



## Hacia una estética transmedial: el Mal en *Star Wars*

Fernando Ángel Moreno Serrano<sup>1</sup>

Recibido: 19 de septiembre 2023 / Aceptado: 13 de diciembre de 2023 / Publicación en línea: 29 de noviembre de 2024

**Resumen.** Queda mucho por estudiar en la academia española sobre el funcionamiento de la estética transmedial. En algunos ámbitos académicos la «cultura popular» sufre aún del estigma «lo no merecedor de estudio». Por otra parte, su complejidad y el gran número de obras de esta estética hacen muy difícil su estudio en conjunto. Una de las maneras más interesantes para acercarse a un conjunto de obras transmediales es tomar una base temática fuerte mediante la cual establecer ciertas líneas que enriquezcan su lectura y den cuenta de su relación con la sociedad. Como muestra de acercamiento fractal a la estética transmedial, se propone el estudio de un universo transmedial desde un único concepto. En este sentido, comentaré algunas obras tomadas de diferentes lenguajes para extraer a partir de ellos una muestra de la manera en que *Star Wars* representa el concepto del mal y de qué ideologías parte para ello.

**Palabras clave:** transmedia; *Star Wars*; mal; cine; teleserie; cómic; cultura popular.

### [en] Towards a transmedial aesthetic: Evil in *Star Wars*

**Abstract.** There is still much to be studied in Spanish academia on the functioning of transmedia aesthetics. In some academic circles, «popular culture» still suffers from the stigma «not worthy of study». On the other hand, its complexity and the large number of works of this aesthetic make it very difficult to study as a whole. One of the most interesting ways to approach a set of transmedia works is to take a strong thematic basis by which to establish certain lines that enrich their reading and account for their relationship with society. As an example of a fractal approach to transmedia aesthetics, we propose the study of a transmedia universe from a single concept. In this sense, I will comment on some works taken from different languages in order to extract from them a sample of the way in which *Star Wars* represents the concept of Evil and from which ideologies it starts out.

**Keywords:** transmedia; *Star Wars*; evil; cinema; tv; comic; popular culture.

**Sumario:** 1. Lo transmedial; 2. El mal; 3. La creación del canon de *sw*, el *story lucasfilm group* y su influencia transmedial; 4. Conclusiones: la construcción de la recepción; 5. Referencias bibliográficas.

**Cómo citar:** Moreno Serrano, F.A. (2025): “Hacia una estética transmedial: el Mal en *Star Wars*”, en *Revista de Filosofía*, avance en línea, 1-16. <https://dx.doi.org/10.5209/resf.91549>

---

<sup>1</sup> Universidad Complutense de Madrid  
famoreno@ucm.es

## 1. Lo transmedial

El concepto «transmedia» fue propuesto hace ya veinte años por Henry Jenkins (2003) para dar cuenta de un conjunto de productos que amplían una propuesta de universo ficcional creado en una determinada obra para experimentarlo durante más tiempo.<sup>2</sup> En este sentido, quizás el fenómeno transmedial no sea completamente nuevo. A lo largo de la historia, especialmente si contemplamos de este modo la mitología, experiencias parecidas a las actuales transmediales han existido ya. Disponemos, por ejemplo, de interpretaciones de mitos grecorromanos o bíblicos en relieves, poesía, teatro y pintura. Más cercanos a nuestro tiempo, personajes como Don Juan, Fausto o Drácula llegan a nosotros desde multitud de lenguajes estéticos diferentes.

No obstante, existen hoy factores que cambian la idiosincrasia del fenómeno. Uno de los principales elementos de diferenciación con la intermedialidad clásica es el actual acceso relativamente rápido a todas sus manifestaciones en diferentes lenguajes, que coincide con una mayor consciencia autorial de lo transmedial durante el proceso de producción. Como en muchos mitos contemporáneos occidentales, existe además una obra original claramente delimitable, como ocurre con la teleserie *Star Trek* de los años sesenta. Por otra parte, lo transmedial combina a menudo una fuerte mercantilización con creaciones de los propios aficionados, muchas veces sin ánimo de lucro, conocidas como *fan fiction* (Jenkins, 1992).

Podemos quedarnos con esta definición:

Transmedia storytelling represents a process where integral elements of a fiction get dispersed systematically across multiple delivery channels for the purpose of creating a unified and coordinated entertainment experience. Ideally, each medium makes its own unique contribution to the unfolding of the story (Jenkins, 2007).

