

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE CIENCIAS DE
LA COMUNICACIÓN



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

TESIS

“ANÁLISIS DE LA NARRATIVA TRANSMEDIA DE LA FRANQUICIA STAR WARS
DESDE EL PUNTO DE VISTA DE EXPERTOS EN CINEMATOGRAFÍA, LIMA, 2017”

Autor:

JORDAN VLADIMIR RODAS CHACCARA

Asesor:

MG. MARIO CASTILLO HILARIO

Línea de Investigación:

PROCESOS COMUNICACIONALES EN LA SOCIEDAD CONTEMPORÁNEA

LIMA – PERÚ

2017 - I

JURADO CALIFICADOR

PRESIDENTE

Grado:

Nombres y apellidos:

Firma

SECRETARIO

Grado:

Nombres y apellidos:

Firma

VOCAL

Grado:

Nombres y apellidos:

Firma

Dedicatoria

Dedico este trabajo de manera especial a mi madre, Rita Chaccara, cuyo respaldo, apoyo, confianza y amor siempre han estado presentes a lo largo de mi vida y mucho más en la construcción de mi carrera profesional.

A mis tías Dina y Nilda junto a mi abuelo Andrés por haberme abierto las puertas de su cálido hogar en innumerables ocasiones durante mi vida académica.

A mi padre, un fanático del trabajo de George Lucas y especialmente de mi desde que tengo uso de razón.

A mi abuelo Cesar Humberto por ser en mi vida todo un personaje digno de una película clásica de la edad de oro de Hollywood y de la comedia mexicana.

A mi padre y a mi madre, nuevamente en mención, debido a que ambos sembraron la base de mi amor por el cine desde muy pequeño.

A mis amigos presentes y pasados que compartieron la misma pasión por las ciencias de la comunicación y contribuyeron a que se llevara a cabo este trabajo.

Y a la industria audiovisual peruana, a la cual espero este trabajo signifique una pieza más en la búsqueda de su crecimiento y consolidación que tanto deseo.

Agradecimiento

Este trabajo requirió mucho esfuerzo y paciencia de mi persona, pero también contó con el apoyo desinteresado de muchas otras.

Agradecer a Claudia Zavaleta y a Aman Kapur por los permisos laborales concedidos para poder realizar la tesis y cumplir con los tiempos acordados por la universidad.

Agradecer a Aldo Miyashiro, Alejandro Nieto Polo, Carlos Landeo, Daniel Mas Ferrer, Isaac León Frías, Jorge Rojas, Martín Haro, María Morales, Miguel Vargas, Sandro Ventura, y Sebastian García por tomarse un tiempo dentro de su apretada agenda y enriquecer la presente investigación con sus conocimientos y opiniones.

Mi agradecimiento también a Alfredo Cautín y Mario Castillo, mis asesores de tesis, cuya guía ha sido importante durante la realización del presente trabajo.

También a mi amiga María por darme la mano con la entrevista a Aldo Miyashiro.

Un agradecimiento muy especial a Jorge Rojas quien, a parte de colaborar como entrevistado, difundió la realización de esta investigación con colegas del medio cinematográfico para que participen de la misma.

Agradecer a Diana por su cariño, amor y sonrisas que me han ayudado a no rendirme durante el camino de la investigación.

También agradecer a Dios por obrar y bendecir todas las rutas y cosas que he necesitado para llevar a cabo este trabajo.

Y el mayor de los agradecimientos a mi madre por su gran apoyo, paciencia y comprensión durante todos estos años.

DECLARACION DE AUTENTICIDAD

Yo Jordan Vladimir Rodas Chaccara con DNI N° 72761240, a efecto de cumplir con las disposiciones vigentes consideradas en el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo, Facultad de Ciencias de la Comunicación, Escuela de Ciencias de la Comunicación, declaro bajo juramento que toda la documentación que acompaño es veraz y auténtica.

Así mismo, declaro también bajo juramento que todos los datos e información que se presenta en la presente tesis son auténticos y veraces.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas de la Universidad César Vallejo.

Lima, del

Jordan Vladimir Rodas Chaccara

Presentación

Señores miembros del Jurado:

En cumplimiento del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo presento ante ustedes la Tesis titulada “Análisis de la narrativa transmedia de la franquicia Star Wars desde el punto de vista de expertos en cinematografía, Lima, 2017”, la misma que someto a vuestra consideración y espero que cumpla con los requisitos de aprobación para obtener el título Profesional de Licenciada en Ciencias de la Comunicación.

Jordan Vladimir Rodas Chaccara

INDICE

JURADO CALIFICADOR	II
Dedicatoria	III
Agradecimientos	IV
Declaratoria de autenticidad	V
Presentación	VI
Resumen	IX
Abstract	X
I. INTRODUCCIÓN:	11
II. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	36
2.1. Aproximación Temática:	36
2.2. Formulación del problema de investigación.	36
2.2.1. Problema general	36
2.2.2. Problemas específicos	36
2.3. Justificación	37
2.4. Relevancia	37
2.5. Contribución	37
2.6. Objetivos	38
2.6.1. Objetivo General	38
2.6.2. Objetivos Específicos	38
2.7. Supuesto	38
III. MARCO METODOLÓGICO	38
3.1. Metodología	38

3.1.1. Tipo de Estudio	39
3.1.2. Nivel de Investigación	39
3.1.3. Diseño	39
3.2. Escenario de Estudio	39
3.3. Caracterización del objeto de estudio	40
3.4. Plan de análisis o trayectoria metodológica	43
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	43
3.6. Tratamiento de la información:	44
3.7. Rigor científico	44
3.8. Aspectos Éticos	44
IV: RESULTADOS	45
4.1. Descripción de los resultados	45
V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	62
Anexos	65

Resumen

El presente estudio tuvo como objetivo analizar cómo se presenta la narrativa transmedia de la franquicia *Star Wars* desde el punto de vista de expertos en cinematografía, Lima, 2017, profundizando en aspectos como el tratamiento de la historia, la multiplataforma y la participación de la audiencia. A partir de estos aspectos se abordan 12 características y elementos de los mismos para tener un conocimiento amplio de este fenómeno narrativo. El análisis se realiza a partir de las respuestas de 8 expertos en cinematografía sobre la narrativa transmedia de *Star Wars* obtenidas mediante entrevistas personales para su posterior organización, interpretación, discusión y recomendación. Gracias a esta investigación podemos concluir que la narrativa transmedia de *Star Wars* no es perfecta, pero sí es un buen ejemplo de este tipo de relato y pueda ser mejorado.

Palabras clave: Narrativa transmedia, tratamiento de la historia, multiplataforma, participación de las audiencias, *Star Wars*.

Abstrac

The present study aims to analyze how the transmedia narrative of the *Star Wars* franchise is presented from the point of view of cinematography experts, Lima, 2017, deepening into aspects like the treatment of the history, the multiplatform, and the Audience participation. From these aspects, twelve characteristics and elements are approached to have broad knowledge of this narrative phenomenon. The analysis is made from the answers of eight experts in cinematography on the transmedia narrative of *Star Wars*, obtained through personal interviews to be later organized, interpreted, discussed and recommended. Thanks to this research we can conclude that the transmedia narrative of *Star Wars* is not perfect, but it is a good example of this type of story and that can be improved.

Key words: Transmedia narrative, history treatment, multiplatform, Audience participation, *Star Wars*.

I. INTRODUCCIÓN

Si se tiene que hablar de películas que hayan cambiado y marcado el curso en la historia de la cinematografía, mencionar a *Star Wars* es obligatorio. La saga creada por George Lucas lleva acompañándonos 40 años desde aquel primer estreno en 1977. Y cuando se dice "acompañándonos" no nos referimos exclusivamente a las nuevas películas que está produciendo The Walt Disney Company, *Star Wars* es un fenómeno sociocultural también.

Muchos creyeron que finalizada la primera trilogía en 1983, las aventuras de Luke, Leia y Han terminarían allí. Sin embargo no contaban con la continuación de las mismas en otras plataformas.

Todos los días podemos toparnos con algo que haga referencia a la franquicia. Algún homenaje o parodia en alguna película o serie, el infinito merchandising en distintas tiendas y supermercados, e incluso memes que circulan de vez en cuando en las redes sociales son parte de ello.

La forma en cómo ha abarcado distintos medios que no sea solamente el cinematográfico hace que sea muy poco probable que alguien jamás haya no oído sobre esta franquicia de aventuras espaciales. Del cine se trasladó a los cómics, series de televisión, figuras coleccionables, videojuegos, etc., y cada uno de estos medios aportando más a la enorme historia de este universo ficcional.

Podríamos estudiar diversos puntos de *Star Wars*, hay demasiados aspectos importantes de donde escoger. Sin embargo, el propósito de esta investigación radica en la capacidad que ha tenido esta saga de trasladarse a todos los medios posibles convirtiéndose así una de las más importantes en el rubro del entretenimiento. A este fenómeno se le conoce como narrativa transmedia, un término originado por Henry Jenkins en un artículo del año 2003 que habla acerca de cómo una historia puede ser contada a través de múltiples medios aprovechando las respectivas posibilidades de los mismos. Lo que también destaca Jenkins es que estas historias que forman parte de

una más grande pueden ser disfrutadas de manera independiente sin necesidad de haber visto o revisado algún texto anterior.

Gracias a esto, la audiencia puede disfrutar tranquilamente de las películas de la saga sin extraviarse en la historia o introducirse en el mundo de la narrativa transmedia consumiendo los otros relatos en diferentes medios que complementan la historia.

Es gracias a la evolución de los medios y sus soportes tecnológicos que hoy en día podemos hablar de una nueva narrativa que expande el universo ficcional de un relato y lo enriquece. Parte del enriquecimiento en la construcción de la historia es la interactividad que pueda tener la audiencia. Un rol importante para la narrativa transmedia es la existencia de los fans que llegan a convertirse en prosumidores. Su curiosidad e investigación por ciertos elementos dentro de la historia los lleva a iniciar grupos de debates, teorías, fanfictions, entre muchas otras cosas.

La presente investigación no tiene la intención de convertirse en un manual para la construcción de una narrativa transmedia, sino más bien analizar cómo se presenta la narrativa transmedia de la franquicia *Star Wars* desde el punto de vista de expertos en cinematografía y obtener así una interpretación de la viabilidad del uso de esta narrativa en el Perú.

Del concepto narrativa transmedia se abordarán temas como el tratamiento de la historia, su condición de multiplataforma, y la participación de las audiencias.

La teoría que fundamenta la presente investigación es la teoría de las hipermediaciones de Carlos Scolari, que surge de la necesidad de contar con una teoría que pueda valerse en los tiempos de convergencia de medios actuales debido a la longevidad de las clásicas teorías de la comunicación. Scolari (2008) menciona que: “la teoría de Hipermediaciones, debe saber moverse en un terreno discursivamente pantanoso, consolidando una sólida

red de interlocutores a partir de los cuales comenzar a construir su propio recorrido epistemológico” (p. 144).

Scolari también define a las hipermediaciones como: “procesos de intercambio, producción y consumo simbólico que se desarrollan en un entorno caracterizado por una gran cantidad de sujetos, medios y lenguajes interconectados tecnológicamente de manera reticular entre sí” (pp. 113-114).

La teoría de las hipermediaciones recoge los planteamientos iniciales de Jesús Martín-Barbero con su teoría de las mediaciones. La diferencia es que la primera privilegia la presencia, convergencia y evolución de los medios actuales y el grado de participación de la audiencia en ellos.

En el Perú, son casi inexistentes los casos de la aplicación de la narrativa transmedia para la construcción de relatos de ficción por lo cual realizar esta investigación es necesaria, ya que este tipo de relato, de ser bien aplicado, podría servir para la industria audiovisual peruana (cine, series, etc.) en su búsqueda de crecimiento a nivel de narrativas más complejas y funcionales.

Los antecedentes y trabajos previos para haber llevado a cabo esta investigación son tantos nacionales como extranjeros.

Como antecedente nacional se recurrió a la tesis de Vizcarra (2015) *Propuesta educativa huella sostenible: un modelo de narrativa transmedia para la educación informal del desarrollo sostenible*, en donde se concluye una falta de criterio en el ámbito del desarrollo sostenible y que las tecnologías de la información y comunicación, en este caso, la aplicación de la transmedia, es considerada de suma importancia para la transmisión de conocimiento, especialmente hacia los jóvenes y niños.

Del mismo ámbito, la tesis de Sotelo (2016) *Transmedia, la magia de la industria: el fenómeno de Harry Potter y su constitución como narrativa transmediática que genera prosumerismo, comunidad y fidelización; tipificando así la tendencia audiovisual del siglo XXI*, en donde se hace un

análisis de la capacidad de integración e interrelación de la transmedia en esta saga de ficción.

Sotelo (2016) se refiere al prosumerismo como:

El prosumerismo favorece a la fanática que ya está conectada con la historia y le permite otras plataformas para explorar esta conexión, sin menospreciar a los que desconocen de la historia, pero sí está más dirigida a personas que tienen cierta cultura del universo que se está consumiendo (p.132)

Como antecedente internacional se acudió a la tesis de Pérez (2016) *Creando universos: la narrativa transmedia* en donde el investigador español analiza los elementos involucrados en el proceso de este tipo de relato para destacar aquellas características que la hacen una narración eficaz.

Entre las principales características que concluyó Pérez (2016) se encuentran:

1. Dispersión sistemática y coordinada de los contenidos a través de diferentes canales.
2. Adaptación del contenido al medio en el que se transmite.
3. Experiencia inmersiva en la que el usuario se implica activamente en la narrativa, recopilando información o creando sus propios contenidos.
4. El total de los contenidos supone más que el consumo de cada uno de ellos por separado.
5. Experiencia mucho más duradera gracias a la fidelidad e implicación del usuario.
6. Múltiples campos de aplicación.
7. Múltiples fuentes de ingresos (p.67)

También de España, la tesis de Loizate (2015) *Storytelling transmedia. Factores que influyen en la participación activa del usuario en campañas*

publicitarias basadas en estrategias de storytelling transmedia, en donde a través de un estudio se propone una definición de la narrativa transmedia para el rubro publicitario.

Loizate (2015) señala que: “El storytelling transmedia surge en el contexto de las franquicias cinematográficas y eso promueve el estudio de este tipo de narrativas principalmente en esos ambientes cinematográficos y en sus extensiones online y gamificada” (p. 29).

El concepto de narrativa transmedia es definido por el investigador estadounidense Henry Jenkins en una entrada de la web Technology Review en el año 2003. Tal como cuenta Jenkins, al asistir a una reunión en donde se juntaban creativos de la industria de Hollywood y la de los videojuegos para tratar el tema de una colaboración mutua en el desarrollo de contenidos, pudo reflexionar en cómo la convergencia de medios estaba modificando el modo y las estructuras de contar historias.

Jenkins (2008) propone como concepto el siguiente:

Una historia transmediática se desarrolla a través de múltiples plataformas mediáticas, y cada nuevo texto hace una contribución específica y valiosa a la totalidad. En la forma ideal de la narración transmediática, cada medio hace lo que se le da mejor, de suerte que una historia puede presentarse en una película y difundirse a través de la televisión, las novelas y los cómics; su mundo puede explorarse en videojuegos o experimentarse en un parque de atracciones (p. 101).

De esta definición podemos destacar varios aspectos con respecto a la narrativa transmedia que abordaremos en la presente investigación. La primera y la más importante: la historia. Una buena historia planeada a priori o posteriori como transmediática será importante para su correcto desenvolvimiento en distintos medios y, sobretodo, teniendo en cuenta que cada nueva rama debe contar y contribuir algo más a la historia general.

Tal como menciona el académico estadounidense, la historia puede partir desde un medio y trasladarse a otros y estos encontrarán la forma ideal de adaptarse y transmitir el contenido.

Bien como lo explica Lucas (1976): "el propio medio moldea sus limitaciones y posibilidades para la comunicación del contenido. De manera que cada medio tiene unas formas y unas posibilidades consiguientes de utilización óptima" (p. 114).

De esto podemos desprender otro aspecto de la narrativa transmedia que es la multiplataforma, concepto que ampliaremos páginas más adelante, que es clave y punto de debate para considerar un texto transmedia o no.

Siguiendo con el concepto de Jenkins, el autor hace referencia a que la narrativa transmedia:

Depende de la participación activa de las comunidades de conocimientos. La narración transmediática es el arte de crear mundos. Para experimentar plenamente cualquier mundo de ficción, los consumidores deben asumir el papel de cazadores y recolectores, persiguiendo fragmentos de la historia a través de los canales mediáticos, intercambiando impresiones con los demás mediante grupos de discusión virtual, y colaborando para garantizar que todo aquel que invierta tiempo y esfuerzo logre una experiencia de entretenimiento más rica (Jenkins, 2008, p. 31).

Esta parte de la definición de Jenkins aborda el tercer aspecto que estudiará en esta investigación: la participación de las audiencias. Sin consumidores, seguidores o creación de fandoms, no funcionaría la transmedia.

Si bien estos tres aspectos en su funcionalidad no pueden ser separados, serán definidos individualmente en esta investigación para una mayor comprensión a detalle del fenómeno de la narrativa transmedia en la franquicia *Star Wars*.

Una de las cosas que menciona Jenkins en su libro es el hecho que detrás de la construcción transmediática se esconden intereses económicos. Ante

un desarrollo y evolución notable por parte de la gran mayoría de medios, especialmente el de los videojuegos cuyas gráficas de alta resolución se asemejan al relato cinematográfico, era inevitable pensar en esta convergencia como una manera de elaborar y fortalecer las franquicias de entretenimiento (Jenkins, 2008, 109).

La rentabilidad que pueda generar la aplicación de una estrategia transmedia a la hora de construir un relato, es una realidad. Como claro ejemplo tenemos los 40 años que nos acompaña *Star Wars* desde distintos medios que no sean necesariamente las películas. Con una tercera trilogía en desarrollo, la obra maestra de George Walton Lucas Jr., hoy en las manos y supervisión de The Walt Disney Company y J.J. Abrams, es uno de los textos transmedia más representativos en lo que abarca esta nueva narración.

Hayes menciona que en el tratamiento de la historia: “La atención debería centrarse en la descripción de una historia o una experiencia atractiva y deben de dar al espectador buenas razones para emprender el viaje dentro de esta narración a través de diferentes plataformas” (2012, p. 6).

El concepto de Jenkins acerca del origen de una narrativa transmedia lo comparte Scolari (2014), él menciona:

Un mundo transmedia puede nacer a partir de un libro (*Harry Potter*), de un largometraje (*Star Wars* o *The Matrix*), de una serie televisiva (*Star Trek* o *Lost*), de un cómic (*The Walking Dead*) o de una atracción en un parque de diversiones (*Piratas del Caribe*). Cualquier texto puede potencialmente convertirse en una narrativa transmedia (p. 73).

Ante esto, ¿cómo se ha planteado o construido la historia de *Star Wars* a nivel de transmedia? ¿Qué pasos o características tiene que tener un texto para volverse transmedia?

Jenkins (2008) menciona que la industria hollywoodense basa sus historias en estructuras establecidas desde hace ya bastante tiempo. Una de las más

comunes es la del viaje del héroe popularizada por Joseph Campbell y una con las cuales la audiencia se encuentra más familiarizada (p. 125).

Viendo desde el punto de vista de los estadios del viaje del héroe propuesto por Campbell en su libro *El héroe de las mil caras* (1949), el desarrollo de la primera película de *Star Wars* se presentaría así:

1. Mundo ordinario: El cual hace referencia al espacio físico en el que habita el héroe antes de que comience la aventura. En el caso de *Una nueva esperanza* (1977), Luke Skywalker es un granjero espacial huérfano que vive con sus tíos.

2. Llamada a la aventura: En esta parte se le presenta al héroe un desafío. El llamado a la aventura de Luke parte de dos puntos: el conocer más sobre su padre y la llega de dos droides de la rebelión que tienen un mensaje importante para la princesa Leia Organa.

3. La ayuda sobrenatural: Se presenta ante el héroe, generalmente, un anciano sabio que le prepara para el desafío. Es el caballero jedi Obi-Wan Kenobi quien encuentra a Luke, descifra parte del mensaje de uno de los droides, le habla acerca de su padre y le entrega el sable de luz de este último.

4. Rechazo de la llamada: El héroe rechaza el desafío por dudas y miedo sobre lo mucho que podría cambiar su vida. Obi-Wan le propone a Luke ir juntos a Alderaan y llevar la información que contiene el droide. Luke se niega poniendo como excusa que no puede abandonar a sus tíos.

5. Cruce del primer umbral: El mundo ordinario es abandonado por el héroe por ir camino a la aventura. En el caso de Luke, sus tíos han sido asesinados por el Imperio, lo cual lo desliga de Tatoine y decide seguir a Obi-Wan en el camino a luchar contra el Imperio.

6. El camino a las pruebas.- El héroe al haber pasado el primer umbral debe ahora someterse a varias pruebas. En la película, recibe lecciones de

sable y conceptos de lo que significa la fuerza, debe salvar a la princesa y ver morir a su mentor en manos de Darth Vader.

7. El vientre de la ballena.- Recae en la reflexión del héroe y lo que debe de hacer para salir victorioso. Tras encontrar una debilidad en el diseño de la Estrella de la Muerte, la rebelión decide atacar a esta gran arma del Imperio y Luke, al refugiarse en la fuerza tal cómo se lo enseñó Obi-Wan, logra destruirla.

8. El regreso a casa.- El héroe regresa a casa con conocimientos y sabiduría que tiene que predicar. En el caso de Luke, es el elegido y único heredero de la fuerza en el lado de la luz.

Si analizamos con atención la historia que nos propone *Star Wars* descubriremos que muchísimos de los parámetros establecidos por la teoría del monomito –o del viaje del héroe- están presentes en la obra, sin embargo Lucas supo cocinar esta historia de sabor clásico con unos ingredientes aparentemente novedosos y originales en una aventura que acabaría siendo más fantasía que ciencia ficción (Martínez, 2015, p. 22).

Inicialmente la historia de George Lucas no estaba planeada para ser transmedia. Diversos estudios le dieron la espalda. Salvo Alan Ladd Jr., jefe de asuntos creativos de 20th Century Fox, quien como relata Martínez: “invirtió en la persona y no en la película” (2015, p. 19) debido al éxito que había tenido Lucas con su comedia adolescente *American Graffiti*. Posteriormente, debido al éxito de la película a nivel mundial, se procedió a expandir la historia.

Jeff Gomez, CEO de Starlight Runner Entertainment y constante usuario de la narrativa transmedia, menciona que “incluso a los grandes estudios de Hollywood les resulta difícil predecir el éxito de un producto; desde esta perspectiva, pocos están dispuestos a invertir en contenidos para muchas plataformas y medios desde el principio” (Scolari, 2013, p. 43).

Ante esto y la posibilidad de que una historia pueda ser planeada o no como transmedia, Blumenthal y Xu (2015) plantean ciertos criterios a la hora de construir una relato transmedia: mitología, canon, personaje y género.

La narrativa transmedia debe definir conceptos culturales significantes para el universo ficcional en el que se desenvolverá la historia. De lo natural a lo sobrenatural, símbolos y conflictos (Blumenthal y Xu, 2011, p. 2).

Gomez, CEO de Starlight Runner Entertainment y experto en la aplicación y construcción de narrativas transmedia señala también que la mitología forma parte de unos de sus ocho elementos clave dentro de una narración transmedia (Arnaut, 10 de noviembre del 2011).

En el caso de *Star Wars*, toda la franquicia tiene como base la mitología campbelliana. Desde la primera iniciada en 1977, la segunda en 1999 y la primera película de la tercera y nueva trilogía producida por The Walt Disney Company en el 2015.

La historia de Lucas compartía una estructura y un carácter moral y filosófico clásico, a pesar de no ser –aparentemente– más que una aventura espacial, bajo ella se encontraban las figuras clásicas de esa base narrativa conocida como el viaje del héroe, un patrón argumental que nos cuenta como el protagonista heroico de una historia va a pasar por una serie de situaciones vitales preestablecidas (Martínez, 2015, p. 22).

El propio George Lucas reconoce que no existía un uso moderno de la mitología. Luego de que el cine western decayó, no hubo nada más cercano a un relato semejante al de la mitología. A partir de allí es cuando Lucas comienza a investigar sobre los cuentos de hadas, el folclore y la mitología leyendo los libros de Joseph Campbell. La curiosidad radica en que mientras escribía *Star Wars*, se percató que su estructura estaba siguiendo patrones clásicos, por lo que terminó de plantearlo de esa manera para lograr más consistencia (Martínez, 2015, p. 21).

Otra de los elementos dentro del tratamiento de la historia que vamos a abordar en esta investigación es el canon. El término canon se refiere a todas las plataformas oficiales en donde están distribuidas distintas partes de la historia global. Esto teniendo como base los derechos de propiedad intelectual y, en ocasiones, la aprobación y comprensión de los fandoms (Blumenthal y Xu, 2011, p. 3).

Es natural que al ser una franquicia con 40 años presente en el rubro del entretenimiento y con la gran mayoría de los medios como extensiones de su nutrida y vasta historia, *Star Wars* tenga algunas correcciones a lo largo de este tiempo con respecto a qué relatos pertenecen al canon y cuáles no.

Pero principalmente lo que marcó la diferencia y que dejó como historias de un universo alternativo y expandido todo lo hecho por el equipo de George Lucas hasta el 2012 fue la compra de LucasFilm Limited por parte de The Walt Disney Company. Estos últimos seleccionaron a su conveniencia para la continuación de una nueva trilogía fílmica solo algunos de los relatos hechos a lo largo de los 40 años de vida de *Star Wars* y comenzaron a expandirse a través de nuevos cómics, videojuegos y libros para conectar con las nuevas historias que contarían en la pantalla grande.

Por el lado de los personajes, estos son aquellos que están presentes en las historias y su desarrollo que le ha dado estructura a los distintos medios (Blumenthal y Xu, 2011, pág. 4).

En el caso de *Star Wars*, hay una variedad inmensa de personajes en las tres trilogías, pero destacan claramente la familia Skywalker y Solo. Ambos núcleos han sido los ejes centrales de toda la saga. George Lucas mencionó en una entrevista en el programa de Charlie Rose (Rose, 25 de diciembre del 2015) que la historia se basaba más en los conflictos familiares que en batallas espaciales.

Luke, Anakin y Rey, personajes protagonistas de sus respectivas trilogías, han seguido un rumbo trazado por la mitología campbelliana. Aquel héroe

inocente alejado de todo a uno insertado en una aventura que le supondrá retos y logros como la sabiduría misma o, en este caso, el poder de la fuerza. Esta fórmula repetida tres veces en el desarrollo de los personajes protagonistas es clave para que la franquicia siga vigente de generación en generación, ya que se renueva un mito en donde uno puede identificarse cómodamente con los héroes.

Tal como Sánchez (2011) dice:

El personaje que conduce la historia es prioritario. El personaje da valor y significado a los hechos, y no al revés, porque los hechos cambian de forma según el personaje al que le ocurre algo. Construir los personajes es fundamental. Tiene la máxima importancia porque son los actores de la acción (p.38).

Sánchez señala también que la caracterización del personaje principal es clave, ya que esto permitirá ser más reconocible para la audiencia y, de llegar a desarrollar cierto interés hacia este, ya se tendrá gran parte del film logrado (p. 39).

Dentro del tratamiento de la historia también consideramos al género como una pieza importante de análisis para la investigación. Romaguera (1999) afirma que: "un género es una dominante o línea de fuerza que preside un film en base a su contenido implícito y a su estilo específico" (p. 47).

El género según Blumenthal y Xu (2011) fueron planteados en los estudios de cine para proponer normas, límites y expectativas sobre las historias. También señalan que:

La importancia del género es que trae un modelo preexistente del mundo y las expectativas de lo que está permitido en contacto con la mitología del mundo para crear un mundo más completo y por lo tanto más conectados y de inmersión (Blumenthal & Xu, 2011, pág. 4).

