el principal planeta de su sector: *Dac*. Como casi todos los mundos del Borde Exterior, el aislamiento era la principal característica de las razas nativas. Sin embargo, una nueva clase dirigente, entre la que se encontraba la familia de Ackbar, propugnó la ruptura proteccionista y el establecimiento de relaciones con otros sectores e incluso con la República Galáctica.

Ackbar nació en el seno de una familia aperturista y sus notables inquietudes culturales le granjearon numerosas oportunidades para expansionarse. Sin embargo, las Guerras Clon interrumpieron esos sueños de explorar el espacio. Tuvo que incorporarse al ejército Mon Calamari ante la ofensiva de los Quarren, también nativos del sector, que se habían aliado con la Confederación de Sistemas Independientes. Durante esas contiendas se ganó el rango de capitán.

Con la llegada de las tropas Imperiales a Mon Calamari, el futuro almirante lideró las huestes locales aunque la ofensiva no fructificó y todo el sector cayó en manos de los usurpadores. Impresionado por la resistencia de las tropas locales, el almirante Imperial, al mando de las operaciones, tomó a Ackbar como prisionero y se lo entregó como «trofeo de guerra» al Gobernador Tarkin. Éste lo utilizó como traductor pero ese tiempo no fue en vano para Ackbar puesto que su cercanía al núcleo de poder militar le permitió aprender táctica y estrategia además de conocer, de primera mano, el proyecto de construcción de la *Estrella de la Muerte*.

Mientras acompañaba a Tarkin en un viaje de supervisión a la estructura de la *Estrella de la Muerte*, el convoy de naves fue atacado por la Alianza Rebelde. Tarkin no pudo ser capturado pero la nave de Ackbar sí lo fue. Las revelaciones sobre la estructura de la estación espacial le abrieron camino entre la Alianza y fue en ese momento cuando conoció a su líder política: Mon Mothma. De regreso a su planeta natal con el rango otorgado de almirante, Ackbar empezó a influenciar a sus congéneres para lograr la adhesión a la Alianza Rebelde.

No fue hasta la batalla de Yavin y la destrucción de la *Estrella de la Muerte*, cuando el sector Mon Calamari se incorporó formalmente a la Alianza Rebelde. Durante tres años, lideró varias campañas de forma exitosa y eso convenció a Mon Mothma para nombrarle Comandante Supremo de la flota Rebelde. Y desde esta posición, asumió la responsabilidad de coordinar el ataque a la segunda *Estrella de la Muerte*, apostada cerca de la luna selvática de Endor. Su capacidad de liderazgo no quebró cuando ordenó maniobras de retirada al comprobar que el poderoso escudo que rodeaba a la estación espacial no había cedido. Pero, de igual manera, acertó en la contemporización cuando fue persuadido por Lando Calrissian para dar más tiempo a Han Solo y su comando en su objetivo de pulverizar la central emisora del escudo. Con determinación, volvió a desplegar la flota al caer el escudo y posicionó a los grandes cruceros para que cubrieran el acceso del *Halcón Milenario* al núcleo de la estación.

Con la victoria definitiva y la debacle del Imperio, Ackbar se convirtió en uno de los líderes de la Nueva República y le esperaban nuevos enemigos a los que hacer frente pero esa es otra historia...

WEDGE ANTILLES Y LOS PILOTOS REBELDES

«Soy Wedge Antilles. Sobreviví a la Batalla de Yavin. Sobreviví a la Batalla de Hoth... Hace tan solo un par de semanas hice estallar la Estrella de la Muerte durante la Batalla de Endor. ¿Cual es la razón de que todavía esté respirando cuando muchos otros excelentes pilotos no? Puede ser porque sea mejor. O simplemente porque soy afortunado.»