Si bien en un principio autores fundamentales como Pratten (2011-2015: 2-3) centran el concepto en la historia, resulta muy interesante, tal como ya había indicado Jenkins años antes (2006), que la caracterización del fenómeno tenga más relación con la experiencia receptora<sup>3</sup>. En realidad, existe un intenso debate terminológico respecto al término «transmedia» (Rosendo Sánchez, 2016), por lo que aquí, dado el objeto de estudio, tomaré las líneas de Ryan y Thön (2014), quienes hablan de «transmedial narrative worlds» y de Klastrop y Pajares Tosca (2004), quienes hablan de «*transmedial storyworlds*»<sup>4</sup>, todo ello vinculado siempre con la idea de «*worldbuilding*». Comparten la idea de que lo transmedial crea un universo narrativo ficcional mediante la interacción de obras de diferentes lenguajes estéticos.

En este fenómeno se unen lo mejor y lo peor de la industria capitalista del entretenimiento. Por una parte, se suele crear una compleja red de opinión y solidaridad altruista entre aficionados que se mueven en una convergencia cultural

---

<sup>2</sup> Lo transmedial debe incluirse dentro de los estudios intermediales, que incluyen todo tipo de interacciones entre lenguajes estéticos. Para una síntesis académica: Rajewsky, 2005; Mora, 2014 (en mi opinión, el más lúcido y útil) y Sánchez-Mesa y Baetens, 2017.

<sup>3</sup> Me distancio de aquellas que no tienen en cuenta la coherencia argumental para esa experiencia, como la de Sánchez-Mesa y Baetens: «La transmedialización es el mecanismo o proceso que “adapta” una obra que existe en un medio determinado a otro medio» (2017, p. 9).

<sup>4</sup> Me parece muy útil para nuestro trabajo su definición: «abstract content systems from which a repertoire of fictional stories can be actualized or derived across a variety of media forms» (2004, p. 409).

con resultados enormemente interesantes (Jenkins, 2006). En los casos más potentes, llega a decenas de millones de personas, muchas de las cuales invierten una gran cantidad de su tiempo en buscar noticias, análisis y foros mediante los cuales interaccionar más aún con dicho fenómeno transmedial hasta crearse algo muy similar a una inteligencia colectiva e incluso, a veces, a una creatividad colectiva (Jenkins, 2006, pp. 13-34). Todo ello forma parte de la experiencia transmedial.

Por otra parte, se domina el mercado desde lugares muy concretos y con enorme fuerza, a menudo con cierta transmisión dogmática de ciertos valores sociales, políticos y económicos (Williams, 1977 y Tristan, 2010).

Por todo lo dicho, estudiar fenómenos transmediales resulta muy complicado, tanto si se quieren estudiar obras concretas como si se opta por el fenómeno en su totalidad. Para acercarse al universo de superhéroes Marvel, por ejemplo, un investigador debe enfrentarse a sesenta años de comics, con incontables autores de enorme influencia (principalmente guionistas y dibujantes, pero también directores editoriales), ya dos décadas de películas y teleseries (con sus respectivos guionistas, directores y productores) y todo un entorno mediático de redes sociales para entender la complejidad semántica y las consecuencias ideológicas de que, en la película *The Avengers* (Whedon, 2012), Thor golpee con su martillo el escudo del Capitán América o de que en *Avengers: Endgame* (hermanos Russo, 2019), el Capitán América grite: «Assembled!». Es decir, estos fenómenos constituyen una importante vía de retroalimentación social. Evidentemente, debido al amplio público al que se pretende llegar, se cuidan el lenguaje, casi todas las referencias sexuales y los mensajes políticos explícitos, pero, al tratarse de creaciones transmediales, la interacción entre las obras conlleva diálogos socio-culturales implícitos, o invita a ellos, a través de las maneras en que diferentes creadores entienden diferentes personajes y conflictos. Y sus creadores están mucho menos controlados por las productoras que lo que podría parecer. Al fin y al cabo, todo producto cultural contiene numerosos discursos que se encuentran candentes en la sociedad (discursos hegemónicos) mezclados siempre con otros menos aceptados (contrahegemónicos) y con otros apenas considerados (hegemónicos alternativos) (Williams, 1977). Por ejemplo, en casi todos los productos Marvel hay implícita una crítica dura al cristianismo como religión dominante y una defensa fuerte de los derechos sociales, aunque no se entre siempre en críticas explícitas contra el capitalismo o contra un gobernante concreto.<sup>5</sup> Es decir, lo socio-político e incluso lo económico-cultural influyen mucho en estos productos, que muestran siempre contradicciones y debates sociales. Por ejemplo, el concepto de enseñanza en la saga de Harry Potter, de J.K. Rowling, responde a una ideología muy diferente a la del concepto de enseñanza en la franquicia *Star Trek*, siendo ambos productos para millones de receptores que mueven cantidades astronómicas de dinero. El concepto de economía (claramente comunista) de *Star Trek* choca directamente con el concepto de economía de *Dune*, de Frank Herbert (claramente capitalista), siendo ambos ejemplos paradigmáticos de *space opera*. En este sentido, lo que en estos productos culturales es dado por correcto por los héroes y lo que se relaciona con el mal implican ideologías que existen realmente en nuestra vida cotidiana, según la época, y sus creadores están mucho menos controlados por las productoras que lo que podría parecer, ejerciendo

---

<sup>5</sup> No siempre, pero sí con relativa frecuencia, como vemos en los comics de Steve Englehart sobre el Capitán América (1972-5) o los de Ann Nocenti sobre Daredevil (1986-91), por citar solo dos casos muy marcados.

una ambigua influencia en los receptores.<sup>6</sup> En definitiva, los productos transmediales conllevan un fuerte diálogo entre creadores y entre estos y las diferentes sociedades que reciben sus obras.

