

# VEBATES EN MOS EISLEY



MEMORIA DEL  
TRABAJO INTEGRADOR FINAL  
DE PRODUCCION

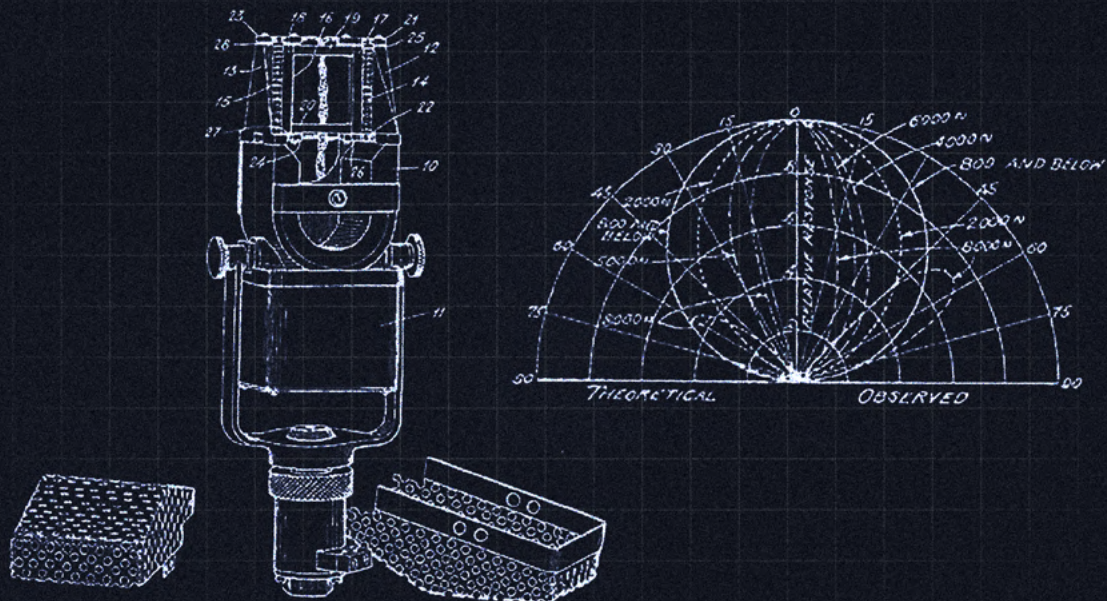


## LICENCIATURA EN COMUNICACION SOCIAL

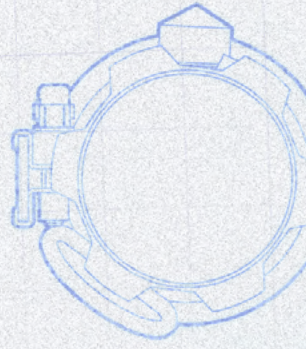


NICOLAS AGUSTIN NICORA  
SEBASTIAN ARIEL AGUIRRE

FPYCS - UNLP

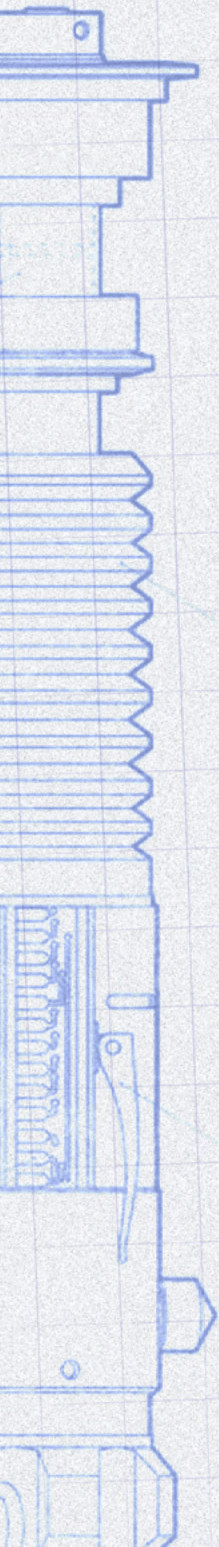


*Memoria del Trabajo Integrador Final de Producción  
Licenciatura en Comunicación Social  
Facultad de Periodismo y Comunicación Social  
Universidad Nacional de La Plata  
Febrero 2022*



*Do or do not, there is no try*

YODA



HILT BY  
ALAKIU STARKILLER

CLAMP LEVER  
BY NIMITTAWALEA



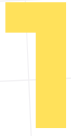
**DEBATES EN MOS EISLEY: MEDIOS DE COMUNICACIÓN EN CIENCIA FICCIÓN**

*Por Sebastian Aguirre y Nicolas Nicora*

# ÍNDICE

---

<i>Descripción de la producción</i>	7
<i>Link al producto</i>	8
<i>Fundamentación</i>	9
<i>Nicolas</i>	10
<i>Sebastián</i>	11
<i>Palabras clave</i>	14
<i>Estado del arte</i>	15
<i>Podcast: "Es una trampa"</i>	15
<i>Podcast: "Podawans: Navegando la galaxia de Star Wars"</i>	16
<i>Radioteatro: "El eternauta, vestigios del futuro"</i>	17
<i>Radioteatro: "La guerra de los mundos"</i>	18
<i>Documental: "The toys that made us"</i>	18
<i>Tesis de grado: "Harry Potter: Narrativas paralelas y fenómenos transmedia"</i>	19
<i>TIF: "Las representaciones sociales de los artistas populares tras su desaparición física"</i>	20
<i>Objetivos general y específicos</i>	21
<i>Contexto sociopolítico</i>	22
<i>La lucha política entre el bien y el mal</i>	23
<i>Star Wars, universo cultural</i>	24
<i>HoloNet</i>	25
<i>El poder y la lucha por el sentido</i>	26
<i>Perspectivas y herramientas teórico-conceptuales</i>	27
<i>La orden Jedi</i>	28
<i>Padawan</i>	28
<i>Caballero</i>	29
<i>Maestro</i>	29
<i>Los Sith</i>	29
<i>Identidades y rituales</i>	29
<i>Métodos y técnicas</i>	32
<i>Pre-producción</i>	33
<i>Producción</i>	34
<i>Guión capítulo piloto</i>	36
<i>Grilla capítulo piloto</i>	43
<i>Post-producción</i>	45
<i>Consideraciones finales</i>	47
<i>Bibliografía</i>	48



# AGRADECIMIENTOS

---

**Queremos agradecer a todos los que nos apoyaron en este proyecto desde el primer momento y a quienes aportaron sus conocimientos para transformar la idea de estos dos fanáticos de Star Wars en una tesis de grado.**

*A Pili, mi compañera en esta vida y en todas las locuras que se me ocurran.*

*A mis viejos que preguntaban cómo iba con la tesis en cada llamada.*

*A Pau que si no la pongo en estos agradecimientos me va a decir “gusano desagradecido, yo te enseñé a escribir”.*

*A mis suegros y cuñados que fueron mi familia platense desde el primer día.*

*A Seba que me esperó más de dos años para recibirnos. Incondicional como pocos.*

*A mis amigos y amigas.*

## **Nico**

*A mi viejo por aconsejarme en estudiar algo en la facu, sin importar si terminaba la carrera. Un Obi-Wan Kenobi diciéndole a Luke que aprenda el camino de la fuerza.*

*A Nicolás por llevar el mate en todas las cursadas que compartimos, las charlas nerd post facu y tener una amistad como Han Solo con Chewbacca.*

*A Juan por preguntar cómo iba el TIF cada vez que hablamos.*

*A Flor por esa charla que fue el empuje para este tramo final.*

*A Pili por ponerle su arte a este trabajo.*

*A todos los que me ayudaron con su granito de arena a lo largo de este camino.*

*Por último, a mi mamá por acompañarme siempre en este plano y desde el otro lado de la fuerza.*

## **Sebas**



## DESCRIPCIÓN DE LA PRODUCCIÓN

---

Este Trabajo Integrador Final (TIF) de producción radial llamado “Debates en Mos Eisley: medios de comunicación en ciencia ficción” se trata de un radioteatro inmerso en el mundo ficticio de *Star Wars* que busca realizar un análisis de los distintos eventos que ocurren a lo largo de la historia de la saga como si se tratara de un medio de comunicación radial con una duración entre 15 y 30 minutos.

Presentaremos un medio de comunicación enmarcado en la trama ficcional de “*Star Wars* Episodio III: La Venganza de los Sith” (2005). Para ello, realizaremos el guión, descargaremos sonidos y fragmentos de diálogos y grabaremos nuestras voces con dispositivos móviles y micrófonos para editarlos finalmente en nuestras computadoras personales.

Este capítulo, como los siguientes, serán transmitidos por *Spotify* y/o *YouTube* bajo el nombre de “Debates en Mos Eisley” que proviene de una cantina que fue mencionada por primera vez en la película lanzada en 1977: “*Star Wars* Episodio IV: Una nueva esperanza”. A su vez, será promocionado por redes sociales, específicamente en *Instagram* y *Facebook*, para llegar al público objetivo. Si bien buscamos alcanzar al público adulto (+18) fanático de la saga, estará planteado de forma tal que quien no haya visto el contenido audiovisual de la misma pueda, en la medida de lo posible, comprender el producto. Allí describiremos antecedentes, explicaremos quiénes son los personajes implicados y nos explayaremos en detalles y descripciones sobre aquello que buscamos comunicar. Sin embargo, a pesar de ello, no podemos garantizar la comprensión del total de la audiencia en caso de no conocer el mundo *Star Wars*.

El enfoque será desde los medios de comunicación de una galaxia ficticia, donde los problemas sobre las crisis políticas, las guerras, el poder y los cambios de hegemonías, serán analizados desde el trabajo periodístico para cubrir los eventos que van ocurriendo.

El programa tendrá una duración de veinte minutos con una estética radial en formato de radioteatro de un programa periodístico de debates y análisis. El mismo será publicado en un podcast ya que este formato permite construir un público específico y fiel a la temática.

La estructura será encabezada por la presentación de una noticia de último momento, cuyo objetivo es contextualizar al oyente sobre lo que está pasando. La decisión de comenzar el podcast con este estilo es para mantener la estructura de apertura de las películas de la saga, donde el texto inicial indica qué pasa y cómo va a desarrollarse la historia.

También haremos un análisis de los distintos sucesos que ocurren en el relato del episodio elegido, que nos darán un orden en la producción y disparadores de interrogantes que se vinculen con un análisis de las palabras claves seleccionadas y, en definitiva, del marco teórico.

Otro recurso que utilizaremos serán fragmentos de diálogos de personajes extraídos de productos audiovisuales de la saga, principalmente de películas. Estos servirán como testimonio de los protagonistas en momentos de la producción donde necesitemos dialogar con ellos. Serán discursos o fragmentos de conversaciones a modo de entrevista. Cubrirán y enmarcarán un hecho noticioso, dando la posibilidad de análisis del mismo a través de una mirada periodística en contexto de guerra social y política. Además, los recursos de sonido como cortinas, apertura o cierre estarán presentes para ordenar y estructurar la producción radiofónica.

**Link al producto:** <https://youtu.be/zQUar2Fideg>







# FUNDAMENTACIÓN

---

La elección de la modalidad de producción en nuestro TIF se encuentra enmarcada en la radiofonía porque nos abre un abanico fundamental para el trabajo, como es la combinación de palabras y sonidos. La radio es un medio de comunicación transformador y movilizador a través del uso del lenguaje oral. Un ejemplo que lo sustenta es el radioteatro de Orson Welles, quien adaptó para un programa de radio un fragmento de la novela de H.G.Wells, *La Guerra de los Mundos*, contextualizándola en la Nueva York de finales de los '30. *Star Wars*, sin embargo, se desarrolla en una realidad completamente ficticia y ninguno de sus personajes o lugares tienen representación en nuestra cultura.

Si bien se puede considerar a *Star Wars* como una de las franquicias más explotadas de la historia, hasta el momento de esta redacción no tenemos registro de que se haya realizado alguna producción radial inmersa en la ficción de la saga. Todos los formatos se hicieron eco de sus personajes, pero no como radioteatro. Sí existen podcast y otras adaptaciones reflexivas, pero no fueron considerados los medios de comunicación en dicha ficción. Este es uno de los motivos por los que nos juntamos para hacer este TIF. Queríamos realizar una producción original, que reúna todas nuestras pasiones: la radio, la comunicación y, sobre todo, *Star Wars*.