A sí se describe el propio Wedge en un cómic del universo expandido, y, en mi opinión, no hay mejores palabras para hacerlo. Este corelliano, de joven vivió la desgracia de perder a sus padres y a su primera amor a manos del imperio, algo que lo llevó a odiarlo y unirse a la rebelión en cuanto esta hizo un llamamiento. A partir de entonces su suerte cambió, ya que a pesar de formar parte de las misiones más arriesgadas, como la destrucción de un hangar de cazas TIE, el rescate de pilotos de mano del imperio o la destrucción de dos *Estrellas de la Muerte*, siempre conseguía salir con vida de ellas, convirtiéndose en el unicornio blanco de los secundarios de la ciencia ficción.

Podríamos e, incluso, deberíamos hablar de la biografía ficticia de este personaje, pero lo más importante de Wedge es su capacidad de supervivencia, algo que lo convierte en un elemento especial, ya que como cualquier otro secundario de cualquier saga de ciencia ficción su supervivencia debería ser más bien escasa, pero en este caso, este modesto piloto de caza rebelde ha conseguido lo imposible, pasar de simple secundario prescindible a todo un símbolo para la saga de **Star Wars**.

Existe una terminología en el género de la ciencia ficción, «los de rojo», «los camiseta roja» o «los de uniforme rojo», que hace referencia a los extras de **Star Trek** que siempre iban vestidos con el uniforme rojo y cuyo único fin era morir a los pocos segundos de ser presentados. Pues bien, en el universo **Star Wars** este tipo de personaje es fácilmente comparable a los pilotos de caza, pero Wedge, cuya importancia en la trama podría haber sido llevada a cabo por cualquier otro personaje o personajes, es un «uniforme rojo» que sobrevive a todo lo que le echen siendo un caso excepcional en los anales de la ciencia ficción.



Además de Wedge, en la flota rebelde hay un gran número de pilotos dispuestos a dar sus vidas por la libertad, y, en la mayoría de los casos, lo hacen. En su mayoría son desertores de las fuerzas imperiales y de las academias militares, aunque muchos son jóvenes voluntarios e idealistas con escasa experiencia de combate. A pesar de su buena voluntad, su esperanza de vida es escasa. De cada diez pilotos de los que conocemos sus nombres, sólo dos sobreviven y uno es siempre Wedge. ¿Quién no recuerda a Porkins, el simpático y rechoncho piloto que no quiso eyectarse? ¿O a Biggs, el amigo de toda la vida de Luke, cuyo reencuentro dura apenas unas horas, y que nadie recuerda después de que caiga en combate? ¿O a Dack, el idealista co-piloto de Luke en la batalla de Hoth, que sólo aparece para morir? La lista de bajas entre los pilotos rebeldes es larga, muy larga, además pocas veces son recordados, por lo que nos hace pensar que la Alianza Rebelde los considera simple y llanamente carne de cañón. Personalmente, los pilotos rebeldes me recuerdan a los gladiadores de la Antigua Roma, ya que van a la batalla sabiendo de que es poco probable que sobrevivan, tan solo les faltaría que su lema fuese «Ave Flota Imperial, los que van a morir te saludan».

Para terminar con Wedge, tenemos que mencionar que el actor que le da vida, Denis Lawson, es, en la vida real, el tío de Ewan McGregor, que, entre motivos, aceptó el papel de Obi-Wan Kenobi por él. Respecto al actor que le dio vida existe una controversia, conocida como la del «Falso Wedge». Durante la reunión de pilotos anterior al ataque a la primera Estrella de la Muerte en el *Episodio IV*, un piloto sin nombre intercambia unas palabras con Luke Skywalker, en el guión técnico y en la novelización de la película este personaje es identificado como Wedge, pero en la propia película es interpretado por otro actor, algo que hizo saltar la chispa entre los fans que querían saber quién era ese «Falso Wedge». Al final resultó que el actor escogido para aquella escena fue Colin Higgins, con la intención de no abusar del personaje de Wedge, que, junto a Biggs, monopolizaba los diálogos de los pilotos secundarios.

