

Érase una vez en Tatooine. El western como género sumergido en *El mandaloriano*

Gabriel Dumont González
UCV
gabrielgd070893@gmail.com

Resumen: Los géneros cinematográficos son una parte esencial de la creación y el estudio del cine. De entre estos, el western ha sido uno de los más trabajados y estudiados por sus particularidades temáticas, narrativas y estilísticas. A pesar de sus características específicas, el western ha influenciado tácita o explícitamente a producciones fílmicas y televisivas de otros géneros, lo que acentúa su relevancia práctica y teórica. Debido a esto, analizamos las dos primeras temporadas de la serie *El mandaloriano* (*The Mandalorian*, John Favreau, 2019) para comprobar cómo el western puede operar como género sumergido, siguiendo las ideas de Robert Stam, en una producción comúnmente relacionada con la ciencia ficción, hasta convertirla en una historia más afín al Oeste.

Palabras clave: western; Star Wars; género cinematográfico; teoría; El mandaloriano.

Resumo: Os gêneros cinematográficos são uma parte essencial da criação e estudo do cinema. Dentre estes, o western tem sido um dos mais trabalhados e estudados por suas particularidades temáticas, narrativas e estilísticas. Apesar de suas características específicas, o western tem influenciado tácita ou explicitamente produções cinematográficas e televisivas de outros gêneros, o que acentua sua relevância prática e teórica. Por conta disso, analisamos as duas primeiras temporadas da série *The Mandalorian* (*The Mandalorian*, John Favreau, 2019) para ver como o western pode operar como um gênero submerso, seguindo as ideias de Robert Stam, em uma produção comumente relacionada à ciência ficção, até transformá-la em uma história mais parecida com o Ocidente.

Palavras-chave: ocidental; Star Wars; gêneros de filmes, teoria; O mandaloriano.

Abstract: Film genres are an essential part of the creation and study of film. Among these, the western is one of the most worked and studied for its thematic, narrative and stylistic particularities. Despite its specific characteristics, the western has tacitly or explicitly influenced film and television productions of other genres, which accentuates its practical and theoretical relevance. Due to this, we analyze the first two seasons of the series *The Mandalorian* (, John Favreau, 2019) to see how the western can operate as a submerged genre, following the ideas of Robert Stam, in a production commonly related to science fiction, until turning it into a story more akin to the West.

Key-words: western; Star Wars; film genres; theory; The Mandalorian.

Introducción

La guerra de las galaxias, creada por George Lucas, es una de las sagas más representativas y célebres de la ciencia ficción cinematográfica y televisiva. Si bien sus relaciones narrativas y de estilo con este género son muy específicas, desde sus inicios también se ha emparentado con el western —uno de los géneros más populares y específicos del cine estadounidense y mundial— con resultados diversos e interesantes, como la serie *El mandaloriano* (*The Mandalorian*, John Favreau, 2019), posiblemente, el mejor ejemplo de la combinación de ambos géneros en una producción de esta saga.

Debido a lo anterior, en el primer apartado estudiaremos la teoría sobre los géneros cinematográficos de académicos como Rick Altman, Thomas Schatz, Tom Ryall o Robert Stam, que abarca sus conceptos, las etapas históricas que ejemplifican su evolución, tipos de mezclas y subgéneros que se derivan de los géneros canónicos. Incluso, puesto que el lenguaje audiovisual es prácticamente el mismo en el cine y la televisión, la teoría general de los géneros del cine es aplicable al estudio de las series televisivas, como lo demostraremos.

En el segundo apartado emplearemos esta base teórica para estudiar los axiomas fundamentales de la teoría del western propuestos por teóricos como Will Wright, Quim Casas, John-Albert Astre y Albert-Patrick Hoarau: las definiciones, los temas, las estructuras narrativas, el estilo, las relaciones que tiene con la historia de los Estados Unidos del siglo XIX, su evolución histórica, los resultados de ser mezclado con otros géneros y películas y directores fundamentales.

Finalmente, en el tercer apartado emplearemos lo anterior para analizar con profundidad la temática, narrativa y las características formales de *El mandaloriano* para demostrar que el sumergimiento del western no solo es mayor de lo usualmente considerado, sino que es indispensable en su concepción, desarrollo y resultado.

Géneros cinematográficos: conceptos, etapas, mezclas y subgéneros

Los géneros cinematográficos, tanto en la práctica como en la teoría, tienen su principal antecedente en la literatura, medio que le proveyó al cine de géneros con parámetros temáticos, narrativos y estilísticos bastante claros, incluyendo obras que pudiesen ser adaptadas con cierta facilidad al medio filmico, debido a la similitud entre el lenguaje cinematográfico y el literario.

Si bien diversos escritos teóricos como la *Poética* de Aristóteles fueron de gran valor para el estudio inicial de los géneros cinematográficos, en la actualidad estos están constituidos en un campo teórico

independiente con sus propios axiomas, autores y objetos de estudio, parafraseando al teórico Rick Altman (2000, p. 34).

Para el escritor Tom Ryall los géneros son “patrones/formas/estilos/estructuras que trascienden a las propias películas, y que verifican su construcción por parte del director y su lectura por parte del espectador” (1979, p. 1). Más adelante, Ryall propone tres puntos adicionales para el estudio global de los géneros:

1. La realidad, contemporánea o histórica, desde la cual puede desarrollarse un género.
2. Las construcciones temáticas que se derivan de ella, pero que en sí mismas pueden mantenerse como un rasgo importante de un género en particular.
3. La iconografía, de una imaginería visual particular asociada con géneros particulares (1979, p. 7).

En otras palabras, los géneros poseen temáticas, narrativas y estilos particulares, que podrían ser similares o diferentes a los de otros; estas características son empleadas por los directores, guionistas, escenógrafos, músicos, actores, entre otros, para construir filmes que en gran parte sean reconocibles por sus mismas cualidades genéricas; y el público reconocerá estas características gracias a que son constantemente empleadas a lo largo de la historia del cine y, en mayor o menor medida, por industrias de casi cualquier país¹.

Debido a que las películas se pueden estudiar como textos gracias a la mencionada similitud entre lenguajes, consideraremos la aproximación semántico-sintáctica propuesta por Altman porque funciona ampliamente para el estudio de los géneros:

[...] invocamos la terminología genérica porque varios textos comparten unas mismas piezas de construcción (estos elementos *semánticos* pueden ser temas o tramas en común, escenas clave, tipos de personajes, objetos familiares o planos y sonidos reconocibles). En otros casos, reconocemos la afiliación genérica porque un grupo de textos organiza esas piezas de forma similar (vistos a través de aspectos *sintácticos* compartidos como la estructura de la trama, las relaciones entre personajes o el montaje de imagen y sonido) (2000, p. 128).

Es decir, todos los géneros exponen elementos de tipos diversos, propios, similares o diferentes a los de otros géneros, como mencionamos, que son organizados, relacionados y contrastados de varias formas, resultando así en filmes reconocibles en un conjunto, parecidos y diferentes. En cuanto a los elementos fácilmente reconocibles (como los escenarios, vestuarios, utilería, entre otros), el teórico Edward Buscombe los denomina la “forma externa” y acota que si bien es uno de los aspectos más importantes e

1 Incluso, los géneros también son relevantes en cuanto a las decisiones que toman los publicistas y exhibidores para comercializar una película: el tráiler, póster, los horarios de exhibición, artículos comerciales, etc., juegan un rol fundamental para atraer al público; no es igual la forma de vender una película de terror que un drama, por ejemplo.

identificables de muchos géneros (el western, por ejemplo), en otros casos no lo es tanto (como la comedia) (1970, p. 8).

Un aspecto sustancial sobre la teoría de los géneros cinematográficos es la transición de estos en etapas enmarcadas en la historia del cine, que manifiestan sus transformaciones narrativas y estilísticas. Altman se basa en los trabajos de otros teóricos para dividir las etapas genéricas en dos paradigmas: “género como un ser vivo” y “evolución biológica” (2000, pp. 43-44).

El primero explica que los géneros se desarrollan en varios períodos, con tendencia a la continuidad, pero que eventualmente terminan agotándose y autodestruyéndose. El segundo argumenta que las etapas están caracterizadas por el cambio, no la continuidad, con etapas precisas y diferenciadas y ubicables en tiempos determinados.

Si bien ambos paradigmas tienen algunos puntos en común, el segundo resulta más pertinente porque los géneros no perecen, aunque sí se pueden agotar y deben reformularse para subsistir, como veremos más adelante. Por lo tanto, tomaremos el postulado del teórico Thomas Schatz (1981), por su especificidad y profundidad, quien divide las etapas de los géneros en temprana, clásica y refinamiento.

Parafraseando a Schatz, en la etapa temprana (también llamada experimental) se presentan los primeros atributos de cada género, con un alto grado de originalidad y su período va de 1895 a 1927 con la llegada del cine sonoro, aproximadamente.

En la etapa clásica se afianzan y mejoran los temas, las narrativas y el estilo de los géneros, buscándose además la “transparencia formal”, es decir, que el filme sea entendido con facilidad y su mensaje resulte directo y, mayormente, con vínculos sociales acordes con el pensamiento imperante de la época; esta comienza entre la llegada del cine sonoro y principios de la década de los 30 y culmina a finales de los 50.

Finalmente, motivado por la saturación de la audiencia del mensaje casi siempre recto, nace la etapa de refinamiento en la cual se parodian y subvierten las tipologías clásicas, pasando ahora de la transparencia formal a la opacidad narrativa, estilística y del mensaje, que puede ser moralmente ambiguo; el refinamiento inicia entre finales de los 50 y principios de los 60, pero Schatz no delimitó su final².

Por otra parte, consideraremos los tipos de mezclas genéricas que, de acuerdo con Robert McKee (2012), pueden emplearse por los siguientes motivos:

2 Tres comentarios en torno al planteamiento de Schatz: la temporalidad que presenta para cada etapa, aunque es bastante precisa, no se adapta a todos los géneros, como el de los superhéroes; en cuanto a la parodia de las convenciones genéricas, ya se habían dado algunos casos durante la etapa clásica, como el filme *Abbott y Costello contra los monstruos* (*Abbott and Costello Meet Frankenstein*, Charles Barton, 1948); por último, a pesar de que Schatz no definió el final del refinamiento, esta tendencia continuó hasta finales de los 90, incluyendo la actualidad.