Nosotros atravesamos un camino muy diferente para llegar a este punto en la carrera de Licenciatura en Comunicación Social y también al momento de disfrutar *Star Wars*, pero el punto de encuentro fue el tener que llevar a cabo la realización de un programa de radio semanal para la pasantía del Taller de Producción Radiofónica II. En esa oportunidad, generamos un producto que simulaba viajar por el universo de la ciencia ficción para informar las noticias de cine, series o lanzamientos de libros. Este fue nuestro comienzo en el mundo radial con un programa basado en la ficción, que se intensificó al siguiente año con el Taller de Producción Radiofónica III.

Conocer la obra de *Star Wars* de maneras diferentes entre nosotros, produjo dos puntos de vista muy distantes sobre la misma: uno encuadrado en la construcción de la historia, atravesada desde la trilogía original de fines de los '70 hasta las precuelas; y, por otra parte, descubrir la obra de George Lucas con la saga concluida, las nuevas producciones de series animadas y el lanzamiento de una nueva trilogía. Nos parece importante destacar "Star Wars Episodio III: La Venganza de los Sith" por su ruptura en la sociedad de *Star Wars*, independientemente del personaje principal. Descubrimos un quiebre en la institución política vigente pasando de un Senado Galáctico donde las decisiones se realizaban a través del consenso, a la creación de un Imperio Galáctico donde las voces de diálogos quedan calladas por el control absoluto del Emperador, evidenciando que la pérdida de la democracia genera un cambio de hegemonía.

Por eso elegimos abordar nuestro TIF desde la perspectiva de periodistas de un medio de comunicación, un elemento presente en otras obras de ciencia ficción o fantasía como en *Harry Potter* y sus recurrentes menciones al Diario El Profeta (Daily Prophet) que incluso afectan a la trama, pero muy ausente en *Star Wars*. Solo hay menciones de la *HoloNet*, que por momentos de la historia cuenta o reproduce sucesos o discursos sin la intervención de una mirada de análisis de los sucesos. Por otros momentos de la historia, los sucesos del pasado quedan "perdidos" en el tiempo, como relatos o leyendas, de algo que no se sabe si fue real o si nunca ocurrió. Cuando comenzamos este proyecto, la *HoloNet* solo había sido mencionada en la serie animada "Star Wars: Rebels". Al llegar a las instancias finales de la producción, ya hubo una incorporación de mayor importancia en la serie live-action *Andor* como si se tratara de un medio televisivo. Sin embargo, no fue contemplado a la hora de hacer nuestro análisis.

Al encontrar que las películas principales de *Star Wars* carecen de la perspectiva periodística, hemos elegido crear un programa periodístico como "Debates en Mos Eisley", que se encontrará ubicado dentro de la programación de la señal de la *HoloNet*, para relatar los sucesos que ocurren en las películas, bajo la mirada y análisis periodística.

A continuación, cada uno de los tífistas realizará una fundamentación personal acerca del abordaje de la producción:

**Nicolás:**

No sé cuándo fue la primera vez que escuché que existía una película llamada *Star Wars*. Creo que en ese momento "La guerra de las galaxias" y "Star Trek" eran la misma cosa. Mi primer acercamiento fue por el 2001, cuando alquilamos con mi viejo el "Episodio I" en el videoclub de El Bolsón y nos quedamos dormidos. Pero no

fue hasta el 2008 cuando conocí a Fede y me mostró algunos posters y una nave de Darth Maul que tenía en su habitación. Sin embargo, hasta ese momento seguía sin haber visto nada.

Ya en La Plata y transitando el segundo año de la carrera, le dije a otro amigo que era hora de empezar a ver todo lo que había de *Star Wars*. Me recomendó que arranque con las precuelas pero que me concentre en la serie animada The Clone Wars porque las pelis eran muy lentas (y es cierto). Como soy un obsesivo de buscarle el orden cronológico a las cosas, vi todo en el orden que correspondía, incluyendo las tres películas de las precuelas, las series y la película animada de The Clone Wars y las películas originales. En esos años, *Disney* recién había adquirido los derechos de la saga y no había más contenido audiovisual.

Me obsesioné con el tema. Me convertí en ese fanático empedernido que consume absolutamente todo, cuestionando pero aceptando cada una de las cosas nuevas que salían.

Poco tiempo después nos conocimos con Seba cursando Radio II. Charla va, charla viene, descubrí en él un amigo tan fanático como yo de *Star Wars*, *Marvel*, comics y muchas cosas más. Menos fútbol, esa se la debo (excepto en el Mundial). Al otro año, nació "Debates en Mos Eisley". No recuerdo bien cómo, pero contactaron a Seba desde el Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires para un ciclo de charlas y nuestro tema era *Star Wars*, claro. Pensamos un nombre y quedó Debates. La charla<sup>1</sup> fue un éxito y nos dimos cuenta que funcionamos muy bien juntos "nerdeándola", como dice él.

Así que nos anotamos en el Seminario Permanente de Tesis y desde entonces decidimos crear un producto que funcione como trabajo cúlmine de la carrera sobre *Star Wars*.

Se dio todo como queríamos: en el nuevo reglamento de TIF habilitaron las producciones, nosotros teníamos una charla y dos programas de radio juntos, nos apasiona la saga, el plan casi listo... no había otra opción: "Debates en Mos Eisley: medios de comunicación en ciencia ficción".

### **Sebastián:**

Mi encuentro con *Star Wars* ocurrió en mi infancia. Tenía 6 o 7 años, transcurría el año '94, época del boom por tener señal de cable y con ella la posibilidad de elegir más de veinte canales para ver películas o novelas sin publicidades en el medio. La grilla de la programación de todas las señales agrupadas en una revista mensual que entregaban en mano al pagar el mes del servicio.

---

1 CHARLA - *Star Wars*: La creación de los personajes. Link a Youtube: <https://youtu.be/tQ-64UfYqDM>

La otra pata para aprovechar ese mundo de oportunidades del entretenimiento que daba la señal de cable era tener un reproductor de videocasetera con la opción de grabar. Esa combinación era explotar al máximo ese servicio, ya que se podía grabar una película que a uno le gustara mucho y así coleccionar ese VHS para disfrutar cada vez que uno quisiera.

Mi papá me llamó una tarde, mostrándome un VHS, con una etiqueta blanca que identificaba que contenía grabada la película de *Star Wars*. Me negué a verla porque prefería un capítulo de dibujos animados pero él me insistió. Desde ese momento, la saga me acompañó durante toda mi vida.

Me entretuve gastando ese VHS y jugando a la computadora el juego que habían creado para dicha película. La misión de destruir la Estrella de la Muerte, la repetía como un bucle temporal mirando la película y después en el juego para poder sentirme igual que Luke Skywalker.

No sé cuántas veces vi la saga completa. Sí puedo decir dos cosas: una es que vi la trilogía original en todos los formatos (VHS, DVD, *BlueRay* y *streaming*) maravillándome en cada retoque digital que le fueron agregando a cada una de las películas. Con las secuelas tuve la suerte de empezar a disfrutarlas desde la butaca de un cine y degustarlas en los otros formatos.

Lo segundo es que tengo el “superpoder” de sin estar mirando la pantalla con cualquier película de *Star Wars* de fondo, puedo escuchar la banda sonora y narrar lo que va a pasar, o si me muestran una imagen congelada de la película decir qué conversación van a tener los personajes, ubicar en qué parte de la película se desarrolla y cuál es el plano siguiente.

Sé que no sirve de mucho para mi vida personal pero sí para mi vida académica, ya que he decidido utilizarlo para la realización de este TIF y así poder elegir con Nico en qué parte de la película pararnos para hacer esta producción y qué diálogos seleccionar.

Por situaciones laborales me tuve que alejar de la carrera algunos años pero en mi regreso a las aulas de la Facultad conocí a Nicolás. Además de compartir sus mates en las clases, descubrimos que también teníamos la misma pasión por el mundo de *Star Wars*. Tuvimos bastantes debates sobre gustos por cada una de las películas, nuevas producciones o el orden de cómo ver la saga (algo que hasta el día de hoy, seguimos sin ponernos de acuerdo).

En el transcurso del Taller de Radio II, descubrimos que ese conocimientos por *Star Wars*, como otras cosas *geek*, lo podíamos trasladar en el armado de un programa radial simulando estar en el espacio para dar noticias o hacer entrevistas a personas que se relacionen con ese mundo de ciencia ficción. Tuvimos nuestro pequeño público, a pesar que sea una pasantía para una materia de la facultad.

Un compañero de oficina, junto con su novia, escuchaban los programas y nos generaron el contacto con la gente de cultura del Gobierno de la Ciudad, lo que nos dio la posibilidad de brindar una charla sobre *Star Wars* en un centro cultural.

Tuvimos que generar la construcción de un tema que abarque toda la obra para que sea inclusivo tanto para los que vieron las películas, como para los que no y para un público que iba desde niñxs hasta adultxs. Además de la excelente experiencia que nos dejó haber realizado la charla, también significó nuestro primer trabajo pago como comunicadores.

Siempre quisimos realizar nuestro TIF vinculado a algo que nos guste y apasione. Al realizar el Seminario permanente de tesis, descubrimos que no había nada creado en nuestra facultad sobre *Star Wars*, tampoco encontramos producciones en formato de podcast analizando los hechos de la saga, bajo la mirada periodística. Decidimos hacerlo, ser los “primeros”, teniendo el desafío de enfrentar la hoja en blanco para elegir qué vamos a analizar, en qué momentos se ven situaciones de poder, hegemonía, identidad, que pueden ser tratados como noticias, cómo vincularlos con conceptos que aprendimos en la carrera y cómo llevarlo a cabo en la producción radial.



# 4

## PALABRAS CLAVE



Hegemonía, discurso, sociedad, identidad, *Star Wars*.





## ESTADO DEL ARTE

---

Para realizar la producción del TIF, tuvimos que recorrer un sendero de lecturas y escuchas que nos ayudó a rescatar ideas e inspiración. Ese camino estuvo intervenido por trabajos académicos y producciones radiales de todo tipo que no solo ayudaron a profundizar el objetivo con el que comenzamos, sino que también nos llevó a descubrir que *Star Wars* es más que una saga: es un fenómeno social y transcultural.

Algunas de las producciones radiofónicas que hemos escuchado se encuentran directamente relacionadas con la saga de *Star Wars*. Otras no tienen relación con la obra de George Lucas, sino con historias que se pueden englobar en la categoría de ciencia ficción (muy presente en este TIF) pero teniendo una cercanía a la realidad con la que estamos acostumbrados a vivir. Por este motivo, realizamos la búsqueda de producciones radiales que se sumerjan o contengan este denominador común. Además que la ciencia ficción abre una infinidad de posibilidades a la hora de la creación de un producto radial, permitiendo inventar estilos novedosos en lo que respecta a la producción, a su narrativa y a las sensaciones en el oyente.

Cuando empezamos a recorrer producciones relacionadas con el universo de *Star Wars*, nos encontramos con una cierta tendencia de transmitir contenido a través de podcast, no de radio en vivo. Esta manera de “hacer radio” nos llamó la atención, ya que nos permite imaginar producciones sin la necesidad que ocurra en un estudio de grabación profesional. A través de un micrófono, ingenio en la edición de sonidos y una coherencia en el relato, podíamos llevar a cabo la idea de contar una historia dentro del universo de *Star Wars* para nuestro TIF.

### **Podcast: “Es una trampa”**

“Es una trampa” es un podcast conducido por Luciano Banchemo y Fiorella Sargento, dos figuras muy conocidas dentro del mundo *geek*, vinculadas al análisis de cine,

series, música y producción de programas en señales importantes de FM, como en el universo del podcast. Realizaron distintos programas de análisis de series como *Game of Thrones*, *Watchmen*, entre otras, donde su contenido estaba relacionado al estreno semanal de los capítulos y analizaban los sucesos, personajes y el universo de cada serie.

Con respecto a *Star Wars*, realizaron un relato de los sucesos de los distintos episodios que conforman la saga de *Star Wars* y cada capítulo se enfoca en una película puntual. Un aspecto particular a destacar es que logran analizar los acontecimientos de la saga desde la perspectiva del espectador. Al comenzar la transmisión, suelen saludar a sus oyentes como si ellos formaran parte del universo de *Star Wars*: “Buenos días Alderaan”<sup>2</sup> o “La temperatura de hoy es similar a la de Tatooine”<sup>3</sup>. Esta particular manera de vincularse con sus oyentes fue algo que nos llamó la atención porque abre una puerta para profundizar en esa técnica y crear un producto innovador. Fue un disparador para que nuestro TIF se ubique dentro de la obra de análisis y que no seamos espectadores desde el afuera de la obra.