Quizás el más complejo de estos universos transmediales sea *Star Wars (SW)*, además de uno de los más antiguos. *SW* tiene la ventaja de que apenas repite argumentos en diferentes productos, por lo que no suelen aparecer visiones diferentes de un mismo hecho, como sí ocurre a menudo en universos como el superheróico de DC o el de los pastiches de Sherlock Holmes. Existen novelizaciones de películas, que pueden incluir escenas que no llegaron al montaje final o pensamientos de personajes no plasmados en la pantalla, pero representan una mínima parte de la producción total.<sup>7</sup> Así, si se toman todas las obras de *SW* y se ordenan cronológicamente por sus tramas, se obtiene una única historia con cientos de personajes y acontecimientos, y escasas repeticiones. Esto facilita su análisis como *worldbuilding*.

Una de las maneras más efectivas es acercarse desde un elemento presente en diferentes obras (un concepto, un espacio concreto, un personaje...) y tomar un corpus suficientemente extenso como para entender cómo ese elemento implica ciertas corrientes ideológicas. De este modo, pueden aprenderse rasgos comunes en la saga o bien invitarse a contemplarla desde una perspectiva general a partir de dicho elemento. Evidentemente, al separar un elemento del resto desde un corpus limitado, se corre el peligro de perder matices y diálogos intertextuales, pero siempre en menor medida que si se toma el fenómeno en su totalidad. Queda la esperanza de que futuros investigadores aporten más con otros elementos y otros corpus complementarios.

En este sentido, el tema del mal es interesante en un universo transmedial que, por su herencia *pulp*, se centra tanto en la lucha con el bien. Si analizamos cómo es expresado el mal en muy diferentes obras de *SW*, podremos extraer qué concepto del mal desprende la obra en su conjunto y, por ello, algunos de los valores éticos y sociales que expresa.

Evidentemente, para iniciar un análisis de este tipo con un concepto tan complejo, es fundamental acotar qué entendemos por «el mal».

## 2. El mal

Resulta complicado aportar una definición de «mal». Toda la monografía de Ana Carrasco-Conde, por ejemplo, es un concienzudo intento histórico-filosófico por entender el concepto, desde planteamientos grecorromanos y judeo-cristianos hasta cuestiones kantianas y hegelianas, con la dificultad evidente de abarcar todo contexto. No obstante, sí podríamos afirmar que, para diferenciar entre «un

<sup>6</sup> Klastруп y Pajares Tosca ya señalan que en los universos transmediales existen tres centros de funcionamiento: *mythos* (trato de los acontecimientos), *topos* (contextualización espacio-temporal intradiegética) y *ethos* (códigos éticos presentes en las obras) (Klastруп y Pajares Tosca, 2004). Podríamos desarrollar libros enteros sobre cada uno de esos centros o una enciclopedia inabarcable sobre la yuxtaposición de los tres en *SW*.

<sup>7</sup> Este proceso de adaptación, bien de cine a literatura como de literatura a cine, ha sido dignificado en los últimos años: «La adaptación no es, en nuestra concepción, una práctica estrecha o reducida de la “traducción intersemiótica” sino un conjunto de prácticas muy amplio, que puede y debe abarcar aquellas definidas o descritas con otros términos como “versión”, “expansión”, “compresión”, “secuela”, “presecuela”» (Rosendo Sánchez y Sánchez-Mesa Martínez, 2019, p. 338).

mal» y «el Mal»<sup>8</sup>, deberíamos fijarnos en acciones conscientes que produzcan un sufrimiento evitable a un individuo, como defiende Carrasco-Conde (2021, p. 26).<sup>9</sup> Ese sufrimiento conlleva, además, una agresión total o parcial contra una dimensión física o mental de dicha persona, que puede causarle a su vez una destrucción física o mental (Carrasco-Conde, 2021, pp. 161-78).

Otras definiciones del Mal podrían quizás llevarnos a otros análisis con los que complementar los aquí propuestos. No obstante, con este principio como invitación a la búsqueda, serán las propias obras las que mostrarán qué se entiende en *SW* por «maldad». Es decir, contrastaré lo que los héroes entienden por «Bien» o por «Mal» con consideraciones extradiegéticas.