A menudo se combinan géneros para que reverbere su significado, para enriquecer a los personajes y para crear variedades de estados de ánimo y de emociones. Por ejemplo, una trama secundaria de la *historia de amor* podría abrirse camino casi dentro de cualquier *historia policíaca* (2012, p. 123).

Lo anterior resulta en dos conceptos con características parecidas y disímiles: el *sumergimiento* y la *hibridación*. El primero y más complejo es conceptualizado y ejemplificado por Robert Stam (2001) como:

[...] cuando una película parece pertenecer a un género en su superficie y, sin embargo, en un estrato más profundo pertenece a otro: por este motivo algunos analistas sostienen que *Taxi Driver* (*Taxi Driver*, 1976) es «en realidad» un *western*, o que *Nashville* (*Nashville*, 1975) es, en última instancia, un filme que reflexiona sobre el propio Hollywood (2001, p. 155).

Ilustraremos el concepto de Stam con la imagen de un iceberg; su pico es un género y el resto, oculto bajo el agua, es otro. Si observamos un iceberg, su pico es inmediatamente visible, y si en nuestro caso es un género, entonces este es el que el espectador reconoce con más facilidad, haciéndole creer que es el género fundamental del filme. Sin embargo, el resto del iceberg, de mayor tamaño y más difícil de vislumbrar por encontrarse *sumergida*, es su estructura y soporte; por tanto, si representa otro género, este es el que realmente conforma a la película, y su importancia es mayor que la del primer género.

Considerando los ejemplos de Stam, las características del género sumergido pueden ser maleables, por ejemplo, la historia de *Taxi Driver* no se desarrolla en el contexto del Lejano Oeste ni el aspecto estilístico es exacto a lo visto en tantos westerns, aunque sí tiene varios puntos en común.

En cuanto a los géneros híbridos, María Gabriela Colmenares puntualiza los motivos que propician su existencia: el continuo desarrollo del repertorio de un género y la posible compatibilidad entre un género u otro (2013, p. 32). En relación con esto, José Luis Sánchez Noriega (2006) los define como:

[...] aquellos formados por un catálogo de películas claramente identificables, cuyas obras participan simultáneamente de más de uno de los géneros canónicos. Así sucede, por ejemplo, con la comedia dramática o la comedia musical. En realidad, son especializaciones que han adquirido el suficiente desarrollo y entidad como para independizarse de los géneros canónicos. (2006, p. 99).

Para Colmenares lo anterior “permite la aparición de filmes híbridos, nuevos ciclos y otros géneros [...]” (2013, p. 32). De los razonamientos de ambos escritores podemos deducir tres aspectos claves de la hibridación: 1) la fácil diferenciación de todos los géneros presentes en un filme; 2) la relevancia equitativa de los géneros dentro del filme; y 3) el surgimiento de subgéneros, como las *road movies*, por ejemplo, por las facilidades creativas que ofrece y su uso constante.

Por tanto, ¿cuáles son las diferencias entre el sumergimiento y la hibridación? En el primero, un género adquiere mayor relevancia que otro, mientras que el segundo todos los géneros dentro de la película son igualmente importantes. A su vez, en el sumergimiento es más complejo distinguir los elementos que

pertenecen a cada género, pero en la hibridación la operación puede ser más inmediata. Y, como mencionamos, la hibridación propicia la creación de subgéneros, pero el sumergimiento no³.

Finalmente, en concordancia con lo expuesto por Colmenares, abordaremos los subgéneros, que fueron definidos sucintamente por Ed Sikov (2010) como “una categoría pequeña dentro de la categoría del género” (2010, p.155)⁴, y cuya consolidación coincide con el inicio de la etapa de refinamiento (o crepúsculo, como también se le conoce a este período), parafraseando a Eduardo Calvo (1975, p. 147).

En analogía con las ideas de Sikov (2010, p. 155), aparte de la hibridación otros motivos que impulsaron la creación de los subgéneros son los aportes hechos a un género por una industria distinta a la que usualmente lo explota (Italia y el western, por ejemplo), y el uso específico y reiterado de una temática o aspecto estilístico de un género en un amplio número de producciones (por ejemplo, los zombis y el slasher dentro del cine de terror).

El western: historia, teoría, directores y películas

El western es uno de los géneros más amplios, específicos y de larga tradición no solo de Hollywood, sino además del cine mundial; asimismo, ha sido profundamente estudiado por teóricos y críticos, debido a sus múltiples e interesantes acepciones que lo convierten en una de las grandes mitologías del cine.

De acuerdo con los teóricos Georges-Albert Astre y Albert-Patrick Hoarau (1976) los “Cuentos populares, canciones, imágenes, novelas más o menos «literarias», espectáculos circenses, todo contribuyó a crear la mitología del ‘western’” (1976, p. 57). Y todas estas narraciones relacionadas expresamente con la historia de los Estados Unidos, le proveyeron al western de su *diégesis*⁵ y hechos específicos: el Oeste americano del siglo XIX y principios del siglo XX, y la épica de su gestación con sus aciertos y desaciertos.

Brevemente, la gran migración de colonos estadounidenses (y hasta inmigrantes de otras partes de América, Europa y Asia) a principios del siglo XIX, que buscaban riquezas, tierras fértiles y trabajo, ocasionó una rápida, provechosa y conflictiva colonización del Oeste.

Los habitantes de Nueva Inglaterra partieron hacia Maine; luego, más allá, hacia los Valles del Hudson, del Mohawk, y hacia los Grandes Lagos. Los de Virginia fueron hacia el Mississippi y Luisiana; más tarde exploraron las Rocosas, California, las mesetas de Texas y de Nuevo Méjico (Astre y Hoarau, 1976, pp. 54-55).

3 Es necesario acotar que las mezclas genéricas no se sitúan en alguna de las etapas mencionadas, pero sí han sido una práctica recurrente, en mayor o menor medida, en la historia del cine.

4 Traducción realizada por Gabriel Dumont.

5 El término *diégesis* hace referencia al universo espacio temporal ficticio en el cual se desarrolla una obra (película, novela, cómic, serie de televisión).

La gran migración y la nueva delimitación territorial del Oeste produjeron entonces la conformación nuevos estados, ciudades y pueblos con sus respectivas tiendas, salones, departamentos policiales, iglesias, etc.; la creación de líneas ferroviarias como la Union Pacific; la explotación minera, ganadera y de cultivos; y originó o atrajo diversos tipos de integrantes de la sociedad, como puntualizan Astre y Hoarau (1976):

El explorador, mitad indio, mitad aventurero, deseoso de grandes espacios, de descubrimientos y de nuevas experiencias; el cazador o el trampero, que vivía de la venta de las pieles [...]; el pionero-cultivador, que podía también ser cazador; el colono propiamente dicho, que había optado por la estabilidad, por el estado sedentario (aunque fuese provisorio); [...] la multitud de negociantes, capitalistas, especuladores de todo tipo, hombres de profesiones liberales, y también de Iglesia, y, como es natural, las mujeres a las que atraía hacia estas regiones la fascinación de una vida aventurera (bajo todos los aspectos). La «sociedad» propiamente dicha se reconstituía entonces, integrando como podía a los errantes y a los sedentarios, a los hombres de ley y a los de vida salvaje (1976, p. 56).

Lo anterior provocó a su vez una serie de problemas de índoles diversas, o tuvo estrecha relación con ellos: 1) las numerosas batallas entre la caballería estadounidense y las tribus indígenas (apaches, navahos, sioux, dakotas) por el territorio; 2) la propagación de bandidos y crímenes (asaltos a trenes y diligencias, robo de ganado, asesinato); 3) la Guerra de Secesión (1861-1865) entre los *yankees* y confederados, cuyo eje principal fue la expansión de la esclavitud.

Estos y otros tantos aspectos de la historia y sociedad de EEUU se convirtieron en elementos indisolubles del género. Así, para el escritor Vincent Pinel (2009):

Este género cuenta, en clave heroica o crítica, la conquista del Oeste de los Estados Unidos y la difícil gestación de la nación americana. Las ficciones del western se inscriben en un pasado legendario que podemos sin embargo situar en el tiempo (generalmente entre 1840 y 1890, fechas que a veces se transgreden) y ubicarlo al oeste de Misisipi [...]. (2009, p. 318)

En analogía con lo mencionado al inicio de este capítulo, podemos resaltar de la idea de Pinel las formas épicas y reflexivas del western como en lo visto en los filmes *El Álamo* (*The Alamo*, John Wayne, 1960) y *El incidente Ox-Bow* (*The Ox-Bow Incident*, William A. Wellman, 1942), respectivamente; la importancia del citado período estadounidense para su imaginario, resultando en una de las relaciones más estrechas y profundas entre un género y la historia, en concordancia además con el primer punto de la teoría de Ryall; y la gran cantidad de películas cuyas diégesis se adscriben incesantemente a él, como el caso de *Fuerte Apache* (*Fort Apache*, John Ford, 1948) o que, en algunos casos, transgreden sus convenciones diegéticas, pero sin desentonar con el conjunto filmográfico del Oeste, siendo el caso de *Salario para matar* (*Il mercenario*, Sergio Corbucci, 1968).

Para completar lo anterior, emplearemos la sucesiva conceptualización de Steven C. Earley (1978):

El Western utiliza algunos simples ingredientes: acción rápida, corte claro del conflicto entre el bien y el mal, héroes sin complicaciones que proyectan virilidad, coraje, destreza física y lealtad. Las mujeres, también, son simples, firmes, y verdaderas, mientras que los villanos son invariablemente

cruels y amorales. [...] Inevitablemente, el héroe alcanza un momento decisivo, su prueba suprema de lealtad y coraje, cuando debe confrontar al villano en una batalla a muerte. Al final, el mal es destruido; el héroe triunfa matando. (1978, p. 234)

El western hace uso constante de una amplia variedad de temas universales o propios, que Xavier Pérez (2007) los condensa y explica en el prólogo de *Películas clave del western* de la siguiente forma:

[...] el *western*, regaló al siglo XX la posibilidad de un inesperado reencuentro visual con la épica y con la tragedia, y ensambló la historia nacional de un país (los Estados Unidos de América) con un espíritu legendario que encuentra sus raíces en las mitologías heroicas de todos los tiempos. [...] Como sucede con estos ilustres precedentes, el contado repertorio de temas y situaciones del *western* es impudicamente reiterado por sus mejores recreadores: las historias de venganza, los conflictos entre granjeros y ganaderos, las guerras con los indios, las caravanas de colonos, las ciudades sin ley, la difícil regeneración de un pistolero, constituyen situaciones arquetípicas sobre las que cada autor particular imprime una mirada personal [...] (2007, p. 12).