Por último, vale la aclaración con respecto al nombre de este podcast: “*It’s a trap*” es una frase icónica de la saga hecha por el rebelde Almirante Ackbar de la especie Mon Calamari durante la Batalla de Endor en “Episodio VI: El Regreso del Jedi” (1983). Como hemos mencionado anteriormente, la obra de *Star Wars* se desarrolla a través de un ámbito político, social y de guerra. La lucha entre el bien y el mal es relatada por el boca en boca de los personajes, por base de datos de bibliotecas pero no a través de la mirada de un medio de comunicación.

### **Podcast: “Podawans: Navegando la galaxia de *Star Wars*”**

Este podcast es conducido por cuatro personas que utilizan nombres de fantasía: Goldteins, M, Saidus y Doctor D. Ellos realizan un recorrido por el universo creado por George Lucas. Las distintas ediciones se enfocan en las películas de la saga, empezando por “Episodio IV: Una nueva esperanza” y continuando por el orden de estreno, no cronológico.

Su análisis no se centra en la obra, sino que analiza el contexto social, quién es el autor, las actuaciones, los presupuestos, la dirección y otros. Ese tipo de estudio es muy utilizado en la facultad en la materia Taller de Producción de Textos I y II, donde se obtiene una visión abarcativa, integral y contextual como resultado del análisis de las obras.

---

2 Alderaan es un planeta de montañas y bosques ubicado en el núcleo de la galaxia. Es muy similar a nuestro planeta Tierra.

3 Planeta desértico que orbita alrededor de dos soles por lo que sus temperaturas son abrasadoras. Se encuentra en el borde exterior.



En el análisis que realiza el podcast nos ayuda a entender el cómo y porqué se crea *Star Wars*, bajo qué condiciones y cómo, a partir de la primera película, cambia la historia del cine en lo que respecta al género de ciencia ficción y efectos especiales. Podawans relata al comienzo de cada episodio, el contexto social del estreno de la película a analizar, ubicando al oyente en tiempo y espacio. Eso permite entender qué fue lo espectacular de cada lanzamiento y cómo impactó en la sociedad. Por este motivo, “Debates en Mos Eisley” comienza contextualizando al oyente sobre la realidad que estamos por comunicar. Como planteamos un radioteatro, la manera precisa de comenzar el programa es a través de un informativo. El recurso periodístico que utilizamos es una noticia de último momento, las 5W del periodismo tradicional que nos permiten tomar los sucesos de una película y transformarlos en una noticia que nos dé el puntapié para desarrollarla a lo largo del programa. Otro recurso que utilizan en Podawans es la creación de separadores con fragmentos de escenas puntuales de las películas. Esta manera de organización nos pareció importante recuperarla como antecedente de nuestra producción. Sin embargo, potenciaremos ese recurso como una forma de obtener los testimonios de distintos protagonistas de la historia para darle una sensación de realidad e inmersión al radioteatro.

### **Radioteatro: “El Eternauta, vestigios del futuro”**

En el año 2010, Radio Provincia llevó a cabo un radioteatro llamado “El Eternauta, vestigios del futuro”, una producción que sería galardonada con importantes premios como el Martín Fierro en Interés General. Para nosotros descubrir que una importante novela gráfica (o cómic) del país, tuvo su adaptación en el formato radial fue muy inspirador para el TIF de producción que planteamos.

*El Eternauta* es una creación del guionista German Oesterheld y los dibujos de Francisco Solano López. Una historia de ciencia ficción que ocurre en la Ciudad de Buenos Aires, donde se produce una invasión de alienígenas, una nieve que mata al que tenga contacto con ella en el exterior y escenarios tan conocidos como el estadio de River Plate o la Avenida Gral. Paz generan una cercanía con la obra. El radioteatro se enfocó en realizar la adaptación de la primera parte de la novela gráfica, con 22 capítulos de una duración de veintinueve minutos por episodio.

Teniendo en cuenta que la emblemática novela gráfica *El Eternauta* fue creada para ser disfrutada a través de la sensorialidad visual en los dibujos y diálogos, poder disfrutar el producto resignificado donde la reconstrucción de cada viñeta es a través de sonidos, nos pareció muy interesante. Este es otro de los motivos por el cual este TIF es y siempre debió ser en formato radioteatro.

Nos significa un desafío que el oyente pueda trasladarse con su imaginación al mundo de *Star Wars*, exclusivamente a través de diferentes sonidos que lo sumergen en el universo galáctico y sucesos que se desarrollan en nuestra producción radial.

### **Radioteatro: “La Guerra de los Mundos”**

En 1938, un radioaficionado de 23 años realizó una dramatización de la novela de H.G.Wells en “The Mercury Theatre on the Air”, su programa de radio. Orson Welles contaba con un ciclo de episodios que representaban obras literarias para el público nocturno de Nueva York. Sin embargo, ese 30 de octubre, la audiencia hizo caso omiso al aviso que anticipaba el radioteatro de La guerra de los mundos. Con un excepcional manejo de la voz, la oratoria, las pausas y la banda sonora, Welles logró (involuntariamente) sembrar el pánico en cientos de miles de personas que sintonizaron la emisión una vez comenzada, por lo que no habían escuchado que se trataba de una ficción. Muchos consideran este evento como el inicio de las *fake news*, sin embargo aporta una clara mirada de cómo los medios de comunicación logran influir en las sociedades.

Welles y el guionista Howard Koch (quien más tarde escribiría el guión de “Casablanca” en 1942) fueron lanzados a la fama luego de este hecho.

El radioteatro es la forma correcta de emplear las herramientas que brinda la radio para crear historias sensoriales que permitan al oyente involucrarse con lo que se está contando como si se tratara de una experiencia inmersiva. *Star Wars* no tiene eso, es el único medio que no fue abordado de manera oficial para expandir la saga. Por esta razón y debido al área de vacancia, nos pareció una buena idea hacerlo realidad.

### **Documental: “The toys that made us. Episodio 1”**

Es una producción audiovisual que relata hechos de la industria del juguete a nivel mundial. Cada capítulo está centrado en una franquicia diferente (Tortugas Ninja, *Thundercats*, *Power Rangers*). Recorriendo la plataforma de *Netflix*, encontramos que el primer capítulo se enfoca en *Star Wars* y la empresa *Kenner*. Todo el episodio nos muestra cómo se desarrollaron las producciones para juguetes de la franquicia, desde las naves, personajes, set de escenas importantes para recrear jugando y el reciclado de viejos sets no vendidos para re lanzarlos enmarcados en esta naciente franquicia.

Otro de los puntos que muestran en el documental es la innovación de hacer un producto nuevo dentro de la industria del juguete, al utilizar una nueva escala que permita que los chicos puedan jugar con el personaje en solitario, o combinándolo dentro de una nave o escenario para recrear una escena de la película.

Además del desarrollo de producciones de juguetes, uno de los mensajes que deja en evidencia tácitamente, es cómo *Star Wars* no es solamente una película sino un producto cultural que interpela a la sociedad. Hayan o no visto algo de la obra de George Lucas, la gran mayoría de las personas de este mundo conocen algo de este universo ya sea por alguna frase, juguete, comic, libro, videojuego, serie o película. Incorporar este documental al estado del arte del TIF, nos habilita a desarrollar el concepto de industria y producto cultural tan presente dentro de nuestra sociedad a través del consumo y reproducción de la saga.

### **Tesis de grado: “*Harry Potter*: Narrativas paralelas y fenómenos transmedia”**

Con respecto a los trabajos académicos que hemos leído para el desarrollo de nuestro TIF, recuperamos una tesis de grado de Lina León Infante, estudiante de la Facultad de Ciencias Sociales de la Pontificia Universidad Javeriana (Bogotá, Colombia, 2015) para la carrera de Estudios literarios. La autora no se posiciona en la obra de George Lucas (aunque hace una mención), sino que su punto de inicio está en las novelas que conforman la saga de *Harry Potter*.

El trabajo comienza con una explicación de la saga del joven mago (de lo macro a lo micro) empezando por cada uno de los siete libros, los personajes principales con sus características y cómo identifican los valores y roles sociales de cada uno de ellos en la obra. Esta descripción ayuda a entender cómo el lector se identifica y se ve representado con determinados personajes, haciendo que se apropien de la historia, es decir, que no interpreten lo que le ocurre a los personajes, sino que se sientan parte de ese intrincado y apasionante universo de magia y ficción.

Luego de explicar la manera en que el lector se involucra en la obra, se describe cómo la misma trasciende al irse convirtiendo en fenómeno cultural transmedia. El universo de *Harry Potter* vivió el proceso inverso al de *Star Wars*: primero sus historias fueron contadas únicamente en libros, luego películas, videojuegos e incluso llegó a tener parques temáticos. Hoy en día, *Star Wars*, *Harry Potter*, *Marvel* y otras franquicias, abarcan absolutamente todas las plataformas posibles.

El fenómeno de la transmedia no se da únicamente en estas sagas o franquicias, sino que es habitual encontrarlo en varias producciones literarias como *Los Juegos del Hambre*, *Ready Player One*, *The Walking Dead*, etc.

En el apartado que se toca la obra de George Lucas, la autora explica que el fenómeno de transmedia se produce de manera diferente, a través de la producción cinematográfica se desprenden nuevos estilos que recrean la obra o amplían la misma. Para nosotros fue importante pararnos en este punto para decidir de qué manera se podría hacer un trabajo relacionado a *Star Wars* a través de una creación propia de un género inexplorado como un podcast en formato radioteatro, realizando un análisis periodístico sumergidos dentro de la obra.

## **Trabajo integrador final: “Las representaciones sociales de los artistas populares tras su desaparición física”**

Las autoras dan cuenta de “la transculturalización de los sentidos y de las identidades, dando crucial importancia a los mass-media y las nuevas tecnologías digitales, de la mano de la industria cultural, por ser herramienta de reproducción y canal para la construcción, afirmación y rechazo de diversos sentidos sobre las figuras.” Si bien esta tesis de grado de la Facultad de Periodismo y Comunicación Social de la UNLP para la Licenciatura en Comunicación Social con orientación en periodismo, se centra en un estudio de campo sobre la repercusión de artistas nacionales luego de su muerte, desarrollan un concepto crucial para el análisis de nuestro TIF: la transculturalización. Podemos aplicarlo desde la perspectiva del consumidor que incorpora *Star Wars* como parte de su cultura, así como también desde la visión de los protagonistas de la saga que luchan contra los procesos hegemónicos del nuevo régimen y su avasallante opresión social.

En conclusión, el recorrido realizado por diversos materiales académicos y culturales revisados en la creación de este TIF, nos llevó a pensar “Debates en Mos Eisley” como un producto posible e innovador. Realizamos una selección particular de textos ya que *Star Wars* se puede estudiar desde incontables aristas. Nos limitamos a esas producciones que nos permitieron avanzar en nuestro análisis.

La transmisión radial de *La Guerra de los Mundos* y la adaptación de *El Eternauta* con un formato de radioteatro en vivo, nos animó a plantear una producción de TIF radiofónica ambientada en el universo ficticio que nos apasiona; “Es una trampa” nos marcó el camino para comunicar sumergidos dentro del universo de *Star Wars*, jugar con que los oyentes no son espectadores pasivos, sino que los sucesos que ocurren los afecta; y con respecto a “Podawans”, rescatamos que es importante generar una introducción que sea precisa para ubicar al oyente sobre qué y cómo se está desarrollando los sucesos noticiables que dialogan con nosotros.

Por su parte, los textos académicos nos permiten darle un nombre y un marco a lo que estamos realizando, contextualizando este producto en un trabajo integrador final profesional con análisis social, cultural y mediático.





## OBJETIVO GENERAL

---

Realizar una producción radiofónica en versión de radioteatro que se desarrolle en el universo de ciencia ficción de *Star Wars* posicionado desde el punto de vista de un medio de comunicación que abarque, desarrolle y analice los sucesos que ocurren en la saga como noticias en el plano político, bélico y social.

### **Objetivos específicos**

- Obtener distintos rasgos sociales, políticos, económicos para luego analizar la saga de *Star Wars*.
  - Recuperar y resignificar la historia de la saga en un formato nuevo y desde un punto de vista innovador.
  - Trabajar con herramientas literarias y radiofónicas para la construcción del guión del radioteatro, la producción de los distintos personajes y el desarrollo de los conflictos.
  - Profundizar la visión política, definiendo la lucha de hegemonía de la visión democrática y la de regímenes totalitarios.
-



## CONTEXTO SOCIOPOLÍTICO

---

*Star Wars* nació en la década de 1970 de la mano del cineasta George Lucas<sup>4</sup>. En 1977 se estrenó el primer producto de la saga; en 1980 la segunda parte y la trilogía finalizó en 1983. Más de 15 años después se estrenó otra trilogía que serviría de precuela de la misma historia y, en 2015, la última trilogía hasta el momento que completaría la “*Saga Skywalker*”.