Por su lado, Parkinson (2012) define que:

Los géneros -categorización de las películas basada en la tipología- son una de las ideas más útiles del cine. Permite a los productores ofrecer películas para los gustos más populares y garantiza a los espectadores saber lo que van a ver cuando compran una entrada. También permite a los críticos juzgar los méritos de una película en relación con unos criterios establecidos (p. 63).

De esto podemos interpretar que los géneros sirven tanto para productores como para audiencias a la hora de plantear una película o saber que esperar de una respectivamente.

Para el caso de *Star Wars*, el género de ciencia ficción le permite incluir distintos toques de otros géneros como el drama, aventura, comedia, romance, etc. lo que la convierte en una experiencia de entretenimiento bastante completa.

Gómez define que la narrativa transmedia: "es un proceso de convergencia de mensajes, temas, o narraciones hacia una audiencia a través de una correcta planeación del uso de múltiples plataformas" (Starlight Runner Entertainment, 2016).

Frente al hecho de una planeación para el uso de múltiples plataformas, Scolari no está del todo de acuerdo debido a que es arriesgado predecir cuando algo puede ser transmedia y cuando no. Por ejemplo, en el caso de *Star Wars*, como hemos mencionado anteriormente, George Lucas no tenía una planeación transmedia para su primera película hasta después del éxito que tuvo.

Por otro lado, Scolari en su sitio web oficial Hipermediaciones señala dos variables que definen a la narrativa transmedia:

- La historia se cuenta a través de varios medios y plataforma
- Los prosumidores también colaboran en la construcción del mundo narrativo

La primera variable que considera Scolari la consideraremos en adelante como la multiplataforma a causa de los múltiples medios o plataformas en los cuales la historia transmediática puede ser extendida.

El autor es más específico en esta variable con lo siguiente:

Las NT son una particular forma narrativa que se expande a través de diferentes sistemas de significación (verbal, icónico, audiovisual, interactivo, etc.) y medios (cine, cómic, televisión, videojuegos, teatro, etc.). Las NT no son simplemente una adaptación de un lenguaje a otro: la historia que cuenta el cómic no es la misma que aparece en la pantalla del cine o en la microsuperficie del dispositivo móvil (Scolari, 2013, p. 24).

Zeiser (2015) afirma que: "mientras más plataformas hayan, mientras más probabilidad de escuchar más voces existan, habrán más oportunidades para que diferentes tipos de historias sean contadas (p. 210).

Lo citado por Zeiser es una consecuencia de la evolución y desarrollo de los nuevos medios de comunicación y su convergencia que permiten experimentar a otro nivel la narrativa transmedia. Este fenómeno seguirá en un constante crecimiento debido a que las innovaciones en los mass media se dan en cortos periodos de tiempo.

Una característica y principio por parte de Jenkins es que cada historia de cada medio debe ser independiente. Que esta tenga la posibilidad de ser disfrutada sin la necesidad de tener que haber entendido o visto algún texto anterior. Que cada medio sirva como un punto de acceso para la historia. La capacidad del consumidor de pasar por diferentes medios hará que la historia adquiera una profundidad de experiencia única (Jenkins, 2008, p. 101).

"La narrativa comienza en un cómic, continúa en una serie televisiva de dibujos animados, se expande en forma de largometraje y termina (¿termina?) incorporando nuevas aventuras interactivas en los videojuegos" (Scolari, 2014, p. 72).

Lo citado hace referencia a un recorrido transmedia que podría tener un relato a través de diferentes medios. En el caso de *Star Wars*, las películas fueron el eje central de donde nacieron comics, novelas, series, etc. y que sirvieron como punto de transición para no perder la atención de los fans durante la transición de trilogía en trilogía.

Zeiser (2015) hace una división de estos medios en relación a su uso en la narrativa transmedia los cuales abordaremos a continuación.

Podría decirse que las expansiones transmedia de *Star Wars* comenzaron el día después de su estreno: en julio del mismo año Marvel editó el primer cómic de *Star Wars*; si bien los primeros seis eran una adaptación de la película, a partir del séptimo comenzaron a incluirse situaciones nunca vistas en el cine. Pocos meses más tarde, en febrero de 1978, Alan Dean Foster publicaba la novela *Splinter of the Mind's Eye*, un spin-off basado en una primera versión del guion cinematográfico (Scolari, 2013, p. 28).

Se han estrenado siete películas de *Star Wars* de las cuales han nacido infinidad de relatos en diferentes plataformas. *Una nueva esperanza* (1977) marca el inicio de la aplicación transmediática en la saga de George Lucas.

Su éxito a nivel de taquilla no fue ajeno en la recepción de la crítica y reconocimiento de la Academia de Artes Cinematográficas: "En la gala de los premios Oscar de 1978 [*Star Wars*] había sido nominada en once categorías, entre las que estaban las más importantes" (Martínez, 2015, p. 79).

Las películas han sido la base narrativa de la franquicia para poder desenvolverse en la expansión de su historia. Algunas de esas expansiones sucedieron en los medios impresos. Zeiser junta en los medios impresos a los cómics y las novelas. *Star Wars* ha utilizado los medios impresos desde 1977 y sigue publicando relatos que contribuyen a su universo ficcional.

Cuando se publicaron las novelas de *La guerra de las galaxias*, ampliaron el marco temporal para mostrar acontecimientos no contenidos en la trilogía cinematográfica, o reescribir las historias en torno a personajes

secundarios, como hiciera la serie *Tales from the Mos Eisley Cantina* (1995), que confiere protagonismo a esos curiosos extraterrestres del trasfondo de la película original (Jenkins, 2008, p.111).

Jenkins hace referencia a que a pesar del largo periodo de tiempo entre el estreno de *El retorno del Jedi* (1983) y el de *La amenaza fantasma* (1999), LucasFilms Limited siguió generando ganancias y ampliando su historia a través de los comics, novelas y un boletín mensual para sus fans (2008, p. 150).

Si bien las películas tratan un periodo de tiempo en el que vemos una parte de este enfrentamiento entre el bien y el mal, los jedi contra los siths, son los medios impresos como *Star Wars Legends* quienes tratan milenios dentro de este mundo ficcional.

Como menciona Scolari: "la más lejana referencia es la serie de cómics *Tales of the Jedi*, ambientada cinco mil años antes de la saga cinematográfica" (2013, p. 29).

Pero los medios impresos no han sido los únicos que han podido expandir el universo ficcional. "[La televisión es un] sistema de transmisión de imágenes a distancia, que en la emisora se transforman en ondas electromagnéticas y se recuperan en el aparato receptor" (Diccionario de la Real Academia Española, 2016). Definitivamente, el concepto del DRAE es bastante técnico con respecto al significado de la televisión y su importancia en la industria audiovisual.

Zeiser hace referencia a las emisiones televisivas. Además de cine, cómic, novelas y videojuegos, el mundo de *Star Wars* incluye una decena de producciones televisivas (Scolari, 2013, p. 29).

Parkinson (2012) se refiere a la importancia de la televisión: "dado que hoy en día la gente ve más películas en televisión que en la gran pantalla, la primera se ha convertido en un socio principal de la producción cinematográfica mundial" (p. 133).

De esto desprendemos que la televisión es una herramienta importante y mano derecha de la producción cinematográfica. Desde luego, un socio que supo aprovechar la historia de *Star Wars* para seguir descubriendo cosas de este universo ficcional.

Star Wars ha contado con una variedad de series televisivas a lo largo del tiempo como: *Droids* (1985), *Ewoks* (1985), *Clone Wars* (2003), *The Clone Wars* (2008), *Lego Star Wars: The Yoda Chronicles* (2013), *Star Wars Rebels* (2014), *Lego Star Wars: Droid Tales* (2015) y *Lego Star Wars: The Freemaker Adventures* (2016).

También contó con tres films para televisión como: *Star Wars: Holiday Special* (1978), *Caravan of Courage: An Ewok Adventure* (1984) e *Ewoks: The Battle for Endor* (1985).

Por otro lado, los videojuegos son el punto de mayor interacción de los fans con la historia. Jenkins señala que:

Cuando *La guerra de las galaxias* llegó a los videojuegos, éstos no se limitaban a representar los acontecimientos de las películas, sino que mostraban cómo sería la vida de un aprendiz de Jedi o de un cazarecompensas. Se introducen progresivamente elementos en las películas para crear comienzos que sólo se explotarán totalmente a través de otros medios (2008, p. 111).

Algunos de los videojuegos creados por la franquicia son: *Star Wars: X-Wing* (1993), *Rebel Assault* (1993), *Star Wars: Jedi Power Battles* (2000), o *Star Wars: Battlefront II* (2005).

Según Scolari, "El impulso más grande que llevó a la creación del llamado *Star Wars Expanded Universe* se produjo en 1987, cuando la difusión del juego de rol *Star Wars Roleplaying Game* fomentó la expansión del mundo narrativo" (2013, pág. 29).

Gracias a los videojuegos textos que contaban historias de milenios antes de las películas pudieron ser mejor disfrutados de una forma interactiva por los fans.

Muchos autores coinciden en que no se tiene un concepto definido de los videojuegos. Wolf (2010) dice:

“[...] el videojuego tampoco puede verse simplemente como la recreación en un nuevo medio del cine, la televisión, los ordenadores o incluso los juegos. Es precisamente la irreductibilidad del videojuego lo que lo ha hecho tan difícil de definir formalmente y lo que ha provocado el intenso debate sobre no sólo lo que debería ser sino también sobre lo que es exactamente” (p. 26).

Por su parte, Lacasa (2011) menciona que los videojuegos son juegos, pero algo más. Tienen la capacidad de introducir a un usuario al mundo virtual de manera placentera (p. 54).

Zeiser también hace hincapié en el uso de Internet y móviles agrupándolos como medios digitales. Sobre los medios digitales, Handler nos menciona que: “Los elementos de los medios digitales pueden ser una serie web, un videojuego, una aplicación o una red social” (2014, p. 164). Desde este punto vista, *Star Wars* tiene variado contenido online. Podemos encontrar desde páginas webs personalizadas para cada país, grupos de debate, foros, aplicaciones, información inédita de los personajes de la historia, etc.

Hay que señalar que la computadora, principal soporte de los medios digitales, gracias al internet ha podido reproducir contenido de otros medios como de la televisión o cine. La Ferla menciona que:

La conversión digital de todos los medios audiovisuales cuyos soportes originales van desapareciendo, convirtiéndose en simulaciones digitales, se nos presenta hoy en día como un tópico insoslayable. Esta coyuntura forma parte de un proceso inevitable de cambios tecnológicos que confirman el dominio de una sola máquina: la computadora, soporte

orgánico fundacional de todas las variables de existencia y uso de las redes
(2015, p. 5)

Si bien la computadora puede ser un contenedor de variado material y hasta redundar en él, sus aportes a la narrativa transmedia pasan por un aspecto que va más allá del sólo reproducir contenido.

Gracias a los medios digitales la historia puede seguir expandiéndose y tiene una particularidad muy importante que da pie a la siguiente unidad temática en estudio de esta investigación: la participación de las audiencias.

Son las audiencias las más fieles consumidoras y usuarias de la web e incluso de la creación de más contenido para ella. Si bien *Star Wars* brinda diversos contenidos que sigue enriqueciendo el universo ficcional, también funciona como herramientas para los fans que deciden crear fanfictions de personajes que no han sido del todo desarrollados por la historia original y así expandir más el universo ficcional subiéndolo a webs como Youtube donde otros seguidores pueden apreciar estas obras audiovisuales.

La participación de las audiencias es la segunda variable propuesta por Scolari para poder entender la narrativa transmedia. Jenkins (2008) indica que este aspecto está más relacionado a los consumidores que a los productores (p.139).

Si por un lado, los productores brindan las historias en diversas plataformas, son los usuarios o seguidores de la saga quienes consumen estas y participan de la construcción del universo ficcional. "La participación de los usuarios en la expansión hace imposible saber dónde termina un mundo narrativo transmedia" (Scolari, 2014, p. 73).

Scolari (2013) cuenta que unas de las cosas que más ha sorprendido a Jenkins, es que no solo se trata de que los personajes e historia salten de medio en medio, sino que son los consumidores que los toman y comienzan a expandirlos por su cuenta. El autor declara que muchos seguidores son ahora prosumidores, un término que abordaremos más adelante (p. 27).

Según Henry Jenkins, esta es la otra característica que define a las NT: los usuarios cooperan activamente en el proceso de expansión transmedia. Ya sea escribiendo una ficción y colgándola en Fanfiction, o grabando una parodia y subiéndola a YouTube, los prosumidores del siglo XXI son activos militantes de las narrativas que les apasionan (Scolari, 2013, p. 27).

De esta forma es cómo los fans participan expandiendo el universo de aquellas historias que les agradan. Consumen lo que producen. Podemos encontrar muchos productos multimedia creado por seguidores que, en algunos casos, logran sorprender por su calidad y tratamiento convirtiéndose en punto de referencia para otros fans que también se animan a explorar y contribuir al mundo ficcional de la manera que mejor se les acomode.

Costa (2013) señala algunos puntos fundamentales de la nueva forma como se recibe un producto audiovisual:

- 1) En primer lugar, mientras el producto cultural convencional se dirige a una audiencia prioritaria, el producto transmedia define distintos tipos de audiencias a los que se llega mediante contenidos y plataformas también distintas, lo que permite afinar cada target con mayor precisión.
- 2) En segundo lugar, el producto transmediático fomenta la interactividad, pues busca en mayor medida que la narración convencional implique a las audiencias en el mundo de la historia
- 3) En tercer lugar, promueve la actividad co-creadora por parte de las audiencias que ya no solo reciben el discurso a ellas dirigido sino que, en su calidad de seguidores, lo manipulan, interactúan con él o crean paratextos inspirados en el texto original. (pág. 566)

A partir de los estudios de Sakaria y Gaskins (Latitud, 2016) acerca del futuro de la narrativa, la inmersión es uno de los pasos importantes debido a que es aquí en donde se manifiesta el interés y curiosidad por parte del espectador.

Ya habiendo tenido una primera experiencia con la historia a través de un medio, la audiencia se muestra interesada y necesitada de mayor información para comprender aspectos que no se llegaron a profundizar.

Bien hace mención a esto Castro (2014):

[...] hace tiempo, sin embargo que los artistas y científicos están tratando de subvertir el orden narrativo al contar una historia, intentando crear un ambiente de inmersión y de participación en la búsqueda de la interacción de los sentidos y la apropiación de la representación de la realidad por el público (p. 88).

Es así como la inmersión es el primer paso para provocar la interactividad y el prosumerismo, características claves dentro de la participación de las audiencias y de la narrativa transmedia.

Esta inmersión que rodea al espectador se da gracias a un correcto tratamiento de la historia, punto que hemos abordado páginas anteriores. La posibilidad que da la narrativa transmedia sobre que alguien pueda acceder a un relato desde distintos medios, sin necesidad de extraviarse en el mundo ficcional, hace que el proceso de inmersión sea más fácil.

Willis (2016) reafirma la importancia de la inmersión y sus consecuencias:

En lugar de una comprensión monolítica de la inmersión, entonces, comenzamos a reconocer un espectro de experiencia comprometida que no se basa en el de la sala de cine. La inmersión ahora puede implicar compromiso, participación, colaboración y contribución, actos que atraviesan a la perfección los mundos reales y ficticios (p. 49).

Unas de las claras consecuencias de dejar el lado monolítico que menciona Willis –que podría ser monomediático- es la interactividad que tendrán los espectadores con el resto de medios que aporten a una mayor comprensión de la historia. Esto conllevará a la participación y contribución al mundo ficcional que, como menciona el autor, puede atravesar el mundo real y ficticio,

viniendo a ser esto obra de los prosumidores al momento que realizan por ellos mismos fanfictions.

Por su parte, Rose (2012) habla acerca de una nueva narrativa emergente cuyo concepto se acerca al de la narrativa transmedia:

Un nuevo tipo de narrativa está surgiendo - una que se cuenta a través de muchos medios a la vez de una manera que es no lineal, que es participativo y a menudo jugable, y que está diseñado con anticipación para ser inmersiva (p.3).

Es así como la inmersión es el primer paso dentro del proceso retroalimentador que tienen las audiencias en una narrativa transmedia que dará pie a la interactividad.

Scolari (2008) define a la interactividad como "las formas en que se han diseñado las nuevas tecnologías para responder mejor a la reacción del consumidor" (p.139).

La interactividad en la narrativa transmedia se manifiesta a través de cómo el individuo consume la historia plasmada en los diferentes medios que se encuentra y de esta forma construir el mundo ficcional poco a poco. Así podemos constatar que al referirnos a interactividad, Scolari y Jenkins se refieren a la relación que tienen los consumidores con los medios. Jenkins también agrega lo siguiente.

Inicialmente, el ordenador ofrecía nuevas oportunidades de interacción con los contenidos mediáticos y, en la medida en que operaba en ese nivel, a las empresas mediáticas les resultaba relativamente fácil mercantilizar y controlar cualquier cosa. Progresivamente, sin embargo, la red se ha convertido en un sitio para la participación del consumidor que incluye muchas formas no autorizadas e imprevistas de relación con los contenidos mediáticos (Jenkins, 2008, p.139).

Jenkins (2008) también destaca que la interacción se da bajo los medios que la productora presenta, más no en la creación de un producto (pág. 139). Sin

embargo, el equipo creativo de LucasFilm Limited podría dar la contra a la postura inicial del autor con la creación del videojuego *Star Wars Galaxies*.

Cuando Koster [diseñador de videojuegos de LucasFilm Limited] centró su atención en el desarrollo de *Star Wars Galaxies*, se percató de que estaba trabajando con una franquicia conocida hasta el último detalle por fans acérrimos que habían crecido interpretando esos personajes con muñecos de acción o en el patio de su casa, y que querían ver esas mismas fantasías volcadas en el mundo digital. (Jenkins, 2008, p.167)

En el modo de asegurar que los fans puedan participar en la creación de este videojuego, Koster creó un foro virtual en donde recibía consejos y opiniones de los fanáticos sobre el desarrollo de *Star Wars Galaxies* (Jenkins, 2008, pág. 167). Esto claramente es interacción pura y creadora de la audiencia gracias al puente o nexo de Koster quien argumentó que un diseñador de videojuegos por más bueno que fuese, no podría retratar la esencia de la historia que los fans sí podrían.

Como ya mencionaba en la página anterior Jenkins, los prosumidores son aquellos usuarios que consumen lo que producen. Para el caso de *Star Wars*, la cantidad de fans a nivel mundial han logrado crear propios piezas audiovisuales o impresas que expanden el universo de estas aventuras espaciales.

Los usuarios al filmar un video, editarlo, subirlo a internet y compartirlo con sus amigos u otros fans, se vuelven prosumidores. Esta tendencia es replicada por otras personas siendo un hábito en los tiempos actuales. Solo hace falta entrar a Youtube para poder encontrar diversos trabajos de seguidores con resultados sorprendentes.

Ni que decir tiene que *George Lucas in Love* es una parodia de *Shakespeare in Love* (1998), así como de *La guerra de las galaxias*. [...] Lo que hace tan entrañable esta película es su forma de poner a Lucas al mismo nivel de otros innumerables cineastas aficionados y, al hacerlo,

contribuye a desdibujar la línea que separa el mundo fantástico de la película del espacio (Scolari, 2014, pág. 72).

George Lucas in Love es un producto audiovisual hechos por los fans que parodian el proceso de creación de *Una nueva esperanza* (1977) mostrando a Lucas en su vida universitaria y todas las curiosas influencias que tuvo alrededor del campus para la construcción de su historia.

Los prosumidores no tienen tampoco una libertad en el uso de recursos debido a limitaciones por parte de empresas que tratan de controlar su participación.

Jenkins (2008) señala que a este tipo de empresas "llamémoslas prohibicionistas. Hasta ahora, la actitud prohibicionista ha dominado las viejas empresas mediáticas (cine, televisión, industria discográfica), aunque estos grupos están empezando a reconsiderar, en diferente grado, algunos de estos supuestos" (p.140).

Temas como el copyright o la prohibición y eliminación de productos en la web a causa del uso de recursos cuya propiedad intelectual es exclusivamente de una empresa, limitan el involucramiento de los fans con aquella historia que les apasiona.

Sin embargo, para Jenkins hay otro tipo de empresas que si hacen caso e incluso experimentan nuevos puntos de vista con los fans y los consideran grandes contribuidores en la creación de contenidos y como nexos para popularizar una franquicia. A esta clase de empresas, las llama las colaboracionistas (2008, pág. 140).

En una época de constantes avances y participación del público, las obras de este [público] no deben subestimarse ya que forman parte de la expansión de los relatos y las industrias deben incentivar esta práctica (Jenkins, 2008, pág. 153).

Una de las cosas que les gusta a los seguidores es recibir atención a las cosas que hacen por justamente el gusto y apasionamiento que tienen hacia una historia. En el caso de *Star Wars*, es el propio George Lucas quien inaugura concursos de fanfictions en donde él es finalmente quien elige al ganador.

II. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

2.1. APROXIMACION TEMÁTICA

El diagnóstico sobre el fenómeno que se tratará en la presente investigación radica en que la narrativa transmedia es una forma de expandir y crear relatos que se viene dando desde hace ya un tiempo, pero con el avance tecnológico de los medios de comunicación y su convergencia, se está imponiendo como una fórmula para la creación audiovisual en los últimos años. *Star Wars* es la franquicia a analizar debido a su permanencia por más de tres décadas en el

rubro del entretenimiento aplicando una estrategia transmediática y por ser una gran representante, según varios autores, de este tipo de relato.

El pronóstico de este fenómeno es que la narrativa transmedia de *Star Wars* seguirá creciendo al igual que la puesta en uso de este tipo de narrativa. Se globalizará y el Perú, si no toma en cuenta esta nueva convergencia de medios, podría quedar como una industria audiovisual monomediática.

La solución probable sería aplicar la narrativa transmedia en el Perú. Realizar estrategias para que las historias no sólo surjan y se limiten a un solo medio.

2.2. FORMULACIÓN DE PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

¿Cómo se presenta la narrativa transmedia de la franquicia *Star Wars* desde el punto de vista de expertos en cinematografía, Lima, 2017?

2.2.1 PROBLEMAS ESPECÍFICOS

¿Cómo se presenta el tratamiento de la historia de la franquicia *Star Wars* desde el punto de vista de expertos en cinematografía, Lima, 2017?

¿Cómo se presenta la multiplataforma de la franquicia *Star Wars* desde el punto de vista de expertos en cinematografía, Lima, 2017?

¿Cómo se presenta la participación de la audiencia de la franquicia *Star Wars* desde el punto de vista de expertos en cinematografía, Lima, 2017?

2.3. JUSTIFICACIÓN

La justificación de esta investigación y el hecho de haber escogido analizar la franquicia *Star Wars* radica en el impacto cultural a nivel mundial que ha tenido la misma, sobretodo en el rubro del entretenimiento. Para investigadores como Jenkins, Scolari, o Gómez, la saga de George Lucas es una importante representante de la narrativa transmedia existente y vigente hasta el día de hoy.

Un análisis de la misma y, sobretodo, tener el punto de vista de la narrativa transmedia de esta franquicia por parte de expertos en cinematografía de la industria audiovisual peruana es muy importante, ya que podremos ver qué piensa de este tipo de narrativa personas dedicadas a la realización o análisis del cine nacional.

2.4. RELEVANCIA

La relevancia de esta investigación radica en que la narrativa transmedia es una nueva convergencia de medios que, según varios expertos, es el camino a seguir para contar historias. En el Perú, son casi inexistentes los casos de la aplicación de la narrativa transmedia para la construcción de relatos de ficción.

Siendo *Star Wars*, como ya hemos dicho, una gran representante de la narrativa transmedia para importantes investigadores, es relevante ver qué aspectos podríamos rescatar de esta franquicia para tratar de compararlos y aplicarlos a la industria audiovisual peruana.

2.5. CONTRIBUCIÓN

La narrativa transmedia es un tipo de relato que, de ser bien aplicado, podría servir para la industria audiovisual peruana (cine, series, etc.) en su búsqueda de crecimiento a nivel de narrativas más complejas, funcionales, y, sobretodo, aprovechar la convergencia y evolución de los medios actuales y no condenarnos a ser una industria monomediática.

2.6. OBJETIVOS

2.6.1. OBJETIVO GENERAL

Analizar cómo se presenta la narrativa transmedia de la franquicia *Star Wars* desde el punto de vista de expertos en cinematografía, Lima, 2016.

2.6.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Analizar cómo se presenta el tratamiento de la historia de la franquicia *Star Wars* desde el punto de vista de expertos en cinematografía, Lima, 2016.

Analizar cómo se presenta la multiplataforma de la franquicia *Star Wars* desde el punto de vista de expertos en cinematografía, Lima, 2016.

Analizar cómo se presenta la participación de la audiencia de la franquicia *Star Wars* desde el punto de vista de expertos en cinematografía, Lima, 2016.

2.7. SUPUESTO

La narrativa transmedia de la franquicia *Star Wars* se presenta de manera coherente y podría servir como ejemplo para su aplicación en la industria audiovisual local.

III. MARCO METODOLÓGICO

3.1. METODOLOGÍA

El enfoque de la investigación es cualitativo debido a que se analizará e interpretará un fenómeno narrativo. Este enfoque se basa más en descubrir, construir e interpretar la realidad. Hernández (2014) señala que la meta de una investigación cualitativa es: "describir, comprender e interpretar los fenómenos, a través de las percepciones y significados producidos por las experiencias de los participantes (p. 11).

3.1.1. TIPO DE ESTUDIO

El tipo de estudio es aplicado ya que buscaremos respuesta al fenómeno de la narrativa transmedia presente en la franquicia *Star Wars* a través de entrevistas a expertos. Cegarra (2011) menciona que la investigación aplicada se dedica a la resolución de problemas o desarrollo de ideas a corto o mediano plazo (p. 42).

3.1.2. NIVEL DE INVESTIGACIÓN

El nivel de la presente investigación será fenomenológico debido a que se extraerán conclusiones en base a las entrevistas a diversos expertos en cinematografía. Hernández (2014) señala sobre el nivel fenomenológico que: "su propósito principal es explorar, describir y comprender las experiencias de las personas con respecto a un fenómeno y descubrir los elementos en común de tales vivencias" (p. 493).

3.1.3. DISEÑO

El diseño será un estudio de caso debido a que abordaremos un fenómeno en particular que es el análisis de la narrativa transmedia de Star Wars. Simons (2011) señala que: "la principal finalidad al emprender un estudio de caso es investigar la particularidad, la unicidad, del caso singular (p. 20).

3.2. ESCENARIO DE ESTUDIO

El estudio de la presente investigación se realizó en la ciudad de Lima, ya que fue viable para la recolección de bibliografía, asimismo, los expertos consultados y la guía de asesoramiento de esta investigación fueron realizados en esta parte geográfica del país.

3.3. CARACTERIZACIÓN DEL OBJETO DE ESTUDIO

Star Wars es inicialmente una saga de películas de ciencia ficción creadas por George Lucas desde 1977. Cuenta las aventuras de Luke Skywalker, Han Solo, y Leia Organa en su lucha por destruir al malvado Imperio galáctico dirigido por Darth Vader y su maestro Lord Sidious.

El éxito a nivel mundial que tuvo la primera trilogía compuesta por *Una nueva esperanza* (1977), *El Imperio Contraataca* (1980) y *El regreso del jedi* (1983) la catapultó como una serie de películas importantes dentro del género de la ciencia ficción y como una pionera en el uso de efectos especiales avanzados a la época.

La historia de *Star Wars* tiene infinitas aristas aparte de lo visto en las películas estrenadas en los cines. Cuenta con comics, videojuegos, novelas, merchandising y entre otras cosas que continuaban alimentando el universo ficcional de esta galaxia muy lejana.