Incluso, a pesar de que algunos temas son específicos del western, en realidad tienen connotaciones universales: los conflictos entre granjeros y ganaderos hablan de las dificultades propias de los trabajos rurales; las guerras con los indios, de la lucha por la tierra y del choque entre las culturas primigenias y occidente; las caravanas de colonos, de la migración y la búsqueda del porvenir; las ciudades sin ley, del crimen y la justicia; y la difícil regeneración de un pistolero, del perdón y la salvación.

Estos y otros temas son desarrollados a través de varias estructuras narrativas. En particular, el teórico Will Wright (1997) elaboró una lista de cuatro narrativas del western en su importante libro *Sixguns and Society: A Structural Study of the Western*: la trama clásica, la variación de venganza, el tema de transición y la trama del profesional. Estas narrativas están fundamentadas y esquematizadas en lo que Wright denominó “funciones” (ítems semánticos, si se quiere) definidas como:

[...] sentencias de una frase que describen una sola acción o un atributo de un personaje. Así, por ejemplo, la afirmación “El héroe pelea contra el villano” sería una función, mientras que la afirmación “El héroe pelea y derrota al villano” no. Similarmente “El héroe es desconocido para la sociedad” sería una función, pero “El héroe es desconocido y un pistolero” no. Los personajes cuyas acciones y atributos se describen por estas funciones son genéricos, no específicos [...]. También, el personaje referido por las funciones no necesariamente tiene que ser un individuo. El personaje generalizado en una función puede ser, y a menudo es así, un grupo de personajes en un film, los cuales comparten un sentido en una oposición. Por lo tanto, una función se referirá a “los villanos” o “la sociedad” como un solo personaje con respecto a la acción estructural (1997, p. 25)⁶.

Las estructuras mencionadas tienen funciones similares o diferentes, y es la sintaxis mencionada por Altman la que ordena las funciones de forma que cada narrativa sea única o se parezca a otra.

De acuerdo con Wright, la trama clásica se sustenta primordialmente sobre la lucha entre la ley y el crimen, y las reyertas de los granjeros y los ganaderos; al mismo tiempo, intervienen tres personajes o grupos de personajes claves: héroes, villanos y la sociedad. Para Wright, esta narrativa consiste en “(...) la

⁶ Traducción realizada por Gabriel Dumont.

historia de un extraño solitario que cabalga hacia un pueblo problemático y lo limpia, ganando el respeto de los pueblerinos y el amor de la maestra.” (1997, p. 32)⁷ y se divide en 16 funciones:

- 1) El héroe entra en un grupo social.
- 2) El héroe es desconocido para la sociedad.
- 3) El héroe revela tener una habilidad excepcional.
- 4) La sociedad reconoce una diferencia entre ellos y el héroe; al héroe se le es dado un estatus especial.
- 5) La sociedad no acepta completamente al héroe.
- 6) Hay un conflicto de intereses entre los villanos y la sociedad.
- 7) Los villanos son más fuertes que la sociedad; la sociedad es débil.
- 8) Hay una fuerte amistad o respeto entre el héroe y el villano.
- 9) Los villanos amenazan a la sociedad.
- 10) El héroe evita participar en el conflicto.
- 11) Los villanos ponen en peligro a un amigo del héroe.
- 12) El héroe pelea contra los villanos.
- 13) El héroe derrota a los villanos.
- 14) La sociedad está a salvo.
- 15) La sociedad acepta al héroe.
- 16) El héroe pierde o devuelve su estatus especial (Wright, 1997, pp. 48-49).⁸

La película *Raíces profundas* (*Shane*, George Stevens, 1953) es un ejemplo idóneo de esta narrativa, puesto que su héroe debe enfrentarse prácticamente solo a los villanos que amenazan a la sociedad débil e inocente. Parafraseando a Wright, la relevancia de la trama clásica es tal que definió al género y las otras estructuras narrativas están cimentadas sobre ella.

Por otra parte, la variación de venganza aborda la historia de un héroe que lucha contra los villanos para resarcir un agravio, ya sea que haya sido cometido contra él o algún conocido suyo, como en lo visto en *Cometieron dos errores* (*Hang ‘Em High*, Clint Eastwood, 1968) y *Nevada Smith* (*Nevada Smith*, Henry Hathaway, 1966). Y si bien posee similitudes con la trama clásica, como mencionamos, tiene diferencias sustanciales:

A diferencia del héroe clásico quien se une a la sociedad por su fuerza y la debilidad de ellos, el héroe vengativo *deja* a la sociedad precisamente por su fuerza y la debilidad de ellos. Además, el héroe clásico entra en su lucha por los valores de la sociedad, mientras que el héroe de la venganza abandona esa lucha por los mismos valores.

Así, la variación de venganza indica un cambio en la relación entre el héroe y la sociedad, que pareciera iniciar una deterioración estática que continúa a través del tema de la transición y la trama del profesional (Wright, 1997, p. 59).⁹

⁷ Es válido acotar que el interés amoroso del héroe no era siempre una maestra. Traducción realizada por Gabriel Dumont.

⁸ Traducción realizada por Gabriel Dumont.

Wright profundiza en lo anterior al acotar:

[...] en la trama de venganza, la sociedad no depende más del héroe por su supervivencia y él no está directamente envuelto en ella. En vez, él está directamente envuelto con los villanos a través de su deseo de venganza. Además, en la trama clásica, el héroe trata de evitar a los villanos, mientras que en la historia de venganza trata de evitar a la sociedad (Wright, 1997, p. 69).¹⁰

La variación de venganza se compone de 13 funciones:

- 1) El héroe es o era un miembro de la sociedad.
- 2) Los villanos hacen daño al héroe y a la sociedad.
- 3) La sociedad es incapaz de castigar a los villanos.
- 4) El héroe busca venganza.
- 5) El héroe va fuera de la sociedad.
- 6) El héroe revela tener una habilidad especial.
- 7) La sociedad reconoce una diferencia entre ellos y el héroe; al héroe se le da un estatus especial.
- 8) Un miembro representativo de la sociedad le pide al héroe dejar su venganza.
- 9) El héroe abandona su venganza.
- 10) El héroe pelea contra los villanos.
- 11) El héroe derrota a los villanos.
- 12) El héroe abandona su estatus especial.
- 13) El héroe entra en la sociedad (Wright, 1997, p. 69).¹¹

A diferencia del resto de narrativas, el tema de transición no se divide en funciones, y, explicando a Wright, presenta varios aspectos peculiares: la sociedad está firmemente establecida y es más fuerte que el héroe; la sociedad está tácitamente identificada con los antivalores de los villanos clásicos; el héroe debe pelear contra la sociedad para sobrevivir; y mayormente el rol de la mujer amada por el héroe ya no es intentar reconciliarlo con la sociedad, sino unirse a él en su lucha y separación con la sociedad (Wright, 1997, pp. 74-75). De acuerdo con Wright, *A la hora señalada* (*High Noon*, Fred Zinnemann, 1952) y *Johnny Guitar* (*Johnny Guitar*, Nicholas Ray, 1954) ilustran perfectamente esta narrativa.

Por último, en cuanto a las narrativas, la trama del profesional toma axiomas similares a los de las dos primeras, por ejemplo “(...) el héroe es un pistolero, fuera de la sociedad, cuya tarea principal es luchar contra los villanos que amenazan partes de la sociedad (...)” (Wright, 1997, p. 85),¹² pero se destaca por lo siguiente:

9 Traducción realizada por Gabriel Dumont.

10 Traducción realizada por Gabriel Dumont.

11 Traducción realizada por Gabriel Dumont.

12 Traducción realizada por Gabriel Dumont.

Los héroes ahora son combatientes profesionales, hombres dispuestos a defender a la sociedad solo como un trabajo que aceptan por un pago o por el amor a luchar, no por ideales de ley y justicia. Como en la trama clásica, la sociedad es representada débil, pero no es vista más particularmente como buena o deseable. Los miembros de la sociedad no son injustos y crueles, como en el tema de la transición; en la trama del profesional son simplemente irrelevantes. [...] La sociedad existe como un soporte para el conflicto, una excusa para pelear, en vez de una opción seria como forma de vivir. El foco de la trama del profesional está en el conflicto entre los héroes y villanos (Wright, 1997, p. 85).¹³

Ya sean cazarrecompensas que intentan capturar o matar a los villanos por dinero, luchadores que protegen a la sociedad por un sueldo o amor a la batalla o, incluso aunque no de forma frecuente, pistoleros profesionales que terminan peleando por la sociedad por valores de justicia, los *spaghetti westerns* *Por unos dólares más* (*Per qualche dollaro in più*, 1965) y *El bueno, el malo y el feo* (*Il buono, il brutto, il cattivo*, 1966), ambos dirigidos por el célebre Sergio Leone, y la versión estadounidense de *Los siete samuráis* (*Shichinin no samurai*, Akira Kurosawa, 1954), *Los siete magníficos* (*The Magnificent Seven*, John Sturges, 1960), son estupendos representantes de la trama del profesional. Asimismo, esta se divide en 12 funciones:

- 1) Los héroes son profesionales.
- 2) Los héroes emprenden un trabajo.
- 3) Los villanos son muy fuertes.
- 4) La sociedad es inefectiva, incapaz de defenderse a sí misma.
- 5) El trabajo involucra a los héroes en una pelea.
- 6) Todos los héroes tienen habilidades especiales y un estatus especial.
- 7) Los héroes forman un grupo para el trabajo.
- 8) Los héroes como grupo comparten respeto, afecto y lealtad.
- 9) Los héroes como grupo son independientes de la sociedad.
- 10) Los héroes pelean contra los villanos.
- 11) Los héroes derrotan a los villanos.
- 12) Los héroes quedan (o mueren) juntos (Wright, 1997, p. 113).¹⁴

En relación con el aspecto iconográfico de muchos géneros, mencionado por Ryall, o la “forma externa” de Buscombe, encontramos que el western es, con gran probabilidad, el género más específico y reiterativo en este apartado. En concordancia con los señalamientos previos de Astre y Hoarau, Pinel (2009) elaboró una lista amplia de elementos visuales claves del western dividida en tres grandes puntos:

- Los decorados: [...] pradera, desierto, montaña, cañón, valle, río, bosque; el fuerte militar; la ciudad organizada en torno a una sola calle en la que aparecen alineados, frente a frente, lado a lado, la oficina del *sheriff* y la cárcel, el hotel, el *saloon*, el bazar (*general store*), la peluquería, la iglesia, el taller del herrero, el banco (para los atracos) y, un poco apartados, la estación y el cementerio; el rancho con el corral donde se encierran los animales; el campamento indio y sus tiendas; la mina de oro.