La franquicia fue adquirida en 2012 por *The Walt Disney Company* y desde ese momento se produjo el lanzamiento de nuevos contenidos como películas ajenas a las trilogías originales (antologías), series, merchandising y hasta parques temáticos. La inspiración para la creación de esta saga tiene sus orígenes en el cine oriental de Akira Kurosawa<sup>5</sup> y en un contexto post estreno en televisión de la serie *Star Trek* (1966) y en cine de *2001: Space Odyssey* (1968). Sin embargo, gracias a las licencias de merchandising y figuras de acción logradas en su lanzamiento, el éxito de esta saga superó a cualquiera que le haya antecedido.

En nuestro país, *Star Wars* se conoció por los juguetes antes que las películas. El estreno mundial fue el 25 de mayo de 1977 y en Argentina llegó a la pantalla grande el 25 de diciembre del mismo año, en pleno contexto dictatorial donde los productos audiovisuales eran altamente estudiados y censurados en búsqueda de mensajes “subversivos”. De ahí también que la saga sea conocida como “La Guerra de las Galaxias” ya que los títulos en otros idiomas eran obligatoriamente traducidos.

---

4 George Lucas nació en Modesto, California en 1944. Es un cineasta, escritor, filántropo y empresario estadounidense conocido por crear, además de *Star Wars*, la saga de *Indiana Jones*. Fundó *Lucasfilm*, *LucasArts* e *Industrial Light & Magic*.

5 Akira Kurosawa (1910 - 1998) fue uno de los más célebres directores de cine de Japón. Su filmografía consta de 30 películas rodadas a lo largo de cinco décadas.

## La lucha política entre el bien y el mal

Para los que no conocen el universo de *Star Wars*, pueden tener una idea que trata sobre una historia de ciencia ficción donde las fuerzas del bien y el mal tienen sus batallas por el poder y el control de la galaxia. Esta batalla de ideales se produce como desenlace de la historia pero para que ocurra, hay un condimento en el escenario de la narración: la política.

Esta galaxia muy muy lejana, se encuentra conformada por un sistema democrático denominado como la República Galáctica, una democracia conformada de un Senado en que participan los legisladores representantes de distintos planetas de toda la galaxia y de corporaciones poderosas y es encabezado por un Canciller Supremo como máxima autoridad. La República es el gobierno central que se ocupa de resolver los temas que se producen en el día a día de una galaxia como si se tratara de una gran Unión Europea: mantener la paz y seguridad para todos sus habitantes, garantizar calidad de vida, resolver conflictos comerciales entre planetas, regular una misma moneda (créditos), etc.

En la mayoría de las oportunidades, los motivos de los conflictos fueron la falta de acción y participación del Senado Galáctico, que desembocaron en acciones individuales de gobernantes de un planeta para resolver problemas que no son atendidos por el órgano político mayor de la República (como el caso de la reina de Naboo, Padme Amidala en el conflicto con la Federación de Comercio)<sup>6</sup>.

Este escenario político generó la chispa para la explosión de los conflictos del resto de la saga: una guerra con doble frente, la fuerza de seguridad de la República desterrada, la democracia reemplazada por la tiranía, un grupo opositor buscando restablecer el orden y la justicia, etc.

La política en esta saga tiene una etapa de mucho protagonismo en los sucesos desarrollados en la trilogía de las precuelas (episodios I, II y III), donde podemos ver la magnitud y esplendor de la República en funcionamiento con su Senado Galáctico desarrollando una democracia que entra en crisis a raíz del surgimiento de una fuerza opositora que busca el aval de los planetas, conocida como la Federación de Comercio para más adelante unificarse en el partido Separatista.

Dependiendo de dónde se cuente la historia, la guerra fue ganada por los separatistas porque derrotó al sistema republicano. Sin embargo, el conflicto tuvo desde el comienzo dos frentes pero una sola mente criminal detrás de ambos. Los Jedis de la República fueron exterminados, los clones fueron reemplazados por humanos y el sistema democrático fue lentamente silenciado. Por otra parte, todos los altos rangos del partido Separatista fueron también asesinados, sus droides de combate desactivados y los planetas de ambos bandos, colonizados por el Imperio Galáctico.

---

6 Este suceso es un antecedente de la Guerra de los Clones y ocurre en *Star Wars* Episodio I: La amenaza fantasma (1999).

Durante esta nueva era, el Senado Galáctico se transformó en una asamblea legislativa ceremonial conocida como el Senado Imperial. Sin embargo, era en gran medida impotente, y sus miembros estaban desalentados de estar en desacuerdo con las políticas del Emperador Sheev Palpatine. Poco antes de la Batalla de Yavin, Palpatine disolvió oficialmente el Senado Imperial.

Tras su victoria en la Batalla de Endor, la Alianza Rebelde se reorganizó en la Nueva República. Uno de los primeros actos de la República fue restaurar el Senado, que se hizo en el primer mundo capital de la Nueva República, Chandrila. A medida que la capital de la República rotaba entre sus mundos miembros, también lo hacía el nuevo parlamento.

Mientras que en la última trilogía, ya recuperado el sistema democrático del pasado, surge en las sombras un poder golpista comandado por un Líder Supremo que erradica y extermina los planetas del centro de la galaxia desde donde manejaba el poder político.

### **Star Wars, universo cultural**

La franquicia fue presentada al mundo sin muchas expectativas de éxito, sin embargo, generaciones tras generaciones siguen consumiendo sus productos y explorando nuevas historias creadas por los que alguna vez se sorprendieron al ver esos personajes en la pantalla grande por primera vez y fueron motivados a desarrollarse profesionalmente como dibujantes, cineastas, guionistas o actores.

El primer acercamiento de la saga a los mercados extranjeros fue a través de la industria del juguete. Una parte importante de estrategia de promoción y comercialización de la saga, fueron distintas colecciones de *merchandise* con la mayoría de los personajes de la película y las naves más representativas. El rotundo éxito que originó la saga, produjo innovación en la industria por la masividad de la producción y el desarrollo de figuras de todos los tamaños que permitían recrear escenas de las películas con naves, escenarios y personajes de lo más diversos.

El éxito de la trilogía original y la producción de juguetes o figuras de acción estuvieron unidas por mucho tiempo. No solo se podía conocer *Star Wars* a través de la pantalla grande, sino también por los juguetes, que ubicaban a un niño o adulto dentro del universo.

A lo largo de los años, la saga de *Star Wars*, fue presentando productos editoriales en formato cómics y novelas, series animadas y videojuegos que complementaron la historia de este universo.

A mediados de los años 40, Adorno y Horkheimer, crean el concepto de "industria cultural" y analizan especialmente la industria del entretenimiento (*amusement* en el texto) en Estados Unidos, donde se encontraban exiliados, como efecto del avance del nazismo en su Alemania de origen. Ambos pertenecen a la Escuela de



Frankfurt. Ellos ven a la producción de los bienes culturales como movimiento global de producción de cultura como mercancía. Los productos culturales presentan la misma racionalidad técnica, el mismo esquema de organización y planificación por parte de la gestión que la fabricación de coches en serie o proyectos de urbanismo. La industria cultural proporciona bienes estandarizados para satisfacer las numerosas demandas identificadas como otras tantas distinciones a las que los estándares de la producción deben responder. Por lo que a través de este modo, se obtiene una cultura de masas hecha con una serie de objetos que llevan claramente la huella de la industria cultural.

La industria cultural fija de manera ejemplar el quiebre de la cultura, su caída en mercancía. La transformación del acto cultural en un valor destruye su capacidad crítica.

### ***HoloNet***

El contenido de esta extensa saga es prácticamente incuantificable, lo que nos permite explorar aristas segmentadas en períodos puntuales dentro de más de 40 años de historia y una cronología ficticia que abarca más de 60 años.

Algunos materiales de la franquicia incorporaron recientemente el concepto de *HoloNet* como medio de comunicación y transmisión de información regulado por los gobiernos galácticos. Dentro de este complejo sistema, se emite *HoloNet News* como flashes informativos que frecuentemente eran intervenidos por fuerzas opositoras para transmitir sus propios discursos contrahegemónicos.

La figura de la *HoloNet* representa al monopolio de los medios de comunicación y a la centralización del poder en una sola "empresa" consumida por una galaxia entera. En esta realidad, la información no es contemplada como producto ganancial, sino como parte de un proceso de control generador de un orden social establecido por el poder hegemónico manejado por los planetas del núcleo de la galaxia.

En nuestra realidad se compara con el poder de los grandes monopolios de información que respetan los intereses de empresarios y los ideales políticos de determinados sectores que responden a estructuras neoliberales.

La *HoloNet* suele ser representada a través de hologramas corpóreos monocromáticos y este proyecto de TIF propone explorar únicamente lo auditivo funcionando como programa radial dentro de la red.

Durante la era imperial, la comunicación desde el poder hacia los ciudadanos de a pie, coincide con lo acontecido durante la etapa anterior, donde la transmisión de información era centralizada, monopólica y unidireccional. Sin embargo, estas etapas se diferencian en sus consumos culturales, ya que durante la supremacía imperialista, la libertad de expresión se encontraba totalmente limitada.

La hegemonía puede entenderse desde dos conceptos. El primero se centra en el dominio y la fuerza ejercida por los poderosos sobre el resto y el segundo, se refiere a la capacidad de dirección intelectual y cultural gracias a la cual una clase dominante logra acreditarse como legítima. Ambos aplican al dominio imperial pero solo el primero es ejercido por la República.

Es Chantal Mouffe (1991) en "Hegemonía e ideología en Gramsci" quien recupera las ideas del sociólogo italiano diciendo que una clase ejerce supremacía mediante el dominio sobre los grupos antagonistas, a través de la coerción de aparatos propios de la "sociedad política". Pero también la ejerce mediante la cultura, en cuanto articula y dirige a los grupos sociales aliados o neutrales, desde una naturalidad establecida e impuesta por la clase dominante.

### **El poder y la lucha por el sentido**

Cuando uno piensa en el concepto comunicación, suele pensar en el lenguaje, en los medios, en la vida cotidiana o de las instituciones. La comunicación como campo y como práctica está implicada en todas esas dimensiones. Comunicarnos es una experiencia fundamental que atraviesa nuestra cotidianeidad y nos constituye. En el sentido experiencial, comunicarse es vincularse, compartir e interactuar. En el sentido de campo, la comunicación versa sobre la producción de mensajes, manejo de instrumentos o estrategias informativas.

A nivel personal la comunicación es una condición vital para la convivencia en sociedad, una condición que nos permite construirnos en relación con los otros desde los primeros estadios de la socialización. Pensada como práctica inserta en la trama de la cultura, existe también una puja de poder, una lucha constante por el sentido.





## PERSPECTIVAS Y HERRAMIENTAS TEÓRICO-CONCEPTUALES

---

El universo de *Star Wars* se encuentra conformado por miles de planetas, seres vivos de distintas especies (humanos, wookies, ewoks, hutts, etc) donde se puede observar que cada una de ellas tienen sus costumbres culturas y una conformación de identidades bien definidas. Por este motivo, para el espectador, es fácil a medida que la historia se desarrolla, poder identificarlos de manera simple a través de sus rasgos, vestimentas, lenguajes o características que se aprecian en lo visual.

Las costumbres culturales, la conformación de la identidad y su relación con el entorno de otros grupos es algo que se manifiesta en *Star Wars*. De todo el abanico que presenta la obra, nos parece importante realizar un enfoque en dos grupos que participan en la historia del universo galáctico que representan la lucha del bien y el mal: los Jedi y los Sith.

Estos dos grupos tienen sus costumbres e identidades características, permitiendo que el espectador pueda detectar quien es quien a medida que se desarrolla la obra. Para quienes no hayan visto la saga, procedemos a hacer una breve descripción de estos grupos para que puedan entender el motivo por el que decidimos encuadrarlos en el concepto de identidad, utilizándolos de ejemplos.