Estos films marcaron un antes y un después en la historia del cine y de su género gracias a su historia tan rica en mitología que transportaba al espectador a aventuras de otros mundos siguiendo a Luke Skywalker, un común granjero, en su viaje por descubrir los misterios de la fuerza, su verdadero destino, y la lucha contra el mal.

Casi dos décadas después del estreno de *El regreso del jedi*(1983), película que marcó el momentáneo final de la historia, llegaría una nueva trilogía en forma de precuela que contaría los hechos anteriores al primer film de *Star Wars*. Compuesta por *La amenaza fantasma* (1999), *El ataque de los clones* (2002) y *La venganza del sith* (2005), George Lucas se aventuró a contar el origen de Anakin Skywalker, nombre verdadero de Darth Vader, padre de Luke, dando así un giro a la hora de juntar las seis películas que conformaban la saga dejando a Anakin como el verdadero protagonista de toda la historia.

Criticada por algunos aspectos, la trilogía precuela no llegó a superar la calidad de la original, pero igual fue un éxito rotundo a nivel mundial y, posterior al estreno de *La venganza del sith*, se comenzó a apostar por las series animadas 2D y 3D que contarían sucesos entre las películas precuela y fueron bien recibidas por la audiencia.

Parecía que la historia de *Star Wars* estaba completa con seis películas a lo largo de veinte años. Sin embargo, The Walt Disney Company compra Lucas Films y se hace con los derechos de *Star Wars* y planea una nueva trilogía que continúe los hechos luego de *El retorno del jedi*. Es así como *El despertar de la fuerza* (2015) narra una historia cerca de 20 años después de la última vez que vimos a Luke, Han y Leia celebrando en Endor la victoria de la rebelión sobre el Imperio.

Esta vez la protagonista es Rey, quien al igual que Anakin y Luke, es un personaje alejado completamente de los conflictos de la galaxia y se dedica a reciclar artefactos en el planeta desértico de Jakku. Este último también muy parecido al planeta de los Skywalker, Tatooine.

El viaje de Rey se asemeja al de Anakin y Luke y se encuentra en desarrollo actualmente con la publicación de nuevas novelas, comics, series, merchandising, etc. que suman a la historia central.

Sin lugar a dudas, la narrativa transmedia ha estado presente y ha sido clave para la vigencia de esta saga cinematográfica a lo largo de 40 años. Su presencia en el intermedio de años entre cada trilogía ha sido lo que ha mantenido a los fans unidos y recordándoles que aun hay más cosas por contar de *Star Wars*.

Para autores y expertos en narrativa transmedia, la saga creada por George Lucas es una de las mejores representaciones de este tipo de relato y es debido a esto que su estudio y entendimiento por parte de expertos en cinematografía en el Perú es importante, más aun si tenemos en cuenta las limitaciones y escasez de relatos transmedia en nuestra industria audiovisual.

VARIABLE	UNIDAD TEMÁTICA	UNIDAD SUBTEMÁTICA
NARRATIVA TRANSMEDIA	TRATAMIENTO DE LA HISTORIA	MITOLOGÍA
		CANON
		PERSONAJE
		GÉNERO
	MULTIPLATAFORMA	PELÍCULAS
		MEDIOS IMPRESOS
		TELEVISIÓN
		VIDEOJUEGOS
		MEDIOS DIGITALES
	PARTICIPACIÓN DE LAS AUDIENCIAS	INMERSIÓN
		INTERACTIVIDAD
		PROSUMERISMO

3.4. PLAN DE ANÁLISIS O TRAYECTORIA METODOLÓGICA

Observación de la realidad: La presente investigación nace por la curiosidad luego de la observación de una entrevista realizada a Carlos Scolari en donde habla de que en América Latina la industria audiovisual se está volviendo monomediática.

Formulación del problema: Ante casi inexistente la narrativa transmedia en el modo de contar historias en el Perú, se elige luego de leer a varios autores a una de las máximas representantes de este tipo de relato a nivel mundial: Star Wars. Se decide hacer un análisis de la narrativa transmedia de esta franquicia desde el punto de vista de expertos en cinematografía.

Aplicación del instrumento: El instrumento se aplica a distintos expertos y profesional que laboran dentro de la industria audiovisual. Se realiza una entrevista a directores, productores, críticos, guionistas, programadores, entre otros especialistas del área.

Recolección de información: Recolectada la información, se procede a organizarla mediante la transcripción de las entrevistas para su posterior interpretación.

Interpretación de resultados: Ya organizada la información, se comienza a interpretar la misma y ver las coincidencias y diferencias de ideas entre los entrevistados acerca del fenómeno de la narrativa transmedia de Star Wars.

3.5. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

La técnica que se utilizará para la investigación es la observación, el instrumento la entrevista. Hernández (2014) indica que la observación: "implica adentrarnos profundamente en situaciones sociales y mantener un papel activo, así como una reflexión permanente. Estar atento a los detalles, sucesos, eventos e interacciones" (p. 399).

Con respecto a la entrevista, el autor señala que: "pueden hacerse preguntas sobre experiencias, opiniones, valores y creencias, emociones, sentimientos,

hechos, historias de vida, percepciones, atribuciones, etcétera" (Hernández, 2014, p. 407).

Se seleccionaron 8 expertos para las entrevistas. Con respecto a la muestra, Hernández comenta que: "en las investigaciones cualitativas los intervalos de las muestras varían de uno a 50" (Hernández, 2014, p.564).

3.6 TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN

Esta investigación tuvo como unidad de análisis la narrativa la franquicia *Star Wars*. Asimismo, presentó una unidad temática denominada narrativa transmedia, que, para su mejor estudio, se disgregó en sub unidades de análisis tales como son el tratamiento de la historia, la multiplataforma y la participación de las audiencias. A su vez, estas sub unidades se desmembraron en indicadores tales como lo son: mitología, canon, personajes y género. Películas, medios impresos, televisión, videojuegos y medios digitales. Inmersión, interactividad y prosumerismo. Todo esto se realizó con la finalidad de lograr una mayor comprensión de la unidad de análisis.

3.7. MAPEAMIENTO

Se usará la técnica de mapeamiento para obtener unidades de contenido de las entrevistas que realizaremos para su posterior análisis e interpretación.

3.8. RIGOR CIENTÍFICO

La presente investigación, es confiable ya que se ejecutó cumpliendo con los requerimientos que acreditan su validez. Para ello, se utilizó el coeficiente V de Aiken para medir la validación del instrumento de medición en base al juicio de tres expertos obteniendo como resultado un 91% de validación.

3.9. ASPECTOS ÉTICOS

Los principios que dirigieron esta investigación se basaron en la interpretación del investigador en torno a las respuestas por parte de expertos en cinematografía respetando la metodología empleada, por lo tanto, no se

manipuló la unidad de análisis ni se alteró el proceso de la investigación. Se cumplió con todos los parámetros demandados por la oficina de investigación y se citaron todas las fuentes consultadas, respetando así, la propiedad intelectual de otros autores. Debido a que se realizaron entrevistas a distintas personalidades importantes de la industria audiovisual peruana, pongo a disposición pruebas audiovisuales que corroboren que se realizaron tales entrevistas si la oficina de investigación o la facultad de Comunicaciones las requiriese. Finalmente, este estudio fue realizado con compromiso, y con el objetivo de contribuir al campo de las comunicaciones.

IV. RESULTADOS

4.1. DESCRIPCIÓN DE RESULTADOS

Para poder llevar a cabo un análisis de los aspectos de la narrativa transmedia de *Star Wars* se recurrió a expertos en cinematografía, entre los cuales podemos encontrar a realizadores como Aldo Miyashiro (Atacada, 2015), Alejandro Nieto Polo (Supercondor, 2015), Carlos Landeo (Hasta que la suegra nos separe, 2016), Miguel Vargas (Tras la oscuridad, 2016), y Sebastian García (El último verano, 2016). También se contó con la participación del productor de cine español y diseñador de videojuegos en Europa Daniel Mas Ferrer (Lo imposible, 2012). A su vez dentro del grupo de expertos se tomó en cuenta a Jorge Rojas, investigador de la distribución alternativa de películas en el Perú y programador de Sony Pictures Perú. Finalmente, Isaac León Frías, reconocido crítico de cine, también fue parte del grupo de expertos a los que recurre la presente investigación.

Sobre la mitología

Bien se ha planteado que para que una historia se pueda desenvolver mejor debe contar con conceptos culturales significantes para la construcción de su universo ficcional. Aquellos aspectos que son propios de ese mundo y nos invitan a conocerlo más.

Para el caso de *Star Wars*, la mayoría de entrevistados consideran que su mitología, a pesar de estar en el género de la ficción, es muy real e incluso una metáfora del mundo en el que vivimos. Miyashiro considera que *Star Wars* tiene mucho simbolismo y que trata de explicar la historia de nuestro mundo a su manera. Vargas, García y Nieto señalan que la mitología de la franquicia es rica y única, real y humana.

Por otro lado, Mas añade al igual que Rojas la característica de ser creciente, influyente y sostenida en el tiempo a un nivel de religiosidad por parte de los seguidores de la saga. Por su parte, Landeo y León consideran que aparte de ser un aspecto increíble y enriquecedor, tiene trasfondos religiosos y rasgos de culturas medievales llevadas al futuro.

Frente al cuestionamiento sobre algún patrón argumental constante a través de la historia de *Star Wars*, la gran mayoría respondió encontrar el constante enfrentamiento del bien y el mal, salvo Nieto quien no sintió que exista algún patrón desde su punto de vista. Son Mas y León quienes conciben un patrón diferente desde el punto de vista de los personajes principales que ha tenido *Star Wars*. El primero sostiene que el patrón argumental está en la familia Skywalker, ya que ha tenido el protagonismo a lo largo de todas las películas y otros medios. Mientras que por su lado, León menciona que existe un patrón argumental campbelliano en el viaje y superación de retos constantes de un héroe y que es un relato incluso muy propio dentro de la historia de la humanidad.

Los entrevistados de manera general destacan desde distintos puntos la mitología de *Star Wars*. Desde su trasfondo religioso, su mitología basada en el relato de caballeros y princesas, y porque esta misma es una representación de nuestra forma de concebir el mundo que habitamos día a día.

Los mitos son historias fantásticas que tratan de encontrar explicación a ciertos fenómenos a través de personajes también fantásticos. Son

importantes en el cine actual, debido a que la gran mayoría de historias se basan en estos y los traen a la de vuelta de manera renovada. León y Mas son los únicos que pudieron encontrar el preciso patrón argumental campbelliano que propiamente tiene *Star Wars*. Si bien el enfrentamiento del bien contra el mal es una certeza dentro de la mitología, es algo que es común desde los orígenes de la cinematografía.

Del canon

Con respecto a la pregunta sobre si aquellas historias que Disney descartó y dejó de lado de la historia principal de *Star Wars* siguen perteneciendo a la narrativa transmedia de la franquicia, sólo dos expertos sí las consideraron fuera de ella.

Miyashiro argumenta que al adquirir Disney todos los derechos de *Star Wars* pueden hacer lo que gusten con la historia, ya que es un equipo creativo que tiene que ver ciertos intereses y la mejor manera de seguir con la historia. Nieto menciona que si bien pueden colaborar estos relatos alternos, ya están fuera de la historia principal y debido a eso fuera de la narrativa transmedia.

El resto de entrevistados sí considera que estas historias que no son canon forman parte de la narrativa transmedia de *Star Wars*. Landeo y Garcia coinciden en que a pesar de todo desarrollan más a los personajes ya conocidos. Leon y Vargas respondieron que posiblemente hasta son fuentes inspiradoras para todo lo que se viene por delante para la historia de *Star Wars*. Mientras que Rojas considera que enriquecen el universo y Mas que si bien son parte de la narrativa transmedia, no son ya una parte prioritaria.

Cuando se preguntó por si la existencia de este canon alternativo o historia alterna que continúa los sucesos de *Star Wars* colaboraba en la obtención de nuevos fans para la franquicia, encontramos en mayor medida una respuesta positiva.

Landeo, León y García argumentan que sí. El primero menciona que el disfrutar un canon alternativo es una forma de generar expectativas mientras se queda a la espera del próximo episodio o película de *Star Wars*. El segundo, menciona que los fans del mundo de hoy tienen una gran capacidad de adaptación y selección por lo que no ve ningún problema con la existencia de un canon alternativo. Mientras que el tercero argumenta que una historia alterna abre las puertas a más posibilidades que la historia central desarrolla y que pueden ser del goce de los nuevos y antiguos seguidores.

Miyashiro comenta inicialmente que no sabría si colabora o no un canon alternativo, pero los argumentos que luego plantea infieren que no. Él menciona que Disney más se está preocupando en cosechar nuevos fans para el futuro más que conservar al que ya tiene la saga y que justamente había sido fiel a las historias dejadas de lado. Por su parte, Nieto y Vargas coinciden que un canon alternativo podría confundir y desordenar la historia para los nuevos seguidores.

Sin embargo, las respuestas de Mas y Rojas frente a esta pregunta suponen un argumento diferente al resto. Ambos consideran que sí colaboran en el entendimiento de la historia para nuevos seguidores, pero más allá de que sean los propios medios quienes aclaren cómo debe entenderse la historia de *Star Wars*, ellos mencionan que son los propios fans quienes lo hacen. El tema de la herencia en gustos es importante para la saga, puesto que los niños que vieron la trilogía original de *Star Wars* ya han crecido al igual quienes disfrutaron la trilogía precuela. Ambas generaciones influyen en las nuevas para poder seguir y entender la historia. Esa es la fuente más importante para lograr nuevos seguidores y, precisamente, la participación de las audiencias es vital dentro de cualquier narrativa transmedia.

De los personajes

Dentro del tratamiento de toda historia y más aun de una que utiliza la narrativa transmedia, los personajes son los elementos más importantes para

empatizar con la audiencia. Al preguntar sobre cuál de todos los personajes de la franquicia es el favorito para los expertos, salieron a relucir tres nombres: Darth Vader, Han Solo y Luke Skywalker.

El primero tiene el favoritismo de cuatro expertos, el segundo también de cuatro (ya que algunos eligieron dos personajes) y el tercero solo de uno.

Cuando se preguntó cuál sería desde su punto de vista el personaje con mayor desarrollo en la historia, nuevamente figuraron estos tres nombres, pero no la misma cantidad de coincidencias entre los expertos.

Darth Vader y Luke Skywalker fueron elegidos como los personajes de mayor desarrollo dentro de la historia con cuatro menciones para cada uno. Mientras que Han Solo fue mencionado solamente dos veces.

Un detalle a resaltar es que Luke, siendo el protagonista de la trilogía original y, según los expertos, uno de mayor desarrollo en la historia, sea el menos mencionado como favorito. También el hecho que Han Solo, uno de los personajes favoritos para los expertos, es uno de los menos desarrollados.

Un buen desarrollo de personaje no necesariamente convierte a este como el favorito de la audiencia ni viceversa. La respuesta para esta dualidad está en la capacidad actoral.

Daniel Mas es del grupo que coincide en que Han Solo es el favorito mientras que el más desarrollado es Darth Vader. En relación a la elección del pirata espacial, menciona el talento y carisma de Harrison Ford a la hora de interpretar su personaje. Esto también lo resalta Nieto, León y Vargas.

Por el lado de Darth Vader, se coincide que estrenada la trilogía precuela, *Star Wars* se torna en la historia de Anakin Skywalker y que en realidad es el protagonista principal de todo. Debido a esto, se le elige como el personaje de mayor desarrollo puesto que se le ha visto en todas las etapas de su vida hasta la muerte. Mas también se refiere a que el personaje de Mark Hamill

nunca tuvo simpatía ni cercanía con el público a pesar de ser el protagonista. Esta última razón hace que Han Solo brille más como personaje.

Frente al cuestionamiento sobre si deberían estar presentes los personajes principales en todos los medios posibles que permita la narrativa transmedia, los expertos en su mayoría coinciden en que no, y si de darse, máximo solo uno

Nieto, Landeo, Mas, León y Rojas coinciden en que ya no debería dependerse tanto de los personajes principales porque podría terminar cansando a la audiencia ver a los mismos durante 40 años. De darse alguna aparición o participación solo debería ser de uno de ellos para que sirva como nexo a nuevos personajes que puedan llevar la franquicia al futuro. Nieto comenta que la aparición de un personaje principal haría más familiar aquella historia nueva. Rojas comenta que la clave está en la evolución y renovación de personajes en *Star Wars* para seguir vigente. Esto mismo lo sostiene Landeo refiriéndose a que debe ir mutando y cambiando la historia a raíz de cambio de personajes, aunque también afirma que al menos a uno sí gustaría ver.

Miyashiro, Vargas y García afirman que sí, todos los personajes principales deberían estar presentes en todos los medios en los que se pueda y permita la narrativa transmedia. Miyashiro comenta que podrán crear miles de criaturas distintas, pero nunca habrá un Chewbacca. Por su lado, García comenta que son los personajes principales el atractivo de *Star Wars* y prescindir de ellos no sería bueno. Mientras que Vargas comenta que sí deberían estar presentes al menos en los cómics donde la imagen y aspecto de los personajes pueden perdurar con el pasar de los años a diferencia de los actores en vida real.

Del género

Al preguntar si *Star Wars* tuvo mayor facilidad para trasladarse a otros medios por ser del género de la ciencia ficción, cinco de los expertos respondieron que no, que las razones fueron otras.

Miyashiro comenta que en vez de ayudar, dificultó que *Star Wars* sea del género de ciencia ficción. El menciona que este género tiene seguidores, detractores y también gente que no está ni dispuesta a explorarlo. El gran mérito de *Star Wars* y el por qué pudo trasladarse con mayor facilidad a otras plataformas es por haber hecho una historia de ciencia ficción familiar tanto para adultos como para niños. Nieto y Rojas coincide con este punto al expresar que su expansión es a causa del tratamiento de la historia y los personajes. Mas también niega que el género haya tenido que ver y agrega a la mitología como un factor fundamental para que *Star Wars* dé el salto a otros medios. Vargas agrega que fue la creatividad y el manejo de George Lucas sobre cómo llevar la historia lo que produce este efecto transmediático.

Mientras tanto, Landeo, León y García argumentan que el género sí tuvo que ver para que la franquicia pueda desenvolverse en otros medios. Landeo afirma al igual que García que este género te permite una libertad creativa y una constante imaginación infinita para poder crear lo que se desee. León añade que el género de la ciencia ficción, sin desmerecer a otros, tiene un atractivo diferente y ha crecido muchísimo más en los últimos años siendo uno de los preferidos por la gente.

Frente al hecho de que si alguna película de *Star Wars* pueda ser considerada como la mejor película del género de la ciencia ficción, la gran mayoría afirmó que es posible, pero no desde un punto de vista narrativo cinematográfico, sino partiendo más de lo que significó el estreno de la primera en 1977.

Miyashiro, Nieto, Landeo, Rojas, Vargas, y García coinciden en que la original de 1977 podría competir por el título a mejor película del género de ficción por el fenómeno que causó y sobretodo por lo que le aportó al género mismo.

Dejando de lado el impacto que provocó *Una nueva esperanza*, Mas aborda más en el tema cinematográfico y no considera que alguna película de *Star Wars* pueda lograr tal distinción, pero sí que es una de las sagas más influyentes dentro del género. León menciona que es algo complejo determinar la mejor película de ciencia ficción porque incluso dentro de este género hay otros subgéneros con películas muy sobresalientes que abordan diferentes temáticas que *Star Wars*.

La forma cómo algunos expertos conciben la calidad de *Star Wars*, especialmente la primera de 1977, es más como el fenómeno que resultó ser. A nivel cinematográfico, *Una nueva esperanza* no es la película perfecta. Como menciona Mas, tal vez no es la mejor del género, pero sí la más influyente. Con esto es que a pesar de ser una de las máximas exponentes de la narrativa transmedia y con 40 años de éxito y permanencia en el cine, no se puede afirmar con certeza y sin ninguna duda que *Star Wars* posea la mejor película del género. Son buenas películas, pero no para lograr tal distinción.

De las películas

Sobre si era una fortaleza o no el modo en cómo han sido estrenadas las películas a lo largo de los años, se encontraron dos posiciones bien marcadas.

Para Miyashiro, Mas, Rojas y León es una debilidad debido a que al no tener un orden cronológico esto puede afectar en el modo de comprender la historia. Miyashiro confiesa que él hubiese contado la historia en orden cronológico para mantener expectante a la audiencia. Rojas considera que hacer eso hoy sería un suicidio cinematográfico debido a que la primera trilogía te cuenta el final de la historia y la segunda solo te cuenta cosas del pasado, pero cuyo desenlace ya sabe uno inevitablemente cómo será. Aunque Rojas también menciona que esta particular presentación de las

películas puede llegar a ser una fortaleza dentro del círculo de fans, ya que son ellos quienes pueden difundir el orden ideal para apreciar bien la historia de *Star Wars*. León menciona que según la tradición es una debilidad porque uno siempre espera qué es lo que pasará después y no que te saquen del presente para llevarte al pasado. Mas agrega que se hace más incoherente el apartado visual debido a que las películas más antiguas dentro de la narrativa tienen mejor acabado que las que continúan la historia.

Sin embargo, Polo, Landeo, Vargas y García argumentan que es una fortaleza y que no importa el orden cronológico porque los fans siempre van a estar allí. Vargas comenta que estrenar las películas de esta forma incluso en tiempos actuales como es el caso de *Rogue One*, mantiene a uno en vilo y expectante y que la ilusión no se pierde. García comenta que seguramente se tiene una estrategia y estudio de mercado para estrenar de esta forma las películas. Que a través de estos estudios son los fans quienes pueden decidir qué personajes les gustaría ver, en qué tiempo y qué historia ver en la siguiente película de *Star Wars*. Landeo comenta que es una fortaleza porque parte de una idea original que permite hacer cronológicamente lo que se desee.

En este caso, no hay una postura que prevalezca sobre la otra, pero se destaca el comentario de Rojas al considerar que en tiempos actuales sería algo difícil estrenar una saga de esa forma y que son los fans quienes pueden volver esta debilidad una fortaleza.

Sobre si existía alguna situación o momento que no fue entendible dentro de la historia de la película, se encontró un empate entre dos posiciones. Miyashiro, Landeo, Rojas y García dicen que no, toda la historia les es bastante clara y entendible.

Sin embargo, Nieto menciona que el momento de la revelación de que Darth Vader es el padre de Luke fue una cosa que afectó bastante la historia para él y cambió su perspectiva de verla. Mas hace mención a que no entiende

quién o quienes financian al Imperio debido a que estos, a pesar de haber sido destruidos al final de cada episodio, vuelven mejor preparados y armados mientras que el grupo rebelde no tiene ningún tipo de cambio ni progreso tecnológico o armamentista a pesar de haber triunfado.

Otra cosa que analiza Mas es el cambio de la filosofía de los jedi. En la primera trilogía eran hombres sabios y con un modo de pensar bastante único. Sin embargo, en las precuelas se masifican y su filosofía comienza a decaer. Por supuesto, Vargas hace mención a los huecos argumentales en *El despertar de la fuerza*.

De los medios impresos

De preferir una novela o cómic para leer una historia de *Star Wars*, la gran mayoría de expertos eligieron cómic. Miyashiro, Nieto, Landeo, Mas, León y Rojas argumentan que es la capacidad gráfica y visual que dan los cómics es muy importante y atrayente más aún si se trata de una historia de *Star Wars*.

Miyashiro comenta que incluso una mala historia en un comic puede triunfar por el propio formato del mismo. Sin embargo, una novela va a depender más del talento del autor que la escribe. Mas comenta que lo más cercano como obra audiovisual a *Star Wars* dentro de los medios impresos serían los cómics.

Por otro lado, García y Vargas eligen la novela. El primero porque es un gusto bastante personal y no sigue mucho a los cómics, mientras que el segundo la elige porque considera que una novela es mucho más completa que un cómic, porque te brinda mayor romanticismo y profundidad de personajes. En el cómic solo se va directo a la acción por lo mismo que son elementos de pocas páginas que tienen que ser explotadas.

Con respecto a los beneficios que pueden tener los medios gráficos la gran mayoría aprecia el atractivo visual de los cómics y la capacidad de imaginar y recrear la historia a partir de una novela.

Miyashiro comenta que estos medios son fuentes de información que incentivan la creatividad y la imaginación. Estas mismas propiedades las resaltan Vargas y García para el caso de las novelas. León, Landeo y Nieto destacan el beneficio gráfico y la permanencia del mismo lenguaje visual entre los cómics y las películas lo que hace más fácil la conexión. Mientras que Mas indica que los cómics tienen mayor capacidad de conseguir seguidores alejados de las películas o su fuente original.

Para la mayoría de los expertos, el cómic es un medio más atractivo y llamativo para poder apreciar mejor una historia de *Star Wars*. Se destaca la observación de Miyashiro que es bastante cierta con respecto a que una historia mala en cómic puede funcionar, mientras que la novela depende exclusivamente del narrador.

De la televisión

Cuando se preguntó si las series animadas de *Star Wars* pueden condicionar a un público adulto y nativo que tiene por concepto que las animaciones son más para niños, la mayoría de expertos respondió que no.

Miyashiro comenta que el tener series animadas de *Star Wars* es parte de una propuesta todificadora para abarcar un mayor público para la franquicia. Rojas, Nieto y Landeo señalan que las series animadas hoy en día no necesariamente son para niños y considera que ese es el caso de *Star Wars* porque incluso son series que se pueden ver en familia. García y Mas dicen que las animaciones como género no condicionan al público, pero creen que el contenido sí lo puede hacer aunque no es el caso de *Star Wars*.

León y Vargas creen que sí existe cierto condicionamiento por parte de estas series. León indica que se da un poco, pero que va camino a la apertura para

un público más grande como lo hizo el anime en Japón. Vargas menciona que sí existe el condicionamiento porque le quita seriedad y el realismo ficcional que tiene la historia.

Para la mayoría de expertos, series como *Clone Wars* o *Rebels* no condicionan al público y son disfrutables en familia.

Si *Star Wars* podría prescindir de la televisión y optar subir su contenido a una plataforma virtual como Netflix, absolutamente todos los expertos respondieron que sí.

Miyashiro, quien se desempeña también como presentador de televisión, afirma que la televisión está en decadencia y ya no es el medio de antes que reunía a la familia. Añade que hoy existen puras plataformas virtuales en el mundo y que incluso *Star Wars* podría crear la suya propia y los fans la contratarían. Nieto coincide con el tema que los fans siempre respaldarán cualquier decisión proveniente de *Star Wars*.

García y Landeo tajantemente afirman que la televisión está por morir. Mas piensa igual, pero se refiere a que es la televisión como programación la que está en declive, pero como medio aun puede funcionar ya que soporta y puede reproducir las plataformas virtuales. León también menciona que la televisión está siendo absorbida hace bastante tiempo. Rojas señala que *Star Wars* puede tranquilamente prescindir de la televisión gracias a la legión de fans con la que cuenta y porque también es un hecho que la gente ya no ve tanta televisión y prefiere más los espacios digitales como Netflix.

Vargas comenta que *Star Wars* sí podría dejar de contar con la televisión, pero que no debería, pues es gracias a la televisión que a lugares donde no llega el cine u otros medios se conoce de la franquicia en el Perú.

Se destaca lo comentado por Vargas, debido a que de todos los expertos fue el comentario que más tuvo en cuenta el contexto en el que vivimos y es una realidad que se da incluso con el constante avance de los medios.

De los videojuegos

Frente al cuestionamiento si los videojuegos dentro de su capacidad actual y creciente desarrollo podrían ser el futuro de la narrativa transmedia de *Star Wars*, sólo uno considera que no será así. Vargas niega esa proyección debido a que no cree que un videojuego pueda estar más desarrollado que una película. Que si bien es positiva la condición de interactividad que los videojuegos permiten a los usuarios participar en la historia, no cree que pueda ir a la par con el desarrollo pleno de una película.