Por consiguiente, como principio de trabajo, elimino del Mal todo lo accidental que no tenga que ver con, al menos, una dejadez consciente. Aunque en lenguaje coloquial digamos que un huracán provoca males, lo que hace realmente es provocar daños materiales que a su vez pueden causar dolor a seres vivos, pero siendo estrictos un huracán no es malvado a menos que le otorguemos dimensiones sobrenaturales; es decir, el mal provocado por fenómenos naturales es algo distinto del Mal como concepto ético (Carrasco-Conde, 2021).

Todas las obras relacionadas con *SW* tratan, con matices muy diferentes, como uno de sus temas principales el del Mal. Estudiando sus interacciones y la recepción a la que invitan, se puede quizás aprehender el concepto del Mal en *SW* y, a partir de ahí, ciertas implicaciones formales e ideológicas. Por esta complejidad, conviene remitir a algunas fuentes rigurosas para clarificar los conceptos de base y el proceso interpretativo.

El tema del Mal se encuentra presente en casi toda la historia del arte y ha disfrutado de numerosos estudios, como el de Kierkegaard (1844) o el de Bataille (1957). Por ello, conviene entender cómo en la cultura popular este concepto se desarrolla dentro de un imaginario estético que no suele guardar relación directa con escritos filosóficos, pero que se ve influido por ellos.

De acuerdo con lo expuesto, en la cultura popular—base de las obras transmediales—, se desarrollan elementos que solo en apariencia parten de cierto maniqueísmo tradicional. Su simbolización, incluso ciertas alegorizaciones, ha sido a menudo muy directa, por lo que se crean metafORIZACIONES muy inmediatas. Esto ha facilitado que los receptores contemplen el concepto en sí y sus relaciones contextuales de maneras muy fructíferas. Así, son célebres grandes villanos del cine—como Hannibal Lecter o los nazis, en general—, los del cómic—como Magneto, Loki o el Joker—o los de la literatura, como el propio Satanás o el típico *mad doctor* del *pulp*. La elección del villano importa no solo por la manera en que ejecuta el Mal, sino también por su contextualización: qué le hizo ser como es, cómo es juzgado en la obra, cómo se le combate, quiénes le combaten y con qué motivaciones, y de qué modo le juzgamos los espectadores. Es decir, no solo la caracterización o cierta acción del Joker importa en el análisis, sino todo lo que influye en su etiquetación como «malvado».

Cuando se estudia un universo transmedial, el tema del Mal resulta especialmente

<sup>8</sup> A partir de aquí, escribiré este término con mayúscula para distinguirlo del otro concepto.

<sup>9</sup> La mayor parte de los autores consultados ponen el sufrimiento de la víctima en una posición clave para detectar el Mal. Por ejemplo, «Podría decirse que, si la cuestión del mal se distingue de la del pecado y la culpa, es porque el sufrimiento es tomado constantemente como término de referencia» (Ricoeur, 2005, pp. 23-4) y «Obrar mal es siempre dañar a otro directa o indirectamente y, por consiguiente, hacerlo sufrir» (Ricoeur, 2005: 26).

rico, puesto que en las bases de su creación suele plantearse una postura muy clara y potente que luego se desarrolla fractalmente a partir de las numerosas propuestas.<sup>10</sup> Por este motivo, no solo resulta un tema interesante en sí mismo desde un punto de vista expresivo-formal o conceptual, sino que además permite profundizar en las interacciones que implica todo producto transmedial.

Entre toda la bibliografía disponible, he optado para este trabajo por algunos textos clásicos sobre el tema, que han planteado posturas firmes, bastante aceptadas, y estudios menos conocidos que me han proporcionados visiones originales o herramientas útiles de análisis.

Desde conceptos más filosófico-teológicos, no me han servido de mucho dos autores a los que admiro, como son Paul Ricoeur y Terry Eagleton, quienes por vincular demasiado directamente el Bien con el dios cristiano y el Mal con su adverso se alejan –en mi muy insegura opinión– de la experiencia cotidiana y contingente del concepto del Mal. Es decir, no me han parecido siempre extrapolables a contextos no religiosos.<sup>11</sup> Sin embargo, considero que sirven como referencias respecto a una tradición tan influyente.

Como complemento filosófico, cabe acercarse al libro de Jean Baudrillard sobre el tema y a algunas reflexiones de Kierkegaard (1844).

Considero que resulta mucho más útil el monumental trabajo de Robert Sapolsky desde la antropología, la sociología y la neuropsicología por la abrumadora aportación de datos de estudios de campo, experimentos bien contrastados y reflexiones equilibradas sobre la relación entre lo biológico y lo social en individuos y sociedades.