En *Star Wars*, cualquier especie puede ser sensible a la fuerza. Esto no quiere decir que sea alguien que pueda levantar gran peso, sino que el concepto de "la fuerza" refiere a una conexión con la energía que conforma todo el universo<sup>7</sup>. Los Jedi y los Siths son grupos sensibles a esta fuerza. Esta dualidad representa el bien y el mal, la luz y la oscuridad. Su conexión a este campo místico, les otorga ciertas habilidades como velocidad de movimiento en combate, realizar saltos imposibles,

---

<sup>7</sup> "La Fuerza es lo que le da al Jedi su poder. Es un campo de energía creado por todas las cosas vivientes. Nos rodea, nos penetra, y mantiene unida la galaxia." - Obi-Wan Kenobi, "Star Wars: Episodio IV. Una Nueva Esperanza" (1977)

mover y levantar objetos o personas, manipular o leer la mente y tener visiones de probables futuros, entre otras.

Ambos son guerreros y como tales, empuñan un arma que los diferencia de cualquier otro, un sable láser. Esto tiene una similitud con los samurai, que eran en su época los más disciplinados y letales guerreros del Japón feudal. Anteriormente mencionamos que Kurosawa fue una gran inspiración para Lucas y principalmente lo fue en el desarrollo de esta "religión". Los sables que ambos utilizan, tienen un color determinado por el cristal que funge de corazón y núcleo de energía. Los Jedis en su mayoría sus sables son de color verdes y azul, en algunos casos violeta, amarillo y blanco, cuando los Sith son únicamente de color rojo debido a que debieron corromper y sangrar ese cristal puro para poder tener su arma.

## **La orden Jedi**

Los Jedis pertenecen al lado luminoso de la Fuerza, conforman una orden con más de mil generaciones de antigüedad, en la que mantienen reglas para pertenecer y llevar a cabo su entrenamiento dentro de la misma. Tienen una relación directa de lealtad con La República (al menos en el período plasmado durante las películas) y son considerados guardianes de la paz. Cuando hay un conflicto donde los miembros del Senado no pueden destrabar a través de sus representantes políticos, piden intervención a los Jedis para que lo solucionen como mediadores. Sin embargo, formaron parte de las líneas militares durante la Guerra de los Clones al mando del ejército.

La Orden está organizada por tres categorías de integrantes: Maestro, Caballero y Padawan.

## **Padawan**

En esta categoría se encuentran los discípulos principiantes que se preparan para poder convertirse en caballeros. Es uno de los rangos que mayor tiempo lleva un estudiante, porque son entrenados desde bebés hasta adultos. Desde su primera infancia son separados de sus familias para no tener ningún vínculo afectivo o apego ya que se consideraba que cualidades como el amor, podían llevar al sufrimiento y este al lado oscuro de la fuerza.

Llegado el momento son designados como discípulos de un caballero o maestro Jedi al que acompañan en las misiones y los preparan al final de su entrenamiento para rendir las pruebas ante los miembros del Consejo para dejar de ser padawan. Se diferencian de otros rangos porque mantienen una trenza larga detrás de una de sus orejas. Si la especie no cuenta con cabello (togrutas, twi'lek), esa trenza es representada con una vincha o cadena de cuentas.

Dentro de esta categoría puede incluirse la de Iniciados (younglings) cuyo análisis no tiene mucha relevancia ya que solo son infantes sin un maestro asignado.

### **Caballero**

El rango de caballero Jedi se conforma una vez que pasa las pruebas ante el consejo. Una vez con esta categoría participan de manera activa y en tomas de decisiones en las misiones que le asigna el consejo Jedi. Pueden solicitar entrenar un padawan con la autorización de los maestros. Mantienen un entrenamiento de desarrollo en la fuerza pero no en habilidades sino de introspección.

### **Maestro**

La categoría de Maestro es el rango más elevado dentro de la orden Jedi, teniendo la posibilidad de conformar parte del Consejo, que es el grupo de Maestros que debaten y toman las decisiones de cómo intervenir en los problemas o investigaciones que realizan por temas de conflictos entre algunos planetas o solicitudes especiales del Senado Galáctico.

### **Los Sith**

Los Lord Sith no tienen una estructura como la orden Jedi. Siempre se integran en un dúo de personas: maestro y aprendiz. Se mantienen ocultos ante los ojos de la galaxia, por eso sus planes para la obtención de poder es un trabajo de engaños, promesas y mentiras para conseguir sus propósitos. La forma en qué se vinculan con la fuerza es a través del lado oscuro. A esta conexión que tienen se agregan sentimientos como ira, enojo, odio que les da más poder. Su forma de pensar en términos absolutos, no tienen un punto de vista medio.

### **Identidades y rituales**

Rescantando el texto de "Identidades y Rituales" (1991) de Isidoro Moreno, nos parece importante su mirada de cómo se desarrolla la identidad. El autor utiliza un término muy ligado a la cultura que es lo étnico, la forma que todo grupo se organiza culturalmente. Esa organización de cada grupo los define por sí mismos (lo que hacen y lo que piensan) para relacionarse con el mundo como también la forma de presentarse ante los demás.

Ante la descripción que realizamos, podemos observar que los Jedis mantienen una organización cultural muy marcada que parece extraña ante los ojos del resto de los habitantes del universo. Hay una unión interna y respeto que es expresada en las relaciones de jerarquía dentro de la orden por la antigüedad y experiencia del padawan por el Caballero Jedi, como hacía el Maestro Jedi o miembro del consejo. Este orden jerárquico marca el trato de los integrantes del templo Jedi y los

resignifica en su identidad porque el nombre de pila se transforma o se muta con el rango en la orden. Por ejemplo, Obi-Wan Kenobi, pasa de ser Padawan Kenobi, a Maestro Obi-Wan.

En cambio, los Sith no tienen una organización cultural que defina su identidad. Se mantienen en constante interacción con el resto de grupos culturales, quedando ocultos o pasando desapercibidos. En similitud con los Jedis, su nombre se ve modificado al transformarse en Sith, asumiendo una nueva identidad como Lord Sith, aunque su nombre anterior lo siguen manteniendo para relacionarse con el resto de la sociedad. Por este motivo, nos parece importante rescatar el concepto de homogeneidad o pluralidad étnica de Daniel Bargman, en el Congreso Argentino de Antropología de Buenos Aires:

Al abordar los procesos de inserción de las comunidades étnicas debemos tener presente que las mismas no poseen límites fijos. A partir de un núcleo o élite de miembros plenamente adscriptos, los integrantes del grupo se ubican en posiciones periféricas hasta llegar a áreas de indefinición en los bordes, donde la comunidad se confunde con la sociedad mayor. Quienes se ubican en el núcleo del grupo étnico producen y resguardan los valores y las normas propios del grupo, en virtud de las cuales se provee o se quita legitimación a la pertenencia de los miembros. Es en el núcleo o élite donde se producen las ideologías étnicas, se generan los ámbitos para la reproducción de la identidad grupal, y se articula la comunidad con el entorno circundante (Daniel Bargman, 1997, p.2)

Por este motivo, el concepto de Bargman de núcleos y periferias nos ayuda a profundizar las diferencias de construcción de identidad de los Jedi y los Sith. El consejo de la orden Jedi, toma las decisiones de cómo actuar ante determinada solicitud de La República en base de sus costumbres, ideales y su forma de pensar. Ellos utilizan la Fuerza no para fines propios, sino de manera abnegada, por lo cual, no actuarían para cubrir intereses que generen beneficios para un tercero que no vayan en pos del bien común.

En cambio, los Sith se basan en una dualidad de alumno y maestro (no hay más participantes), sus decisiones, como su relación con la fuerza, se produce en una búsqueda constante del beneficio propio para obtener más poder y alcanzar sus objetivos. No tienen un núcleo interno, sino que se encuentran en constante relación con otros miembros de otras sociedades.

*Star Wars*, como una saga de ciencia ficción, puede ser relacionada con la teoría de los campos sociales de Pierre Bourdieu de varias maneras. En esta teoría, describe cómo existen diferentes campos sociales, como el campo académico, el campo político y el campo cultural, cada uno con sus propias reglas y estructuras de poder. Los individuos y las instituciones tienen diferentes posiciones dentro de estos campos y luchan por el poder y la capital dentro de ellos. Según Bourdieu (Gutierrez, 1997), estas luchas

son influenciadas por la educación, la clase social y la cultura, y son esenciales para entender cómo funciona la sociedad.

Por ejemplo, se podría ver el Imperio Galáctico y la Rebelión como dos campos sociales en lucha por el poder. El Imperio representa el poder establecido y la autoridad, mientras que la Rebelión representa a los grupos subalternos que buscan cambios y desafían ese poder. Los personajes de *Star Wars* también tienen diferentes posiciones dentro de estos campos y luchan por el poder y la capital dentro de ellos. Además, se podría ver el uso de la Fuerza en *Star Wars* como una forma de capital cultural. Los Jedi y los Sith luchan por el control de la Fuerza, y su habilidad para usarla les da una ventaja en el campo político y militar. En general, la teoría de los campos sociales de Bourdieu proporciona un marco útil para analizar las relaciones de poder y las luchas por el capital en una sociedad ficticia como la de *Star Wars*.

Bourdieu también se expresa sobre hegemonía donde se refiere a cómo las estructuras sociales dominantes mantienen su poder mediante la imposición de sus valores y normas en la sociedad. En *Star Wars*, esto se puede ver en cómo el Imperio Galáctico, la estructura social dominante en la trilogía original, mantiene su poder mediante la imposición de su autoridad y su sistema de gobierno en la galaxia. A través de la fuerza militar, la represión y la propaganda, el Imperio logra imponer sus valores y normas en la sociedad, presentándose como una entidad legítima y justa.

Por otro lado, también se puede ver cómo la Rebelión, una estructura social subalterna, lucha contra la hegemonía del Imperio y trata de imponer sus propios valores y normas en la sociedad. La Rebelión tiene que enfrentarse al abuso de la fuerza militar del Imperio en la búsqueda de establecer un sistema de gobierno más justo y libre, y trata de ganar la adhesión y el apoyo de los habitantes de la galaxia mediante la propaganda de un futuro libre y pacífico.

Otro autor que centra sus estudios en la hegemonía en contexto de gobernanza es Jacob Torfing (2016). En el contexto de *Star Wars*, la hegemonía se relaciona con el análisis de la gobernanza en términos de cómo se ejerce el poder y la autoridad en la galaxia. La gobernanza es el proceso mediante el cual se toman decisiones y se ejercen poder y autoridad en una organización o sociedad. Es un término amplio que se utiliza para describir cómo las instituciones, los individuos y los grupos interactúan para establecer y ejecutar políticas y lograr objetivos. La gobernanza puede referirse tanto a la forma en que se toman decisiones en una organización gubernamental como a la forma en que se toman decisiones en una organización no gubernamental o una empresa. Puede incluir aspectos tanto formales como informales de la toma de decisiones, y puede abarcar tanto el nivel local como el nivel global.

Por todo el bagaje cultural que la atraviesa y las múltiples sociedades que inspiraron la saga, *Star Wars* es un producto infinitamente analizable.



## MÉTODOS Y TÉCNICAS

---

Para desarrollar la producción de “Debates en Mos Eisley: medios de comunicación en ciencia ficción” tuvimos que realizar una serie de pasos que nos ubiquen en un punto de partida para la construcción del producto radiofónico. La elección de una metodología con su herramienta, nos ayudaron a transitar ese camino: sabíamos a dónde queríamos llegar pero no el cómo hacerlo.

Para alcanzar los objetivos establecidos, la investigación se enmarcó dentro de una metodología cualitativa. “Esta es una investigación que produce datos descriptivos: las propias palabras de las personas, habladas o escritas, y la conducta observable” (Taylor, 2000, p. 7). El investigador cualitativo estudia a las personas en el contexto de su pasado y de las situaciones en las que se encuentran. Entendemos, entonces, que fue de suma importancia utilizar esta metodología debido a que nos permitió la utilización del análisis de contenido.

Entonces, para comenzar, realizamos el análisis de contenido de la obra en general para determinar los temas que se abordan en cada película y para analizar las ideas generales que atraviesan la historia. Dicha técnica se utiliza para realizar inferencias: «inferir es explicar, es, en definitiva, deducir lo que hay en un texto. El analista de contenido busca algunas conclusiones o extrae inferencias —explicaciones— “contenidas” explícitas o implícitas en el propio texto» (Andréu Abela, 2000, p. 19).

De esta manera, pudimos identificar temas universales que se abordan en las películas, como la lucha entre el bien y el mal, la importancia de la amistad y la lealtad, y la importancia de encontrar un propósito en la vida, analizamos las representaciones culturales en la franquicia, incluyendo la manera en que se presentan a los personajes de diferentes razas y analizamos los arcos de personajes y cómo se desarrollan a lo largo de la saga, incluyendo la manera en que evolucionan y cambian a lo largo de la historia.