Por otro lado, Miyashiro comenta que ese el camino definitivo por el cual están yendo los videojuegos. Incluso que ha podido jugar algunos que intentan combinar una fusión entre cine y videojuegos. León coincide con Miyashiro y destaca que va a ser una de las formas mediáticas más participativas para *Star Wars*. Nieto alaba y destaca que los videojuegos son la nueva frontera de la narrativa transmedia porque por fin podría ser una parte de la conducción de la historia de *Star Wars*. Mas vaticina que ese momento se va a dar dentro de muy poco, aunque comenta que hasta ahora no ha visto ningún juego de *Star Wars* que aproveche esta característica. Eso último también lo señala García, *Star Wars* debe tener el atrevimiento de realizar un juego aprovechando las características de la interactividad con la historia.

Rojas comenta que los videojuegos de aventura gráfica son los que más cerca está de una fusión entre cine y videojuegos. Esto debido a que en una aventura gráfica uno puede cambiar la historia a su modo y obtener diferentes desenlaces. Sin lugar a dudas es lo que le espera y debe aprovechar *Star Wars*.

Frente a si las adaptaciones de los videojuegos de *Star Wars* aportan algo más a la historia, la mayoría de expertos respondió que sí. Miyashiro comenta que son un valor agregado a la historia que presenta el cine. Mas compara a los videojuegos como un libro debido a que en este siempre habrá más

detalles que se pasan desapercibidos en la película. También señala que la capacidad de explorar e interactuar en los ambientes de *Star Wars* te da algo más de información. García coincide con este último punto.

Rojas destaca que a diferencia del cine donde se tiene un límite de tiempo para contar una historia, un videojuego así sea una adaptación da la oportunidad de tomarse el tiempo que se desee para apreciar bien todo el universo. León menciona que a nivel transmediático siempre aportan algo para *Star Wars*, no tanto lo sustancial, pero si algún detalle o momento imperceptible.

Por otro lado, Nieto y Vargas consideran que las adaptaciones de los videojuegos de *Star Wars* no aportan nada a la historia. Si bien puede haber detalles mínimos regados, esto a nivel global es más de lo mismo.

La mayoría de expertos consideran que la narrativa transmedia de *Star Wars* puede tener una evolución importante a partir de los videojuegos e incluso consideran que hasta la más fiel adaptación puede siempre aportar algo al universo ficcional.

De los medios digitales

Frente a si los expertos en algún momento han consultado internet para enterarse de algún dato sobre la historia de *Star Wars*, la mayoría afirma que sí. Sin embargo Miyashiro, Nieto y Rojas mencionan que no han tenido necesidad puesto que la historia les es bastante clara.

Sobre la participación y aporte de las redes sociales a la narrativa transmedia de *Star Wars*, todos coincidieron que aportan datos escondidos de la historia a través de grupos, foros, grupos de debate, creación de teorías, y sobretodo difusión de todo la franquicia. Todos los entrevistados coincidieron en argumentos, pero Miyashiro añadió que las redes sociales son un termómetro para Disney y LucasFilms para ver las reacciones de la audiencia frente a lo que se viene trabajando y a partir de allí obtener nuevas ideas.

Claramente las redes sociales tienen mucho que ver con la participación de las audiencias y así lo han hecho notar todos los entrevistados a través de sus respuestas.

De la inmersión

Las respuestas de los entrevistados frente a lo que creen que fue la razón del éxito de *Star Wars* contienen varios elementos, pero hay uno constantemente que se repite: la historia.

Para Miyashiro la razón del éxito recae en la historia y los personajes. Para Landeo son la mitología, la historia y el género debido a que la ciencia ficción es más atractiva por el mismo hecho que saca al espectador de la realidad. Frente a este último punto, García coincide y suma también que es gracias a los personajes y que *Star Wars* posee todos los elementos comerciales para ser lo que es. Mas y León coinciden en que es por la historia al igual que Rojas, aunque este último añade a los personajes. Vargas comenta que es por la historia y la rica mitología que contiene.

Nieto por otra parte, encuentra que fue por lo todo lo que revolucionó en el cine y por su merchandising, que es su principal arma de éxito.

Una pieza clave para que la audiencia pueda sentirse inmersa dentro de *Star Wars* es la historia y es justamente lo que la mayoría de expertos a resaltado por encima de otros elementos.

Con respecto a si es que aun considera que hay un mismo interés por *Star Wars*, los entrevistados afirman que sí, pero que en todo caso es más de sus fans que de nuevos seguidores.

Nieto argumenta que existe aún interés por los fans debido a las grandes convenciones que se viene dando cada vez más año a año, como por ejemplo el día del cómic gratis. Landeo y León comenta que el interés se mantiene, incluso el primero menciona que seguirá en crecimiento.

Mas y Rojas comentan que existe el interés pero más que todo de sus fans. El primero comenta que depende de qué tan bien se realice el nuevo contenido transmedia para provocar el interés en más personas. Mientras que el segundo indica que, si bien puede que actualmente solo los fans mantengan el interés por *Star Wars*, es una franquicia que cuando estrena algún trailer, serie o cómic se esparce por todos lados y todo el mundo lo ve a pesar de no ser fan, siempre de alguna manera llega algún contenido de *Star Wars*.

Por su parte, Vargas, García y Miyashiro indican que no hay el mismo interés por la franquicia. Vargas argumenta que básicamente porque las películas estrenadas recientemente no tienen la calidad de las anteriores. García es consciente que hay un grupo de personas que siguen la saga, pero que a nivel general el interés ha disminuido de todas formas.

De la interactividad

Con respecto a si el universo ficcional de *Star Wars* visto desde la narrativa transmedia le pertenece a los fans o a LucasFilms, se ha encontrado diferentes posturas por parte de los expertos.

Nieto, Mas y Rojas argumentan que sí, puesto que son los fans quienes consumen los relatos y estructuran el universo ficcional. También que son ellos quienes son la base de toda la franquicia y la mantienen vigente hasta el día de hoy. Mas agrega que LucasFilms debe saber bien el contenido que produce y tener muy en cuenta a los fans, ya que ellos son los que los tienen en sus manos.

Landeo, León, Vargas y García dicen que el universo ficcional le pertenece tanto a LucasFilms como a los fans. Argumentan que la idea original proviene de un creador, pero no siempre esa idea va a ser del gusto de todo su público y ahí es cuando se rompe un vínculo que es importante para la narrativa transmedia. Concluyen que depende uno del otro, ninguno puede existir por separado.

Sólo es Miyashiro quien comenta que el universo ficcional le pertenece exclusivamente a LucasFilms porque ellos son quienes construyen la historia y los fans participan de otra forma.

Si bien hay tres posturas, el denominador común de dos de ellas indica la suma importancia de la audiencia a la hora de elaborar el universo ficcional.

Sí *Star Wars* debería tener un límite en su expansión transmediática, los expertos han respondido que sería lo ideal, pero no siempre se puede.

Miyashiro comenta que sí debería, pero lamentablemente ya es propiedad de Disney y esta planea hacer mucho con la franquicia. Vargas comenta que sí, todo tiene un ciclo. García también opina lo mismo y que este límite llegará de alguna manera cuando haya una disminución en las ganancias que genere la franquicia.

Por su lado, Nieto manifiesta que no debería tener un límite mientras no se salgan tanto de la narrativa. Landeo también considera que tampoco debe tener límite. Mas señala que no se puede porque sería ir en contra de la narrativa transmedia. Cortar contenidos haría que se alejen los seguidores.

León comenta que es difícil de determinar si debe tener o no un límite, pero siempre hay un riesgo monopólico. Rojas precisamente hace hincapié en que son los propios fans quienes le pondrán un límite en algún momento si es que la historia no evoluciona o renueva.

Del prosumerismo

Sobre la importancia de los prosumidores de *Star Wars*, todos consideraron que su rol es fundamental.

Miyashiro comenta que es gracias a ellos que la saga se mantiene vigente. Nieto considera que los prosumidores son la base de todo Landeo señala que son ellos quienes alimentan y hacen crecer a la franquicia. Mas coincide

con esto último al igual que García y Vargas. León dice que son importantes, pero que siempre deberían tener un grado de lucidez ante todo.

Por su parte, Rojas vuelve a tocar el tema sobre si *Star Wars* debería tener un límite. Él argumenta que si la franquicia lo tuviese, la cantidad de prosumidores incrementaría notablemente. Su importancia es vital puesto que ellos van a decidir el límite de todo en *Star Wars*.

Con respecto a si los fanfiction eran parte o un efecto de la narrativa transmedia de *Star Wars*, la gran mayoría aseguró que era un efecto.

Landeo no considera que estas obras hechas por los fans sean parte de la narrativa transmedia porque no pertenecen a la historia oficial. Miyashiro asegura lo mismo porque la historia tiene un solo creador. Mas considera que las creaciones de los fans son contenidos atractivos, positivos y que no hacen daño a nadie, pero que no pertenecen a la narrativa transmedia de *Star Wars*. Vargas también coincide en que es sólo un efecto y que los fanfiction son muestras de amor y cariño hacia la franquicia.

Por su parte, León considera que son una parte marginal de la narrativa transmedia, ya que se integran a un universo discursivo. Rojas también afirma que son parte porque el contenido que generan los fans es de calidad y muy válido. Añade también que un efecto serían las convenciones o gente viviendo bajo la filosofía jedi. Finalmente, García también considera que son parte de la narrativa transmedia, ya que son historias que nacen directa o indirectamente de la historia y forman parte de un todo.

V. DISCUSIÓN

5.1 Acercamiento al objeto de estudio

Star Wars es una de las mayores representantes de la narrativa transmedia para distintos autores. Sin embargo, el presente estudio nos ha permitido demostrar que este hecho y los años de vigencia de la franquicia dentro del

rubro del entretenimiento no la hacen perfecta, infalible o coherente transmediáticamente.

La narrativa transmedia es la construcción ramificada de una historia a través de distintos medios y que cada uno de ellos aporte a la historia y a la construcción del universo ficcional. Sin embargo, *Star Wars* en la forma de contar su historia lleva tres trilogías basándose en el modelo campbelliano que, si bien es una fórmula bastante exitosa para la gran mayoría de historias, se ha sentido redundante en la trilogía emergente de estos años.

Unas de las conclusiones de Sotelo (2016) en su investigación *Transmedia, la magia de la industria: el fenómeno de Harry Potter y su constitución como narrativa transmediática que genera prosumerismo, comunidad y fidelización; tipificando así la tendencia audiovisual del siglo XXI* era que se debía apostar por historias transmediáticas de corte campbelliano debido a que son generalmente exitosas (p.148). Estamos de acuerdo con lo planteado por Sotelo, sin embargo todo en exceso es malo. El propio Aldo Miyashiro señala que el interés por la franquicia irá bajando con el tiempo porque una historia no se puede llegar a estirar tanto. También está el hecho que los expertos señalan que el límite de expansión de *Star Wars* no será posible y lo único que la puede detener son sus propios fans. Si a esto le sumamos tener el mismo modelo campbelliano como base, entonces se sentirá que lo que estamos viendo es un remake con las mismas reglas argumentales, pero en diferentes personajes.

Es debido a eso que la originalidad puede sentirse decaída a lo largo del tiempo con *Star Wars* y con ello el hecho de ser la mejor película del género de la ciencia ficción se convierte más en una posibilidad que en una realidad. Sin lugar a dudas coincidimos con Mas cuando comenta que la saga definitivamente es la más influyente dentro del género.

Otro punto en el cual la narrativa transmedia de *Star Wars* podría debilitarse es en contar con un canon alternativo de historias que fueron dejadas de lado

para acomodar el escenario a las nuevas películas. Si bien los expertos entrevistados en su mayoría estuvieron de acuerdo en que estas historias sí pertenecían a la narrativa transmedia y colaboraban en la comprensión de la historia para nuevos seguidores, hay que resaltar un punto muy importante que añadieron Mas y Rojas: el tema de la herencia y el boca a boca para transmitir la historia.

Este último punto habla de la importancia de la participación de los fans dentro de la narrativa transmedia de *Star Wars*. Sotelo (2016) mencionaba que:

La vida de la transmedia reside en gran parte en el público que la consume y retroalimenta, pero no un público solitario, aislado y resguardado en el hogar, sino una audiencia que va al encuentro de otros que también comparten sus intereses (p.149)

Reafirmamos lo dicho por Sotelo, puesto que a algunas deficiencias o debilidades que pueda tener *Star Wars* a nivel transmediático, los fans pueden brindar una solución opcional. De esto que la existencia de un canon alternativo se vuelve una fortaleza gracias a sus fans, ya que son ellos quienes pueden guiar a nuevos seguidores de la franquicia.

Algo similar sucede con la línea de tiempo en base al estreno de las películas de *Star Wars*. Si bien no hubo una posición que prevalezca entre los expertos, consideramos definitivamente que estrenar una saga de esa forma hoy sería muy complicada de seguir. *Star Wars* se mantienen en el tiempo gracias a sus fans y debido a que ellos mismos crean distintos modos de ver las películas para que nuevos seguidores puedan disfrutar los giros argumentales. La participación de las audiencias se presenta de manera muy permanente al grado de realizar este tipo de arreglos dentro de la historia y su modo prosumidor que genera más contenido de calidad sobre la misma.

Sotelo también comentaba que en el caso de *Harry Potter* el hecho de ser una narrativa épica fantástica ayudó a que se vuelva transmediática (2016,

p. 148). No compartimos del todo este punto con la investigadora debido a que, al igual como mencionan los entrevistados, no depende del género para que una historia sea transmedia o no. Siendo *Star Wars* una space opera del género de la ciencia ficción, no fue exclusivamente eso lo que le permitió establecerse como una narrativa transmedia. Es gracias a su historia y personajes teniendo como base una rica mitología la que le permite expandirse a todos los medios posibles. Incluso, los expertos concluyen que fue más difícil para *Star Wars* debido a que en su momento el género de ciencia ficción tenía una recepción bastante incierta por parte del público.

Precisamente hablando de los personajes, encontramos una dualidad en *Star Wars*. Desde el punto de vista de los expertos, Luke fue el menos elegido como personaje favorito, pero sí como el personaje que mayor desarrollo tiene en la historia y cabe recordar que él es el protagonista de la primera trilogía. Por otro lado, un personaje favorito para los expertos es Han Solo, pero también consideran que es el que menos desarrollo tiene, algo normal debido a que es un personaje secundario. Curiosamente, el equilibrio a esta situación la trae Darth Vader a quien consideran también como personaje favorito y de mayor desarrollo en la historia junto con Luke.

Esto nos indica que el tratamiento de la historia y desarrollo de personajes no ha sido del todo adecuado, específicamente en el caso de Luke quien es con quien la audiencia debe empatizar para emprender el viaje. Esto nos deja la posibilidad de darle un mayor desarrollo en otros medios al igual que a Han Solo, ya que este último es uno de los favoritos pero se sabe muy poco de su vida. Precisamente, Disney y LucasFilms parecen haberse dado cuenta de este detalle y es por eso que el próximo año tendremos un spin-off que contará los orígenes del personaje.

Con respecto a Darth Vader, coincidimos en que sea el de mayor desarrollo y naturalmente uno de los favoritos debido a que a nivel general, *Star Wars* es la historia de su vida.

Hacer *Star Wars* para esta nueva generación sin dejar de lado a los fieles seguidores de siempre es posible utilizando los clásicos personajes de la historia para que den lugar a otros nuevos a quienes seguir. La mayoría de los autores coinciden que la aparición de al menos uno de ellos en nuevos medios que sigan con la historia sería importante.

Existe una clara tendencia hacia los cómics como un medio gráfico ideal para leer historias sobre *Star Wars*. Esto debido a su impacto visual, que según los expertos, es bastante atractivo y de fácil conexión para cualquier lector. A pesar del avance tecnológico y evolución de distintos medios, los medios impresos siguen al frente y deben ser considerados para ampliar la historia o las historias de aquellos personajes que no están del todo claras como se mencionó en el párrafo anterior.

Pérez (2016) en su investigación *Creando universos: la narrativa transmedia* reconocía una característica dentro del proceso de la narrativa transmedia: “El total de los contenidos supone más que el consumo de cada uno de ellos” (p. 67).

Reafirmamos lo que menciona el investigador ya que es la construcción del universo ficcional lo que hace referencia. Si bien la historia de *Star Wars* oficial proviene de LucasFilms, son los seguidores quienes tienen una participación clave para la funcionalidad de la narrativa transmedia, ya que ellos son quienes construyen el universo ficcional a la hora de consumir los relatos plasmados en diferentes medios. Debido a esto, son ellos quienes tienen algo de propiedad compartida sobre la historia de *Star Wars* junto con LucasFilms.

No necesariamente aquella historia que está en todos los medios posibles es sinónimo de la creación inmediata de un universo ficcional. Se necesita un público que lo consuma, de lo contrario no existirá narrativa transmedia. La base principal para que este tipo de relato funcione es la historia. Sotelo (2016) también coincide con esto: “la trasmediaticidad de un elemento se

basa fundamentalmente en la historia misma” (p. 148). Si bien la investigadora también tiene en cuenta el género como influyente dentro de la construcción de una narrativa transmedia, sabe reconocer que antes de ello está el tratamiento de una historia.

Esta última vital característica es la que permite la expansión a la televisión, videojuegos o medios digitales. Con respecto a la televisión, consideramos que las series animadas de *Star Wars* hoy en día están siendo más abiertas para todos los públicos. Los expertos afirmaron lo mismo e incluso Leon menciona que se está pasando por un proceso similar al del anime que permitió contar historias que no necesariamente eran para un público infantil por tratarse de animaciones.

La narrativa transmedia ha venido con distintas posibilidades bajo el brazo, entre ellas las plataformas virtuales que consideramos al igual que los expertos, podrían ponerle fin a la televisión como medio de programación. Absolutamente todos coincidieron en esa respuesta. Sin embargo, la contextualización que le dio Vargas dicta una realidad bastante dura en nuestro país: “Incluso a lugares en donde no llega el cine en el Perú, *Star Wars* ha estado allí gracias a la televisión”.

Consideramos que la televisión sigue siendo un medio importante para *Star Wars*, pero que tarde o temprano se verá reemplazada por un medio o plataformas más evolucionadas.

Precisamente, un medio bastante evolucionado es el de los videojuegos y la narrativa transmedia de *Star Wars* puede tener su futuro allí. Se trata de un medio muy interactivo y con una capacidad de inmersión mayor.

Sotelo (2016) comentaba sobre los videojuegos de *Harry Potter* que Electronic Arts no ha podido aprovechar la capacidad interactiva de los de este medio ni del universo ficcional y solo se ha dedicado a copiar las películas (p.144)

Esta es una realidad también con *Star Wars*. El último videojuego lanzado al mercado, *Battlefront*, es sólo un multijugador y no cuenta con el modo historia. Si bien podíamos interactuar con escenarios, soldados, rebeldes, e infinidad de elementos pertenecientes a la franquicia, nunca se aprovechó el medio para contar una propia historia.

Es muy curioso que siendo dos franquicias gigantes en el rubro del entretenimiento no hayan aprovechado aun la potencia de los videojuegos. Si bien las adaptaciones de videojuegos que tiene *Star Wars* de sus propias películas añaden detalles al universo ficcional, son mínimos.

Internet también forma parte de la narrativa transmedia debido a que son fuentes infinita de información generada incluso por propios fanáticos y transmitidas y circuladas por ellos mismos.

Sotelo (2016) mencionaba lo siguiente de las redes sociales: “El componente fundamental de las redes son los usuarios, que mediante su intercambio de información retroalimentan la experiencia” (p. 117)

Este flujo de información forma parte de la participación de las audiencias y enriquece el universo ficcional con los debates, foros, teorías, etc. Las redes sociales son básicamente las herramientas principales de interactividad que tienen los seguidores de la franquicia.

La multiplataforma de la narrativa transmedia de la franquicia *Star Wars* está siendo utilizada y aprovechada en su mayoría, aunque queda una labor a futuro en el rubro de los videojuegos y también con el hecho de aprovechar a la televisión más como soporte de plataformas virtuales que un medio de programación.

Los expertos indicaron que los prosumidores son aquellos que mantienen vigente a *Star Wars* e incluso son la base de todo. Ser un seguidor es muy diferente a ser un prosumidor. Mientras el primero puede animarse a ver una

película de la saga, el segundo prefiere crear o recrear una con su grupo de amigos también amantes de la franquicia.

Ser un prosumidor es ser un fanático 2.0, uno que contagia al resto con sus gustos, realización de fanfictions y constantemente invita a neófitos en *Star Wars* a adentrarse a su mundo.

De los prosumidores, Sotelo (2016) mencionaba lo siguiente:

En el caso de *Harry Potter*, muchos fanáticos se han convertido en prosumidor debido a que uno no sólo puede quedarse sentado y esperar a que la historia llegue sino crear su propia realidad a partir de su imaginación. No obstante, el prosumidor no es aquel que sólo se queda imaginando posibilidades a partir del producto sino que lleva esas ideas a cabo (p.140)

Coincidimos plenamente con lo planteado por Sotelo, existen infinidad de fanfictions sobre *Star Wars* que son muy populares. Los prosumidores son demasiado importantes para la franquicia debido a que contribuyen con contenido de calidad al universo ficcional que construyen los fans.

Sin embargo, al igual que los expertos, consideramos a los fanfictions como un efecto de la narrativa transmedia de *Star Wars* mas no como parte de la misma debido a que son historias no oficiales ni alternativas autorizadas por LucasFilms.

VI. CONCLUSIONES

La narrativa transmedia de *Star Wars* tiene una base sólida, un tratamiento de la historia que le permite expandirse a diversos medios y una legión de seguidores que la respalda de generación en generación. Sin embargo, posee ciertos errores que pueden ser perjudiciales hoy en la búsqueda por la continuidad de su universo ficcional.

El tratamiento de la historia de *Star Wars* es bueno, pero temas como un canon alternativo por acomodar una nueva serie de películas e historias, puede afectar el modo de comprenderla individualmente y seguir la continuidad de la misma.

El género no determina que una historia pueda ser transmedia o no. Seguramente puede brindar cierto tipo de ayuda dependiendo de cuál se trate, pero nada más.

Star Wars tiene como fortaleza una historia de corte campbelliano durante sus dos primeras trilogías. En la tercera trilogía emergente se está volviendo a aplicar el mismo corte, pero se está sintiendo una falta de originalidad y mucha semejanza a las historias tratadas antes por lo que el estilo campbelliano, si bien puede ser exitoso generalmente, no debería ser el camino que deba seguir *Star Wars* siempre.

Una buena historia con personajes bien desarrollados es la base para que toda narrativa transmedia funcione y la razón del éxito de la franquicia estudiada. De no enfocarse bien en este aspecto entonces no existirán buenas razones para que la audiencia pueda animarse a seguir la historia.

Por el lado de la multiplataforma, *Star Wars* ha aprovechado todos los medios que ha podido a lo largo de su historia, pero no completamente como se deberían. Si bien las películas son la base, el resto de medios han tenido tal evolución que aun la franquicia debe adaptarse a ellos y aprovechar sus nuevas posibilidades.

La televisión como medio de programación va camino a la desaparición. Son las plataformas digitales que se impondrán y usaran a la televisión sólo como soporte. *Star Wars* está aprovechando la programación de televisión con series animadas, pero tranquilamente puede prescindir de ella y optar por plataformas digitales como Netflix o incluso crear una propia.

Si bien los seguidores pueden colaborar a la hora de ordenar la cronología de películas de *Star Wars*, esto puede conllevar a una confusión debido a que los saltos de tiempo en la historia antes se daban de trilogía en trilogía y actualmente se hacen de película en película con los nuevos episodios y spin-offs que se están lanzando.

Los medios impresos podrían considerarse los más antiguos y que podrían estar en riesgo de desaparecer debido a la evolución de la tecnología, pero no. Tanto las novelas como los cómics tienen propiedades que siguen beneficiando de distintas maneras a la audiencia como a la historia de *Star Wars*. Las novelas explotan la imaginación y los cómics, que fueron el medio impreso idóneo, el aspecto visual de la historia de aventuras galácticas.

Star Wars no está aprovechando la potencia de los videojuegos, un medio que hoy ha obtenido un gran avance a nivel narrativo y de diseño con toques híbridos con el cine.

Internet es un medio que la franquicia lo utiliza como herramienta interactiva con el mundo. Posee contenido importante para la narrativa transmedia administrada por LucasFilms o los propios seguidores.

Por el lado de la participación de las audiencias, *Star Wars* tiene una cantidad enorme de seguidores que se mantienen muy activos frente a cualquier novedad de la historia.

La importancia de los fans es tanta que incluso ellos pueden resolver o arreglar ciertos vacíos dentro del universo ficcional a través de su labor como prosumidores.

La propiedad del universo ficcional es compartida entre LucasFilms y los seguidores de la franquicia. De estos últimos depende que la narrativa transmedia funcione y también que *Star Wars* se mantenga vigente a lo largo de la historia como también que llegue a tener un límite. Esto último podría ocurrir si es que la historia se torna poco atractiva en el intento de querer continuarla.

A pesar de la calidad que puedan tener ciertos fanfiction elaborados por prosumidores de la franquicia, estos no llegan a pertenecer a la narrativa transmedia ya que no son oficializadas por el canon principal de la historia. Son básicamente una muestra de afecto por parte de los fans hacia la historia

La narrativa transmedia de la franquicia *Star Wars* no es del todo perfecta, pero es un buen ejemplo y modelo a seguir y mejorar para contar historias.

VI. RECOMENDACIONES

A pesar de tener algunas deficiencias en su narrativa transmedia, *Star Wars* ha sido y es un enorme éxito mundial. Es justamente el mundo quien va en una constante evolución en todos sus ámbitos, entre ellos la forma de contar historias. Lamentablemente, Scolari acierta en que esta situación no se da de forma equitativa en Latinoamérica y mucho menos en Perú. Para evitar convertirnos en una industria monomediática es importante considerar a la

narrativa transmedia como una forma novedosa de contar y explotar una historia aprovechando todos los medios.

No debemos creer que cantidad es calidad. Si bien existe un aumento de estrenos de películas peruanas con respecto a otros años y estas tienen mejoras considerables en lo técnico, esto no es sinónimo que nos encontremos ante productos con un buen tratamiento de la historia.

No existe un crecimiento del cine peruano en calidad. Existen propuestas artísticas importantes y destacables cinematográficamente que son reconocidas en distintos festivales, pero son para públicos más cerrados y no para mover audiencias.

Star Wars apostó en un inicio por el género de la ciencia ficción en una época donde era impredecible su recibimiento por parte de las audiencias. Pero basándose en una historia de porte campbelliano y con personajes que invitan a seguir descubriendo más de ellos, alcanzó el éxito.

Las historias que se cuentan en películas peruanas lamentablemente no aportan suficientes razones para que el espectador desee saber más o para construir un universo ficcional y si las tuviesen no encuentran ninguna información adicional de la propia historia en otros medios. Este es un aspecto que se debe trabajar.

Con respecto al relato campbelliano, *Star Wars* no debería seguir este mismo camino nuevamente. Relatos no campbellianos pueden llegar a ser exitosos. Son un reto diferente y mayor a nivel de creatividad y giros argumentales que pueden dotar de novedad y actualización a la historia.

Por el lado de la industria audiovisual local, son muy pocos los relatos campbellianos que existen. Casi la gran mayoría del rubro del entretenimiento y que convocan a gran audiencia son un conjunto de situaciones con transiciones débiles que las enlazan. No hay consistencia a

nivel argumental. Se debe apostar por el modelo campbelliano como un punto de partida para ir dándole mayor calidad a las películas comerciales.

Se puede juzgar que este tipo de películas solo buscan la mayor recaudación de dinero sin importar el producto que se presenta en las salas de cine y, lamentablemente, es así en la mayoría de los casos.

Luego de 'Asu Mare' muchas productoras quisieron aprovechar el momento y estalló una carrera por ver quién estrenaba primero una película luego del fenómeno de Tondero. Ante esa precipitación los resultados fueron productos deficientes como 'La Cara del Diablo', 'Cementerio General', 'El pequeño seductor', 'El candidato', entre otras. Todas aprovechando e imitando de mala manera géneros como el terror adolescente o vendiendo la película de algún cómico famoso. Sí, obtuvieron buenas ganancias, pero generaron otra vez la desconfianza por parte de la audiencia hacia el cine peruano.