13 Traducción realizada por Gabriel Dumont.

14 Traducción realizada por Gabriel Dumont.

- Los personajes: el trampero, el pionero, el aventurero, el vaquero, el justiciero, el vagabundo solitario; el buscador de oro; [...] el bandido bondadoso, el matón a sueldo, el fuera de la ley; el jugador; el *sheriff* y sus ayudantes; el juez (expeditivo, incluso corrupto); el médico alcohólico; la mujer: virgen (joven recatada, institutriz), madre (admirable), puta (buscona, cantante de cabaret, prostituta de gran corazón) o marimacho; el indio, ya sea salvaje o malo, ya sea noble y digno de confianza o bien víctima de la expansión blanca; el soldado de la US Cavalry; el periodista (escribe las crónicas y contribuye a difundir la leyenda); el político, el banquero [...].
- Los accesorios: las armas (Colt 45, fusil Winchester, arma blanca); las herramientas (látigo, lazo); el caballo [...]; la vestimenta (botas de cuero, el sombrero stetson, pantalón de cuero o de lona gruesa, camisa de algodón, pañuelo en el cuello) (2009, pp. 321-322).

En el aspecto visual incluiremos lo que Astre y Hoarau denominaron la “técnica del *western*”, conformada por un conjunto de recursos cinematográficos que, debido a su uso reiterado por un amplio número de realizadores, se convirtieron en códigos indisolubles del género (1976, p. 84). En la planimetría tenemos los planos generales que registran la mayor parte posible del paisaje y su relación con los personajes; los planos americanos —inventados dentro del género— que enmarcan a los personajes desde las rodillas hasta la cabeza, capturándose parte del atuendo, incluyendo las armas enfundadas en las caderas; los primeros planos y primerísimos primeros planos de los rostros, sobre todo popularizados en los *spaghetti westerns*, que denotan sus marcas, suciedad, dureza y emociones; y los planos detalles de objetos como las pistolas, los rifles, las espuelas, las insignias de los *sheriff*, etc., que acentúan la necesidad de las armas, la practicidad del estilo y los emblemas de la ley, por ejemplo.

Asimismo, Astre y Hoarau resaltan la relevancia de los ángulos de la imagen como elementos expresivos:

Toda una «problemática» de la proporción que existe, o que puede existir, entre el hombre y el universo se desarrolla gracias al juego de las verticales y de las horizontales, de las panorámicas, de los picados y contrapicados. [...] siempre se citan como ejemplos el picado sobre los soldados que van a morir en *Fort Apache*, el que pone de relieve, en *High Noon (Solo ante el peligro)*, la soledad de Gary Cooper en medio de la plaza del pueblo y, naturalmente, el contrapicado de la cámara sobre Dock Tobin —*Man of the West (El hombre del Oeste)*—, confiriéndole una grandeza shakesperiana a la hora de su muerte. (1976, p. 85)

En cuanto a los movimientos físicos de la cámara, tenemos las panorámicas que funcionan para mostrar el paisaje y los espacios manteniendo su posición; los *travellings* para registrar los movimientos de los personajes, ya sea en las persecuciones a caballo y los tiroteos o explorando el espacio. Y, en cuanto al movimiento óptico de la cámara, tenemos el *zoom*, útil para seguir a los personajes sin mover la cámara; y si bien Astre y Hoarau no lo mencionan, resultan pertinentes los insistentes *zooms* de Leone, Sergio Corbucci y Tonino Valeri a los rostros y ojos de sus personajes, para acentuar el dramatismo de sus emociones.

Es necesario señalar que cada uno de los elementos mencionados (iconográficos y del registro de la imagen) por sí solos pueden también usarse en otros géneros o subgéneros, como los caballos en los *péplums*¹⁵ o los revólveres en el cine policíaco; son ítems semánticos traspasables de un género a otro,

¹⁵ Películas basadas en la antigüedad clásica, como las películas sobre Roma.

siguiendo la aproximación “semántico-sintáctica” de Altman. No obstante, es la relación y ordenamiento de ellos a través de la sintaxis y el montaje, y enmarcados en alguna de las narrativas de Wright, lo que los convierte en aspectos del western. Para ilustrar esta idea, usaremos el siguiente ejemplo de Gilbert Seldes (1986):

[...] Dos hombres se enfrentan alrededor de un edificio —el salón, la tienda de comestibles, el porche con su baja baranda que rodea el hotel, los postes amarrados—, siempre los mismos... Siempre, cuando el reloj da las seis, el puntual se está poniendo, y nuestro héroe, tristemente comprueba su pistola y sale fuera, mientras todos los demás se quedan callados, a matar a su ladrón de caballos [...] (y que examina su pistola al final de la calle)...(1986, p. 105).¹⁶

La narración de Seldes emplea espacios como el salón, la imagen de un atardecer, recursos como las pistolas, la oposición entre el héroe y el villano y el duelo (situación clave de un sinfín de westerns) e ilustra a la perfección cómo el uso específico de la semántica y la sintaxis en un género, nos da una escena arquetípica.

Continuando con el montaje en el western, en efecto, este género posee escenas largas y acompasadas para describir el espacio o la languidez del trabajo rural, pero, al mismo tiempo, se caracteriza por el dinamismo para los conflictos físicos. Ana María Naudín (1995) acota “Acción, movimiento, ímpetu, violencia, rapidez, dinamismo, vértigo, cabalgadas frenéticas, tiroteos, reyertas, persecuciones, robos, asaltos, he ahí el caudal que constituyen los llamados westerner [sic] clásicos” (1995, p. 47).¹⁷

Así, las reyertas entre la caballería estadounidense y las tribus indígenas en muchas películas de John Ford, los veloces duelos finales entre los héroes y villanos de los westerns de Leone y los famosos tiroteos del inicio y el final de *Grupo salvaje* (*The Wild Bunch*, Sam Peckinpah, 1969) son prueba del poder, la violencia y la furia constante y grandiosa del montaje del western.

En cuanto a las etapas genéricas de Schatz, el desarrollo histórico del western es bastante preciso y, debido a sus relaciones con la propia historia de los Estados Unidos, muchos de sus cambios más importantes han estado motivados por hechos sociales del siglo XX. Por tanto, todo lo previamente estudiado se puede enmarcar fácilmente entre las etapas temprana, clásica y de refinamiento.

La etapa temprana del western inició en 1903 con *Asalto y robo de un tren* (*The Great Train Robbery*, Edwin S. Porter), considerado como el primer western de la historia por Altman, Schatz, John Cawelti y Quim Casas (2007), quien explica:

¹⁶ Este ejemplo de Seldes, incluido en su texto *The Public Arts*, fue citado por John Howard Lawson en su libro *El proceso creador del filme*.

¹⁷ Lo mencionado por Naudín no solo aplica para los westerns clásicos, sino a todo el género, como veremos a continuación.

No es sin duda el mejor de los *westerns* mudos, pero es el primero en capturar en la pantalla sus signos de identidad. El cine del Oeste narrativo nace con *Asalto y robo de un tren*, una peripecia escueta en tres actos: asalto al tren, huida de los ladrones una vez han hecho saltar la caja de seguridad del furgón y persecución final por parte de los representantes de la ley, que abaten a los forajidos tras frenética cabalgada (2007, pp. 35-36).

Junto a la efectiva historia de la ley contra el crimen, expuso algunos de las tipologías de personajes y objetos aludidas: vaqueros, bandidos, revólveres, caballos, pueblerinos, etc. En otras palabras, la película de Porter presentó un alto grado de originalidad, convirtiéndose en un modelo a seguir para el resto de directores del Oeste.

Otros dos filmes relevantes de esta etapa son *La caravana de Oregón* (*The Covered Wagon*, James Cruze, 1923) porque empleó por primera vez el tema de las migraciones de los colonos, amplias panorámicas de las caravanas en movimiento y el romance entre el protagonista y su amada (Romero, 1996, p. 59). Y *El caballo de hierro* (*The Iron Horse*, John Ford, 1924) por su grandilocuencia formal (pensada para superar *La caravana de Oregón*), hacer de la naturaleza un oponente hostil (Eyman, 2004, p. 51), el uso de diversos ángulos para filmar los ataques indios y la explotación del montaje alternado (Astre y Hoarau, 1976, p. 182).

La etapa temprana culminó a finales de los 20, coincidiendo con la llegada del sonido y el color en el cine, que en palabras de José M. García Escudero (1970) le proveyeron al western del “(...) estampido seco de las pistolas y el resonar de los cascos de los caballos sobre las rocas; (...) el verde de las praderas, el cielo azul y las nubes de polvo rojo del desierto (...)” (1970, p. 84). Sin embargo, estos avances no impidieron que el western perdiera fuerza y público durante la mayor parte de los 30, motivado por la falta de innovación y experticia de muchos realizadores.

La etapa clásica inició tardíamente en 1939 con *La diligencia* (*The Stagecoach*, John Ford, 1939), filme que recuperó el valor artístico, la fuerza del género, la innovación y el favor del público y la crítica. En palabras de Jim Kitses (2004): “Atacando nuevamente el género en la era del sonido, Ford produce una película que cristalizó y fijó su lenguaje de manera audaz: los arquetipos del Western, el viaje épico en un vasto paisaje, la persecución y la confrontación final” (2004, p. 45).

Más adelante, otros westerns de Ford como *Pasión de los fuertes* (*My Darling Clementine*, 1946) o la citada *A la hora señalada* de Zinnemann, ayudaron a consolidar y popularizar su iconografía y, a su vez, la trama clásica expuesta por Wright, cuyos valores claros y morales eran cónsonos con el mensaje nacional que se buscaba masificar en los tiempos de la Segunda Guerra Mundial y posteriormente.