Así fuimos observando que se abren nuevas puertas de conversación con la obra que permiten un análisis más profundo de la trama principal: política, identidad, guerra, hegemonía, sociedad, poder, entre otras. Y, además, esto nos permitió hacerlo teniendo en cuenta las huellas contextuales que se encuentran en las películas.

## **Pre-producción**

La pre-producción de “Debates en Mos Eisley” inició cuando determinamos sobre qué película de *Star Wars* se iba a realizar el piloto. Recordemos que a través del análisis completo de la obra, descubrimos que en todas las películas se muestran subtramas como: política, ideología, identidad, traiciones. Luego de esta extensa lectura integrada por tres trilogías, definimos que para realizar nuestro trabajo, la mejor elección era “Star Wars Episodio III: La Venganza de los Sith”.

Luego tuvimos que hacer recortes de la historia donde hay un enfoque puntual en las tramas que se vinculan con las palabras claves que hemos elegido para nuestro TIF: poder, discurso, sociedad, identidad.

En la segunda parte del “Episodio III”, la película adquiere una velocidad de resolución de conflictos donde nos encontramos de manera clara cada una de las palabras claves elegidas: el inicio de una batalla significativa en las Guerras Clon, el intento de arresto al Canciller Supremo, la Orden 66 (erradicación de la orden Jedi) y nacimiento del Imperio Galáctico. Entonces, tuvimos que analizar cada una de las escenas para desarrollarlas como sucesos periodísticos.

En este punto comenzamos a escribir el guión para desarrollar el radioteatro. En un principio lo realizamos como una guía de temas que se iban unificando, hicimos unas pruebas de grabación basándonos en anotaciones y el resultado no terminó de convencernos porque se perdía el hilo conductor del orden de los hechos al tratar de narrarlos por separado. Está contado como una historia lineal y debíamos respetarlo. Fue ahí donde la escritura del guión adquirió una mayor relevancia. El foco estaba puesto en qué querer contar y cómo, todo pensando en un ambiente dentro de un medio de comunicación que se encuentra transmitiendo en vivo a toda la galaxia una noticia de relevancia, el fin de las Guerras Clon.

Otras de las observaciones que hicimos para la construcción del guión fue el conflicto bélico entre Rusia y Ucrania desde comienzo de febrero del 2022. Nos detuvimos en seguir como distintos medios de comunicación realizaban la cobertura del conflicto: transmisiones en vivo de enviados especiales, noticias de último momento y la construcción de sentido que realizaban los distintos medios.

En el armado del guión determinamos que estos elementos tenían que estar presentes en la obra pero adecuándose al contexto ficcional. Por ejemplo: determinamos que el reportero pueda ser de cualquier planeta y hablar otro idioma,

mantener una conversación para que la descripción que realice sea relatada o traducida por los protagonistas del radioteatro.

Otro de los temas al momento de armar el guión fueron los sonidos que necesitábamos para ambientar la producción radiofónica. No queríamos caer en la fácil de reproducir los clásicos sonidos de *Star Wars* (desde la música hasta el pitido de un droide), pensamos en ir por un camino distinto.

Realizamos una escucha de la mayoría de las bandas sonoras de *Star Wars*, eso incluye: las tres trilogías (Episodios I al IX), tres series animadas (Clone Wars, Bad Batch y Rebels), las dos películas spin off (Rogue One y Han Solo) y las cuatro series live action estrenadas hasta el momento (The Mandalorian, El Libro de Boba Fett, Obi-Wan Kenobi y Andor).

Para los temas de la banda sonora que nos podían ser útiles, buscamos versiones alternativas para que mantengan un vínculo con la saga pero también que sea diferente a su versión original. Con respecto a los sonidos que nos ayudan a darle una ambientación al guión, realizamos la búsqueda a través de librerías de sonidos, YouTube y miramos material de *Star Wars* muy poco conocido, como una serie de dibujos animados estrenada en 1985 que tuvo muy poca repercusión en su momento. Hablamos de "Star Wars: Droids" que fue rescatada por *Disney* en los últimos años pero no canonizada, aunque fácilmente se puede situar entre la trilogía de precuelas y las películas originales, en los comienzos de la Era Imperial. En la serie de dibujos animados, "Star Wars: The Clone Wars", descubrimos que había muchos sonidos de ambiente de batalla de guerra. Por lo cual, utilizamos un programa de grabación de pantalla llamado OBS con el que captamos el fragmento donde se encontraban los sonidos limpios que necesitábamos, grabamos los mismos para ser exportados en formatos mp4. Una vez obtenidos los sonidos en una versión, realizamos el cambio de formato de video al de sonido (pasar de mp4 a mp3), utilizando un programa de conversión llamado Format Factory.

Otras de las maneras que nos ingeniamos para obtener sonidos para la producción fue grabando juguetes que coleccionamos como el caso de la voz del reportero de batalla, el sonido de una máscara de un wookiee, que al abrir la mandíbula produce los gruñidos característico del personaje.

## **Producción**

Llevar a cabo la producción del TIF fue la parte más distendida de todo el recorrido. Para nosotros estar frente a un micrófono para crear un producto radiofónico es un espacio donde nos sentimos cómodos y disfrutamos. Cuando realizamos las prácticas para el Taller de Radio II, descubrimos que estar en la sintonía de la magia que lleva hacer radio o en algunas de sus variantes de formato tenía conexión

importante, el lugar donde más felices nos sentimos desempeñando nuestra futura profesión.

El inicio de la grabación del piloto de "Debates en Mos Eisley" tuvo un proceso de coordinación que nos demandó un poco más de tiempo de lo esperado. Al no poder coordinar para juntarnos físicamente a grabar (problemas de agenda) realizamos pruebas de fragmentos de audios que nos sirvan como piezas para armar como un rompecabezas que formaría el producto.

Sin embargo, esa metodología no llegó a buen puerto. Se sentía frío, sin la pasión que nos genera hacer radio. El ensamble de la producción post edición generaba un producto que no nos hacía sentir orgullosos que sea la producción final del TIF. Así que luego de hablarlo, acomodarnos y pensar que este era el broche de oro de la carrera, decidimos descartar todo lo que habíamos trabajado para hacerlo con la calidad que queríamos.

Los elementos que contamos para realizar la producción fueron una consola y placa de sonido, micrófonos, soportes, cables, computadoras, programas para realizar la grabación y edición. No contamos con un estudio profesional, por tal motivo, realizamos la grabación en una de nuestras casas. Después de pactar día, hora y lugar, empezamos a trabajar en la producción del programa piloto de "Debates en Mos Eisley".

Al realizar el proceso de grabación, hicimos pruebas en la casa de Nicolás para utilizar el espacio donde la acústica acompañe para que el resultado sea con sonidos limpios, sin ecos u otros ruidos que dificulten o ensucien los mismo. Esa elección llevo un rato de armar, probar, desarmar y trasladar de espacio nuestro pequeño estudio casero de grabación.

Cuando encontramos el lugar indicado pusimos manos a la acción y comenzamos a trabajar. La manera de simplificar el proceso de producción fue que nos divertimos: Primera prueba, segunda, que "no me gustó cómo se escucha", "muy fuerte como estamos diciendo esta frase", o reírnos cuando uno se trababa o se confundía al ir diciendo el guión o en generar el diálogo con una máscara de wookie que hace los sonidos de ese personajes. Ese proceso fue muy grato para nosotros, desarrollamos varias pistas de sonidos que serían utilizadas para la edición final.

La última parte que nos quedaba era realizar la edición final. Eso nos llevó varias semanas de trabajo donde buscamos perfeccionar el piloto. Nos fuimos encontrando con algunos inconvenientes en la edición, para ensamblar sonidos de fragmentos de las películas con distintos volúmenes a nuestras voces, obligándonos a buscar soluciones a través de las herramientas de edición que incorporamos a lo largo del proceso.

Al tener el producto final, desarrollamos una prueba de producto. Les enviamos las grabaciones a personas de nuestro círculos que hayan visto o no *Star Wars*,

para que nos brinden impresiones de si entienden el programa, si mantienen la atención, qué momentos les gustó, cuáles les aburrió y corroborar si continuarían escuchando más producciones de ese estilo.

Después de recolectar esa información sobre el piloto, realizamos algunos “retoques” de edición en el sonido ambiente que acompañó y le dio velocidad al relato. En algunos fragmentos, observamos que solo hablábamos nosotros, lo que generó que la atención del oyente caiga al tener un sonido monótono. Una vez hecho los arreglos correspondientes procedimos a realizar la entrega.

A continuación detallamos el guión del programa, así como la grilla del mismo. Si observan que en el piloto hay pequeñas alteraciones al guión, es producto de la improvisación al momento de grabar el mismo.

## Guión capítulo piloto

**Nico:** -Último momento. Esto está pasando ahora.

**Seba:** -Fuerzas de la República, lideradas por el Maestro Jedi Obi-Wan Kenobi habrían hecho contacto con el ejército separatista y el General Grievous.

**N:** -Esta batalla podría significar el final de la guerra de los clones.

**S:** -¿Acaso se avecina un nuevo y ansiado período de paz en esta galaxia? Ampliaremos.

**N:** -Les damos la bienvenida a esta edición especial de Debates en Mos Eisley, el programa que transmite la actualidad política de TU galaxia.

**S:** -Como cada edición, nos encontramos recorriendo la galaxia una taberna a la vez. Todo inició en Tatooine y hoy estamos en la capital de la república, Coruscant.

**N:** -Escucharán el sonido del tráfico. Estamos en el piso 237 del edificio de comunicaciones de la capital. Vamos al orden del día.

**CORTINA**

**N:** -Fuerzas de la república habrían hecho contacto con el General Grievous en el sistema Utapau.

**S:** -¿Una eventual caída del Grievous termina la guerra?

**N:** -¿Cómo se volvería a organizar La República ante un eventual fin de la guerra: el Canciller debería llamar a elecciones?

**S:** -¿Cómo son las relaciones de los Jedi con el Canciller?

### CORTINA

**N:** -Tremenda edición tenemos hoy, la galaxia está revolucionada y ansiosa por un posible final de la guerra, no Seba?

**S:** -Así es, pero lo más importante es contarle a los habitantes de la galaxia por qué decimos que podríamos estar cerca del final de la guerra. Recordemos que el ejército de la Confederación estaba a cargo del Conde Dooku, quien murió en la batalla de Coruscant hace pocos meses, en el intento de secuestro del Canciller Palpatine.

**N:** -Claro, con su caída el mando del ejército de droides de la Confederación de Sistemas Independientes, quedó concentrado en el General Grievous. El interrogante que se desprende ante una eventual destrucción de Grievous, es si significa el final de la guerra, generando la rendición de la Confederación o si el conflicto continuaría. Recordemos que la Confederación está compuesta por la Tecno Unión, la Federación de Comercio y el Clan bancario. Por lo cual, tendrían recursos económicos, materia e infraestructura para la creación de su ejército de droides aunque no tuvieran una cabeza que los guíe.

**S:** -En cambio, los clones de la República están siendo diezmados en toda la galaxia y los recursos que se están destinando al conflicto ya son incalculables con una situación política tensa al otorgar más poderes extraordinarios al Canciller. También la relación de confianza del consejo Jedi con el senado se encuentra en un momento delicado.

**N:** -Esta dilatación del conflicto bélico, produjo que se otorgaran más poderes extraordinarios al Canciller Supremo Palpatine, generando una situación en el senado de la República, donde no se discutían los temas a tratar sobre la guerra, focalizando el poder en la figura política de Palpatine.

**S:** -Recordemos que la decisión de la creación de nuestro ejército fue cuando se le otorgaron los poderes al canciller. En el último tiempo varios senadores realizaron críticas en la cámara, al sentir que la guerra estaba borrando la esencia democrática.

**N:** -Pero si esto llega a su fin... debería llamar a elecciones, no?

**S:** -Sus poderes extraordinarios se dieron para poder avanzar en cuestiones trascendentales sin la necesidad del debate del Senado y así poder agilizar los tiempos de resolución...

**N:** -Cortamos el análisis, porque estamos en contacto con nuestro corresponsal de guerra Pantheon, que ya se encuentra en Utapau...

#### **ANUNCIO DEL MOVIL (SONIDO DE TRANSMISIÓN)**

**S:** -Pantheon se encuentra en la base de comando del ejército de la República. ¿Qué podrías relatarnos? ¿Cuál es la situación que se está desarrollando?