Se debe de dejar el prejuicio mundial que una película con intenciones de ser comercial necesariamente sufra por el lado de ser una historia sólida o coherente. *Star Wars* es un gran ejemplo que se pueden hacer películas de este tipo y con una historia bastante interesante y diferente.

Gracias a esta investigación también podemos concluir y recomendar que la narrativa transmedia puede y debe ser usada para todo tipo de géneros. Dependerá de la originalidad y el buen tratamiento que pueda tener una historia para que se desplace a todos los medios que se permita y de esta manera hacerse más conocida.

Al utilizar distintos medios para transmitir el mensaje no sólo estamos mejorando la situación de los medios audiovisuales, sino también del resto de medios que lo adaptarán de la mejor manera que su plataforma lo permita y el público lo consumirá.

Star Wars debería apostar por los cómics y maximizar sus recursos para el desarrollo de videojuegos. Ambos medios han sido capaces de mantenerse

en el tiempo y aportar cada vez más al modo de sorprender al usuario al contar historias, especialmente el segundo.

La producción y venta de cómics en el Perú es una realidad y cada vez podemos ver más de estos en los distintos quioscos de la ciudad. Se debería tener en cuenta para poder decir algo más sobre una historia, ya que su atractivo visual es muy llamativo. Por el lado de los videojuegos, ya se cuentan con institutos que dictan cursos sobre diseño de videojuegos y otras escuelas más especializadas como ArtiGames. Con esto destaco que existen las herramientas, pero se están utilizando.

Lo mismo sucede con la televisión. Para el Perú, este medio como programación está condenado a la desaparición. Habría que apostar por plataformas digitales que nos permitan volver a ver una película o encontrar más material e información sobre ella. Si bien *Star Wars* puede prescindir de la televisión y crear hasta su propia plataforma virtual, esto limitaría a muchas personas que aun no están a la vanguardia con las nuevas tecnologías o estas aun no llegan a ellas.

Finalmente, lo que cierra el ciclo de la narrativa transmedia es la participación de las audiencias. *Star Wars* tiene un gran respaldo por parte de su público que la ha acompañado desde hace 40 años, pero necesita escucharla y tenerla más en cuenta a la hora de seguir con la historia de las nueva trilogía y lo que esta repercute transmediaticamente al resto de medios.

El universo ficcional por más increíble que parezca le pertenece más a la audiencia que a la propia LucasFilms hablando netamente desde el punto de vista de la funcionalidad de la narrativa transmedia.

Star Wars debe tener un límite en algún momento. No por el hecho que la narrativa transmedia sea dañina, sino porque la historia puede llegar a desgastarse y terminar por agotar a los seguidores. Y a pesar que Disney y LucasFilms no tengan proyectado un cierre a la franquicia a nivel narrativo,

los propios seguidores lo pondrán si ya no encuentran esas razones que los motivó a seguir *Star Wars* en un comienzo.

La narrativa transmedia es el presente para contar historias en muchas partes del mundo. Es un tipo de relato que involucra a productoras con audiencias a un grado mayor en donde la reciprocidad es un factor importante que nace a partir de una buena historia.

La industria audiovisual peruana debería empezar a preocuparse más por crear historias más consistentes para el rubro del entretenimiento en vez de enfocarse tanto en el aspecto de recaudación o recuperación de ganancias. Sí se puede brindar un producto bueno y entretenido las ganancias vendrán por sí solas debido al boca a boca de los espectadores. Es así como la narrativa transmedia puede generar beneficios económicos no pensados para la industria audiovisual peruana.

No se necesita una historia perfecta, sino una que cumpla con las reglas básicas de narración y pueda brindar algo nuevo, diferente o actualizado. *Star Wars* no es perfecta, pero sí es diferente. Tampoco se pretende juzgar de manera general a todas las películas de género en el Perú, porque han habido buenos intentos, pero sus historias inician y finalizan en sólo un medio. Se debería explorar las nuevas posibilidades que la evolución de la tecnología nos permite con los nuevos medios e incluso se podría generar en ellos nuevas formas de ganancia que simplemente se ignoran por no arriesgar y apostar.

Esta investigación debería ser tomada en cuenta y ser continuada para analizar en un corto plazo si hemos progresado como industria audiovisual. Todo está en manos de los nuevos profesionales de las ciencias de la comunicación emergentes que puedan brindarle esa oportunidad de crecimiento a la industria audiovisual. Porque si somos comunicadores, pero no somos capaces de contar una historia aprovechando las herramientas de hoy, ¿para qué estamos?.

V. BIBLIOGRAFÍA

- Arnaut, R. (10 de noviembre del 2011). Worldbuilding & Mythology with @Jeff_Gomez at #SWC11 by #EraTransmedia [Archivo de video]
Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=vrryf10srfU>
- Blumenthal, H. y Xu, Y. (2012). *The Ghost Club Storyscape: Designing for Transmedia Storytelling*. Estados Unidos: Transactions on Consumer Electronics
- Campell, J. (1949). *The hero with a Thousand Faces*. New York: Bollingen Foundation
- Castro, C. (2014). *Narrativas transmedia. Entre teorías y prácticas*. Barcelona: Editorial UOC.
- Cegarra, J. (2011). *Metodología de la Investigación científica y tecnológica*. España: Ediciones Díaz de Santos.
- Costa, C. (2013). *Narrativas Transmedia Nativas: Ventajas, elementos de la planificación de un proyecto audiovisual transmedia y estudio de caso*. España: Universidad de Coruña.
- Diccionario de la Real Academia Española (2016). Televisión. España.
Recuperado de: <http://dle.rae.es/?id=ZO06n8J>
- Handler, C. (2014). *Digital Storytelling: A Creator's Guide to Interactive Entertainment*. (3.a ed.). Estados Unidos: Focal Press.
- Hayes, G. (2012). *Cómo escribir una biblia Transmedia*. Recuperado de <http://guionactualidad.uab.cat/wp-content/uploads/2013/01/Como-escribir-una-Biblia-Transmedia.pdf>
- Hernandez, R. (2014). *Metodología de la investigación* (6ª edición). México: McGraw-Hill.

- Jenkins, H. (2013). *Confessions of an Aca Fan*. . Disponible en <http://henryjenkins.org/2013/11/transmedia-101- enespangnol.html>
- Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture*. (3era ed.). España: Paidó.
- La Ferla, J. (2015). *Cine (y) digital: Aproximaciones a posibles convergencias entre el cinematógrafo y la computadora*. Argentina: Ediciones Manantial.
- Lacasa, P. (2011). *Los videojuegos: nuevas tecnologías aplicadas a la educación*. España: Morata.
- Loizate, M. (2015). *Storytelling transmedia. Factores que influyen en la participación activa del usuario en campañas publicitarias basadas en estrategias de storytelling transmedia*. Recuperado de: https://ddd.uab.cat/pub/trerecpro/2015/hdl_2072_257212/Maite_Loizate.pdf
- Lucas, A. (1976). *Hacia una teoría de la comunicación de masas*. España: Ministerio de educación.
- Martinez, J. (2015). *Star Wars. La Creación De La Trilogía Original*. España: Edición limitada.
- Parkinson, D. (2012). *100 ideas que cambiaron el cine*. Inglaterra: Blume.
- Pérez, J. (2016). *Creando universos: la narrativa transmedia*. Recuperado de: <http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/45691/6/joelperezperezTFG0116memoria.pdf>
- Romaguera, J. (1999). *El Lenguaje Cinematográfico: Gramática, Géneros, Estilos y Materiales*. España: Ediciones de la Torre
- Rose, C. (25 de diciembre del 2015). George Lucas on the "downside" of Star Wars [Archivo de video]. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=VEIrQUXm_hY
- Rose, F. (2012). *The Art of Immersion: How the Digital Generation is Remaking Hollywood, Madison Avenue, and the Way We Tell Stories*. Estados Unidos: W W Norton & Co
- Sanchez, M. (2011). *Manual esencial del guión cinematográfico*. España: Club Universitario.

- Sakaria, N. y Gaskins, K. (2016). *The 4 I's of Storytelling: a Framework for the Future*. Estados Unidos. Recuperado de: <http://futureofstorytellingproject.com/#iiii>
- Starlight Runner Entertainment (2016). *Background & transmedia production primer*. Estados Unidos. Recuperado de: <http://starlightrunner.com/transmedia>
- Scolari, C. (2013). *Narrativas Transmedia, cuando todos los medios cuentan*. España: Editorial Planeta
- Scolari, C. (2014) *Anuario AC/E de Cultura Digital*. Recuperado de: <http://www.accioncultural.es/media/DefaultFiles/flipbook/Anuario2014/files/basic-html/page73.html>
- Scolari, C. (2008) *Hipermediaciones: elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva*. España: Gedisa
- Scolari, C. (2016) *Hipermediaciones*. Estados Unidos. Disponible en: <https://hipermediaciones.com/>
- Simons, H. (2011). *El estudio de caso: Teoría y práctica*. España: Morata.
- Sotelo, A. (2016). *Transmedia, la magia de la industria: el fenómeno de Harry Potter y su constitución como narrativa transmediática que genera prosumerismo, comunidad y fidelización; tipificando así la tendencia audiovisual del siglo XXI*. Recuperado de: <http://facultad.pucp.edu.pe/comunicaciones/novedades/transmedia-la-magia-de-la-industria-el-fenomeno-de-harry-potter/>
- Vizcarra, J. (2015). *Propuesta educativa huella sostenible: un modelo de narrativa transmedia para la educación informal del desarrollo sostenible*. Recuperado de: <http://repositorio.pucp.edu.pe/index/handle/123456789/53912>
- Willis, H. (2016). *Fast Forward: The Future(s) of the Cinematic Arts*. Estados Unidos: Columbia University Press.
- Wolf, M. y Perron, B. (2003). *Introducción a la teoría del videojuego*. Nueva York: Routledge. Recuperado de:

<http://www.raco.cat/index.php/Formats/article/viewFile/257329/34442>

0

Zeiser, A. (2015) *Transmedia Marketing*. Estados Unidos: CRC Press.

ANEXOS

GUÍA DE ENTREVISTA

Fecha: _____ Hora: _____

Lugar: _____

Entrevistador: _____

Entrevistado: _____

Preguntas:

1. ¿Qué opina usted acerca de la mitología de Star Wars?
2. ¿Encuentra algún patrón argumental en las trilogías de Star Wars?
3. LucasFilms fue adquirida por The Walt Disney Company en el año 2012. Esto trajo a su vez que muchas de las historias desarrolladas fuera de las películas que expandían el universo fueran dejadas de tomar en cuenta para acomodar el escenario a la creación de una nueva trilogía. ¿Considera que, al dejar de lado historias tratadas a lo largo de 40 años, estas ya dejan de pertenecer a la narrativa transmedia de la franquicia?
4. ¿Un canon alternativo colabora en la facilidad de comprender la historia de Star Wars para nuevos seguidores?
5. A lo largo de las tres trilogías de Star Wars, ¿Cuál es su personaje favorito y cuál le parece que mayor desarrollo ha tenido?

6. ¿Considera que los personajes principales de la saga Star Wars deben estar presentes en casi todas las plataformas que la historia permita?
7. ¿Considera usted que al ser Star Wars del género de ciencia ficción tuvo mayor facilidad para desenvolver la historia en diversas plataformas?
8. ¿Algún episodio de Star Wars puede ser considerado como la mejor película del género de la ciencia ficción?
9. Las películas de Star Wars tienen una particularidad con respecto a su línea de tiempo. Una trilogía fue presentada primero para que luego se desarrollara otra en forma de precuela y actualmente se está lanzando una nueva que sigue los acontecimientos de la primera. ¿Es esto una debilidad o fortaleza para la historia?
10. Dentro de las películas de Star Wars, ¿Existió algún momento o situación que no entendió y afectó la historia para usted?
11. Si tiene que elegir entre leer una historia de Star Wars, ¿elige un cómic o una novela?
12. Aparte de ampliar la historia, ¿Qué otros beneficios tendría leer historias de Star Wars en medios impresos?
13. Star Wars se ha hecho presente en la televisión a partir de series animadas 2D y 3D. ¿Considera que esto puede condicionar al amplio público de la franquicia que considera las animaciones más dirigidas para niños?
14. ¿Cree usted que Star Wars en algún momento podría prescindir de la televisión para optar subir sus contenidos a una plataforma virtual como Netflix?
15. Los videojuegos actualmente se arriesgan a contar historias más complejas. Incluso han adoptado rasgos del lenguaje cinematográfico. ¿Son estos medios el futuro de la narrativa transmedia de Star Wars al combinar la posibilidad de un usuario espectador y un usuario participante?

16. Star Wars ha contado con videojuegos que cuentan historias que suceden entre las películas y otros que simplemente adaptan estas últimas. ¿Considera que las adaptaciones cuentan algo más de la historia o solo repiten la misma en un videojuego?
17. ¿Ha consultado en internet algún detalle de la historia de Star Wars que le provocó curiosidad?
18. Desde su punto de vista, ¿Cuál es la aportación de las redes sociales para la narrativa transmedia de Star Wars?
19. ¿Por qué considera que Star Wars fue un éxito y sigue vigente después de 40 años de su primer estreno?
20. ¿Siente que hay un mismo interés o curiosidad por la nueva trilogía en marcha de Star Wars?
21. La interactividad se refiere a cómo los fans se relacionan con los relatos transmedia y construyen en base al consumo de estos el universo ficcional. Esto es fundamental y completa el círculo de este tipo de narrativa. Sin embargo, Star Wars ha tenido reediciones de su trilogía original a lo largo del tiempo las cuales no han terminado de gustar del todo a sus fans. Debido a esto, muchos ni se preocuparon en adquirir estas versiones. ¿El universo ficcional de Star Wars pertenece a los fans o a LucasFilms desde el punto de vista de la funcionalidad de la narrativa transmedia?
22. Teniendo en cuenta que con la interactividad uno expande más el universo ficcional, ¿Debe Star Wars tener un límite sobre esto?
23. ¿Qué tan importantes son los prosumidores para una saga cinematográfica con 40 años de historia?
24. Muchos fanáticos han logrado realizar fanfictions sobre la historia, ¿Considera a estos parte de la narrativa transmedia de Star Wars o un efecto de la misma?

VARIABLE	UNIDAD TEMÁTICAS	UNIDAD SUBTEMÁTICA	ITEM	
NARRATIVA TRANSMEDIA	TRATAMIENTO DE LA HISTORIA	MITOLOGÍA	¿Qué opina usted acerca de la mitología de Star Wars?	
			¿Encuentra algún patrón argumental en las trilogías de Star Wars?	
		CANON	LucasFilm fue adquirida por The Walt Disney Company en el año 2012. Esto trajo a su vez que muchas de las historias desarrolladas fuera de las películas que expandían el universo fueran dejadas de tomar en cuenta para acomodar el escenario a la creación de una nueva trilogía. ¿Considera que, al dejar de lado historias tratadas a lo largo de 40 años, estas ya dejan de pertenecer a la narrativa transmedia de la franquicia?	
			¿Un canon alternativo colabora en la facilidad de comprender la historia de Star Wars para nuevos seguidores?	
		PERSONAJE	A lo largo de las tres trilogías de Star Wars. ¿Cuál es su personaje favorito y cuál le parece que mayor desarrollo ha tenido?	
			¿Considera que los personajes principales de la saga de Star Wars deberían estar presentes en casi todas las plataformas que la historia permita?	
		GÉNERO	¿Considera usted que al ser Star Wars del género de ciencia ficción tuvo mayor facilidad para desenvolver la historia en diversas plataformas?	
			¿Algún episodio de Star Wars puede ser considerado como la mejor película del género de la ciencia ficción?	
		MULTIPLATAFORMA	PELÍCULAS	Las películas de Star Wars tienen una particularidad con respecto a su línea de tiempo. Una trilogía fue presentada primero para que luego se desarrollara otra en forma de precuela y actualmente se está lanzando una nueva que sigue los acontecimientos de la primera. ¿Es esto una debilidad o fortaleza para la historia?
				Dentro de las películas de Star Wars, ¿Existió algún momento o situación que no entendió y afectó la historia para usted?
	MEDIOS IMPRESOS		Si tiene que elegir entre leer una historia de Star Wars, ¿elige un cómic o una novela?	
			Aparte de ampliar la historia, ¿Qué otros beneficios tendría leer historias de Star Wars en medios impresos?	
	TELEVISIÓN		Star Wars se ha hecho presente en la televisión a partir de series animadas 2D y 3D. ¿Considera que esto puede condicionar al amplio público de la franquicia que considera las animaciones más dirigidas para niños?	
			¿Cree usted que Star Wars en algún momento podría prescindir de la televisión para optar subir sus contenidos a una plataforma virtual como Netflix?	
	VIDEOJUEGOS		Los videojuegos actualmente se arriesgan a contar historias más complejas. Incluso han adoptado rasgos del lenguaje cinematográfico. ¿Son estos medios el futuro de la narrativa transmedia de Star Wars al combinar la posibilidad de un usuario espectador y un usuario participante?	
			Star Wars ha contado con videojuegos que cuentan historias que suceden entre las películas y otros que simplemente adaptan estas últimas. ¿Considera que las adaptaciones cuentan algo más de la historia o solo repiten la misma en un videojuego?	
	MEDIOS DIGITALES		¿Ha consultado en internet algún detalle de la historia de Star Wars que le provocó curiosidad?	
			Desde su punto de vista, ¿Cuál es la aportación de las redes sociales para la narrativa transmedia de Star Wars?	
	PARTICIPACIÓN DE LAS AUDIENCIAS	INMERSIÓN	¿Por qué considera que Star Wars fue un éxito y sigue vigente después de 40 años de su primer estreno?	
			¿Siente que hay un mismo interés o curiosidad por la nueva trilogía en marcha de Star Wars?	
		INTERACTIVIDAD	La interactividad se refiere a cómo los fans se relacionan con los relatos transmedia y construyen en base al consumo de estos el universo ficcional. Esto es fundamental y completa el círculo de este tipo de narrativa. Sin embargo, Star Wars ha tenido reediciones de su trilogía original a lo largo del tiempo las cuales no han terminado de gustar del todo a sus fans. Debido a esto, muchos ni se preocuparon en adquirir estas versiones. ¿El universo ficcional de Star Wars pertenece a los fans o a LucasFilms desde el punto de vista de la funcionalidad de la narrativa transmedia?	
			Teniendo en cuenta que con la interactividad uno expande más el universo ficcional, ¿Debe Star Wars tener un límite sobre esto?	
		PROSUMERISMO	¿Qué tan importantes son los prosumidores para una saga cinematográfica con 40 años de historia?	
			Muchos fanáticos han logrado realizar fanfictions sobre la historia, ¿Considera estos parte de la narrativa transmedia de Star Wars o un efecto de la misma?	

GUÍA DE ENTREVISTA

Fecha: 9.05.2017 Hora: 1:00am

Lugar: América Televisión

Entrevistador: Jordan Rodas Chaccara

Entrevistado: Aldo Miyashiro Ribeiro

Preguntas:

1. ¿Qué opina usted acerca de la mitología de Star Wars?

Star Wars es la construcción de un mundo particular con rebeldes y villanos. Darth Vader es un villano mitológico e increíble. ¿Quién no recuerda la frase '*Yo soy tu padre*'? Cosa que te da a entender que el mal pudo engendrar algo bueno también.

Hay mucho simbolismo, creo que intenta ser una explicación de la historia del mundo de alguna manera. Ese es su legado y por eso va a quedar en la historia. Después de acabar el contrato con Disney seguramente seguirán haciendo más historias porque tiene muchas posibilidades de expandirse con spin-offs, de caminar sobre su propio mundo, sobre su propio universo. Es la construcción de un mundo particular que habla de nuestro mundo.

2. ¿Encuentra algún patrón argumental en las trilogías de Star Wars?

La lucha del bien contra el mal. Creo que es un tópico de Star Wars. La toma de decisiones es importante. Todos los personajes constantemente están tomando decisiones y no siempre las más acertadas. Hay un patrón de construcción de guion que, más allá del bien y del mal, es qué es lo que hago yo por el bien y qué es lo que hago yo por el mal y las consecuencias con los hechos. Darth Vader es un villano hasta el final. En esencia los personajes son muy puros: los buenos son muy buenos y los malos son muy malos.

3. LucasFilms fue adquirida por The Walt Disney Company en el año 2012. Esto trajo a su vez que muchas de las historias desarrolladas fuera de las películas que

expandían el universo fueran dejadas de tomar en cuenta para acomodar el escenario a la creación de una nueva trilogía. ¿Considera que, al dejar de lado historias tratadas a lo largo de 40 años, estas ya dejan de pertenecer a la narrativa transmedia de la franquicia?

Son decisiones corporativas inmensas de números monstruosos. Creo que sí quedan fuera de la narrativa transmedia. Yo leí que George Lucas no estaba muy de acuerdo sobre cómo se estaba tratando su historia. Este mundo que construyo él al soltarlo pasa a otro equipo creativo que tiene que ver que la historia funcione y responda a la inversión. Los hardcore fans seguro que seguirán yendo a ver. Tienen un público muy sectorizado, muy claro y muy directo. Y dentro de este grupo, incluso al que no le gusta como se está construyendo la historia, va a verla simplemente para tener el concepto. Puede que se alejen un poco del plano inicial, pero igual la gente lo va a disfrutar.

4. ¿Un canon alternativo colabora en la facilidad de comprender la historia de Star Wars para nuevos seguidores?

No lo sé. Yo creo que más que tratar de conservar al público inicial de Star Wars es construir un nuevo público hacia el futuro. Construyen un mundo para que nunca se detenga y que se pueda sostener en el tiempo sin Mark Hamill y otros actores porque van a morir. Lamentablemente va a pasar, Carrie Fisher ya falleció. Tienen que construir muy adelante o muy atrás para poder llamar a los actores que les provoque llamar o capacitar para el mundo que están creando.

5. A lo largo de las tres trilogías de Star Wars, ¿Cuál es su personaje favorito y cuál le parece que mayor desarrollo ha tenido?

Sin duda mi favorito es Darth Vader. Me quedé impresionado de niño. Mi papá me compró la cara de Darth Vader donde por dentro venían el resto de muñequitos. Siempre me ha llamado la atención.

Sin embargo, quien ha tenido mayor desarrollo en la historia para mi es Han Solo. Es un personaje muy rico que pasa por todos los estados: es un mercenario, ayuda

a los rebeldes, que se enamora, que no se enamora, que traiciona, que no traiciona, que vuelve, etc. Y no por nada lo interpreta Harrison Ford, un actor que ha estado en las franquicias más grandes de todos los tiempos.

6. ¿Considera que los personajes principales de la saga Star Wars deben estar presentes en casi todas las plataformas que la historia permita?

Sí. Es irremplazable un Chewbacca. Pueden crear 50.000 monstruos distintos, pero no habrá otro como él. Hasta ahora la gente repite y juega sobre cómo hablaba Yoda. Son personajes que marcan un derrotero imposible de igualar.

7. ¿Considera usted que al ser Star Wars del género de ciencia ficción tuvo mayor facilidad para desenvolver la historia en diversas plataformas?

No, creo que al revés, tuvo mayor dificultad. Creo que la ciencia ficción es un género que tiene seguidores, pero también muchos detractores y mucha gente que ni se acerca al género. El mérito de Star Wars es haber hecho ciencia ficción familiar lo cual es muy complicado. Tú ves cualquier película de ciencia ficción y se segmenta rápidamente hacia un público muy clarito. En cambio Star Wars se abrió y todos van a verla. El padre disfrazado de Darth Vader, el hijo de Han Solo, etc. El mérito es haber construido un mundo amable para el hombre adulto que le gusta la ciencia ficción y para el niño que busca una historia de aventuras.

8. ¿Algún episodio de Star Wars puede ser considerado como la mejor película del género de la ciencia ficción?

Sí, a pesar de que no vea tanta ciencia ficción, creo que sí. Todos dicen que la mejor fue el Imperio Contrataca, pero la considero más adulta. Yo prefiero 'El regreso del Jedi' porque la pude ver en el cine.

9. Las películas de Star Wars tienen una particularidad con respecto a su línea de tiempo. Una trilogía fue presentada primero para que luego se desarrollara otra en forma de precuela y actualmente se está lanzando una nueva que sigue los acontecimientos de la primera. ¿Es esto una debilidad o fortaleza para la historia?

Depende, creo que debilidad. Yo la haría de otra manera. Me hubiera gustado que la cuenten cronológicamente y los spin-offs como intermedios dentro de esa sucesión. Creo que así sería mejor para crear expectativa y entender la historia.

10. Dentro de las películas de Star Wars, ¿Existió algún momento o situación que no entendió y afectó la historia para usted?

No, vi la trilogía original y las demás las vi en la casa con mis hijos. Considero que las precuelas no son tan buenas, no tienen ningún personaje que recuerdes con gran emoción y eso que han tenido a buenos actores en cada caso.

11. Si tiene que elegir entre leer una historia de Star Wars, ¿elige un cómic o una novela?

Definitivamente un cómic. Una novela va a depender exclusivamente del narrador. En cambio, el cómic puede ser una historia que, sin talento del narrador, puede funcionar. Salvo que le encargues la novela a Vargas Llosa.

12. Aparte de ampliar la historia, ¿Qué otros beneficios tendría leer historias de Star Wars en medios impresos?

Generan un tipo de información que puede ser muy valiosa. Yo siempre me peleo con los chicos que converso para que lean o investiguen, que va a mejorar su condición en una serie de eventos y posibilidades. Pero a veces no les gusta leer, entonces les digo que vean películas, que compren comics, etc, porque va a ser otro tipo de información que les va a llegar, que es muy valiosa y les puede consolidar en un espacio en el que puedas desarrollarte creativamente.

13. Star Wars se ha hecho presente en la televisión a partir de series animadas 2D y 3D. ¿Considera que esto puede condicionar al amplio público de la franquicia que considera las animaciones más dirigidas para niños?

No. Creo que los códigos están tan claros que el fanático de Star Wars va a poder elegir dentro de todo el material que tiene. El que ve el episodio 8 no necesariamente va a jugar con los Legos de SW. Es una propuesta que intenta ser todificadora para

poder llegar al mayor rango posible. Star Wars es una película y un feudo importante creativo, pero también es un negocio. Se busca que el público consuma todo lo relacionado a la saga.

14. ¿Cree usted que Star Wars en algún momento podría prescindir de la televisión para optar subir sus contenidos a una plataforma virtual como Netflix?

De todas maneras, la televisión va a morir. En el resto del mundo hay puras plataformas digitales. Mis hijos ni ven televisión. Ellos me hablan de Netflix, de Bling, que conocen a tal youtuber, etc. La televisión ya no es cómo antes que juntaba a la familia, es sólo un medio más. Yo creo que Star Wars puede incluso generar su propia plataforma y subir todo su contenido.

15. Los videojuegos actualmente se arriesgan a contar historias más complejas. Incluso han adoptado rasgos del lenguaje cinematográfico. ¿Son estos medios el futuro de la narrativa transmedia de Star Wars al combinar la posibilidad de un usuario espectador y un usuario participante?

Sí, ya hay intentos. Yo jugué un Batman en Playstation que ya es un intento de comenzar a jugar y ser participe en el guion de la historia del juego. No está totalmente desarrollado, pero ya es un intento. Es un camino definitivo.

16. Star Wars ha contado con videojuegos que cuentan historias que suceden entre las películas y otros que simplemente adaptan estas últimas. ¿Considera que las adaptaciones cuentan algo más de la historia o solo repiten la misma en un videojuego?

Sí, le da una posibilidad al fan de tener un alcance de algo más que el cine. Aporta un valor agregado. No creo que el juego supere a la película. Puede superarlo técnicamente, pero la historia de ese juego partió de un guion. Pongo de ejemplo a Lara Croft que es algo que pasó a la inversa. Un gran juego, pero una decepción en las películas.