En un sentido similar, el trabajo de Martha Stout (2005) sobre los sociópatas, su sorprendente influencia en la sociedad occidental y su maldad «pura» e incurable pueden exorcizar muchos fantasmas demasiado bienintencionados: no, las personas malvadas no lo son menos ni hacen menos daño si aprendemos a tratar con ellas.

Respecto a la relación entre emociones, maldad y bondad, así como para ciertos paradigmas culturales enquistados, recomiendo los trabajos de Martha Nussbaum (1986), de Sara Ahmed (2004) y de Laurent Berlant (2011).

Respecto a la relación entre sociedad, sufrimiento e historia, ha de partirse evidentemente de Hannah Arendt (1951 y 1964), pero también de un librito estremecedor de Susan Sontag (2003) y de otros dos polémicos de Slavoj Žižek (2007 y 2008). En esta línea, para la postura extrema social del terrorismo –de enorme importancia en todo *SW*– pueden resultar muy útiles el trabajo de Stern (2001) y el de Horvat (2007).

Para la búsqueda de soluciones (casi siempre institucionales), fundamental en todo estudio sobre el Mal, pueden funcionar muy bien los textos de Iris Murdoch (1971) y, sobre todo los de María Pía Lara (2009), los de Toni Domènech (2019) y el estudio de Nuria Sánchez (2021) en torno al concepto del mal en la obra de Hannah Arendt.

Aunque evito en general los manuales, aporta pistas el de Rudiger Safransky (1997) como sencillo complemento del meticuloso y lúcido trabajo de Ana Carrasco-Conde (2021), ya comentado.

<sup>10</sup> Existen excepciones, con orígenes en diferentes textos (Sánchez-Mesa Martínez, 2017, p. 10) o como mucha *fan fiction* sobre Harry Potter, que no toma las novelas, sino variables de las películas.

<sup>11</sup> De un modo similar, me interesa mucho más la relación antropológica entre el Mal y la libertad que hace Sapolsky (2017), desde la problemática de los determinismos genéticos y sociales, que la de Safranski (1997), quien vincula directamente la relación entre Mal y libertad con el concepto de Dios.

A partir de todas estas lecturas, he seleccionado algunas formas en las que se expresa narrativamente el problema del Mal en la cultura popular y en muy diferentes obras de *SW*. Funcionan tanto como conceptos ideológicos, psicológicos o sociales como por su manifestación en forma de recursos expresivos narrativos que sustentan el desarrollo del texto estético.

- La redención
- La culpa
- El castigo
- La venganza
- Rebeldía adolescente
- Colaboracionismo
- Totalitarismo
- La víctima
- El origen psicológico
- El origen social
- El psico-killer
- El sadismo/humillación - Placer
- El genocidio
- El Mal creado en la lucha por el Bien
- La justicia
- El sadismo
- El desajuste cultural
- El poder
- El desafío
- La pasividad ante el Mal
- La destrucción de la ternura
- El desprecio de género
- El desprecio racial
- La sanación de la víctima
- La justificación religiosa
- La deshumanización (desprecio étnico, religioso...)
- La estética (el Mal creado con la excusa de crear algo estético)

Adelanto ya que en esta relación de expresiones incluyo de manera no precisa en «desprecio de género» aquellas relaciones con las relaciones de pareja y que han ofrecido páginas y páginas sobre el Mal en la literatura, como son las derivadas de las pulsiones sexuales, los celos, las relaciones íntimas abusivas y el patriarcado como gran paraguas de trabajo. Tampoco los actos malvados inspirados por una aspiración artística suelen aparecer en *SW* como origen del Mal<sup>12</sup>, aunque evidentemente la estética del Mal en *SW* sea esencial.

Por tanto, la expresión del Mal en *SW* suele desarrollarse de manera fractal en las siguientes líneas:

---

<sup>12</sup> Disponemos de una interesante excepción en algunos números de la serie de comics *Darth Vader* de Charles Soule y Giuseppe Camuncoli.

- El poder
- El Mal creado en la lucha por el Bien
- Los orígenes psicológico y social
- El genocidio
- El sadismo

Cada expresión se emplea en una película, por ejemplo, y después en otro lenguaje estético se le suman matices, se desarrolla en otro contexto, se contrasta con opiniones de otros personajes... Hasta complejizarse.

Esta estructura fractal a partir de los textos base es característica de muchos universos transmediales. El proceso parte de varias singularidades, es decir, de constituyentes especialmente significativos que pueden ser personajes, situaciones, espacios, conceptos abstractos e incluso diálogos (Deleuze, 2002, para el término «singularidad»). Un autor que se acerca desde otro lenguaje toma un elemento de las películas y lo amplía sin vulnerar lo explicado en esos textos base. Para ello, a menudo cambia el centro de atención, deconstruyendo hasta cierto punto (jamás de manera radical) el constituyente inicial.