*(Sonido de Wookie con ruido de batalla)*

**S:** -El Maestro Jedi Obi-Wan Kenobi, comenzó la batalla en un duelo con Grievous hasta que entraron en combate las fuerzas de la República.

*(Sonido de Wookie con ruido de batalla)*

**N:** -Que se consiguió avanzar en los niveles superiores, y que los guerreros que cuenta el planeta de Utapau se unieron a la batalla en contra de los droides.

*(Sonido de Wookiee con ruido de batalla)*

**N:** -Volveremos a contactarte. Cuando vayas ganando metros en el campo de batalla.

**N:** -Todos esperamos que la Guerra de los Clones finalice en lo inmediato pero pensando a futuro hay una situación que se tendrá que definir: ¿cuál será el rol de Jedi? Recordemos que los Jedi, responden a la República, antiguamente eran únicamente guardianes de la paz.

**S:** -Es verdad, su esencia o identidad con la guerra se vió modificada. Pasaron de ser los conservadores de la paz, a transformarse en generales de guerra, donde su misión es derrotar a un enemigo o eliminarlo, como está pasando ahora con el General Obi-Wan Kenobi.

**N:** -También la creación de un ejército de clones que responde a los intereses de la República, produce que haya una fuerza protectora manejada por el senado o el canciller, cuando los Jedi también responden a la República pero mantienen un núcleo en su orden que no deja ser intervenida por externos que no pertenezcan, teniendo cierta independencia en sus decisiones de cómo organizarse.

**S:** -Es sabido que hubo intentos fallidos del senado de introducirse dentro de la orden Jedi. Primero se barajó la posibilidad que el senado votara para que el canciller tenga la facultad de participar dentro de las reuniones del consejo Jedi. Cuando solo pueden participar los Maestros Jedi designados por los miembros de la orden. La finalidad de esta idea que el canciller se introduzca dentro de la orden Jedi, era para pedir que actuara o tenga más protagonismo en las batallas de las guerras clon.

**N:** -Esta idea no se llevó a cabo pero hubo que intenciones que el canciller solicite que Anakin Skywalker sea representante del senado dentro del consejo Jedi. Fue obtener el mismo resultado a través de un maestro que tiene una amistad con el canciller.

**S:** -Nos está llamando nuestro enviado especial en Utapau.

### ANUNCIO DEL MOVIL (SONIDO DE TRANSMISIÓN)

*(Sonido de Wookiee con ruido de batalla)*

**S:** -Nos confirma que Obi-Wan Kenobi derrotó al Grievous. Esto es una noticia muy importante para toda la galaxia. La batalla continúa pero la victoria está más cerca.

*(Sonido de Wookiee con ruido de batalla)*

**N:** -Pantheon, perdón ¿Podrás repetirlo?

*(Sonido de Wookiee con ruido de batalla)*

**N:** -¿Hubo un disparo de cañón láser por orden del comandante clon donde se encontraba Kenobi? ¿Estás diciendo que un clon le disparó a su general?

*(Sonido de Wookiee con ruido de batalla)*

**N:** -¿Los clones están atacando al General Obi-Wan Kenobi? Excelente trabajo, cualquier otra novedad, avisanos.

**S:** -Se estipula que el canciller haga una transmisión de cadena galáctica, en breve. Informaría el fin de la guerra. Esa es la información que me está llegando.

**N:** -A mi me llega otro dato, al parecer hubo un atentado contra la vida del Canciller, ¿efectuados por tres caballeros Jedi?. Ese habría sido el motivo por el cual, los clones habrían atacado a Kenobi. Se sabe que hay cierto protocolo donde los clones tienen que responder si o si por la República. Pero ¿contra los jedis?

**S:** -Veremos lo que dice el Canciller.

**N:** -Ahí está entrando la transmisión.

*(Transmisión del emperador)*



**S:** -Esta situación es totalmente sorpresiva. Se daría el fin de la República, de la democracia. Apparently el Canciller supremo ¿pasaría a ser un emperador?

**S:** -No sería un estado totalitario, sino que debe reestructurar el escenario político de un sistema que dió muestras de falencias acumuladas, derivando en una guerra por años.

**N:** -También nos encontramos que los Jedis dejan de ser un órgano de la República para transformarse en enemigos. ¿Por qué intentaron realizar un golpe de estado? Se vieron amenazadas sus libertades ante los intentos del senado de querer ingresar y participar de las decisiones que solo tomaba el consejo Jedi de cómo debía actuar la orden.

**S:** -Desde las oficinas del Senado del Imperio Galáctico, nos llegan las proyecciones de los hologramas de seguridad del intento de asesinato, que evitado por Anakin Skywalker.

**N:** -El ex padawan de Kenobi. Está todo relacionado con estos dos maestros. Tenemos comunicación exclusiva con la nave de Anakin Skywalker.

### SONIDO DE COMUNICACIÓN

**N:** -¿Nos podrías decir qué sucedió?

*(Anakin Fragmento 1)*

**S:** -Pero quienes fueron los que llevaron a cabo el intento de golpe de estado?

*(Anakin Fragmento 2)*

**N:** -En ningún momento hubo conflicto en vos, ante el hecho que se producía porque...

*(Anakin Fragmento 3)*

**S:** -Con respecto a tu maestro Obi-Wan Kenobi, no formó parte del ataque. Se encontraba peleando contra el General Grievous, ¿también es un enemigo del Imperio o hay posibilidades que se mantenga leal al canciller?

*(Anakin Fragmento 4)*

### SONIDO DE COMUNICACIÓN

**N:** - No sé si cortó la transmisión o si nos cortó el Caballero Jedi Anakin Skywalker. Ahí lo escuchamos bastante determinado a terminar valga la redundancia esta, conocida por todos, Guerra de los Clones. Seba, es la primera vez que me toca, claramente, presenciar el surgimiento de una nueva forma de gobierno... ¿lo podemos llamar?

**S:** - Haciendo un análisis rápido para responder a tu pregunta: si, es una nueva forma de gobierno que se acaba de establecer. Cuando el Canciller anunció la reorganización de la República en el primer Imperio Galáctico con el objetivo de mantener una sociedad estable y segura, no hubo oposición alguna. Toda la cámara avaló la decisión con un aplauso atronador.

**N:** - Muy impactante realmente. Es la primera vez en todos mis años como profesional dentro de esta fantástica *HoloNet* que nos toca comunicar algo por el estilo. No tenemos novedades de nuestro corresponsal en Utapau. Tampoco hemos tenido novedades del resto de corresponsales que están dispersos por toda la galaxia. Así que veremos, como se desarrolla en futuras ediciones de esto que denominamos Debates en Mos Eisley.

## Grilla capítulo piloto

TIEMPO	TEXTO/CONTENIDO	ACLARACIONES
00:00:00 - 00:00:12	Cortina inicial	"Duel of fates" con distorsión electrónica.
00:00:13 - 00:00:15	"Último momento. Esto está pasando ahora"	Baja la cortina durante la lectura y vuelve a subir 1".
00:00:16 - 00:00:18	Cortina	
00:00:19 - 00:00:40	"Fuerzas de la República [...] en esta galaxia?. Ampliaremos."	Continúa la cortina de fondo mientras transcurren los comentarios a dos voces.
00:00:41 - 00:01:00	Cortina	Continúa la cortina principal hasta fundirse con "Star Wars Theme/Cantina band"
00:01:01 - 00:01:30	"Les damos la bienvenida [...] orden del día"	Continúa de fondo la cortina y se suman sonidos descargados de naves y vehículos varios.
00:01:31 - 00:01:34	Cortina	Sube la cortina hasta la lectura de los títulos.
00:01:34 - 00:01:54	"Fuerzas de la República [...] de los Jedis con el Canciller"	Continua cortina de fondo
00:01:55 - 00:01:58	Cortina	Baja la cortina cuando empieza el análisis.
00:01:59 - 00:04:11	"Tremenda edición tenemos [...] ya se encuentra en Utapau. Escuchamos"	Continua cortina de fondo
00:04:11 - 00:04:15	Sonido de conexión de transmisión	Track 1
00:04:16 - 00:05:07	"Pantheon se encuentra [...] metros en el campo de batalla. Continuamos."	La cortina se escucha de fondo mientras se presenta al corresponsal. Los sonidos del wookiee no son un track sino que se hacen con una máscara del personaje Chewbacca. Continúan los sonidos de batalla.
00:05:10 - 00:05:12	Sonido de desconexión de transmisión.	Track 1
00:05:13 - 00:07:54	"Todos esperamos que la Guerra [...] especial de Utapau Pantheon"	Continua cortina de fondo
00:07:55 - 00:08:02	Sonido de conexión de transmisión y sonidos de batalla.	Track 1. En simultáneo comienzan los sonidos de wookiee.
00:08:03- 00:09:01	"Nos está confirmando que [...] otra novedad, avisanos"	Sonidos de batalla y sonido del corresponsal wookiee

<b>TIEMPO</b>	<b>TEXTO/CONTENIDO</b>	<b>ACLARACIONES</b>
00:09:02- 00:09:04	Sonido de desconexión de transmisión.	
00:09:05 - 00:09:06	Música ambiental de marcha	
00:09:07- 00:09:58	"Se estipula que el Canciller [...] ahí está entrando la transmisión"	Continua musica de fondo
00:10:01- 00:10:05	Sonido de conexión de transmisión.	
00:10:03 - 00:11:07	Transmisión del Canciller	Track "Transmisión del Emperador"
00:11:08 - 00:11:13	Sonido de desconexión de transmisión.	
00:11:14 - 00:11:17	Música ambiental de marcha	Luego de un segundo de silencio, sube paulatinamente hasta que comienza la lectura del guión nuevamente
00:11:18 - 00:12:55	"Esta situación es totalmente [...] nave de Anakin Skywalker"	Continúa música de fondo
00:12:56- 00:13:00	Sonido de conexión de transmisión.	
00:13:01 - 00:13:02	"¿Nos podrías decir qué sucedió?"	
00:13:02- 00:13:04	"Los jedi intentaron derrocar la República"	Track "Anakin Fragmento 1" Sonido de Transmisión de fondo.
00:13:05 - 00:13:10	"¿Pero quienes fueron [...] golpe de estado?"	
00:13:11 - 00:13:14	"El maestro Windu pretendió asesinar al Canciller frente a mí"	Track "Anakin Fragmento 2" Sonido de Transmisión de fondo.
00:13:15 - 00:13:19	"En ningún momento hubo conflicto en vos ante el hecho que se producía ¿porque...?"	
00:13:20 - 00:13:28	"No traicionaré [...] con el Senado"	Track "Anakin Fragmento 3" Sonido de Transmisión de fondo.
00:13:29 - 00:13:44	"Pero Skywalker [...] leal al Canciller?"	
00:13:45 - 00:14:04	"No lo se [...] voy a concluir esta guerra"	Track "Anakin Fragmento 4" Sonido de Transmisión de fondo.
00:14:05 - 00:14:10	Cortina	Sonido de desconexión de transmisión.
00:14:11 - 00:14:46	"Bueno, no se si [...] lo podemos llamar?"	Música de fondo de drama.
00:14:47 - 00:15:15	"Haciendo un análisis [...] aplauso atronador"	Música de fondo de drama.

TIEMPO	TEXTO/CONTENIDO	ACLARACIONES
00:15:16 - 00:15:52	"Exactamente [...] Debates en Mos Eisley."	Sube la cortina de cierre Track "Cantina remix" y se funde con Track "Marcha imperial cumbia"
00:15:53 - 00:15:59	Cortina de cierre	
00:16:00 - 00:16:49	Marcha Imperial cumbia	

## Post-producción

Nuestro deseo es que "Debates en Mos Eisley" no sea solo un TIF. Nos interesa que podamos continuar por este camino de creación de contenido y análisis de una saga que nos apasiona. Sabemos que es un desafío grande, que nos llevará tiempo, energía y mucho trabajo. A lo largo del camino, hemos visto que la historia de *Star Wars* abre infinitas posibilidades para contar nuevas narraciones que alimentan al universo. Las mismas no solo se enfocan en la producción cinematográfica o televisiva, sino también a través de cómics y novelas.

Al contar con nuevas narrativas, nos abre la posibilidad que la producción "Debates en Mos Eisley" tenga un futuro para nuevas temporadas con capítulos que se enfoquen en producciones sin importar el formato en que se haya desarrollado, manteniendo la perspectiva de análisis de los sucesos a través del foco periodístico dentro de la obra.