17. ¿Ha consultado en internet algún detalle de la historia de Star Wars que le provocó curiosidad?

No, no he tenido necesidad.

18. Desde su punto de vista, ¿Cuál es la aportación de las redes sociales para la narrativa transmedia de Star Wars?

Como comunidad te brindan una serie de datos escondidos y temas adicionales que pasan desapercibidos de la historia. También podría haber un entendido en Disney que esté viendo las reacciones de la gente en redes sociales.

A mi me ha pasado que con la historia desarrollada la gente quiere tanto a un personaje que le doy un poco más de vida y color. Me pasó con 'Misterio' que es una serie basada en un hecho real y que de ahí se ficcionó que querían hacer 'Misterio 2', que Caradura no se muera, etc. y yo dije que no. Creo que el público tiene un límite.

19. ¿Por qué considera que Star Wars fue un éxito y sigue vigente después de 40 años de su primer estreno?

Por tener una historia de aventuras y ciencia ficción familiar para toda la familia, por contar con personajes tan ricos y fáciles de admirar y también por ser una metáfora a nuestro propio mundo.

20. ¿Siente que hay un mismo interés o curiosidad por la nueva trilogía en marcha de Star Wars?

No, es menor. De hecho creo que va a ser gradualmente menor. Con el tiempo va a haber un decrecimiento natural y un cansancio sostenido porque es un reto muy alto frente a la trilogía original. Mientras más películas hagas, más se van a comparar a las vintage. No hay forma de superar a Han Solo, Luke, la princesa Leia, Darth Vader. Todas las series que intentan hacer eso terminan generando un descontento del público.

21. La interactividad se refiere a cómo los fans se relacionan con los relatos transmedia y construyen en base al consumo de estos el universo ficcional. Esto es fundamental y completa el círculo de este tipo de narrativa. Sin embargo, Star Wars

ha tenido reediciones de su trilogía original a lo largo del tiempo las cuales no han terminado de gustar del todo a sus fans. Debido a esto, muchos ni se preocuparon en adquirir estas versiones. ¿El universo ficcional de Star Wars pertenece a los fans o a LucasFilms desde el punto de vista de la funcionalidad de la narrativa transmedia?

A LucasFilms. Los fans consumen, pero el hecho creativo le pertenece a LucasFilm. Ellos son quienes construyeron la historia y el público tiene otro tipo de participación.

22. Teniendo en cuenta que con la interactividad uno expande más el universo ficcional, ¿Debe Star Wars tener un límite sobre esto?

Debería tenerlo, pero ya la vendieron y no va a tener límite. Era hermosa así como estaba. Pienso que va a haber un desgaste natural, pero también gente que las irá a ver.

23. ¿Qué tan importantes son los prosumidores para una saga cinematográfica con 40 años de historia?

La han mantenido vigente durante el tiempo. No conozco otra historia que haya pasado tanto de generación en generación e integre a la familia a ese nivel de fanatismo.

24. Muchos fanáticos han logrado realizar fanfictions sobre la historia, ¿Considera a estos parte de la narrativa transmedia de Star Wars o un efecto de la misma?

Un efecto. Los fans participan a través del consumo de las historias y creando seguramente las propias, pero la historia original tiene un único creador.

GUÍA DE ENTREVISTA

Fecha: 16.05.2017 Hora: 8:30pm

Lugar: Madrid, vía telefónica.

Entrevistador: Jordan Rodas Chaccara

Entrevistado: Daniel Mas Ferrer

Preguntas:

1. ¿Qué opina usted acerca de la mitología de Star Wars?

Star Wars supuso un cambio total en el concepto cinematográfico y del estético con sus efectos especiales. Supo crear una mitología que viviese y creciese por muchísimos años después como ha sido hasta que ha salido la siguiente trilogía y el comienzo de la última. Esta franquicia que creó George Lucas se ha convertido en la más fructífera de la historia del cine en cuanto a transmedia se refiere. Venta de juguetes, videojuegos, comics, son ejemplo de eso.

2. ¿Encuentra algún patrón argumental en las trilogías de Star Wars?

Sí, evidentemente lo hay con la familia Skywalker y eso hace de nexo de unión con todo lo demás. Hay repetición de personajes, repetición de historias, etc. Las trilogías están concebidas como parte de un todo, ahora es otro tema si eso funciona o no.

3. LucasFilms fue adquirida por The Walt Disney Company en el año 2012. Esto trajo a su vez que muchas de las historias desarrolladas fuera de las películas que expandían el universo fueran dejadas de tomar en cuenta para acomodar el escenario a la creación de una nueva trilogía. ¿Considera que, al dejar de lado historias tratadas a lo largo de 40 años, estas ya dejan de pertenecer a la narrativa transmedia de la franquicia?

Disney tuvo un momento crítico y se levantó muy fuerte con la compra de Star Wars y Marvel. Yo creo que estas historias que dejan de lado siguen perteneciendo a su narrativa transmedia, pero ya no se le da tanta importancia como al hecho de construir la nueva trilogía. No dudo que esas historias hayan tenido un rico universo, pero ya se están haciendo otros relatos que expanden la historia desde el punto de vista de Disney. Claro ejemplo es tener Rogue One, una película del universo de Star Wars.

4. ¿Un canon alternativo colabora en la facilidad de comprender la historia de Star Wars para nuevos seguidores?

El que haya más historias del universo de Star Wars de todas maneras captará nuevos seguidores. Aunque yo creo que la historia se transmite de fans a fans, de generación en generación, los padres que han ido a ver las originales al cine se la transmiten a sus hijos. No solo son los medios que hacer que uno se enganche con una historia. Aunque no voy a negar que seguramente existe un sector al que no le ha gustado el hecho de tener un canon alternativo, pero aun así va a ver las nuevas películas.

5. A lo largo de las tres trilogías de Star Wars, ¿Cuál es su personaje favorito y cuál le parece que mayor desarrollo ha tenido?

Mi favorito es Han Solo, creo que es el personaje favorito de todos los fans de Star Wars. Luke me parece que, a pesar de ser el protagonista, no tuvo el carisma y frescura que tenía Han solo. El que tiene mayor desarrollo es Darth Vader porque ha tenido más metraje y se ha profundizado más en su vida con las precuelas.

6. ¿Considera que los personajes principales de la saga Star Wars deben estar presentes en casi todas las plataformas que la historia permita?

No creo que deban estar presentes todos. Un videojuego como *Battlefront* incluye a algunos héroes clásicos que te dan un poco más de fuerza como producto. En Rogue One pasa igual, pero creo que lo que se pretende es alejarse de todo y utilizar un poco a estos personajes clásicos para seguir empujando la historia. Si aparecen algunos que sean los que tengan y puedan aparecer. Creo que deberían enfocarse más en reforzar la mitología y mantenerla porque los cameos si bien serán cosas que los fans de siempre agradecerán, los nuevos fans no le tomarán tanta importancia.

7. ¿Considera usted que al ser Star Wars del género de ciencia ficción tuvo mayor facilidad para desenvolver la historia en diversas plataformas?

No creo que dependa del género. Creo que sí por su propia mitología. Es una ciencia ficción maravillosa que marca en la historia del cine. Su aspecto fantástico es

determinante para crear merchandising y para generar contenido transmedia. Siempre es más atractivo comprar juguetes de criaturas, stormtroopers, etc.

8. ¿Algún episodio de Star Wars puede ser considerado como la mejor película del género de la ciencia ficción?

Es algo complejo de determinar. Mi favorita es 'El Imperio Contraataca'. Star Wars supuso el gran cambio en el género. Abrió la ciencia ficción hacia el público en general, cosa que anteriormente no era posible y eso es gracias a la historia, su desarrollo visual y a los efectos especiales de Industrias Light & Magic. Evidentemente sí creo que fue una de las más influyentes en el cine, pero a nivel de guion y trama no creo que esté a la altura de otras películas de ciencia ficción.

9. Las películas de Star Wars tienen una particularidad con respecto a su línea de tiempo. Una trilogía fue presentada primero para que luego se desarrollara otra en forma de precuela y actualmente se está lanzando una nueva que sigue los acontecimientos de la primera. ¿Es esto una debilidad o fortaleza para la historia?

No es una fortaleza que la historia esté contada de esta manera. Considero que es mejor si lo cuentas todo desde un principio como una narrativa construida. Sí George Lucas ya hubiese tenido ya pensado sus 9 episodios, pues lo lógico era empezar desde el inicio.

Encima supone un problema visual porque las precuelas que son antes de la trilogía original tienen mejores efectos y es extraño cuando ves todo en conjunto. También cambió la narrativa, por ejemplo los jedi que en un inicio eran como caballeros medievales pasaron a ser personas más frías y con un lenguaje más complejo casi como ser superiores.

10. Dentro de las películas de Star Wars, ¿Existió algún momento o situación que no entendió y afectó la historia para usted?

Sí, hay fallos argumentales. Uno que detecto es el cambio de la filosofía jedi, no la entendí. Me parecía que llevar las espadas laser que se asemejan al de los

caballeros medievales junto a su código era genial, pero en las precuelas se notó un estilo bastante frío y diferente hasta común.

Otra cosa que nunca entenderé ¿quién patrocina al Imperio?. Sinceramente con el último episodio esto que reconstruyan la Estrella de la Muerte, que hagan planetas de la muerte, que todo de la muerte, que los rebeldes solo vayan con quince naves porque no se ven más, mientras que los enemigos van con miles de ellas y son destrozados y fin. Posteriormente los rebeldes siguen con sus quince naves pero el Imperio vuelve con destructores inmensos, miles de naves más, etc. No sé quien patrocina al Imperio y tampoco por qué siendo tantos no pueden aplastar a los rebeldes. No le encuentro mucha lógica. Si un villano muere, muere.

Una cosa que me sacó del último episodio fue que el personaje de Finn que dice saber el código de entrada del Imperio, luego diga que no es cierto y que tengan que amenazar a una oficial para que se lo de. Me pareció muy lamentable y un chiste gratuito.

11. Si tiene que elegir entre leer una historia de Star Wars, ¿elige un cómic o una novela?

Seguramente elegiría comic. Star Wars se creó como una obra audiovisual que quizá lo más cercano a su origen en el cine es el cómic.

12. Aparte de ampliar la historia, ¿Qué otros beneficios tendría leer historias de Star Wars en medios impresos?

Conseguir nuevos fans. Hay gente que, por sorprendente que suene, no tiene acceso a las películas y sí a un comic o libros de Star Wars. A partir de allí pueden hacerse fans y seguir la historia.

13. Star Wars se ha hecho presente en la televisión a partir de series animadas 2D y 3D. ¿Considera que esto puede condicionar al amplio público de la franquicia que considera las animaciones más dirigidas para niños?

Creo que los seguidores de Star Wars que crecieron con las películas y los juguetes pueden ver tranquilamente estas series. Hay tanto a nivel transmedia con lo que se puede disfrutar y seguir Star Wars, eso los fans lo tienen clarísimo. Lo que sí puede condicionar al público es el contenido y creo que está afectando. Las últimas películas no están aun al nivel de lo hecho por George Lucas.

14. ¿Cree usted que Star Wars en algún momento podría prescindir de la televisión para optar subir sus contenidos a una plataforma virtual como Netflix?

Prescindir de la televisión en señal abierta por ir a una plataforma virtual, es algo complejo. Hay que recordar que los televisores hoy en día son monitores o mejor dicho Smart Tv. Todas las productoras se están yendo a las plataformas virtuales. Estas son el futuro del cine. La televisión como programación creo que está en declive, pero como medio aun puede servir para reproducir, curiosamente, las plataformas virtuales. Star Wars, en ese sentido, puede prescindir de la televisión definitivamente.

15. Los videojuegos actualmente se arriesgan a contar historias más complejas. Incluso han adoptado rasgos del lenguaje cinematográfico. ¿Son estos medios el futuro de la narrativa transmedia de Star Wars al combinar la posibilidad de un usuario espectador y un usuario participante?

Sí, hasta hace unas décadas la forma de contar historias más complejas ha sido el manga y el animé. Hoy los videojuegos están llegando a ese momento. Te brinda más libertad crear un videojuego y posibilita una experiencia que el usuario viva en persona. Star Wars podría hacerlo, pero aun no tiene un videojuego que vaya por ese camino. Seguramente en el futuro logrará hacerlo. También mucha atención a los juegos de mesa que están volviendo con mucha fuerza y son parte de la narrativa transmedia.

16. Star Wars ha contado con videojuegos que cuentan historias que suceden entre las películas y otros que simplemente adaptan estas últimas. ¿Considera que las adaptaciones cuentan algo más de la historia o solo repiten la misma en un videojuego?

Siempre en un videojuego habrá más contenido. Es como un libro, siempre habrá más detalles. El hecho de moverte libremente por ti mismo en los ambientes de Star Wars te da mayor información y detalles que cuenten algo más de la historia en si.

17. ¿Ha consultado en internet algún detalle de la historia de Star Wars que le provocó curiosidad?

Sí, siempre he consultado datos por curiosidad de la historia. A Wikipedia accedemos todos siempre.

18. Desde su punto de vista, ¿Cuál es la aportación de las redes sociales para la narrativa transmedia de Star Wars?

Siempre aportan a todo las redes sociales, es el parque de hace años. Es donde la gente se reúne, comenta, etc. Hablan sobre hipótesis, teorías con cada cosa nueva que saque Star Wars. Los debates, discusiones y movimiento genera flujo de información y transmedia y eso es algo positivo para Star Wars.

19. ¿Por qué considera que Star Wars fue un éxito y sigue vigente después de 40 años de su primer estreno?

Porque el momento en que surgió fue el indicado. Se juntó una historia de caballeros y princesas, pero contada en un futuro espacial. Algo que era totalmente nuevo y fantástico con efectos especiales innovadores. Todas estas cosas se juntan con otras y la convierten en la saga de culto que es y que se mantiene vigente gracias al respaldo de sus fans.

20. ¿Siente que hay un mismo interés o curiosidad por la nueva trilogía en marcha de Star Wars?

Sí, existe el mismo interés por parte de los fans y los fans heredados. Aunque no creo que atraigan a gente nueva que no haya recibido esa cultura de Star Wars. El tema de herencia es muy importante. Aunque con el resto de contenido transmedia que puede ser genérico, tal vez se pueda atraer la atención de nuevos fans.

21. La interactividad se refiere a cómo los fans se relacionan con los relatos transmedia y construyen en base al consumo de estos el universo ficcional. Esto es fundamental y completa el círculo de este tipo de narrativa. Sin embargo, Star Wars ha tenido reediciones de su trilogía original a lo largo del tiempo las cuales no han terminado de gustar del todo a sus fans. Debido a esto, muchos ni se preocuparon en adquirir estas versiones. ¿El universo ficcional de Star Wars pertenece a los fans o a LucasFilms desde el punto de vista de la funcionalidad de la narrativa transmedia?

Le pertenece a los fans porque ellos siguen siendo fieles, sólidos y firmes a su contenido, pero a muchos no les gusta mucho lo que se está haciendo ahora. Pero eso no significa que no te guste toda la obra. Disney debe leer bien a sus fans y saber lo que están pidiendo porque de lo contrario pueden caer en fracaso. LucasFilms está en las manos de los fans.

22. Teniendo en cuenta que con la interactividad uno expande más el universo ficcional, ¿Debe Star Wars tener un límite sobre esto?

Toda franquicia le gusta tener control sobre su marca, pero creo que no pueden. No hay forma de controlar esa expansión. Si lo hacen, sería ir en contra de la propia transmedia, cortar contenido, dejar de producir. Esto naturalmente haría que se pierdan seguidores.

23. ¿Qué tan importantes son los prosumidores para una saga cinematográfica con 40 años de historia?

Son importantes y no han perdido prosumidores, han ganado más. Las personas que inicialmente vieron las películas siguen vivas y ahora son sus hijos quienes gustan también de la historia. El camino es que sigan haciendo contenido nuevo y diferente para conseguir más prosumidores que mantengan en pie esta nueva trilogía.

24. Muchos fanáticos han logrado realizar fanfictions sobre la historia, ¿Considera a estos parte de la narrativa transmedia de Star Wars o un efecto de la misma?

Todo el contenido que hacen los fans sobre la historia es un efecto de la narrativa transmedia de Star Wars. Es un contenido positivo, original y atractivo que no hace daño ni molesta, pero no es parte de la narrativa transmedia.

GUÍA DE ENTREVISTA

Fecha: 15.05.2017 Hora: 2:55pm

Lugar: Escuela Peruana de la Industria Cinematográfica

Entrevistador: Jordan Rodas Chaccara

Entrevistado: Isaac León Frías

Preguntas:

1. ¿Qué opina usted acerca de la mitología de Star Wars?

Yo creo que se trata de una saga que ha dado en el clavo en el sentido de dar cuenta de personajes, situaciones, historias y conflictos que provienen de fuentes muy antiguas, incluso arcaicas. Literatura antigua, leyendas y mitos que se actualizan en el medio cinematográfico. Ya desde el primer episodio podíamos ver que estábamos frente a una historia de ciencia ficción proyectada a un futuro incierto, porque la película empieza con 'hace mucho tiempo en una galaxia muy muy lejana', ¿el narrador en donde se sitúa?. Es un mundo alterno donde hay permanencias antiguas como los trajes que corresponden a reinos medievales de caballeros, princesas o magos. La espada que no es la tradicional sino es un laser. ¿Pero por qué espada? En un futuro así uno pensaría que la espada no tiene lugar como arma. Es un mundo muy rico.

2. ¿Encuentra algún patrón argumental en las trilogías de Star Wars?

Sí. Está la figura del héroe que está sometido a ciertas pruebas, que tiene que seguir un recorrido para legitimarse, la figura del enemigo que además en este caso es la figura paterna disfrazada durante un tiempo, las fuerzas de las civilizaciones enfrentadas. Hay unos datos que remiten a la experiencia humana vista por encima de la historia a lo largo del tiempo: el crecimiento, la afirmación, la independencia, pero también las relaciones tensas o conflictivas entre las sociedades. También hay dato clave que son los lazos familiares en toda la historia.

3. LucasFilms fue adquirida por The Walt Disney Company en el año 2012. Esto trajo a su vez que muchas de las historias desarrolladas fuera de las películas que expandían el universo fueran dejadas de tomar en cuenta para acomodar el escenario a la creación de una nueva trilogía. ¿Considera que, al dejar de lado historias tratadas a lo largo de 40 años, estas ya dejan de pertenecer a la narrativa transmedia de la franquicia?

Siguen siendo parte. Las historias que se hicieron ya contienen parte de los elementos de aquellas que aun no estaban armadas. Aun cuando se dejan de lado,

no están eliminadas. Ahora, ¿ese dejar de lado será definitivo? Podría retomarse más adelante.

4. ¿Un canon alternativo colabora en la facilidad de comprender la historia de Star Wars para nuevos seguidores?

Yo creo que los fans tienen capacidad de adaptación. Salvo que se fuercen demasiado las cosas ahí sí puede haber un distanciamiento. Yo creo que dentro de algunos límites se puede aceptar un canon alternativo.

5. A lo largo de las tres trilogías de Star Wars, ¿Cuál es su personaje favorito y cuál le parece que mayor desarrollo ha tenido?

Mi favorito creo que es Han Solo, era un personaje muy atractivo y el más libre y moderno de todos. Hasta cierto punto, los más desarrollados son Darth Vader y Luke Skywalker.

6. ¿Considera que los personajes principales de la saga Star Wars deben estar presentes en casi todas las plataformas que la historia permita?

No necesariamente.

7. ¿Considera usted que al ser Star Wars del género de ciencia ficción tuvo mayor facilidad para desenvolver la historia en diversas plataformas?

Yo creo que el género ayuda. En esta época donde la epica del espacio y de los superhéroes es muy atractiva facilita las cosas. En este caso entramos a un mundo de imaginación mucho más libre menos sujeto a las limitaciones que podrían tener géneros en los cuales este margen de libertad imaginativa es menor.

8. ¿Algún episodio de Star Wars puede ser considerado como la mejor película del género de la ciencia ficción?

A mi la que me sigue gustando es 'El Imperio Contraataca'. ¿Ser la mejor de la ciencia ficción? Es algo difícil determinar porque el género es muy amplio. Hay películas buenísimas del género, pero son diferentes como Alien de Riddley Scott.

Pero si considero que 'El Imperio Contraataca' es una de las mejores, sin ninguna duda.

9. Las películas de Star Wars tienen una particularidad con respecto a su línea de tiempo. Una trilogía fue presentada primero para que luego se desarrollara otra en forma de precuela y actualmente se está lanzando una nueva que sigue los acontecimientos de la primera. ¿Es esto una debilidad o fortaleza para la historia?

Creo que está por comprobarse. Si seguimos la tradición, diríamos que es una debilidad, porque lo que uno espera es la continuidad y no que te saquen y te devuelvan al pasado. Es riesgoso hasta para la propia industria porque un fracaso puede quebrar una solidez. Si Star Wars fracasa ¿que no puede fracasar?

10. Dentro de las películas de Star Wars, ¿Existió algún momento o situación que no entendió y afectó la historia para usted?

Supongo que sí, pero no es algo que tenga claro en estos momentos.

11. Si tiene que elegir entre leer una historia de Star Wars, ¿elige un cómic o una novela?

Me inclino por el cómic porque visualiza y creo que Star Wars es una historia muy visual. Creo que es un medio muy apropiado para seguirla, aunque debería ser un comic bien extenso.

12. Aparte de ampliar la historia, ¿Qué otros beneficios tendría leer historias de Star Wars en medios impresos?

El comic tiene el atractivo visual que tiene capacidad de conexión mucho más con la gente joven. Hay más disposición de seguir un comic que una novela, sin menospreciar a esta última.

13. Star Wars se ha hecho presente en la televisión a partir de series animadas 2D y 3D. ¿Considera que esto puede condicionar al amplio público de la franquicia que considera las animaciones más dirigidas para niños?

Un poco. Aquí si bien eso es tradicional, me parece que el anime japonés ha rescatado para un público no infantil el mundo de la animación. Creo que eso favorece a que haya una gran apertura en conjunto con el desarrollo y avance de la animación.

14. ¿Cree usted que Star Wars en algún momento podría prescindir de la televisión para optar subir sus contenidos a una plataforma virtual como Netflix?

Sí, puede ser. La televisión está siendo cada vez más absorbida y creo que lo podemos ver en pocos años.

15. Los videojuegos actualmente se arriesgan a contar historias más complejas. Incluso han adoptado rasgos del lenguaje cinematográfico. ¿Son estos medios el futuro de la narrativa transmedia de Star Wars al combinar la posibilidad de un usuario espectador y un usuario participante?

Creo que sí, apuntan a eso. Evidentemente va a ser una de las formas mediáticas más participativas.

16. Star Wars ha contado con videojuegos que cuentan historias que suceden entre las películas y otros que simplemente adaptan estas últimas. ¿Considera que las adaptaciones cuentan algo más de la historia o solo repiten la misma en un videojuego?

Siempre hay algo que aportar. A nivel transmediatico aporta sin duda. No tanto lo sustancial, pero enriquece el universo con cosas mínimas o algún determinado momento imperceptible.

17. ¿Ha consultado en internet algún detalle de la historia de Star Wars que le provocó curiosidad?

Sí, claro.

18. Desde su punto de vista, ¿Cuál es la aportación de las redes sociales para la narrativa transmedia de Star Wars?

Creo que hay universo de Star Wars que necesita ser explorado dentro de este punto, considero que los foros y el debate siempre aportan. Definitivamente, Star Wars es un fenómeno transmediático muy peculiar y único en características.

19. ¿Por qué considera que Star Wars fue un éxito y sigue vigente después de 40 años de su primer estreno?

Porque supo tener una historia que supero todas las expectativas de la audiencia. Ofrece una suerte de universo lleno de posibilidades, mitología, etc. Hay una riqueza grande de elementos.

20. ¿Siente que hay un mismo interés o curiosidad por la nueva trilogía en marcha de Star Wars?

Sí, aun hay interés.

21. La interactividad se refiere a cómo los fans se relacionan con los relatos transmedia y construyen en base al consumo de estos el universo ficcional. Esto es fundamental y completa el círculo de este tipo de narrativa. Sin embargo, Star Wars ha tenido reediciones de su trilogía original a lo largo del tiempo las cuales no han terminado de gustar del todo a sus fans. Debido a esto, muchos ni se preocuparon en adquirir estas versiones. ¿El universo ficcional de Star Wars pertenece a los fans o a LucasFilms desde el punto de vista de la funcionalidad de la narrativa transmedia?

A ambos. El creador es el dueño intelectual, pero los consumidores también somos dueños del producto y eso aplica para todo el cine. Aquí hay una especie de fervor colectivo casi religioso por parte de los consumidores.

22. Teniendo en cuenta que con la interactividad uno expande más el universo ficcional, ¿Debe Star Wars tener un límite sobre esto?

Es algo difícil responder. Hay un riesgo monopólico. Si llega Star Wars convertirse en una religión llevada a un extremo de militancia excluyente, pues no me parece.

23. ¿Qué tan importantes son los prosumidores para una saga cinematográfica con 40 años de historia?

Es importante. Yo no soy partidario de algún tipo de fanatismo. Hay que siempre que mantener un cierto grado de lucidez frente a todo que no cierren las puertas a otras posibilidades.

24. Muchos fanáticos han logrado realizar fanfictions sobre la historia, ¿Considera a estos parte de la narrativa transmedia de Star Wars o un efecto de la misma?

Son parte. Una parte marginal si se podría decir porque se integran a un universo discursivo, aunque solo una pequeña parte.

GUÍA DE ENTREVISTA

Fecha: 10.05.2017 Hora: 2:55pm

Lugar: Lima - videollamada

Entrevistador: Jordan Rodas Chaccara

Entrevistado: Jorge Rojas Traverso

Preguntas:

1. ¿Qué opina usted acerca de la mitología de Star Wars?

Está bien marcada la temática del bien y el mal, en eso se basa todo. Me parece muy interesante que a nivel cinematográfico y narrativo haya perdurado tanto que hasta se ha vuelto como una especie de religión siendo incluso el modo de vivir en algunas personas. La filosofía de Star Wars al igual que su mitología. A pesar de que hayan muchas otras películas que intenten algo similar, la de Star Wars es única

2. ¿Encuentra algún patrón argumental en las trilogías de Star Wars?

El bien y el mal como en todas las películas. Que el bien se imponga al mal o que el mal destruya al bien. Es un argumento fácil de seguir para quien se anime a ver alguna película de Star Wars.

3. LucasFilms fue adquirida por The Walt Disney Company en el año 2012. Esto trajo a su vez que muchas de las historias desarrolladas fuera de las películas que expandían el universo fueran dejadas de tomar en cuenta para acomodar el escenario a la creación de una nueva trilogía. ¿Considera que, al dejar de lado historias tratadas a lo largo de 40 años, estas ya dejan de pertenecer a la narrativa transmedia de la franquicia?

No, al contrario. Yo creo que la narrativa transmedia no necesariamente debería seguir una misma historia. Estos relatos dejados de lado considero que aun siguen siendo parte de la transmedia. Incluso existen otros cómics de otras franquicias en donde un personaje tiene muchísimos orígenes diferentes y aun así aporta a la historia.

4. ¿Un canon alternativo colabora en la facilidad de comprender la historia de Star Wars para nuevos seguidores?

Yo creo que sí colabora. Star Wars es una mina de oro dejando de lado lo cinematográfico. Incluso así tenga más de un canon alternativo, la fortaleza principal

de Star Wars para los nuevos seguidores es el boca a boca que se transmite entre familia y amigos. Hoy por hoy, es muy difícil tratar de engancharse a una saga y Star Wars es la excepción gracias a cada generación de fans que tiene.

5. A lo largo de las tres trilogías de Star Wars, ¿Cuál es su personaje favorito y cuál le parece que mayor desarrollo ha tenido?