Entre los años 50 y principios de los 60, es decir, entre el final del clasicismo y el principio del refinamiento, se dio un período especial en el cual se hicieron reformas iniciales dentro de las temáticas y narrativas del

western, que coincidieron con los movimientos sociales de integración en los Estados Unidos y la Guerra de Vietnam (1955-1975).

Una de estas fue la reversión de la imagen mayormente negativa de los indios durante el clasicismo, por una más humana, compasiva y justa con sus luchas por la tierra, como en *La puerta del diablo* (*Devil's Doorway*, Anthony Mann, 1950) y *Flecha rota* (*Broken Arrow*, Delmer Daves, 1950). Otro cambio fue dotar de mayor profundidad psicológica y en las motivaciones de los protagonistas, así como estos ya no debían ser solo agentes de la ley o vaqueros, sino también fugitivos o mujeres pistoleras, inclusive.

Para Wright, este inciso histórico fue propicio para el nacimiento de la variación de la venganza y, casi al mismo tiempo, del tema de transición, ya que representaban las inconformidades sociales de los estadounidenses en este período. Pero los cambios más radicales dentro del género surgieron en los 60, década en la que nace el refinamiento (también llamado revisionismo o crepúsculo, en el caso del western).

Adicional a lo mencionado, otros tres motivos propiciaron el final definitivo del western clásico y su paso al refinamiento son: los temas hartos tradicionales y patrióticos e incluso racistas y sexistas (Cousins, 2012, pp. 286-287); la llegada del rompedor subgénero italiano del *spaghetti western*; y el ocaso de los directores clásicos, cuyas fórmulas se notaban cansinas y que no contaban con una generación de recambio (Casas, 2007, p. 27-28).

Precisamente, *Por un puñado de dólares* (*Per un pugno di dollari*, 1964), la primera entrega de la *Trilogía del dólar* de Leone, fue a su vez el primer *spaghetti western* de la historia y una de las fundadoras del refinamiento. Su protagonista, el Hombre sin Nombre (interpretado por Clint Eastwood, quien además fijó un estilo de actuación para el género), velaba por sus intereses, era despiadado, rápido, socarrón y no muy diferente a sus antagonistas, solo mejor.

El modelo de antihéroe instaurado por Leone y Eastwood estuvo acompañado de varias características que se convirtieron en códigos fijos de esta etapa y del género: los temas ya no versaban tanto sobre la salvación de la sociedad, sino sobre las bajas pasiones del ser humano; la puesta en escena era sucia y decadente, acorde con sus temas; la violencia era mucho más explícita, como en *Django* (*Django*, 1966) y cuyo director, Sergio Corbucci, mostraba hasta desmembramientos de orejas a color y sin cortes; la épica y crepuscular música de Ennio Morricone, diferente a la de cualquier compositor antes que él; y la estudiada trama del profesional, popularizada por los filmes de Leone, Corbucci y Peckinpah¹⁸.

18 Una última consideración en cuanto a las etapas del western y las narrativas de Wright: las cuatro estructuras no dejaron de usarse con el final de alguna etapa o, también, hubo algunos casos adelantados de películas de una estructura que se dio antes del inicio de una etapa; parafraseando a Wright, la trama clásica se dio en los 60 con *La conquista del Oeste* (*How the West Was Won*, John Ford, Henry Hathaway y George Marshall, 1962) y *Río Rojo* (*Red River*, Howard Hawks, 1948) fue un ejemplo de western de venganza adelantado a su tiempo.

Como mencionamos en el capítulo anterior, Schatz no delimitó el final del refinamiento, pero su influencia se extiende hasta finales del siglo XX y gran parte del siglo XXI, con filmes como *Sin perdón* (*Unforgiven*, Clint Eastwood, 1991) y *Django desencadenado* (*Django Unchained*, Quentin Tarantino, 2012).

Por último, gracias a la universalidad y notoriedad de los temas, las narraciones y la estética del Oeste, este ha sido constantemente sumergido e hibridado con otros géneros. Stam mencionó el caso de *Taxi Driver*, y podemos incluir a *Sin lugar para los débiles* (*No Country for Old Men*, Joel y Ethan Coen, 2007) por tener en un primer nivel el thriller y en otro más profundo el western; *La guerra de las galaxias* (*Star Wars*, George Lucas, 1977), por sumergir el western en una historia de ciencia ficción; y los dos volúmenes de *Kill Bill* (Quentin Tarantino, 2003-2004) por situar a priori el cine de kung fu y las películas de samuráis, pero siendo el western más relevante por proveerle completamente de su estructura narrativa, temas, una enorme cantidad de relaciones intertextuales con otros westerns y una amplia variedad de recursos cinematográficos propios de su técnica (Dumont González, 2017).

En relación con la hibridación, esta ha sido más frecuente que el sumergimiento como en *Volver al futuro III* (*Back to the Future III*, Robert Zemeckis, 1990) que hibrida con igual importancia el western, la comedia y la ciencia ficción; *Frontera caníbal* (*Bone Tomahawk*, S. Craig Zahler, 2015), mezcla inusual del western con el terror; la serie de televisión *Kung Fu* (*Kung Fu*, Ed Spielman, 1972-1975), híbrida entre el western y las ficciones de kung fu chino; y *Los odiosos ocho* (*The Hateful Eight*, Quentin Tarantino, 2015), híbrido entre los *spaghetti westerns* y el género de misterio al estilo de Agatha Christie.

La constante hibridación produjo, como vimos anteriormente, un subgénero tan popular como las *road movies*, que nace de la unión entre las películas de persecuciones con diégesis contemporáneas como *Bullitt* (*Bullitt*, Peter Yates, 1968) y los westerns. Así, por ejemplo, se dieron filmes célebres como *Easy Rider. En busca de mi destino* (*Easy Rider*, Dennis Hopper, 1969) y *Mad Max* (*Mad Max*, 1979) del cual su director, George Miller, argumentó:

Mad Max es un *western*. Tiene el mismo argumento, pero en vez de montar a caballo, montan motos y coches. La gente dice que el *western* está muerto, pero no lo está, se ha convertido en cine de acción con coches (Müller, 2011, p. 632).¹⁹

Los casos señalados de mezclas demuestran que, a pesar de su especificidad, el western es un género fácilmente adaptable a otros géneros, estilos, contextos, producciones e, incluso, formatos como el televisivo. Estudiemos a continuación su influencia e importancia en la serie *El mandaloriano* (*The Mandalorian*, Jon Favreau, 2019-2022).²⁰

¹⁹ Este fragmento de las declaraciones de Miller, originalmente publicado en *Cinema Papers*, está recogido en el libro *100 clásicos del cine de Taschen* (2011).

²⁰ Para un estudio más profundo de la teoría del western, incluyendo un repaso más amplio de sus películas y directores, se recomienda revisar nuestro Trabajo Especial de Grado (TEG) *Beatrix Kiddo en el Viejo Oeste. Influencia narrativa, estilística y transtextual del western en los filmes Kill Bill vol. 1 y Kill Bill vol. 2* publicado en el portal Saber UCV.

El western como género sumergido en *El mandaloriano*

La guerra de las galaxias (conocida más por su popular título en inglés, *Star Wars*) es una de las sagas más emblemáticas, largas, influyentes y analizadas de la historia del cine y, recientemente, de la televisión. Desde su primera e icónica primera entrega en 1977, rebautizada en 1997 como *Star Wars: Episodio IV – Una nueva esperanza* (George Lucas), la saga de ciencia ficción de George Lucas ha expandido su historia a lo largo de más de 20 producciones audiovisuales (películas y series de televisión, tanto de acción real como animadas), libros, videojuegos y cómics²¹.

Debido a su monumental cantidad de producciones y, sobre todo, la profundidad que ha alcanzado en historia, desarrollo de personajes, imaginario y estilo visual y sonoro, *Star Wars* se ha convertido en un importantísimo referente de la ciencia ficción cinematográfica. Brevemente, Pinel (2009) describe a este género de la siguiente forma:

La ciencia ficción es un americanismo que yuxtapone dos palabras antagonistas además de insuficientes para definir un género cinematográfico que se basa en la anticipación. No existe ciencia ficción sin un salto brutal y traumático hacia el futuro.

La ciencia ficción crece en los lindes de lo fantástico. El término engloba a películas de temática y estilos muy diversos, que se fundamentan en apariencias científicas para desarrollar su ficción. (2009, p. 68)²²

De acuerdo con Pinel, los términos “ciencia” y “ficción” son opuestos, ya que el primero busca la comprobación, certeza y la realidad, mientras que el otro está enraizado en lo irreal y la fabulación. No obstante, la unión de ambos nos da una idea aproximada de que los fundamentos científicos se pueden emplear para narrar historias imaginarias, pero verosímiles, lo cual es considerado por Bassa y Freixas (1993) como un elemento esencial de todas las historias de ciencia ficción:

[La verosimilitud] es una restricción de posibilidades, definible como un encadenamiento o correlación de una serie de hechos y acciones (obviamente ficticios, representación de la realidad), de forma causal, provocando la credibilidad o la creación de una «realidad» que sea por ello mismo aceptada por el espectador. [...]

Verosímil que, como apariencia de lo verdadero, es instrumentalizado como coartada de lo real, imponiendo una impresión de verdad. Cine, género, ciencia ficción, que al tener como fundamento a lo verosímil se sustancia no en la amplitud sino en la reducción de los posibles de lo real. (1993, pp. 27-28)

21 Es importante aclarar que al referirnos a la saga de *La guerra de las galaxias* o *Star Wars* a solas, no nos referimos únicamente a la primera entrega que fue nombrada de esta forma hasta su cambio en *Episodio IV – Una nueva esperanza*, como aclaramos, sino al conjunto de obras que componen a esta épica espacial, incluyendo *El mandaloriano*.

22 Pinel considera que la ciencia ficción está emparentada con la fantasía, similar a los autores Joan Bassa y Ramón Freixas (1993), porque ambos géneros se valen ampliamente de lo extraordinario. A pesar de que es una idea sugestiva, no la profundizaremos en esta investigación, puesto que puede dilatar el análisis de nuestro objetivo principal. Para los lectores interesados en este aspecto, recomendamos *El cine de ciencia ficción*, de los referidos Bassa y Freixas, e *Introducción a la literatura fantástica*, de Tzvetan Todorov, texto que analiza a la fantasía literaria, pero cuyas ideas se pueden extrapolar al ámbito cinematográfico.