Nos hemos hecho el interrogante: ¿Qué nos impide realizar una producción radiofónica de una de las novelas que complementan la saga?. Esto sería innovador en dos aspectos: representa un desafío porque la mayoría de los podcast o análisis que hemos encontrado por distintas plataformas solo se enfocan en productos masivos, o sea, cine, televisión y streaming. Ampliar el rango de análisis en producciones literarias es explotar un espacio no explorado aún. El segundo ayudaría al oyente que no es fanático, que descubra un universo más amplio del canon.

La producción de "Debates en Mos Eisley" tendrá su primera temporada, conformada por 6 capítulos (uno por cada episodio de las dos primeras trilogías). Una vez por semana, se publicará un capítulo a través de las plataformas que hemos elegido: *Spotify* y *YouTube*.

A través de las redes sociales, iremos realizando una estrategia de community manager para trabajar en un reconocimiento de "Debates en Mos Eisley" como podcast de *Star Wars*. El programa tiene cuentas creadas en distintas redes sociales: una fanpage en *Facebook* y en *Instagram*.

Organizaremos un calendario de publicaciones que se centrarán en tres focos:

- Comunidad: Los contenidos se enfocarán en la interacción con los oyentes que escuchan el programa.
- Marketing: se generan contenidos que estén enfocados en la promoción de los capítulos. Adelantos de los capítulos y lanzamiento del episodio.
- Institucional: se enfocará en mostrar el “detrás del micrófono”. También nos interesa crear una cuenta para recibir ayuda económica de los oyentes para aumentar la calidad del producto, dedicarle más tiempo y poder sumar gente al proyecto. Los que participen en la colaboración, tendrán beneficios que definiremos en el futuro.

La producción de “Debates en Mos Eisley” está pensada para una audiencia que consume podcasts a través de distintas plataformas. Nos gustaría poder generar una comunidad de oyentes/seguidores que disfruten de producciones relacionadas a la saga pero no como simples consumidores de las películas, sino de un análisis más profundo de las tramas que se desarrollan.

El deseo de generar una comunidad de oyentes y seguidores es para interactuar con los mismos, conocer su devolución de los capítulos, conocer otros puntos de vistas de los temas que tratemos y sirva para nuevas producciones de análisis de las historias de *Star Wars* que se conocen a través de nuevas películas, series live action o animadas.





## CONSIDERACIONES FINALES

---

La idea del proyecto de este TIF comenzó en 2018. Cinco años y una pandemia más tarde, logramos finalizarlo. El proceso y la dilatación del tiempo nos llevó a odiarlo por momentos, pero la determinación de ser profesionales de la comunicación sumado al empuje de nuestra familia, amigos y este hermoso equipo de trabajo, nos obligó a darle un broche de oro a nuestras carreras de una vez por todas.

Lo innovador del proyecto nos permitió navegar en un terreno versátil en el que congeniaban nuestros objetivos, el diálogo con los autores que nos interpelaron y esta popular saga de ciencia ficción.

Después de realizar este trabajo, no hay material de *Star Wars* que no analicemos en profundidad cada vez que lo vemos. Logramos resignificar la saga en este nuevo formato y dejamos de ser simples fanáticos, para convertirnos en especialistas de esta ficción. Utilizamos cierta metodología aplicada en Taller de Producción y Comprensión de Textos I y II donde se resalta la importancia de hacer lecturas que vinculen las producciones que consumimos, ya sean literarias, radiales, audiovisuales, etc., con sus autores, textos y contextos.

En este sentido, esperamos haber podido transmitir esta mezcla de pasión y conocimiento por *Star Wars*. Para nosotros no es una película más, sino un campo de estudio con infinitas posibilidades que nos permitió nutrirnos como comunicadores. Para nosotros cerrar este TIF es extremadamente gratificante al recordarnos en la clase de Silvina Allegretti (Taller permanente de Tesis) donde levantamos tímidamente la mano para proponer este plan frente a un aula que reía incrédula. Hasta el momento de la entrega de este trabajo, sigue sin haber un solo producto similar al nuestro, abriendo la puerta a lo que puede ser el comienzo de algo mucho más grande.

---

# BIBLIOGRAFÍA

- Adorno, T y Horkheimer, M. (1944). *Dialéctica del iluminismo*. Editorial Sudamericana.
- Acosta, M. F. y Filipo, A. (2018). *Las representaciones sociales de los artistas populares tras su desaparición física*. [Trabajo Integrador Final de Grado]. Facultad de Periodismo y Comunicación Social, Universidad Nacional de La Plata. <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/145903>
- Andréu Abela, J. (2000). Las técnicas de análisis de contenido: una revisión actualizada. Fundación Centro Estudios Andaluces, 10(2), pp. 1-34. <http://mastor.cl/blog/wp-content/uploads/2018/02/Andreu.-analisis-de-contenido.-34-pags-pdf.pdf>
- Banchero, L. y Sargenti, F. (2015-2022). *Es una Trampa: La Política de Star Wars*. Podtail. <https://podtail.com/en/podcast/es-una-trampa/5-la-politica-de-star-wars/>
- Bargman, D. (1997). *Homogeneización o pluralidad étnica: un abordaje comparativo de la inserción de minorías de origen inmigrante en Buenos Aires*. V Congreso Argentino de Antropología Social. La Plata, Argentina. <https://www.equiponaya.com.ar/congresos/contenido/laplata/LP4/8.htm>
- Crespo Garay, C. (21 de octubre de 2019). *La guerra de los mundos: ¿el mito de la emisión de radio que desencadenó el pánico?* National Geographic. <https://www.nationalgeographic.es/historia/2019/10/la-guerra-de-los-mundos-el-mito-de-la-emision-de-radio-que-desencadeno-el-panico>
- Gutiérrez, A. (1997). *Bourdieu y las prácticas sociales* (2a. ed.). Ferreyra Editor. <http://www.fhycs.unam.edu.ar/carreras/wp-content/uploads/2017/03/Alicia-B.-Gutierrez-Las-practicas-sociale-s-una-introduccion-a-Pierre-Bourdieu..pdf>
- Leon Infante, L. M. (2015). *Harry Potter: Narrativas paralelas y fenómenos transmedia* [Tesis de grado]. Facultad de Ciencias Sociales, Pontificia Universidad Javeriana. <https://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/18651>
- Lucas, G. (2005). *Star Wars: Episode III - Revenge of the Sith* [Film]. Lucasfilm limited
- Martín-Barbero, J. (1987). *De los medios a las mediaciones: comunicación, cultura y hegemonía*. Editorial GG MassMedia.
- Martinic Magan, M. (2010). *El Eternauta, vestigio del futuro*. Radio Provincia. <https://nkv2011.wordpress.com/2013/08/22/el-eternauta-radioteatro/>



- Moreno Navarro, I. (1991). Identidades y Rituales. Estudio Introdutorio, en J. Prat, U. Martínez, J. Contreras e I. Moreno (eds.) *Antropología de los Pueblos de España*, pp. 601-636. Taurus.
- Mouffe, C. (1991). Hegemonía e Ideología en *Gramsci en Gramsci y la realidad colombiana* (pp. 167-227). Editorial Foro Nacional por Colombia. <https://elsudamericano.files.wordpress.com/2013/06/hegemonia-e-ideologia-en-gramsci-mouffe.pdf>
- Podawans: Navegando la galaxia de Star Wars* [Podcast de audio]. (2015-2017). Lunfa. <https://www.lunfafm.com/podawans/>
- Scolari, C. A. (2017). El translector: Lectura y narrativas transmedia en la nueva ecología de la comunicación. En Millán, J. A. (Coomp.) *La lectura en España. Informe 2017* (pp. 175-186). Federación de Gremios de Editores de España. [http://www.fge.es/lalectura/docs/Carlos\\_A\\_Scolari%20\\_175-186.pdf](http://www.fge.es/lalectura/docs/Carlos_A_Scolari%20_175-186.pdf)
- Star Wars Wiki en Español. (s.f.). HoloNet <http://es.starwars.wikia.com/wiki/HoloNet/Leyendas>
- Taylor, S.J. y Bogdan R. (1992). Cap. 6 "El trabajo con los datos. Análisis de los datos en la investigación cualitativa". En *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*. Paidós.
- Torring, J., & Diaz-Gibson, J. (2016). Transformando la gobernanza para la mejora de la innovación educativa y social. *Pedagogía Social. Revista Interuniversitaria*, (28), pp. 99-111. <https://www.redalyc.org/pdf/1350/135047100009.pdf>
- Volk-Weiss, B. (2017). *The toys that made us*. [Serie]. Netflix. <https://www.netflix.com/search?q=the%20toys%20that%20made%20us&jbv=80161497>



**Aguirre, Sebastián Ariel**

Legajo: 17794/9

Correo: sebaguirre87@gmail.com

**Nicora, Nicolás Agustín**

Legajo: 23244/9

Correo: nicolas.a.nicora@gmail.com

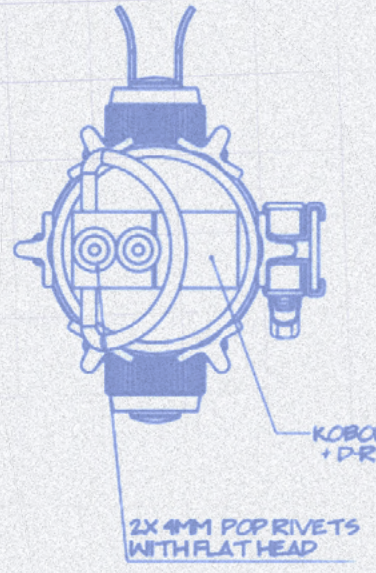
*Equipo de dirección:*

*Directora: Ailén Stranges.*

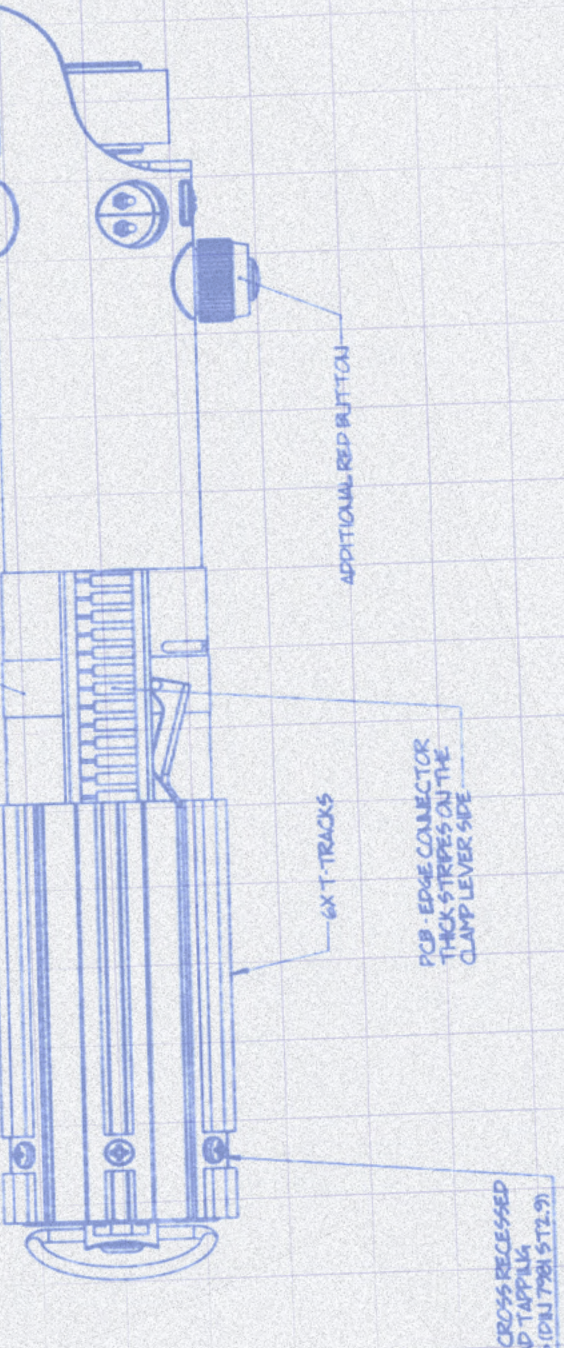
*Co - director: Christian Tovar.*

*Asesor: Francisco Niggli.*

*Diseño Editorial: Pilar Minoli.*



*May the force be with you*





**DEBATES EN MOS EISLEY: MEDIOS DE COMUNICACIÓN EN CIENCIA FICCIÓN**

*Por Sebastian Aguirre y Nicolas Nicora*