Considero que Darth Vader es mi favorito junto a Luke. También me encanta Yoda por su sapiencia, sabiduría y porque fue una bonita sorpresa cuando lo vi pelear en el episodio 2. Pero considero que el de mayor desarrollo es Darth Vader porque tratamos su historia durante los 6 primeros episodios de la saga.

6. ¿Considera que los personajes principales de la saga Star Wars deben estar presentes en casi todas las plataformas que la historia permita?

No, creo que se debe evolucionar. Los personajes de la trilogía original lo hicieron bien en su época, pero ¿estancarse en ellos?. Si comienzas a utilizar los mismos personajes durante más décadas dudo mucho que se llame la atención de nuevas generaciones. Pueden tener un papel importante, pero tiene que haber vida después de ellos para Star Wars.

7. ¿Considera usted que al ser Star Wars del género de ciencia ficción tuvo mayor facilidad para desenvolver la historia en diversas plataformas?

No. Es un plus interesante, pero no determinante. Más allá del género, lo que convenció fue la historia y las motivaciones de los personajes. La gente está enamorada de la historia, de los personajes y del mensaje que brinda la saga.

8. ¿Algún episodio de Star Wars puede ser considerado como la mejor película del género de la ciencia ficción?

Hay buenas películas de ciencia ficción y ahora cada vez sacan más. Creo que sí podría entrar en la categoría de historia y guion alguna de las películas de Star Wars como una de las mejores de la ciencia ficción.

9. Las películas de Star Wars tienen una particularidad con respecto a su línea de tiempo. Una trilogía fue presentada primero para que luego se desarrollara otra en forma de precuela y actualmente se está lanzando una nueva que sigue los acontecimientos de la primera. ¿Es esto una debilidad o fortaleza para la historia?

Es una debilidad para la historia y sobretodo para cautivar nuevos fanáticos. Aunque sus fans lo han hecho una fortaleza porque si tú le dices a un fan que vea las películas del episodio uno al siete, ellos te van a corregir con el orden de estreno que tuvieron.

Para la nueva generación y potenciales nuevos fanáticos va a ser complicado. Hoy en día la gente se queja que primero saquen una película y que luego saquen otra contando los orígenes. Imagínate cómo sería Star Wars ahora. Ellos han sacado primero la cuatro, cinco y seis siendo esta última el final de la historia. Lo considero un suicidio narrativo que cuentes el final y después todo lo que pasó antes. No niego que sea interesante, pero creo que el espectador quiere las cosas en orden. Son muy sensibles a este tema.

10. Dentro de las películas de Star Wars, ¿Existió algún momento o situación que no entendió y afectó la historia para usted?

En lo personal, no. Creo que cualquier persona no fanática que vea alguna de las nuevas películas de Star Wars se puede sentir en el limbo. Esto debido a que las últimas que se han estrenado han sido la uno, dos, tres, siete y una que cuenta hechos anteriores que enlazan con la cuatro. Esto afecta cualquiera de los momentos de la historia. Pero si ves la foto completa entonces el desarrollo de la historia, personajes, motivaciones, situaciones, etc. te darás cuenta que todo está claro y en orden.

11. Si tiene que elegir entre leer una historia de Star Wars, ¿elige un cómic o una novela?

Elijo el cómic. Me parece que por el universo que tiene Star Wars y por el espíritu propio de la historia ayudaría mucho que sea plasmado gráficamente.

12. Aparte de ampliar la historia, ¿Qué otros beneficios tendría leer historias de Star Wars en medios impresos?

Básicamente en los comics lo visual y en las novelas la imaginación. En el primero ves todo aquello que se puede leer y en el segundo puedes imaginar todo aquello que está escrito y armarlo a tu manera. Incentivan la claridad y creatividad por la historia.

13. Star Wars se ha hecho presente en la televisión a partir de series animadas 2D y 3D. ¿Considera que esto puede condicionar al amplio público de la franquicia que considera las animaciones más dirigidas para niños?

No, y me parece inteligente lo de Disney realizando películas o series animadas para captar más seguidores. Todo parte de una estrategia. Además hoy en día la gente adulta ve más animaciones que antes. Por ejemplo DC y Warner producen películas de animación de temas algo más serios dentro del universo de sus superhéroes.

14. ¿Cree usted que Star Wars en algún momento podría prescindir de la televisión para optar subir sus contenidos a una plataforma virtual como Netflix?

Sí, Star Wars puede darse el lujo porque igual la gente lo va a consumir. La televisión si no se pone las pilas llegará a ser obsoleta. Hay mucha gente que ya no consume televisión y sí espacios digitales que antes no había. Si Star Wars comienza con una serie exclusiva para Netflix, créeme que la gente dejará la televisión y se suscribirá al servicio de dicha plataforma.

15. Los videojuegos actualmente se arriesgan a contar historias más complejas. Incluso han adoptado rasgos del lenguaje cinematográfico. ¿Son estos medios el futuro de la narrativa transmedia de Star Wars al combinar la posibilidad de un usuario espectador y un usuario participante?

Definitivamente, es el futuro. Ya lo estamos viendo con videojuegos de aventuras gráficas donde se toman decisiones dentro del guion de la historia. Se va a hacer más común que el jugador pueda construir su propia historia y tener un final

diferente. Esta fusión de cine y televisión va a llegar en el futuro y sí, seguramente es lo que le espera a Star Wars.

16. Star Wars ha contado con videojuegos que cuentan historias que suceden entre las películas y otros que simplemente adaptan estas últimas. ¿Considera que las adaptaciones cuentan algo más de la historia o solo repiten la misma en un videojuego?

En un videojuego puedes explorar un poquito más de la historia de Star Wars. Puede haber más detalles, conversaciones, escenas. En la industria las películas están limitadas de tiempo para contar una historia, pero en un videojuego tienes la libertad de tomarte el tiempo para explorar el universo.

17. ¿Ha consultado en internet algún detalle de la historia de Star Wars que le provocó curiosidad?

No, no lo he hecho.

18. Desde su punto de vista, ¿Cuál es la aportación de las redes sociales para la narrativa transmedia de Star Wars?

Ahora mucha. Las redes sociales son el impulso para bien o para mal que puede necesitar cualquier producto, en este caso Star Wars, sobretodo a nivel de la narrativa transmedia. Las teorías que se arman y se comparten entre fanáticos, datos curiosos, etc. La relación de las redes con cualquier producto es como la arena y mar, son inseparables.

19. ¿Por qué considera que Star Wars fue un éxito y sigue vigente después de 40 años del día de su estreno?

Sin duda por la historia y los personajes.

20. ¿Siente que hay un mismo interés o curiosidad por la nueva trilogía en marcha de Star Wars?

De los fans, sí. Aunque Star Wars se propaga en todo. Se lanza el trailer de la nueva película y siempre tenemos en nuestro grupo de amigos a un fanático que lo comparte y nos llega a nosotros. Se mantiene vigente para fans y no fans, Star Wars es un implícito de la cinematografía.

21. La interactividad se refiere a cómo los fans se relacionan con los relatos transmedia y construyen en base al consumo de estos el universo ficcional. Esto es fundamental y completa el círculo de este tipo de narrativa. Sin embargo, Star Wars ha tenido reediciones de su trilogía original a lo largo del tiempo las cuales no han terminado de gustar del todo a sus fans. Debido a esto, muchos ni se preocuparon en adquirir estas versiones. ¿El universo ficcional de Star Wars pertenece a los fans o a LucasFilms desde el punto de vista de la funcionalidad de la narrativa transmedia?

A quien decide consumirlo, a los fans por supuesto. Si tienes cien fans y tú haces una re-edición y lo consumen 20, ¿qué te dice eso?. Puedes tener a los fans en la palma de tu mano, pero puede que llegue un momento en donde te equivocas y los fans te lo harán saber. No se van a quedar callados nunca. Los fans son los dueños del universo ficcional.

22. Teniendo en cuenta que con la interactividad uno expande más el universo ficcional, ¿Debe Star Wars tener un límite sobre esto?

El límite lo van a poner los fans. Disney no quiere llegar a hartar, por eso mismo debe renovar Star Wars y considero que va en ese camino. No creo que se haya pensado en un límite por el momento, pero la importancia recae en la renovación.

23. ¿Qué tan importantes son los prosumidores para una saga cinematográfica con 40 años de historia?

Imagínate que Star Wars tenga un límite. Imagínate cuántos prosumidores habría. ¿Cuánta gente va a querer seguir produciendo material de Star Wars? ¿Cuántos consumidores van a querer que se siga produciendo eso?. El límite no está ni en Disney ni en LucasFilms, está en sus fans. Ellos son demasiado importantes.

24. Muchos fanáticos han logrado realizar fanfictions sobre la historia, ¿Considera a estos parte de la narrativa transmedia de Star Wars o un efecto de la misma?

Es parte de la narrativa transmedia. Un efecto son las convenciones de Star Wars, gente viviendo bajo la filosofía de los Jedi, etc. Pero gente que produzca contenido de Star Wars y gente que lo consuma, para mí sí es parte de la transmedia. No necesariamente tiene que venir todo de Disney o LucasFilms. Tal vez los fans no es que se sientan con el derecho de hacer lo que quieran con Star Wars, pero lo que hacen es tan válido que sí me parece que es parte del universo transmedia.

GUÍA DE ENTREVISTA

Fecha: 8.5.17 Hora: 9:00am

Lugar: Lima – vía telefónica

Entrevistador: Jordan Rodas Chaccara

Entrevistado: Sebastián García

Preguntas:

1. ¿Qué opina usted acerca de la mitología de Star Wars?

Star Wars es una metáfora de nuestro mundo y el modo cómo se maneja. Su mitología es impresionante, rica, diferente y única. Hay tantos mundos, criaturas, sociedad, etc. y todas con una cultura particular. Es una ficción muy real para mí.

2. ¿Encuentra algún patrón argumental en las trilogías de Star Wars?

El bien contra el mal es el patrón más definido que tiene la historia y dentro de ese enfrentamiento podemos ver que el bien no es del todo bien y el mal tampoco es del todo mal. Hay una suerte de saltos hacia cada bando y tentación o recapitación por optar por alguno de ellos.

3. LucasFilms fue adquirida por The Walt Disney Company en el año 2012. Esto trajo a su vez que muchas de las historias desarrolladas fuera de las películas que expandían el universo fueran dejadas de tomar en cuenta para acomodar el escenario a la creación de una nueva trilogía. ¿Considera que, al dejar de lado historias tratadas a lo largo de 40 años, estas ya dejan de pertenecer a la narrativa transmedia de la franquicia?

No, porque de alguna manera estas historias son una fuente de desarrollo de los propios personajes y de sus aventuras.

4. ¿Un canon alternativo colabora en la facilidad de comprender la historia de Star Wars para nuevos seguidores?

Sí, porque abre más puertas a posibilidades inconcebibles que no brindan las películas.

5. A lo largo de las tres trilogías de Star Wars, ¿Cuál es su personaje favorito y cuál le parece que mayor desarrollo ha tenido?

Mi personaje favorito es Darth Vader, es un ser muy poderoso y la viva representación del lado oscuro. También me agrada Luke quien viene a ser la nueva esperanza y salvación para la galaxia y la propia fuerza. Creo que también son los personajes de mayor desarrollo en toda la historia.

6. ¿Considera que los personajes principales de la saga de Star Wars deberían estar presentes en casi todas las plataformas que la historia permita?

Sí, ellos siempre serán el jale de miles de seguidores. Si no están en alguna historia, Star Wars sentirá una especie de vacío.

7. ¿Considera usted que al ser Star Wars del género de ciencia ficción tuvo mayor facilidad para desenvolver la historia en diversas plataformas?

Sí, porque la ciencia ficción te permite crear universos libres. El nivel de creación e imaginación es infinito y uno puede disfrutar más de estos aspectos en este género que en cualquier otro.

8. ¿Algún episodio de Star Wars puede ser considerado como la mejor película del género de la ciencia ficción?

Sí, tranquilamente por la época que se estrenaron y por lo que marcaron en la industria cinematográfica, al menos la trilogía original.

9. Las películas de Star Wars tienen una particularidad con respecto a su línea de tiempo. Una trilogía fue presentada primero para que luego se desarrollara otra en forma de precuela y actualmente se está lanzando una nueva que sigue los acontecimientos de la primera. ¿Es esto una debilidad o fortaleza para la historia?

Fortaleza. LucasFilms y Disney no hace las cosas por hacer. Creo que hay un estudio de mercado concerniente a lo que los fans desearían ver en una siguiente película de Star Wars incluyendo personajes, temporalidad e historia.

10. Dentro de las películas de Star Wars, ¿Existió algún momento o situación que no entendió y afectó la historia para usted?

No, todo lo tengo bastante claro.

11. Si tiene que elegir entre leer una historia de Star Wars, ¿elige un cómic o una novela?

Una novela, no soy mucho de seguir los cómics. Prefiero este tipo de literatura.

12. Aparte de ampliar la historia, ¿Qué otros beneficios tendría leer historias de Star Wars en medios impresos?

Te permite comparar mucho y crear, en cierta medida, el mundo que ves en las películas desde tu propio punto de vista. Las novelas tienen una capacidad de abstracción e imaginación que te da esa libertad creativa.

13. Star Wars se ha hecho presente en la televisión a partir de series animadas 2D y 3D. ¿Considera que esto puede condicionar al amplio público de la franquicia que considera las animaciones más dirigidas para niños?

Puede que no, es relativo. Dependería de la historia que se trate y del tratamiento de los personajes que deberían ser más universales para todas las edades.

14. ¿Cree usted que Star Wars en algún momento podría prescindir de la televisión para optar subir sus contenidos a una plataforma virtual como Netflix?

Sí, definitivamente la televisión está en muerte y Star Wars puede prescindir de ella.

15. Los videojuegos actualmente se arriesgan a contar historias más complejas. Incluso han adoptado rasgos del lenguaje cinematográfico. ¿Son estos medios el futuro de la narrativa transmedia de Star Wars al combinar la posibilidad de un usuario espectador y un usuario participante?

Sí, es un camino inevitable. Con los constantes avances y el atrevimiento de apostar por ser algo más que un videojuego, muchas realizadoras van a llegar a eso y Star Wars debe ponerse a ritmo con eso.

16. Star Wars ha contado con videojuegos que cuentan historias que suceden entre las películas y otros que simplemente adaptan estas últimas. ¿Considera que las adaptaciones cuentan algo más de la historia o solo repiten la misma en un videojuego?

Claro, aportan algo más siempre. Al ser un medio interactivo, los videojuegos te permiten explorar un poco más ese universo en el que se da la historia de Star Wars.

17. ¿Ha consultado en internet algún detalle de la historia de Star Wars que le provocó curiosidad?

Sí, creo que la gran mayoría lo ha hecho.

18. Desde su punto de vista, ¿Cuál es la aportación de las redes sociales para la narrativa transmedia de Star Wars?

Las redes sociales pueden volver tendencia cualquier cosa, comentar de todo y sobretodo generar comunidad. En el caso de la narrativa transmedia de Star Wars, creo que los fans son quienes tienen un papel clave aquí porque difunden información o curiosidades de la historia que a veces a uno se le escapa.

19. ¿Por qué considera que Star Wars fue un éxito y sigue vigente después de 40 años de su primer estreno?

Porque tiene todos los ingredientes comerciales: el género, los personajes, la trama, etc. Star Wars ya es una industria propia que genera millones de dólares al año.

20. ¿Siente que hay un mismo interés o curiosidad por la nueva trilogía en marcha de Star Wars?

Creo que no. Si bien hay una variedad de públicos que pueden sentirse alejados o atraídos a lo nuevo que se está produciendo, creo que definitivamente el número de personas interesadas por la saga ha disminuido.

21. La interactividad se refiere a cómo los fans se relacionan con los relatos transmedia y construyen en base al consumo de estos el universo ficcional. Esto es fundamental y completa el círculo de este tipo de narrativa. Sin embargo, Star Wars ha tenido reediciones de su trilogía original a lo largo del tiempo las cuales no han terminado de gustar del todo a sus fans. Debido a esto, muchos ni se preocuparon en adquirir estas versiones. ¿El universo ficcional de Star Wars pertenece a los fans o a LucasFilms desde el punto de vista de la funcionalidad de la narrativa transmedia?

LucasFilms creó la historia, pero los seguidores son quienes la consumen. Creo que a ambos, ninguno puede existir sin la ayuda del otro.

22. Teniendo en cuenta que con la interactividad uno expande más el universo ficcional, ¿Debe Star Wars tener un límite sobre esto?

Siempre debe haber un límite. No sé cuál será el momento, pero seguramente se hablará de él cuando el nivel de ganancias tenga una disminución. Star Wars también es un enorme negocio.

23. ¿Qué tan importantes son los prosumidores para una saga cinematográfica con 40 años de historia?

Son importantes porque mantienen a la franquicia alimentada y vigente a través de sus propias creaciones y el modo en cómo lo comparten con otros fanáticos generando comunidad.

24. Muchos fanáticos han logrado realizar fanfictions sobre la historia, ¿Considera a estos parte de la narrativa transmedia de Star Wars o un efecto de la misma?

Son parte de la narrativa transmedia porque son historias que nacen directa o indirectamente de la historia original. Son parte de un todo.

GUÍA DE ENTREVISTA

Fecha: 7.5.17 Hora: 2:28pm

Lugar: New York – vía telefónica

Entrevistador: Jordan Rodas Chaccara

Entrevistado: Alejandro Nieto-Polo Safora

Preguntas:

1. ¿Qué opina usted acerca de la mitología de Star Wars?

Considero que es un aspecto que enriquece más la historia. De por si la ciencia ficción es un género que habla de mundos y personajes imposibles, pero es la propia mitología, en este caso de Star Wars, la que vuelve la ficción más real dentro de lo que es. Tiene una mitología muy atractiva.

2. ¿Encuentra algún patrón argumental en las trilogías de Star Wars?

No he encontrado ningún patrón hasta donde recuerdo.

3. LucasFilms fue adquirida por The Walt Disney Company en el año 2012. Esto trajo a su vez que muchas de las historias desarrolladas fuera de las películas que expandían el universo fueran dejadas de tomar en cuenta para acomodar el escenario a la creación de una nueva trilogía. ¿Considera que, al dejar de lado historias tratadas a lo largo de 40 años, estas ya dejan de pertenecer a la narrativa transmedia de la franquicia?

Creo que ya dejan de pertenecer porque están fuera de la línea de tiempo actual de la historia. Si bien puede colaborar como relatos alternos, están fuera de la historia principal.

4. ¿Un canon alternativo colabora en la facilidad de comprender la historia de Star Wars para nuevos seguidores?

No colabora, porque son historias que en todo caso han continuado luego de 'El regreso del Jedi' y al dejarlas de lado y hacer otro tipo de continuación, puede llegar a confundir y limitar a nuevos seguidores.

5. A lo largo de las tres trilogías de Star Wars, ¿Cuál es su personaje favorito y cuál le parece que mayor desarrollo ha tenido?

Definitivamente Han Solo es mi favorito y también considero que es el más desarrollado. Es un pirata espacial con una personalidad bien definida y jocosa. Camina siempre por el borde de ser solidario o egoísta frente a los sucesos que pasan en las películas. Me encanta.

6. ¿Considera que los personajes principales de la saga de Star Wars deberían estar presentes en casi todas las plataformas que la historia permita?

Al menos uno para que pueda sostener la historia y se nos haga familiar. También seguramente para que ese mismo personaje pueda darle el pase a otros nuevos.

7. ¿Considera usted que al ser Star Wars del género de ciencia ficción tuvo mayor facilidad para desenvolver la historia en diversas plataformas?

No, todo fue gracias a la historia. Es innovadora por la forma como lo plasmaron. No creo que tenga mucho que ver el género.

8. ¿Algún episodio de Star Wars puede ser considerado como la mejor película del género de la ciencia ficción?

La original de 1977 seguramente. Fue la primera cuyos efectos y cosas dieron pie a lo q se venía más adelante en todo el género de la ciencia ficción. El género le debe muchísimo a Star Wars.

9. Las películas de Star Wars tienen una particularidad con respecto a su línea de tiempo. Una trilogía fue presentada primero para que luego se desarrollara otra en forma de precuela y actualmente se está lanzando una nueva que sigue los acontecimientos de la primera. ¿Es esto una debilidad o fortaleza para la historia?

Fortaleza, no importa el orden. Los fans siempre estarán ahí.

10. Dentro de las películas de Star Wars, ¿Existió algún momento o situación que no entendió y afectó la historia para usted?

Uno de los momentos que me afectó bastante fue la revelación de que Darth Vader era el padre de Luke. No podía concebirlo, eso no podía estar sucediendo. Trate de investigar un poco más acerca de eso mediante revistas del momento. Usualmente eso no se daba en las películas y definitivamente afectó la historia mucho.

11. Si tiene que elegir entre leer una historia de Star Wars, ¿elige un cómic o una novela?

Comic, yo me inicié haciendo comics. Antes de aprender a escribir ya dibujaba y el dibujo es la primera manera de manifestar o contar una historia. Siendo Star Wars un universo tan rico creo que debería siempre uno tener algo visual para apreciarlo mejor.

12. Aparte de ampliar la historia, ¿Qué otros beneficios tendría leer historias de Star Wars en medios impresos?

Los comics a diferencia de las novelas pueden tener una imagen clara de lo que uno quiere transmitir. Los rasgos de los personajes, edad, vestimenta, etc. Ese es su beneficio por ser gráfico.

13. Star Wars se ha hecho presente en la televisión a partir de series animadas 2D y 3D. ¿Considera que esto puede condicionar al amplio público de la franquicia que considera las animaciones más dirigidas para niños?

No, porque esas series animadas no necesariamente son solo para niños. Creo que la narrativa con la que se trata es para todo público, aunque es lógico pensar que su público objetivo son en primer lugar los niños.

14. ¿Cree usted que Star Wars en algún momento podría prescindir de la televisión para optar subir sus contenidos a una plataforma virtual como Netflix?

Sí, tranquilamente si se animaran a hacerlo resultaría. Los fans siempre estarán ahí. Star Wars ya tiene una legión de fans muy bien ganada que sienta las bases de todo lo que la productora quiera hacer.

15. Los videojuegos actualmente se arriesgan a contar historias más complejas. Incluso han adoptado rasgos del lenguaje cinematográfico. ¿Son estos medios el futuro de la narrativa transmedia de Star Wars al combinar la posibilidad de un usuario espectador y un usuario participante?

Por supuesto, sería la cereza del pastel. ¿Qué mejor para un seguidor ser parte de la historia de Star Wars que tanto le gusta? Es la nueva frontera sin ninguna duda.

16. Star Wars ha contado con videojuegos que cuentan historias que suceden entre las películas y otros que simplemente adaptan estas últimas. ¿Considera que las adaptaciones cuentan algo más de la historia o solo repiten la misma en un videojuego?

Para mi, no. Son simples adaptaciones que solo te permiten interactuar más pero no aportan algo más a la historia.

17. ¿Ha consultado en internet algún detalle de la historia de Star Wars que le provocó curiosidad?

No, sorprendentemente no lo he hecho. Creo que todo lo contado en las películas y otros medios a los que he tenido acceso es suficiente y claro.

18. Desde su punto de vista, ¿Cuál es la aportación de las redes sociales para la narrativa transmedia de Star Wars?

Te permiten enriquecer tus conocimientos de la franquicia con mayor información de fans entre fans. Los foros, grupos de debates, concursos, etc. todo aporta a la narrativa transmedia.

19. ¿Por qué considera que Star Wars fue un éxito y sigue vigente después de 40 años de su primer estreno?

Por lo pionera y revolucionaria que fue en su tiempo, por lo diferente y sobretodo por la gran cantidad de merchandising que la ayuda a ser perpetua. Esta última es su principal arma desde mi punto de vista.

20. ¿Siente que hay un mismo interés o curiosidad por la nueva trilogía en marcha de Star Wars?

Yo creo que sí se mantiene el interés y es gracias a las convenciones que se vienen realizando en el Perú que cada vez son más. Día del comic gratis es un ejemplo. Esto permite tener más informados a los fans de cualquier cosa de Star Wars

21. La interactividad se refiere a cómo los fans se relacionan con los relatos transmedia y construyen en base al consumo de estos el universo ficcional. Esto es fundamental y completa el círculo de este tipo de narrativa. Sin embargo, Star Wars ha tenido reediciones de su trilogía original a lo largo del tiempo las cuales no han terminado de gustar del todo a sus fans. Debido a esto, muchos ni se preocuparon en adquirir estas versiones. ¿El universo ficcional de Star Wars pertenece a los fans o a LucasFilms desde el punto de vista de la funcionalidad de la narrativa transmedia?

Definitivamente a los fans, ellos son la base de todo. No solo son simples seguidores, sino son ellos los que mantienen vigente a la película

22. Teniendo en cuenta que con la interactividad uno expande más el universo ficcional, ¿Debe Star Wars tener un límite sobre esto?

No, mientras no se salgan tanto de la narrativa no deberían tener límites.

23. ¿Qué tan importantes son los prosumidores para una saga cinematográfica con 40 años de historia?

Son la base de todo, sin ellos no se podría continuar haciendo algo más de Star Wars. Han hecho suya la historia y hasta la toman como una religión.

24. Muchos fanáticos han logrado realizar fanfictions sobre la historia, ¿Considera a estos parte de la narrativa transmedia de Star Wars o un efecto de la misma?

Es un efecto. De lo que he visto, pues creo que simplemente es un efecto más no parte de la narrativa transmedia.

GUÍA DE ENTREVISTA

Fecha: 16.5.17 Hora: 8:28pm

Lugar: Lima – vía telefónica

Entrevistador: Jordan Rodas Chaccara

Entrevistado: Carlos Landeo

Preguntas:

1. ¿Qué opina usted acerca de la mitología de Star Wars?

Star Wars tiene una cultura particularmente increíble. Se basa en leyendas, mitos, trasfondos religiosos y la idea del bien contra el mal constantemente. Está construida un poco la metáfora de Dios contra el diablo.

2. ¿Encuentra algún patrón argumental en las trilogías de Star Wars?

El bien contra el mal, ese es el patrón que han seguido todas las películas.

3. LucasFilms fue adquirida por The Walt Disney Company en el año 2012. Esto trajo a su vez que muchas de las historias desarrolladas fuera de las películas que

expandían el universo fueran dejadas de tomar en cuenta para acomodar el escenario a la creación de una nueva trilogía. ¿Considera que, al dejar de lado historias tratadas a lo largo de 40 años, estas ya dejan de pertenecer a la narrativa transmedia de la franquicia?

Creo que siguen siendo parte porque de manera general siguen siendo grandes historias en donde los personajes que hemos conocido en las películas u otros relatos tienen un propio mundo y seguramente influyen en lo nuevo que se está realizando.

4. ¿Un canon alternativo colabora en la facilidad de comprender la historia de Star Wars para nuevos seguidores?

Sí, porque de alguna manera mientras esperas el estreno de la próxima película, puedes ir generando tus propias expectativas leyendo este canon alternativo.

5. A lo largo de las tres trilogías de Star Wars, ¿Cuál es su personaje favorito y cuál le parece que mayor desarrollo ha tenido?

Mis favoritos y que considero que están más desarrollados es Luke y Darth Vader.

6. ¿Considera que los personajes principales de la saga de Star Wars deberían estar presentes en casi todas las plataformas que la historia permita?

No lo creo, debería ir mutando o evolucionando la historia. Pero seguramente quisiera ver uno aunque sea.

7. ¿Considera usted que al ser Star Wars del género de ciencia ficción tuvo mayor facilidad para desenvolver la historia en diversas plataformas?

Sí, la ciencia ficción ayuda muchísimo. Es un género que te permite expandirte a muchos terrenos a nivel narrativo y su principal aliado es el merchandising.

8. ¿Algún episodio de Star Wars puede ser considerado como la mejor película del género de la ciencia ficción?