Siguiendo con la definición de Pinel, la ciencia ficción abarca temas y estéticas diversos (aunque esto se puede argumentar de otros géneros, como el terror), con la particularidad de que las historias se desarrollan en un futuro utópico o distópico y siempre con la ciencia como soporte argumentativo. Pinel (2009) amplía estas características en los siguientes puntos:

Tiempo: el futuro, en ocasiones el viaje a través del tiempo (*retrociption*). *Lugar*: los planetas (entre ellos la Tierra), el cosmos. *Decorados*: cotidianos o futuristas. *Accesorios*: naves espaciales, cohetes, robots, *gadgets* pseudotecnológicos. *Temas*: la conquista del espacio; los extraterrestres hostiles o aceptados; el temor a una sociedad tiránica, las mutaciones provocadas por la fisión del átomo en el animal y en el hombre; el miedo al desastre ecológico, a la catástrofe atómica, al fin del mundo... *Paradoja*: este género que se configura como el colmo del entretenimiento nos lleva implacablemente hacia nosotros mismos y nuestras ansiedades. ¿Acaso no es el reverso pesimista de nuestro propio mundo lo que vemos como esos mundos lejanos y desolados? [...]. (2009, p. 69)

En líneas generales, las películas y series de *Star Wars* cumplen con muchas de las características expuestas: se desarrollan en otra galaxia y en algunos planetas parecidos al nuestro; muchos de los decorados de las bases espaciales, las naves, los templos, entre otros, son de aspecto futurista parecido a lo visto en la película *Metrópolis* (*Metropolis*, Fritz Lang, 1927) o la franquicia de series y películas *Viaje a las estrellas* (*Star Trek*, Gene Roddenberry, 1966-presente); tienen abundantes accesorios entre los que contamos naves espaciales de diversos tipos y formas, robots con funciones variadas como C3PO o R2-D2 y *gadgets* como los famosos sables de luz o las pistolas láser; asimismo, abordan la conquista espacial y galáctica, la lucha contra regímenes dictatoriales e imperialistas, las interacciones entre variadas especies alienígenas y los humanos y el temor a la destrucción atómica, ejemplificada con la Estrella de la Muerte; por último, estos temas aludidos pueden tratar nuestra propia actualidad, plagada de luchas entre libertarios y tiranos y el temor constante a la posible aniquilación de nuestra planeta.

Todo lo anterior ha hecho que el crítico cinematográfico Sergi Sánchez (2007, p. 27) y los citados McKee (2012, p. 114) y Pinel (2009, p. 70) sitúen a esta saga entre lo más representativo de la ciencia ficción. Pero, a pesar de su especificidad en relación con este género, desde sus inicios el western también ha estado presente —en mayor o menor medida— en sus películas y series televisivas. Altman (2000) explica:

Cuando *La guerra de las galaxias* (*Star Wars*, 1977) arrasó en todos los cines de América, muchos espectadores reconocieron en su estructura una configuración épica propia del *western*. De hecho, algunos críticos llegaron a decir que *La guerra de las galaxias* era un *western* (2000, p. 46-47).

En relación con la primera entrega, Cousins (2012) añade:

Rodada con una intensa luz plana y con fundidos horizontales entre escena y escena, la película posee la claridad moral de los *westerns* de serie B de los años treinta, con buenos y malos, una acción trepidante y toques de romanticismo y humor (2012, pp. 384-385).

Asimismo, el escritor Rolf Schneider es de una opinión parecida al considerar que el Episodio IV era “(...) un proyecto de ciencia ficción algo similar a una película del Lejano Oeste galáctica” (Heavens, 2008, p. 44).

En efecto, como indicamos con anterioridad, el Episodio IV sumergió el western en una proporción bastante amplia en relación con la ciencia ficción: el viaje del héroe de Luke Skywalker (Mark Hamill) puede emparentarse con los westerns clásicos; la planimetría está compuesta de muchos planos generales, por ejemplo; el diseño de producción de pueblos de estilo fronterizo, espacios como tabernas y la paleta de colores tierras recuerdan a los de incontables westerns a color; y ciertos personajes como Han Solo (Harrison Ford) o los bandidos de las tabernas, son similares a los vaqueros del Oeste. En líneas generales, similar a la idea de Miller sobre el western y *Mad Max*, el Episodio IV también tiene muchas características del western.

Esta influencia del western disminuyó a medida que se estrenaron las siguientes entregas, pero su sumergimiento cobró mayor impulso y relevancia (incluso, en relación con la película de 1977) con la serie *El mandaloriano*, creada por John Favreau, quien ya tenía experiencia mezclando el western y la ciencia ficción con la película *Cowboys & Aliens* (*Cowboys & Aliens*, 2011).

La serie cuenta la historia del cazarrecompensas Din Djarin (igualmente conocido como Mando o el Mandaloriano), interpretado por Pedro Pascal, quien recibe el encargo de proteger a Grogu (también llamado el Niño) de varios personajes oscuros interesados en sus poderes y entregarlo a los Jedi.

Debido a que la serie se enfoca en la misión de Mando de proteger a Grogu a cualquier costo, su tema principal es la salvación de la sociedad indefensa —representada principalmente por Grogu— por parte de un guerrero solitario. Y si bien en un principio Mando acepta el encargo de rescatar a Grogu de sus captores a cambio de una cantidad grande de beskar (una suerte de metal precioso y costoso), para entregárselo a El Cliente (Werner Herzog), pronto se impone su juicio y decide escapar con él, presintiendo que lo usarán para experimentos.

Lo anterior marca una diferencia con otros westerns de la trama del profesional: en la mayoría, los protagonistas salvan a la sociedad por dinero o por necesidad de luchar, como señalamos en el capítulo anterior, pero en la serie Mando lo hace por cariño a Grogu, parecido al western *Tres padrinos* (*The Three Godfathers*, John Ford, 1948), en el que tres bandoleros reciben el encargo de una mujer moribunda de proteger a su bebé.

Observamos, además, otros subtemas, que se pueden relacionar con la trama del profesional: la lucha como estilo de vida; la redención de un pistolero; la codicia; la relación entre padre e hijo, puesto que al

final Mando y Groggu crean un lazo paterno filial; el compañerismo, ya que Mando se alía con diversos personajes en múltiples episodios para luchar; y la libertad.

Debido a la naturaleza del protagonista, su misión (y la serie de misiones secundarias que realiza a lo largo de la serie) y su relación con Groggu, aliados y enemigos, podemos estudiar su narración con las funciones especificadas por Wright en la trama del profesional.²³

La primera función “Los héroes son profesionales” es rápidamente cumplida a principio del primer episodio, en el cual Mando llega a una cantina y tiene una reyerta con unos pistoleros; en esta escena quedan claros las excepcionales habilidades de combate y tiro de Mando y su profesión de cazarrecompensas, parecido a la introducción del personaje de Eastwood en *Por unos dólares más*. Asimismo, los aliados de Mando, como Cara Dune (Gina Carano), Kuiil (Nick Nolte) y Greef Karga (Carl Weathers), también demuestran ser combatientes expertos, necesarios para que la misión de Mando tenga éxito.

La siguiente función “Los héroes emprenden un trabajo” (también denominada por Wright como “Los héroes emprenden un trabajo por dinero”) la observamos cuando Mando recibe el encargo de rescatar a Groggu de sus captores a cambio de beskar; esta función es sumamente importante porque termina desencadenando las aventuras de Mando y Groggu y el resto de funciones y episodios. Incluso, las otras misiones secundarias que Mando recibe en la mayoría de episodios de la serie, tienen como objetivo un pago simbólico (como ayudar a la tribu del planeta Sorgon, en el Capítulo 4: Santuario) o un botín real (como asistir a Toro Calican [Jake Cannavale] en la captura de la fugitiva Fennec Shand [Ming-Na Wen] a cambio de dinero en el Capítulo 5: El Pistolero).

La tercera función “Los villanos son muy fuertes” es bastante clara: los oponentes al héroe y sus aliados son fuertes, con diversas habilidades y, en algunos casos, inteligentes; deben serlo para que el héroe tenga un reto a su nivel y se vea obligado a mejorar sus habilidades constantemente y, en cuanto a los espectadores, la historia les resulte interesante, entretenida y gratificante.

Por ejemplo, El Cliente cuenta con recursos y soldados; Moff Gideon (Giancarlo Esposito) es inteligente, calculador, diestro con la espada y tiene un gran y variado ejército; el dragón krayt que aterroriza a la ciudad de Mos Pelgo, en Tatooine, es tan fuerte que Mando necesita de la ayuda del comisario Cobb Vanth (Timothy Olyphant), los pueblerinos y un grupo de los Tusken (o Moradores de la arena) para matarlo.

La siguiente función “La sociedad es inefectiva, incapaz de defenderse a sí misma” explica que, para que el viaje del héroe tenga sentido, la sociedad debe necesitar su ayuda, por tanto, no sabe defenderse o, por lo

23 Debemos tener en cuenta que, motivado por el formato de serie, las funciones pueden ser repetitivas entre episodios, como iremos develando.

menos, intenta luchar, aunque sin resultados. Grogu, por ejemplo, cuenta con grandes habilidades de la fuerza, pero no sabe usarlas totalmente; Cobb sabe usar el traje de Boba Fett (Temuera Morrison), aunque no al nivel de un mandaloriano; la tribu del citado Capítulo 4 requiere los servicios de Mando y Cara para defenderse, similar al pueblo en *Los siete magníficos*.

La quinta función “El trabajo involucra a los héroes en una pelea” es la conclusión lógica de las cuatro anteriores: si los héroes son diestros en el combate (o tienen otras habilidades útiles) y emprenden una o varias misiones que perjudican —de una forma u otra— a los villanos, quienes ya establecimos que deben ser un verdadero reto para los protagonistas, entonces el combate es inevitable.

En la mayoría de los westerns hay una pelea al inicio, otra a mitad y la gran confrontación final. Por su naturaleza serial, en *El mandaloriano* hay mínimo una pelea de mayor o menor intensidad en prácticamente todos sus 16 episodios de sus dos temporadas. Así, tenemos el breve combate inicial y la más grande confrontación final del Capítulo 1 de la primera temporada; la gran pelea entre Mando, Cara, Grogu, Greef y el androide IG-11 (Taika Waititi) contra Gideon y su ejército en el final de la primera temporada; o lucha del Mandaloriano y Ahsoka Tano (Rosario Dawson) contra Morgan Elsbeth (Diana Lee Inosanto) y sus fuerzas en el Capítulo 5: La Jedi de la segunda temporada.