No obstante, considero relevante que, entre tantas opciones existentes, en *SW* suelen emplearse tan pocas formas expresivas del Mal, con tan escasa aparición de nuevas expresiones. Reflexionaré sobre este hecho en las conclusiones.

### 3. La creación del canon de *sw*, el *story lucasfilm group* y su influencia transmedial

Siempre que se estudie un universo transmedial debería conocerse la manera en que este se organiza desde principios tanto creativos como comerciales, en la medida de lo posible.

El caso de *SW*<sup>13</sup> requiere además numerosos matices tanto por la deriva ideológica del propio autor inicial, George Lucas, como por la enorme cantidad de obras de muy diferente autoría aparecidas a lo largo de muchísimos años. El problema se complica a partir de la adquisición de Lucasfilm por Disney. Hasta ese momento, los productos derivados que creaban otros autores no se consideraban dentro de la continuidad argumental de la saga, excepto la teleserie *The Clone Wars* (Filoni, 2008-2020), por lo que para analizar las expresiones del Mal en *SW* bastaba con seis películas<sup>14</sup> y una teleserie. La fractalidad era parcial, puesto que en las obras del universo expandido podían desarrollarse ideas nuevas sin una coordinación.

<sup>13</sup> El argumento de la saga de *SW* suele ser más conocido que la mayor parte de las novelas que se estudian en España. No obstante, puede disfrutarse de un accesible y adecuado resumen en *Wikipedia*. Para quien dude de esta llamada a la conocida web, debe saber que esta entrada de *Wikipedia* se encuentra entre las que más revisores por expertos han tenido de la historia de internet, con millones de consultas y posibilidad de edición. No obstante, puede resumirse así: un personaje malvado –Palpatine– pervierte toda una sociedad republicana, convirtiéndola en un imperio, y a un héroe –Anakin Skywalker–, transformándole física y mentalmente hasta que cambia incluso su nombre por el de Darth Vader. El hijo de dicho héroe –Luke Skywalker– se rebela contra el Imperio para derrotar a Palpatine y redimir a su padre. Años después, el nieto de Anakin –Kylo Ren– trata de retomar el legado de Darth Vader, pero es detenido por revolucionarios que se le oponen, liderados por su propia madre.

<sup>14</sup> Algunas más, pero de tan escasa trascendencia que nunca se tienen en cuenta (Korty, *The Ewok Adventure*, 1984 y hermanos Wheat, *Ewoks: The Battle for Endor*, 1985).

No obstante, ya en ese momento resultaba un concepto complicado, puesto que el maniqueísmo de la Trilogía del Héroe<sup>15</sup>, mantenido durante los episodios IV y V, se rompía hasta cierto punto al final del episodio VI y, desde luego, el concepto del Mal en la Trilogía del Sabio resultaba enormemente complejo al no existir prácticamente ningún personaje «puramente bueno», salvo quizás Padmé Amidala (con reparos), Qui-Gon Jinn (solo en el episodio I) y el secundario Bail Organa, con un Yoda ambiguo por su falta de intervenciones activas hasta el final del episodio VI, entre los numerosos personajes (Moreno 2018).<sup>16</sup> Incluso algunos de los villanos, como el Conde Dooku, desarrollan fractalmente algunas posiciones ambiguas, especialmente si contemplamos posteriores ejemplos literarios y televisivos. Frente a estas problemáticas, sí debe insistirse en que, incluso sin personajes claramente «buenos», sí existen malvados sin apenas resquicios de ética basada en la empatía, en la obsesión por evitar sufrimiento a otros seres. Todo esto se complica en la era Disney.

Recordemos que, con la compra de Disney, en Lucasfilm se decide que cualquier producto realizado por la compañía debe ser coherente con un argumento general, con lo que queda inaugurado definitivamente el ambicioso proyecto transmedial incluyendo cine, televisión, cómic, videojuegos y literatura. Este proyecto exige una difícil labor de gestión narrativa, incluidos escenarios recurrentes y caracterizaciones e historia de los cientos de personajes (antiguos y nuevos) y cronología general, además de algo de enorme complejidad y ambigüedad: un tono particular derivado de la premisa de que el telón de fondo sea siempre la lucha del Bien contra el Mal. Para ello, se forma un grupo de profesionales: el Lucasfilm Story Group (LSG). Este grupo, fundado en 2013, contaba en 2017 con once personas. A los productos que aceptan para su desarrollo se les considera «dentro del canon». Esta decisión lleva a la estructura fractal como control de la inevitable deconstrucción implícita en todo proceso transmedial.

Los primeros desarrollos fractales aparecieron en las nuevas películas y en las teleseries, por lo que los guionistas y los *showrunners* se convirtieron en piezas fundamentales en estrecha colaboración con el referenciado Lucasfilm Story Group (LSG). Por consiguiente, ningún producto de *SW* desde 2013 se debe a un único individuo, sino que representa el trabajo de un equipo.