LA X-WING Y LA FLOTA REBELDE



Es bien sabido que la nave más conocida y deseada de todo el universo *Star Wars* es, sin duda alguna, el *Halcón Milenario*, cuyo orgulloso propietario es Han Solo. Como es imaginable, cuando Lucas ideó la franquicia no era posible que todos los personajes poseyeran una nave tan increíble como aquella. Sin embargo, era inevitable que Luke Skywalker, el principal protagonista de la trilogía clásica, acabara pilotando una nave tan interesante —o casi tan interesante— como el *Halcón Milenario*. Cuando Luke se incorpora a la Flota Rebelde, gracias a su fama de gran piloto, se le asigna una de las unidades del caza estelar T-65 Ala-X, más conocido por todos como *X-Wing* —lo sé, lo sé, significa lo mismo que Ala-X pero en inglés... Pero, ¿a qué mola más?—, para que con él se convierta en uno de los héroes de la Batalla de Yavin.

En su origen, los *X-Wing* fueron diseñados y fabricados por la Corporación Incom para nutrir las fuerzas de la Flota Imperial, pero esta cambió de bando en cuanto el equipo de ingeniería al completo desertó a

favor de la Alianza Rebelde durante la batalla en el planeta de Fresia, liberando un gran número de estas naves justo antes de la Batalla de Yavin.

Estos cazas estelares tenían una longitud de doce metros y medio, sus alas eran planas y de tipo S, pero con la característica que se desplegaban en forma de X —¡Uh, oh! ¡Sorpresa! Ya sabemos de donde viene su nombre—, en la punta de cada una de ellas disponían de un cañón láser. El resto del armamento de las *X-Wing* se complementaban con dos lanzadores de torpedos de protones. El pilotaje de estas naves era manual y con ayudas mecánicas —aunque Luke prefiera utilizar la Fuerza—, además de tener el apoyo de un droide astromecánico tipo R2 para las reparaciones y la navegación.

Tras el éxito que tuvieron durante la Batalla de Yavin, las *X-Wing* se convirtieron en un emblema de la Alianza Rebelde, convirtiéndose en naves multiusos, sobre todo gracias a su versatilidad. Por ello y por su excepcional rendimiento en combate, gracias a sus potentes cañones láser y sus escudos deflectores, se convirtieron en los favoritos de los pilotos de la Alianza.

Una de las bases de **Star Wars** son los combates espaciales, por ello se requería algo más que un par de cazas y el *Halcón Milenario*, en concreto se necesitaba un amplio catálogo de naves y dos grandes flotas que se enfrentarían en innumerables ocasiones. El bando de los rebeldes, es decir, el de los buenos, estaría representado por la Flota de la Alianza Rebelde, que estaba formada por algo más que cazas estelares Ala-X.

En un principio esta flota era más bien pequeña y formada por pequeños y medianos cruceros, cargueros reciclados y cazas estelares obsoletos. Sin embargo, después de que el Almirante Ackbar se incorporara, adiestrara y organizara la Flota Rebelde, esta se convirtió en una unidad de combate de primer orden. Además, la incorporación de los mon calamari, también conllevó la llegada de un considerable número de naves, como cruceros estelares, fragatas y corvetas.

Entre las decenas de tipos de naves que conformaban la variada Flota Rebelde, podíamos encontrar el Acorazado Estelar MC80 tipo Hogar Uno, el Crucero clase Libertad, el Crucero pesado tipo Intrépido, la Fragata MC30c, la Corbeta CR90, Caza estelar Ala-B, Bombardero Ala-Y, Interceptor RZ-1 Ala-A, Interceptor Ala-T, y, por supuesto, el Caza Estelar T-65 Ala-X.

¡Sorpresa! La galaxia está sumida en el caos. El estreno de una nueva entrega de Star Wars ha creado inquietud en gran parte de la población que desconoce quien es Darth Vader o para qué sirve la Fuerza.

Mientras, los "warries", ajenos a este hecho, se frotan las manos con la esperanza de que esta nueva entrega aporte luz y oscuridad por igual a su amada saga.

Pero lo que todos ellos ignoran es que dos cinéfilos se han unido en secreto para elaborar un manual de supervivencia con toda aquella información imprescindible para que puedan enfrentarse a estos tiempos tan adversos...