La siguiente función es “Todos los héroes tienen habilidades especiales y un estatus especial”; como esta explica, los héroes tienen características únicas para combatir y sortear sus aventuras, que a su vez pueden ser similares o diferentes a las de los demás para complementarse como grupo; al mismo tiempo, tienen un estatus especial que corrobora el nivel de sus habilidades y el por qué son protagonistas o acompañantes del héroe.

Mando pertenece a un grupo de élite de guerreros llamados mandalorianos (de ahí se debe su nombre) que lo entrenaron desde pequeño para la exploración y el combate cuerpo a cuerpo y para usar armas blancas y de fuego, además, es un excelente piloto de naves espaciales; Grogu, que pertenece a la misma raza del maestro Jedi Yoda y es tanto un héroe como parte de la sociedad, posee estupendas habilidades telequinéticas de la Fuerza, lo cual queda claro en diversas escenas en las que salva a Mando de ser atacado; Cara es una luchadora experta y con estupendas habilidades con armas de fuego, que formó parte de la rebelión contra el Imperio Galáctico en el lapso de tiempo entre el Episodio IV y el Episodio VI; Greef es un tirador experto y líder del Gremio de Cazarrecompensas; y Ahsoka es una poderosa Jedi, quien fue padawan de Anakin Skywalker antes de convertirse en Darth Vader.

Las siguientes tres funciones “Los héroes forman un grupo para el trabajo”, “Los héroes como grupo comparten respeto, afecto y lealtad” y “Los héroes como grupo son independientes de la sociedad” presentan varias características similares y complementarias: 1) debido al riesgo e importancia de la

misión y el poder de los villanos y la amplia cantidad de sus secuaces, los héroes deben trabajar y luchar juntos para triunfar; 2) a medida que los héroes colaboran y pelean se unen, quieren y respetan más, incluso, pueden compartir los mismos valores de justicia, libertad, amistad y, en algunos casos, de amor al dinero, que contribuyen a su colaboración; 3) como la sociedad es débil y cobarde, los héroes no necesitan formar parte de ella o, si lo hacen, siguen manteniendo su estatus especial.

En concordancia con lo anterior, tenemos episodios en los que Mando pelea solo o colabora individualmente con Cara, Kuiil o Ahsoka o con grupos conformados por la primera, Greff, IG-11 y Grogu, por ejemplo, dependiendo de la complejidad de la misión o el conflicto; incluso, Mando colaboró con otros mandalorianos como Bo-Katan (Katee Sackhoff) o el comisario Cobb.

A medida que transcurren los episodios, el respeto y afecto entre Mando y los otros personajes aumenta, gracias a las circunstancias que atraviesan. En líneas generales, su relación más relevante es con Grogu, a quien lo une ya no la necesidad de cobrar un botín por su salvación, sino el cariño y la responsabilidad propia de una relación paterno-filial, como ya señalamos. Asimismo, por el pasado de Cara y los enemigos a los que debe enfrentar Mando, existe entre ambos una correlación de lucha por la libertad y justicia que deviene en una amistad sincera. Y aunque en la primera mitad de la primera temporada Greff es un oponente de Mando por haber roto este el código de los cazarrecompensas al rescatar a Grogu de El Cliente, entre el Capítulo 7 y el Capítulo 8 la necesidad los une para luchar contra los perseguidores de Grogu, hasta el punto que Greff termina reconociendo y aceptando los motivos de Mando para salvarlo.

En cuanto a los héroes y la sociedad, los grupos que forma Mando a lo largo de la serie colaboran casi siempre entre ellos, sin necesidad de inmiscuir a la sociedad; en pocas oportunidades, Mando se alía con pueblos ineficaces para combatir contra los villanos, como en el Capítulo 5 de la primera temporada y el Capítulo 1 de la segunda.

Al igual que las últimas tres funciones estudiadas, las tres funciones siguientes también están estrechamente relacionadas. La función 10 “Los héroes pelean contra los villanos” es el resultado inevitable de las acciones de Mando (o de su propia profesión, como sucede al inicio del primer episodio de la primera temporada), que lo llevan a él y el resto de héroes a luchar contra los villanos a lo largo de toda la serie.

En concordancia con el tema, los valores y el mensaje de la serie y su relación temática con el resto de las producciones del mundo de *Star Wars*, los héroes derrotan —con mayor o menor dificultad— a todos los villanos, cumpliendo la misión de salvar a Grogu u otras secundarias en las que deben ayudar a otros personajes como Ahsoka o pueblos inocentes, cumpliéndose así la función 11 “Los héroes derrotan a los villanos”.

Finalmente, en la función 12 “Los héroes quedan (o mueren) juntos” vemos que algunos héroes como IG-11 y Kuiil mueren salvando o ayudando a Mando y sus aliados; sin embargo, la mayoría sobreviven con éxito como Grogu, quien es entregado a Luke al final de la serie para que se entrene como Jedi, y Mando y Cara se van juntos, probablemente, a vivir más aventuras y peleas.

Aunado al estudio temático y narrativo del western en *El mandaloriano*, consideraremos el estilo formal propio del género que complementa, cohesiona y profundiza su sumergimiento. En el registro de la imagen tenemos que usa con insistencia tipos de planos, paletas de colores, movimientos de cámaras y ritmo del montaje recurrentes en el western, que además capturan escenarios, personajes, situaciones y utilería arquetípicos.

Por una parte, los planos generales capturan la inmensidad de los desiertos y la soledad y dureza de los pueblos de estilo fronterizo, ambos con tonos tierras, negros y hasta grises, en las escenas en las que Mando deambula con Grogu en el desierto (imagen 1) o ambos llegan al pueblo de Mos Pelgo (imagen 2), por ejemplo.



Imagen 1. Todos los derechos pertenecen a la productora Walt Disney Company.



Imagen 2. Todos los derechos pertenecen a la productora Walt Disney Company.

Los planos enteros son ampliamente empleados para las secuencias en que Mando se desplaza, por ejemplo, ya sea a lomos de los blurrqs junto a Kuiil (imagen 3) o en su moto con Grogu (imagen 4), que son representaciones de los caballos en los westerns tradicionales; en todos los casos, incluyendo planos enteros que capturan a Mando a pie, se busca destacar el aspecto entero de los personajes con o sin sus medios de transporten, así como acentuar su relación con el espacio.



Imagen 3. Todos los derechos pertenecen a la productora Walt Disney Company.



Imagen 4. Todos los derechos pertenecen a la productora Walt Disney Company.

Los planos medios son recurrentes en situaciones en que los personajes apuntan y disparan rifles, blásters y otras armas de fuego similares a las de los vaqueros (imagen 5); los primerísimos primeros planos, en momentos de tensión, como los instantes previos a los duelos (imagen 6); los planos detalles muestran el aspecto que tienen las armas y objetos diversos y, a su vez, profundizan en el suspenso que pueden generar las reyertas entre pistoleros, similar a los primerísimos primeros planos (imagen 7); y los planos subjetivos son empleados mayormente luego de un plano en el que un personaje apunta, como en la imagen 5, para que el espectador aprecie el estilo de la mira (propio de la diégesis) así como la distancia entre el cazador y su presa (imagen 8).



Imagen 5. Todos los derechos pertenecen a la productora Walt Disney Company.



Imagen 6. Todos los derechos pertenecen a la productora Walt Disney Company.



Imagen 7. Todos los derechos pertenecen a la productora Walt Disney Company.



Imagen 8. Todos los derechos pertenecen a la productora Walt Disney Company.

Aparte de los desiertos y pueblos, los bares, ranchos con especies de establos y refugios de bandidos también se observan con frecuencia en la serie, similares a lo visto en incontables westerns. Y dentro de estos y otros espacios, observamos personajes típicos como los cazarrecompensas, comisarios, bandidos, pueblerinos, etc., cuyos atuendos y utilerías que, si bien presentan rasgos inconfundibles del estilo de *Star Wars*, se encuentran emparentados con la ruralidad, practicidad, los colores y el estilo general del western.

En cuanto a los movimientos de cámara, el travelling y el paneo registran los desplazamientos de los personajes en situaciones propias del género. Por ejemplo, apreciamos los citados recorridos que hacen Mando y Grogu en Mos Pelgo a través de varios travellings o la cabalgata de Mando y Kuiil a lomos de los blurrigs por medio de un paneo, ambos casos, junto con las situaciones aludidas, dan el movimiento y el talante propio de inquietud y aventura propios del western.

En concordancia con lo anterior, la duración de las tomas y la transición entre unas y otras nos dan escenas y situaciones inequívocas. Un caso excelente está en el duelo mexicano (o *mexican standoff*), que es una situación en la que tres o más pistoleros se apuntan sin una ventaja clara para ninguno y que suele terminar en una balacera, en el Capítulo 6: El prisionero, de la primera temporada. En este, Mando acepta colaborar con varios bandidos para liberar a Qin (Ismael Cruz Córdova) a cambio de un pago, pero se encuentra con una situación en la que debe proteger a un soldado inocente (imagen 9).



Imagen 9. Todos los derechos pertenecen a la productora Walt Disney Company.

En los capítulos 11, 14 y 16 de la temporada dos, por ejemplo, se dan otros casos en los que las balaceras entre los héroes y diversos grupos de villanos son frenéticas, rápidas y violentas, parecido a lo visto en los tiroteos icónicos de westerns como *Grupo salvaje*, *Django desencadenado* y *Sin perdón*.²⁴

Conclusiones

Los géneros cinematográficos conforman uno de los campos teóricos más amplios e interesantes de los estudios del cine. Sus conceptualizaciones, la gran cantidad de estudiosos que han profundizado en sus axiomas, las ramificaciones de su teoría que abarcan desde los mencionados conceptos hasta sus etapas históricas, mezclas y subgéneros, así como su relación con otras teorías y saberes, demuestran su aplicabilidad a casi cualquier filme y serie de televisión de ficción.