La mayor influencia para las decisiones del LSG lo constituyen sus productos de mayor impacto social: cine y televisión, que marcarán centros mucho más influyentes que el resto de los lenguajes<sup>17</sup>. La influencia del LSG en unos productos es seguramente menor que en otros. Además, su influencia en el trabajo con personajes puede constituir un centro claro de influencia en el resto de los relatos transmediales.

---

<sup>15</sup> Para la propuesta terminológica para las tres trilogías de películas: Moreno, 2018. Básicamente, las secuelas constituirían la Trilogía del Sabio—que narra la caída de Anakin y el ascenso de Palpatine—, puesto que hay una obsesión de la mayoría de los personajes por desarrollar una sabiduría y actuar desde ella; la Trilogía del Héroe, por el camino del héroe campbelliano tan reconocido en tantos estudios (González Laiz, 2006, pp. 88-91; Benítez Bolorinos, 2016), que narra la rebelión de Luke Skywalker, y la Trilogía de la Redentora, por la insistencia en la purificación social que llevan implícitas las tres últimas películas hasta hoy y que narra la resistencia contra Kylo Ren. Para una crítica a la mirada de Campbell (1991), invito a contrastar la del mitólogo con el artículo de Thompson (2016), quien pretende demostrar que se trata de un esquema demasiado simple y ambiguo como para aplicarlo de manera tan trascendental a la saga.

<sup>16</sup> Dejo la excepción de los droides, que merecen un desarrollo mucho mayor que el disponible en este trabajo.

<sup>17</sup> No obligatoriamente los de mayor rentabilidad, pues los videojuegos suponen a menudo una ganancia equivalente e incluso mayor a la de otros lenguajes, pero son menos conocidos por los aficionados.

En *Rogue One*, por ejemplo, se produce la más fuerte deconstrucción del Bien en la saga desde 2013, al mostrar el funcionamiento terrorista, injusto y caprichoso de los rebeldes contra el Imperio, así como diferentes y polémicas facciones de lucha contra el Mal (como las de Saw Guerrera y sus partisanos).<sup>18</sup> En este sentido, se forman dos corrientes más o menos entrecruzadas, pero quizás bien distinguibles: una línea más maniquea y menos fractal, en la que estarían los productos menos arriesgados éticamente, y otra línea mucho más oscura y deconstructiva.

Por otra parte, la labor de este LSG no se limita a lo audiovisual. Por ejemplo, en los créditos de las series regulares de cómics como *Star Wars* y *Poe Dameron* hay un apartado para «División de tramas» que incluye a diversos miembros del LSG, según el momento: Rayne Roberts, Pablo Hidalgo, Leland Chee, Matt Martin y James Waugh, nombres que cambian en números posteriores, pero sin perder su vinculación con el LSG. Los comics en particular requieren un enorme trabajo de coherencia por la enorme cantidad de historias que generan cada año.

Es decir, si bien unos productos ejercen una mayor influencia que otros, todos se retroalimentan mediante la existencia del LSG o, lo que es lo mismo, requieren coherencia argumental transmedial y la subsiguiente fractalización. Esta necesidad dificulta análisis tradicionales como los basados en las biografías de los autores<sup>19</sup>.

En este sentido, ya las películas (grandes centros del canon, como hemos visto) presentaban enormes problemas de interpretación ideológica por su mixtura de discursos y sus numerosos centros ideológicos, tan característicos de la cultura popular, respecto a temas tan diversos como el Estado de derecho, el budismo, el estoicismo, el terrorismo, el racismo, el totalitarismo, los estudios de género, los estudios postcoloniales y decoloniales o el equilibrio pasión/razón con su correspondiente superación de dualismos. Todas estas cuestiones ideológicas aparecerán de un modo u otro en los procesos fractales deconstructivos, con fuertes y complicadas referencias al problema del Mal, aunque no obligatoriamente con mayor profundidad filosófica. Lo fractal no implica obligatoriamente profundidad, pero sí siempre complejidad.

Por consiguiente, en la era Disney, en el *SW* cinematográfico, incluidas *Solo* y *Rogue One*, hay malvados tan carismáticos como Darth Vader, Gran Moff Tarkin, Bobba Fett, el General Grievous, Orson Krennic, Dryden Vos, los representantes de la Federación de Comercio, Darth Maul y, por supuesto, Palpatine, uno de los villanos más puramente malvados de la historia de la cultura popular.