Seguramente, por todo lo que significa y sus aportes al género.

9. Las películas de Star Wars tienen una particularidad con respecto a su línea de tiempo. Una trilogía fue presentada primero para que luego se desarrollara otra en forma de precuela y actualmente se está lanzando una nueva que sigue los acontecimientos de la primera. ¿Es esto una debilidad o fortaleza para la historia?

Fortaleza, porque parte de una idea tan original que permite hacer lo que se desee en el orden que se desee y los fans siempre estarán ahí.

10. Dentro de las películas de Star Wars, ¿Existió algún momento o situación que no entendió y afectó la historia para usted?

No, creo que ha sido bastante clara la historia.

11. Si tiene que elegir entre leer una historia de Star Wars, ¿elige un cómic o una novela?

Cómic de hecho.

12. Aparte de ampliar la historia, ¿Qué otros beneficios tendría leer historias de Star Wars en medios impresos?

Las novelas te invitan a imaginar, pero los comics te permiten apreciar gráficamente esa acción futurista y tener el mismo lenguaje visual que pueden tener las películas. Eso sí, ambos son importantes porque te pueden mostrar el desarrollo de personajes a otro nivel de profundidad o presentar otros que tendrán relevancia y participación a futuro en las películas.

13. Star Wars se ha hecho presente en la televisión a partir de series animadas 2D y 3D. ¿Considera que esto puede condicionar al amplio público de la franquicia que considera las animaciones más dirigidas para niños?

Creo que no condiciona. Fans de Star Wars hay de todas las edades y los más adultos crecieron viendo la saga. Creo que el papel de las series y otros contenidos transmedia es tratar de ocultar ese vacío cinematográfico que dejan las películas.

14. ¿Cree usted que Star Wars en algún momento podría prescindir de la televisión para optar subir sus contenidos a una plataforma virtual como Netflix?

Sí, la televisión está en muerte hace rato.

15. Los videojuegos actualmente se arriesgan a contar historias más complejas. Incluso han adoptado rasgos del lenguaje cinematográfico. ¿Son estos medios el futuro de la narrativa transmedia de Star Wars al combinar la posibilidad de un usuario espectador y un usuario participante?

Sí, hasta cierto punto pueden ser el futuro de la narrativa transmedia de Star Wars. Aunque no creo que puedan reemplazar a las películas.

16. Star Wars ha contado con videojuegos que cuentan historias que suceden entre las películas y otros que simplemente adaptan estas últimas. ¿Considera que las adaptaciones cuentan algo más de la historia o solo repiten la misma en un videojuego?

Aporta siempre, porque a diferencia del cine donde hay un límite de tiempo, aquí puedes manejarlo tranquilamente y explorar los mundos que te presentan.

17. ¿Ha consultado en internet algún detalle de la historia de Star Wars que le provocó curiosidad?

Sí, muchas palabras, frases, referencias. Star Wars tiene casi un propio idioma.

18. Desde su punto de vista, ¿Cuál es la aportación de las redes sociales para la narrativa transmedia de Star Wars?

Con las redes sociales puedes llegar a todo el mundo. Incluso el que no pretende llegar a algo, llega de casualidad. Dentro de la narrativa transmedia me parece que la comunidad de Star Wars se hace participe compartiendo material de la película o de la propia historia entre ellos mismos y con el resto de usuarios.

19. ¿Por qué considera que Star Wars fue un éxito y sigue vigente después de 40 años de su primer estreno?

Supo manejar bien el conflicto del bien contra el mal de un modo futurista. La mitología es demasiado importante junto con la historia y el género. Esas para mí son las razones de su éxito.

20. ¿Siente que hay un mismo interés o curiosidad por la nueva trilogía en marcha de Star Wars?

Sí, mucho más y es algo que va a seguir creciendo.

21. La interactividad se refiere a cómo los fans se relacionan con los relatos transmedia y construyen en base al consumo de estos el universo ficcional. Esto es fundamental y completa el círculo de este tipo de narrativa. Sin embargo, Star Wars ha tenido reediciones de su trilogía original a lo largo del tiempo las cuales no han terminado de gustar del todo a sus fans. Debido a esto, muchos ni se preocuparon en adquirir estas versiones. ¿El universo ficcional de Star Wars pertenece a los fans o a LucasFilms desde el punto de vista de la funcionalidad de la narrativa transmedia?

Es difícil, pero me arriesgo a decir que ambos. Si bien la idea original le pertenece al realizador, no siempre lo que él piense va a ser del agrado de los fans y al romper ese vínculo puede que el universo ficcional detenga su construcción. Depende uno de otro.

22. Teniendo en cuenta que con la interactividad uno expande más el universo ficcional, ¿Debe Star Wars tener un límite sobre esto?

No, para nada. Debe seguir creciendo de todas maneras.

23. ¿Qué tan importantes son los prosumidores para una saga cinematográfica con 40 años de historia?

Alimentan el crecimiento de la franquicia. Incluso hay comunidades gigantes que sólo siguen a un personaje de la historia.

24. Muchos fanáticos han logrado realizar fanfictions sobre la historia, ¿Considera a estos parte de la narrativa transmedia de Star Wars o un efecto de la misma?

Son un efecto porque no son parte de la historia original.

GUÍA DE ENTREVISTA

Fecha: 8.05.2017 Hora: 12:50pm

Lugar: Parque Kennedy, Miraflores.

Entrevistador: Jordan Rodas Chaccara

Entrevistado: Miguel Vargas Rosas

Preguntas:

1. ¿Qué opina usted acerca de la mitología de Star Wars?

La mitología de Star Wars no se desvincula de la realidad. Nos muestra mundos en constantes luchas. Los que tratan de oprimir a otras galaxias y los que intentan rebelarse.

Los personajes son ficticios, pero atraen. Tienen un espíritu más humano que los propios humanos. Es rica en mitología humana, por ejemplo el espíritu del maestro Yoda. Tiene una variabilidad de mensajes al desarrollar el espíritu humano: la solidaridad, la fuerza oscura, la luz, etc. Mayormente se basa en tratar de explicar en forma metafórica el mundo en el que nos desenvolvemos. La mitología lo hace más real dentro de la ficción y eso es hacer arte.

2. ¿Encuentra algún patrón argumental en las trilogías de Star Wars?

La destrucción del lado de la luz por parte del lado oscuro y la constante rebeldía de convertir el mal en bien. Es usual siempre ver que se quiere imponer el bien sobre el mal. Aunque incluso en 'La venganza del Sith', los buenos pierden y los malos ganan.

3. LucasFilms fue adquirida por The Walt Disney Company en el año 2012. Esto trajo a su vez que muchas de las historias desarrolladas fuera de las películas que expandían el universo fueran dejadas de tomar en cuenta para acomodar el escenario a la creación de una nueva trilogía. ¿Considera que, al dejar de lado historias tratadas a lo largo de 40 años, estas ya dejan de pertenecer a la narrativa transmedia de la franquicia?

Se mantienen dentro de la narrativa transmedia, ya es algo histórico. Incluso creo que si no fuesen por esas historias no existirían los nuevos episodios que están sacando. Son fuente inspiradora y se va a ver con el pasar de las películas.

4. ¿Un canon alternativo colabora en la facilidad de comprender la historia de Star Wars para nuevos seguidores?

No, comienza a desordenar la historia de los personajes incluso los orígenes de algunos. No debería existir un canon alternativo porque definitivamente limitaría a nuevos seguidores.

5. A lo largo de las tres trilogías de Star Wars, ¿Cuál es su personaje favorito y cuál le parece que mayor desarrollo ha tenido?

Luke sería el que tiene mayor desarrollo, pero me agrada más Han Solo por el mismo carisma de Harrison Ford.

6. ¿Considera que los personajes principales de la saga Star Wars deben estar presentes en casi todas las plataformas que la historia permita?

Sí, por lo menos en los cómics para seguir contando cosas nuevas o al menos poner un fin al ciclo de algunos personajes para dar paso a otros. Si bien la

tecnología puede traer de vuelta a personajes rejuveneciendo a los actores, como es el caso de Rogue One, creo que deben cumplir un ciclo.

7. ¿Considera usted que al ser Star Wars del género de ciencia ficción tuvo mayor facilidad para desenvolver la historia en diversas plataformas?

No mucho. Depende más de la creatividad del productor y la dirección de moverse hacia otros espacios. Aunque si hay preferencia del público por ver historias de ficción que te sacan de la realidad.

8. ¿Algún episodio de Star Wars puede ser considerado como la mejor película del género de la ciencia ficción?

Es posible por lo que marcó dentro del propio género y en su tiempo. Considero al 'Imperio Contraataca' como la mejor de la saga.

9. Las películas de Star Wars tienen una particularidad con respecto a su línea de tiempo. Una trilogía fue presentada primero para que luego se desarrollara otra en forma de precuela y actualmente se está lanzando una nueva que sigue los acontecimientos de la primera. ¿Es esto una debilidad o fortaleza para la historia?

Una fortaleza, te mantiene en vilo. La gente quiere conocer como se inicia todo y te da espacio para comenzar a crear los otros episodios. Lo bueno es que es entendible, tiene una trama coherente. Hay una buena conexión que no te hace perder la ilación.

10. Dentro de las películas de Star Wars, ¿Existió algún momento o situación que no entendió y afectó la historia para usted?

No, al menos en las dos primeras trilogías. En 'El Despertar de la Fuerza' siento que se empieza a hacer un ovillo, confunde un poco. Las dos primeras trilogías sí considero que han sido trabajadas de forma espectacular.

11. Si tiene que elegir entre leer una historia de Star Wars, ¿elige un cómic o una novela?

Me inclino más por la novela porque creo que es más completo. Hay más detalles, hay más romanticismo y eso es algo que no contiene los cómics que van directo a la acción. Se profundiza más en la historia y los personajes.

12. Aparte de ampliar la historia, ¿Qué otros beneficios tendría leer historias de Star Wars en medios impresos?

Imaginar, en una novela tienes la libertad de poder hacerlo. En los cómics hay cierto límite pero igual está esa libertad. Motiva la creatividad.

13. Star Wars se ha hecho presente en la televisión a partir de series animadas 2D y 3D. ¿Considera que esto puede condicionar al amplio público de la franquicia que considera las animaciones más dirigidas para niños?

Sí, baja demasiado la calidad y la seriedad de la historia. Siento que pierde el realismo ficcional que envuelve a Star Wars.

14. ¿Cree usted que Star Wars en algún momento podría prescindir de la televisión para optar subir sus contenidos a una plataforma virtual como Netflix?

Sí podría darse el lujo, pero no debería. Hay mucha gente que es seguidora de Star Wars gracias a la televisión. Incluso a lugares en donde no llega el cine en el Perú, Star Wars ha estado allí gracias a la televisión.

15. Los videojuegos actualmente se arriesgan a contar historias más complejas. Incluso han adoptado rasgos del lenguaje cinematográfico. ¿Son estos medios el futuro de la narrativa transmedia de Star Wars al combinar la posibilidad de un usuario espectador y un usuario participante?

No lo creo. Podría ser en algún momento, pero no concibo que un videojuego se desarrolle más que una película. Es bueno que los espectadores participen, pero yo creo que debería ir a la par con las películas y no superarlas.

16. Star Wars ha contado con videojuegos que cuentan historias que suceden entre las películas y otros que simplemente adaptan estas últimas. ¿Considera que

las adaptaciones cuentan algo más de la historia o solo repiten la misma en un videojuego?

No, se repiten. En todo caso entrarían ciertos detalles mínimos que no se han tocado en la película, pero a nivel global es lo mismo.

17. ¿Ha consultado en internet algún detalle de la historia de Star Wars que le provocó curiosidad?

Sí, cosas sobre el episodio 7 para tratar de entender las dudas que tenía. También algunos documentales sobre cómo creó la historia George Lucas.

18. Desde su punto de vista, ¿Cuál es la aportación de las redes sociales para la narrativa transmedia de Star Wars?

Básicamente difusión. Información y detalles de la historia o las opiniones de los fans que se van añadiendo año tras año.

19. ¿Por qué considera que Star Wars fue un éxito y sigue vigente después de 40 años de su primer estreno?

Por la historia. Si bien los efectos especiales fueron determinantes y un salto importante dentro de la industria, la historia te lleva a un mundo inconcebible en esa época. También la variabilidad de temáticas como la mitología, el romanticismo, entre otros.

20. ¿Siente que hay un mismo interés o curiosidad por la nueva trilogía en marcha de Star Wars?

No, considero que las últimas películas que han sacado no tienen la calidad de las anteriores. Me han gustado, porque mantienen esa esencia de las clásicas, pero no se pueden comparar en calidad. El interés puede ir manteniéndose por el momento gracias al público ganado que tiene.

21. La interactividad se refiere a cómo los fans se relacionan con los relatos transmedia y construyen en base al consumo de estos el universo ficcional. Esto es

fundamental y completa el círculo de este tipo de narrativa. Sin embargo, Star Wars ha tenido reediciones de su trilogía original a lo largo del tiempo las cuales no han terminado de gustar del todo a sus fans. Debido a esto, muchos ni se preocuparon en adquirir estas versiones. ¿El universo ficcional de Star Wars pertenece a los fans o a LucasFilms desde el punto de vista de la funcionalidad de la narrativa transmedia?

Dentro de lo teórico y lo legal a la producción, ellos pueden hacer lo que deseen con la historia. Pero a nivel transmediático, están sujetos a los fans. Ellos son los que mantienen a la saga y consumen los relatos. Creo que a ambos les pertenece el universo ficcional.

22. Teniendo en cuenta que con la interactividad uno expande más el universo ficcional, ¿Debe Star Wars tener un límite sobre esto?

Sí, todo tiene un ciclo y debería acabar en un momento. Si una rama se extiende demasiado entonces el árbol pierde esa armonía estructural. Star Wars es una saga de culto que de tener un fin, la seguirán viendo generaciones y generaciones.

23. ¿Qué tan importantes son los prosumidores para una saga cinematográfica con 40 años de historia?

Son importantes porque mantienen vigente a la saga.

24. Muchos fanáticos han logrado realizar fanfictions sobre la historia, ¿Considera a estos parte de la narrativa transmedia de Star Wars o un efecto de la misma?

Un efecto, no creo que sea parte de la narrativa transmedia. Los fanfictions son una expresión de amor de los prosumidores hacia la saga.

MAPEAMIENTO

VARIABLE	TRATAMIENTO DE LA HISTORIA									
DIMENSIONES	TRATAMIENTO DE LA HISTORIA									
INDICADORES	MITOLOGÍA		CANON		PERSONAJES		GÉNERO		PELÍCULAS	
Nombre y apellido/ Preguntas	Opinion	¿Existencia de un patrón argumental?	Historias eliminadas son parte de la NT	¿Colabora un canon alternativo?	Personaje favorito y personaje de mayor desarrollo	Presencia de personajes principales en otras plataformas	Mayor transmediática por ser de ciencia ficción	Posibilidad de ser la mejor película del género	¿Fortaleza o debilidad la forma no cronológica de estrenar?	Momento o situación no entendible
Aldo Miyashiro	Un mundo particular que habla de nuestro mundo. Es simbólico	El bien contra el mal.	No son parte de la NT	No	Fvorito Darth Vader, más desarrollado Han Solo	Sí	No, al contrario, fue más difícil	Sí	Debilidad	No, todo claro.
Alejandro Nieto Polo	Atractiva, vuelve la ficción más real	No he encontrado algún patrón.	No son parte de la NT	No colabora, puede confundir.	Han Solo favorito y también el más desarrollado.	No todos, al menos uno.	No, fue por su historia	Sí	Fortaleza	Sí, la revelacion de Darth Vader como padre de Luke
Carlos Landeo	Increible. Se basa en trasfondos religiosos, leyendas, mitos.	El bien contra el mal.	Sí son parte porque tocan historias de personajes ya tratados así sean alternas	Sí colabora porque te genera expectativas leer algo alterno mientras se desarrolla lo nuevo	Luke y Darth Vader son mis favoritos y que están más desarrollados	No todos, al menos uno.	Sí, ayuda muchísimo.	Sí.	Fortaleza	No, todo claro.
Daniel Mas Ferrer	Creciente y sostenida en el tiempo	La familia Skywalker	Sí son parte, pero no tienen tanta prioridad	Sí colabora, la herencia de la historia es la que crea nuevos seguidores.	Favorito Han Solo, más desarrollado Darth Vader	No todos.	No, fue por su mitología	No, pero sí las más influyentes	Debilidad	Sí, filosofía jedi y el patrocinio del Imperio
Isaac Leon Frias	Enriquecedor con rasgos de culturas medievales llevadas al futuro	El viaje y superación del héroe. Un reflejo de la sociedad.	Sí son parte, influyen en lo nuevo que se viene realizando.	Sí, los fans tienen capacidad de adaptación y selección	Favorito Han Solo, más desarrollado Darth Vader y Luke.	No necesariamente.	Sí ayuda.	Complejo, pero posible.	Debilidad	Sí, pero no lo puedo especificar.
Jorge Rojas	única e influyente a través de los años. Casi un modo de vida	El bien contra el mal	Sí son parte, enriquece más el universo.	Sí colabora, además es el boca a boca que genera nuevos seguidores.	Favorito Darth Vader y también el más desarrollado.	No.	No, fue por su historia y personajes.	Sí.	Debilidad	No, pero seguro que sí para nuevos seguidores.
Miguel Vargas	Es una metáfora de nuestro mundo. Rica en mitología humana.	El bien contra el mal	Sí son parte, son fuentes inspiradoras	No colabora, desordena la historia.	Favorito Han Solo y más desarrollado Luke	Sí, al menos en los cómics.	No mucho, fue más por su creatividad.	Sí.	Fortaleza	Sí, los huecos argumentales del episodio 7
Sebastian Garcia	Única y rica. Es un reflejo de nuestro mundo y cómo se maneja.	El bien contra el mal.	Sí son parte, desarrollan más de los personajes.	Sí colabora, te abre la puerta a más posibilidades.	Favoritos y mayor desarrollados Darth Vader y Luke.	Sí, son el atractivo.	Sí, por la libertad que ofrece el género.	Sí.	Fortaleza	No, lo tengo bastante claro.

NARRATIVA TRANSMEDIA													
MULTIPLATAFORMA								PARTICIPACIÓN DE LA AUDIENCIA					
MEDIOS IMPRESOS		TELEVISIÓN		VIDEOJUEGOS		MEDIOS DIGITALES		INMERSIÓN		INTERACTIVIDAD		PROSUMERISMO	
¿Cómic o novelas?	Aportación extra de los medios impresos	¿Condicionan al público las series animadas?	¿Se puede prescindir de la tv por plataformas virtuales?	¿Son el futuro de la NT de Star Wars?	¿Las adaptaciones aportan algo a la historia?	¿Consulta internet sobre datos de Star Wars?	Aporte de las redes sociales	Razón del éxito de Star Wars	¿Sigue habiendo el mismo interés por Star Wars?	Propiedad del universo ficcional	¿Debe haber un límite para la expansión de Star Wars?	Importancia de los prosumidores	Los fanfiction ¿parte de la NT o efecto?
Cómic	Información que incentiva la creatividad e imaginación	No, es una propuesta todificadora	Sí.	Sí.	Sí, tienen un valor agregado.	No	Brindan datos escondidos de la historia y es un termómetro para Disney	Por la historia y los personajes	No, y va a bajar con el tiempo.	A LucasFilms	Debería, pero no se puede.	Mantienen vigente en el tiempo a la franquicia	Efecto
Cómic	Beneficio gráfico	No, no necesariamente son para niños	Sí.	Sí	No, no aportan	No	Enriquece la historia con aportaciones de información entre fans	Por lo revolucionaria que fue y por su merchandising	Sí, gracias a convenciones.	A los fans.	No, mientras no se salgan tanto de la narrativa.	Son la base de toda la franquicia	Efecto
Cómic	Seguir teniendo el mismo lenguaje visual.	No, es para todos.	Sí.	Sí.	Sí aportan, puedes tomarte tu tiempo para explorar el mundo.	Sí.	Comunidades que comparten información entre ellos y otros usuarios	Por la mitología, historia y género.	Sí, y va a seguir creciendo.	A ambos.	No, debe seguir creciendo.	Alimentan el crecimiento de la franquicia.	Efecto
Cómic	Conseguir más fans alejados de las películas	No, pero el contenido de la misma tal vez.	Sí.	Sí	Sí aportan detalles a la historia	Sí	Flujo de información, debates, teorías, comunidad, datos curiosos.	Por la historia	Por parte de sus fans	A los fans.	No se puede.	Mantienen en pie a la franquicia	Efecto
Cómic	Atractivo visual de fácil conexión.	Un poco.	Sí.	Sí.	Sí, aportan cosas al menos mínimas.	Sí.	Los foros y debates siempre aportan a la NT.	Por la historia	Sí, aun hay.	A ambos.	No lo sé.	Son importantes, pero siempre hay que ser lucidos ante todo.	Son parte mínima de la NT
Cómic	Atractivo visual en el cómic e imaginación en las novelas.	No, no necesariamente son para niños.	Sí.	Sí.	Sí, aporta por la capacidad de explorar durante el tiempo que gustes un determinado ambiente.	No.	Teorías, datos curiosos compartidos por los fans.	Por la historia y sus personajes.	Por parte de sus fans.	A los fans.	El límite lo pondrán los fans.	Ellos decidirán hasta donde puede llegar Star Wars. Son importantísimos.	Son parte de la NT.
Novela	Imaginar y recrear esos mundo desde tu perspectiva.	Sí, pierde seriedad.	Sí.	No.	No, no aportan.	Sí.	Difusión, detalles de la historia y opiniones de los fans	Por la historia y mitología.	No, ha bajado.	A ambos.	Sí, todo tiene un ciclo.	Mantienen vigente en el tiempo a la franquicia	Efecto
Novela	Capacidad de abstracción e imaginación.	No, pero depende del contenido.	Sí.	Sí.	Sí, aportan algo más siempre.	Sí.	Difusión de información y detalles de la historia. Genera comunidad.	Por el género, los personajes y la historia.	No, ha disminuido.	A ambos.	Sí, todo tiene un límite.	Son importantes porque mantienen a la franquicia alimentada y vigente.	Son parte de la NT.



TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: Morales Maldonado, María Gracia

Título y/o Grado:

Ph. D.....()	Doctor.....()	Magister....()	Licenciado....(x)	Otros. Especifique
---------------	----------------	-----------------	---------------------	--------------------

Universidad que labora: Universidad de Ciencias y Artes de Latinoamérica

Fecha: 24/04/17

"ANÁLISIS DE LA NARRATIVA TRANSMEDIA DE LA FRANQUICIA STAR WARS DESDE EL PUNTO DE VISTA DE EXPERTOS EN CINEMATOGRAFÍA, LIMA, 2017"

Mediante la tabla para evaluación de expertos, usted tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con "x" en las columnas de SI o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítems indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la coherencia de las preguntas sobre la narrativa transmedia de Star Wars.

ITEMS	PREGUNTAS	APRECIA		OBSERVACIONES
		SI	NO	
1	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?	x		
2	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?	x		
3	¿El instrumento de recolección de datos, facilitará el logro de los objetivos de la investigación?	x		
4	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?	x		
5	¿La redacción de las preguntas es con sentido coherente?	x		
6	¿Cada una de las preguntas del instrumento de medición, se relacionan con cada uno de los elementos de los indicadores?	x		
7	¿El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos?	x		
8	¿Del instrumento de medición, los datos serán objetivos?	x		
9	¿Del instrumento de medición, usted añadiría alguna pregunta?		x	
10	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	x		
11	¿El instrumento de medición es claro, preciso, y sencillo para que contesten y de esta manera obtener los datos requeridos?	x		
	TOTAL	10	1	

SUGERENCIAS: Sería interesante realizar alguna comparación con otro universo transmedia.

Firma del experto:

María Gracia Morales Maldonado
Nombres y apellidos



TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: Haro de la Vega, Enrique Martin

Título y/o Grado:

Ph. D.....()	Doctor.....()	Magister....()	Licenciado....(x)	Otros. Especifique
---------------	----------------	-----------------	---------------------	--------------------

Universidad que labora: Universidad de Lima

Fecha: 21/04/17

"ANÁLISIS DE LA NARRATIVA TRANSMEDIA DE LA FRANQUICIA STAR WARS DESDE EL PUNTO DE VISTA DE EXPERTOS EN CINEMATOGRAFÍA, LIMA, 2017"

Mediante la tabla para evaluación de expertos, usted tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con "x" en las columnas de SI o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítems indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la coherencia de las preguntas sobre la narrativa transmedia de Star Wars.

ITEMS	PREGUNTAS	APRECIA		OBSERVACIONES
		SI	NO	
1	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?	x		
2	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?	x		
3	¿El instrumento de recolección de datos, facilitará el logro de los objetivos de la investigación?	x		
4	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?	x		
5	¿La redacción de las preguntas es con sentido coherente?	x		
6	¿Cada una de las preguntas del instrumento de medición, se relacionan con cada uno de los elementos de los indicadores?	x		
7	¿El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos?	x		
8	¿Del instrumento de medición, los datos serán objetivos?	x		
9	¿Del instrumento de medición, usted añadiría alguna pregunta?		x	
10	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	x		
11	¿El instrumento de medición es claro, preciso, y sencillo para que contesten y de esta manera obtener los datos requeridos?	x		
TOTAL		10	1	

SUGERENCIAS:-----

Firma del experto:

Enrique Martin Haro de la Vega
Nombres y apellidos



TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: Ventura Mantilla, Sandro

Título y/o Grado:

Ph. D.....() Doctor.....() Magister....() Licenciado....(x) Otros. Especifique

Universidad que labora: Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas

Fecha: 26/04/17

"ANÁLISIS DE LA NARRATIVA TRANSMEDIA DE LA FRANQUICIA STAR WARS DESDE EL PUNTO DE VISTA DE EXPERTOS EN CINEMATOGRAFÍA, LIMA, 2017"

Mediante la tabla para evaluación de expertos, usted tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con "x" en las columnas de SI o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítems indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la coherencia de las preguntas sobre la narrativa transmedia de Star Wars.

ITEMS	PREGUNTAS	APRECIA		OBSERVACIONES
		SI	NO	
1	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?	x		
2	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?	x		
3	¿El instrumento de recolección de datos, facilitará el logro de los objetivos de la investigación?	x		
4	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?	x		
5	¿La redacción de las preguntas es con sentido coherente?	x		
6	¿Cada una de las preguntas del instrumento de medición, se relacionan con cada uno de los elementos de los indicadores?	x		
7	¿El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos?	x		
8	¿Del instrumento de medición, los datos serán objetivos?	x		
9	¿Del instrumento de medición, usted añadiría alguna pregunta?		x	
10	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	x		
11	¿El instrumento de medición es claro, preciso, y sencillo para que contesten y de esta manera obtener los datos requeridos?	x		
	TOTAL	10	1	

SUGERENCIAS: -----

Firma del experto:

Sandro Ventura Mantilla
Nombres y apellidos

20
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA
COMUNICACIÓN

ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE CIENCIAS DE
LA COMUNICACIÓN



PROYECTO DE TESIS

10 ANÁLISIS DE LA NARRATIVA TRANSMEDIA DE LA FRANQUICIA STAR WARS
DESDE EL PUNTO DE VISTA DE EXPERTOS EN CINEMATOGRAFÍA, LIMA, 2017"

Autor:

JORDAN VLADIMIR RODAS CHACCARA

Match Overview

9%

Currently viewing standard sources

[View English Sources \(Beta\)](#)

Matches

1	www.scribd.com Internet Source	1%	>
2	Submitted to Pontificia ... Student Paper	1%	>
3	docplayer.es Internet Source	<1%	>
4	Submitted to Universid... Student Paper	<1%	>
5	www.ravak.ru Internet Source	<1%	>
6	pt.scribd.com Internet Source	<1%	>
7	www.korpii.net Internet Source	<1%	>
8	Submitted to Universid... Student Paper	<1%	>