El western es un género que cumple a cabalidad todo lo anterior: posee una amplia variedad de conceptos, aspectos temáticos, narrativos, formales e históricos; su evolución a través de la historia del cine es precisa y con relaciones con la propia historia de los Estados Unidos; ha sido ampliamente hibridado y sumergido con otros géneros, dando variantes interesantes, aun tratándose de un género con características tan específicas; y posee una enorme cantidad de películas que demuestran la importancia que le han dado los

24 Debemos acotar que el sonido no presenta tantas similitudes con el registro sonoro típico del western: los blásters son visualmente parecidos a los revólveres, pero disparan munición láser; los blurrigs sirven como transportes, pero son y suenan muy diferentes a los caballos; las naves abundan en la diégesis y, por supuesto, sus sonidos son propios a los de otras de *Star Wars*, y así sucesivamente. La música compuesta por Ludwig Göransson es bastante similar a la compuesta por John Williams para las películas, aunque sí presenta similitudes con el estilo general del western, sobre todo la de los créditos finales, con tonos de guitarra y trompetas y reminiscencias a la aventura y a la épica del Oeste.

directores de muchas industrias y el público en general, así como una considerable cantidad de series de televisión.

Asimismo, la saga de *Star Wars*, aunque es un ejemplo ideal de la ciencia ficción, ha empleado el western desde sus inicios, debido a sus connotaciones temáticas, narrativas y de estilo, afines a las propias características de la obra de George Lucas. En este sentido, el representante más idóneo del sumergimiento del western en esta saga es *El mandaloriano*, serie de gran éxito en la actualidad.

En nuestro análisis de las dos temporadas de *El mandaloriano* comprobamos que, gracias a su propia historia de cazarrecompensas espaciales, sus temas son afines a los de otras tantas películas del Oeste, en las que los héroes luchan por la sociedad por una recompensa, afán de lucha o, en ciertos y especiales casos, por ideales de justicia.

Cada función de la narrativa de la trama del profesional calza perfectamente con las acciones y atributos de los héroes, ocasionando que el desarrollo de su historia sea completamente de western, pero enmarcada en la diégesis de *La guerra de las galaxias*.

Y, a pesar de su especificidad estilística en relación con otras obras de esta épica espacial, su estilo visual (y ciertos aspectos del sonoro) remiten a otros tantos westerns, en los que los planos generales describen la inmensidad, soledad y dureza de los espacios y los planos detalles resaltan la importancia de las armas, por ejemplo; el diseño de muchos espacios, como los pueblos, y de personajes, como los comisarios, está ampliamente inspirado en sus homónimos del Oeste; y situaciones, como los duelos rápidos o las balaceras más prolongadas y violentas, tienen más similitudes con las escenas de acción de Sergio Leone y Sam Peckinpah que con las del propio Lucas.

Todo lo anterior comprueba que el western como género sumergido es vital en la concepción, el desarrollo y el resultado final de *El mandaloriano*; si bien su historia está emplazada en el mundo de *Star Wars* y no en el Oeste estadounidense, presenta muchas afinidades con este hasta el punto que sin él no sería la misma producción que tenemos; por tanto, la ficción de Mando y Grogu sigue la estela y el espíritu de ilustres precursores como *Temple de acero* (*True Grit*, Joel y Ethan Coen, 2010), *Sin perdón* y *Los siete magníficos* en los cuales sus protagonistas comienzan actuando por sus propios intereses, pero terminan luchando desinteresadamente por la justicia y la libertad de la sociedad.

Bibliografía

Altman, R. (2000). *Los géneros cinematográficos*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.

Astre, G. A. y Hoarau, A. P. (1976). *El universo del western*. Madrid: Editorial Fundamentos.

- Bassa, J. y Freixas, R. (1993). *El cine de ciencia ficción*. Barcelona: Ediciones Paidós.
- Buscombe, E. (1970). *The Idea of Genre in the American Cinema*. Glasgow: Screen.
- Calvo, E. (1975). *El cine*. Barcelona: Editorial Planeta.
- Casas, Q. (2007). *Películas clave del western*. España: Robin Book.
- Colmenares, M. G. (2013). *Cine industrial como cine de géneros: análisis de los largometrajes de Bolívar Films (Venezuela, 1949-1955)*. Caracas: Universidad Central de Venezuela.
- Cousins, M. (2012). *Historia del cine*. Barcelona: Blume.
- Dumont, G. (2017). *Beatrix Kiddo en el Viejo Oeste. Influencia narrativa, estilística y transtextual del western en los filmes Kill Bill vol. 1 y Kill Bill vol. 2*. Caracas: Universidad Central de Venezuela.
- Earley, S. C. (1978). *An Introduction to American Movies*. Estados Unidos: New American Library.
- Eyman, S. y Duncan, P. (Ed.). (2004). *John Ford*. Barcelona: Taschen.
- García Escudero, J. M. (1970). *Vamos a hablar de cine*: España: Salvat Editores.
- Heavens, S. (Ed.). (2008). *100 películas más importantes de la historia*. México: Editorial Cordillera de los Andes.
- Kitses, J. (2004). *Horizons West. Directing the Western from John Ford to Clint Eastwood*. Londres: BFI.
- Lawson, J. H. (1986). *El proceso creador del filme*. Ciudad de la Habana: Arte y Literatura.
- McKee, R. (2012). *El guión. Story: Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Barcelona: Alba Editorial.
- Müller, J. (Ed.). (2011). *100 clásicos del cine de Taschen*. Barcelona: Taschen.
- Naudín, A. M. (1995). *Cine y teatro*. Barcelona: Editorial Ramón Sopena.
- Pinel, V. (2009). *Los géneros cinematográficos*. Barcelona: Ediciones Robinbook.
- Romero, V. (1996). *Joyas del cine mudo*. Madrid: Editorial Complutense.
- Ryall, T. (1979). *El film de gangsters*. Londres: British Film Institute.
- Sánchez Noriega, J. L. (2006). *Historia del cine. Teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión*. Madrid: Alianza.
- Sánchez, S. (2007). *Películas clave del cine de ciencia-ficción*. Barcelona: Ediciones Robinbook.
- Schatz, T. (1981). *Hollywood Genres: Formulas, Filmmaking and the Studio System*. Estados Unidos: McGraw Hill.
- Sikov, E. (2010). *Film Studies: An Introduction*. Nueva York: Columbia University Press.

- Stam, R. (2001). *Teorías del cine*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.
- Todorov, Tzvetan. (1974). *Introducción a la literatura fantástica*. Buenos Aires: Editorial Tiempo Contemporáneo.
- Wright, W. (1997). *Sixguns and Society: A Structural Study of the Western*. Estados Unidos: University of California Press.

Filmografía

- A la hora señalada (High Noon, Fred Zinnemann, 1952).*
- Abbott y Costello contra los monstruos (Abbott and Costello Meet Frankenstein, Charles Barton, 1948).*
- Asalto y robo de un tren (The Great Train Robbery, Edwin S. Porter, 1903).*
- Bullitt (Bullitt, Peter Yates, 1968).*
- Cometieron dos errores (Hang 'Em High, Clint Eastwood, 1968).*
- Cowboys & Aliens (Cowboys & Aliens, John Favreau, 2011).*
- Django (Django, Sergio Corbucci, 1966).*
- Django desencadenado (Django Unchained, Quentin Tarantino, 2012).*
- Easy Rider. En busca de mi destino (Easy Rider, Dennis Hopper, 1969).*
- El Álamo (The Alamo, John Wayne, 1960).*
- El bueno, el malo y el feo (Il buono, il brutto, il cattivo, 1966).*
- El caballo de hierro (The Iron Horse, John Ford, 1924).*
- El incidente Ox-Bow (The Ox-Bow Incident, William A. Wellman, 1942).*
- El mandaloriano (The Mandalorian, John Favreau, 2019).*
- Flecha rota (Broken Arrow, Delmer Daves, 1950).*
- Fuerte Apache (Fort Apache, John Ford, 1948).*
- Grupo salvaje (The Wild Bunch, Sam Peckinpah, 1969).*
- Johnny Guitar (Johnny Guitar, Nicholas Ray, 1954).*
- Kill Bill vol. 1 (Kill Bill vol. 1, Quentin Tarantino, 2003).*
- Kill Bill vol. 2 (Kill Bill vol. 2, Quentin Tarantino, 2004).*

- Kung Fu* (*Kung Fu*, Ed Spielman, 1972-1975).
- La caravana de Oregón* (*The Covered Wagon*, James Cruze, 1923).
- La conquista del Oeste* (*How the West Was Won*, John Ford, Henry Hathaway y George Marshall, 1962).
- La diligencia* (*The Stagecoach*, John Ford, 1939).
- La guerra de las galaxias* (*Star Wars*, George Lucas, 1977).
- Los odiosos ocho* (*The Hateful Eight*, Quentin Tarantino, 2015).
- La puerta del diablo* (*Devil's Doorway*, Anthony Mann, 1950).
- Lo siete magníficos* (*The Magnificent Seven*, John Sturges, 1960).
- Los siete samuráis* (*Shichinin no samurai*, Akira Kurosawa, 1954).
- Mad Max* (*Mad Max*, George Miller, 1979).
- Metrópolis* (*Metropolis*, Fritz Lang, 1927).
- Nevada Smith* (*Nevada Smith*, Henry Hathaway, 1966).
- Pasión de los fuertes* (*My Darling Clementine*, John Ford, 1946).
- Por un puñado de dólares* (*Per un pugno di dollari*, Sergio Leone, 1964).
- Por unos dólares más* (*Per qualche dollaro in più*, 1965).
- Raíces profundas* (*Shane*, George Stevens, 1953).
- Río Rojo* (*Red River*, Howard Hawks, 1948).
- Salario para matar* (*Il mercenario*, Sergio Corbucci, 1968).
- Sin lugar para los débiles* (*No Country for Old Men*, Joel y Ethan Coen, 2007).
- Sin perdón* (*Unforgiven*, Clint Eastwood, 1991).
- Taxi Driver* (*Taxi Driver*, Martin Scorsese, 1976).
- Temple de acero* (*True Grit*, Joel y Ethan Coen, 2010).
- Tres padrinos* (*The Three Godfathers*, John Ford, 1948).
- Viaje a las estrellas* (*Star Trek*, Gene Roddenberry, 1966-presente).
- Volver al futuro III* (*Back to the Future III*, Robert Zemeckis, 1990).