La maldad más paradigmática de la saga suele venir del placer por hacer sufrir a otros seres vivos sin necesidad alguna, como hacen Palpatine, Darth Vader, Darth Maul, Kylo Ren o el General Grievous. Los cuatro primeros son Sith, usuarios del Lado Oscuro de la Fuerza, es decir, representantes extremos del Mal (Moreno 2018, para un mayor desarrollo). Su maldad se entiende tanto desde un concepto de

<sup>18</sup> Por otra parte, uno de los guionistas de *Rogue One* se convierte más tarde en *showrunner* de la teleserie *Andor*, que fractaliza el gran viraje respecto al Bien y el Mal de la saga en su vertiente audiovisual, tras la relativa continuidad de teleseries menos ambiguas como *Kenobi*, *The Mandalorian* y *The Book of Bobba Fett*. Debe reconocerse que la ambigüedad de estas series, si bien menor a la de la Trilogía del Sabio o a la de las series *The Clone Wars* (Tartakovsky, 2003-5 y Filoni, 2008-2014 y 2020) o *Star Wars: Tales of the Jedi* (Filoni, 2022), sí es mucho mayor que productos más maniqueos como la trilogía del Héroe o las teleseries *Rebels* (Kinberg, Beck y Filoni, 2014-8) o *Star Wars: Resistance* (Filoni, 2018-20).

<sup>19</sup> No es ninguna novedad. Ya empezaran a quedar obsoletos desde el formalismo ruso, el estructuralismo y la semiótica, como sabemos, y de los semiólogos. Solo su obsolescencia ha quedado confirmada por los propios sistemas de trabajo en comics, videojuegos y teleseries.

violencia sistémica, como explican Sontag (2003) y Žižek (2008), como desde un concepto trascendente del Mal en la línea de Paul Ricoeur (2005) o desde el sadismo estudiado por Carrasco-Conde (2021: 86-100). Pueden observarse además desde un mal menos trascendente, desde estudios clínicos, como refieren Stout (2005) y Sapolsky (2017).

En otros casos, la maldad viene marcada por la indiferencia ante el sufrimiento, especialmente en el caso de Tarkin y Krennic, culpables de genocidios por razones políticas en la línea que expresan Hannah Arendt (1951 y 1964) y Susan Sontag (2003), y sobre todo desde lo que Carrasco-Conde comprende como maldad extrema (2021).

Para otras expresiones del Mal, podemos acudir a Dryden Vos, los representantes de la Federación de Comercio y Bobba Fett, que se rigen solo por el enriquecimiento personal con una perspectiva de origen social, como explica Sapolsky (2017), y que constituyen problemáticas de males solo aparentemente menores, como explica María Pía Lara (2009). En definitiva, las expresiones del Mal se desarrollan fractalmente desde el sadismo, bien por la indiferencia ante el sufrimiento –si por medio hay intereses personales, con en los casos de Darth Maul, Grievous, Dryden Vos, Kyo Ren o Palpatine, o pretendidamente éticos, en el caso de Darth Vader, Orson Krennic o Tarkin–, bien explicables desde teorías de Hannah Arendt (1951 y 1964).

Si se mira el conjunto, lo más sencillo es observar diferentes niveles socio-económicos y jerarquías según los cuales es más fuerte una motivación u otras. Es decir, cuanto más ponemos el centro narrativo en lo alto de la escala socio-económico-política, más aparecen los patrones observados por Hannah Arendt, con efectos extremos analizables desde la perspectiva de Susan Sontag, mientras que el centro narrativo puesto en el descenso en las jerarquías nos lleva más a los análisis de Sapolsky, con la teoría de Stout sobre sociopatía atravesando transversalmente todos los casos.

Esta complejidad puede resultar extraña al no iniciado, puesto que nos encontramos con una saga que en principio parece defender un maniqueísmo muy habitual en los productos hollywoodienses respecto al Bien y el Mal. Sin embargo, como hemos visto la propia saga rompe en el cine esta dialéctica en el episodio VI primero (en el que el protagonista, Luke Skywalker, renuncia a perpetuar el dualismo maniqueo y arroja su arma a un lado aceptando el destino que le llegue). Se desarrolla mucho más con el comienzo de la fractalidad en la Trilogía del Sabio y en la teleserie *The Clone Wars*, en las que resulta más o menos sencillo encontrar un personaje «bueno», la princesa Padmé Amidala (con algunos matices), pero que se rodea de multitud de personajes cuya categorización como buenos o malvados resulta enormemente complicada en cuanto se empieza a ahondar en causalidades, diálogos y acciones: Anakin, Kenobi, Dooku, Windu o incluso el propio Yoda hasta numerosos secundarios<sup>20</sup>. Esta ambigüedad desarrolla la fractalidad a partir de un cambio de centro ético en la película *Rogue One* y en la teleserie *Andor*, donde la categorización de los «buenos» como revolucionarios justos o como fanáticos terroristas no es fácil de discernir<sup>21</sup>.

<sup>20</sup> En el interesante libro sobre política *The Clone Wars*, ya se apunta esta complejidad (Sweet, 2016).

<sup>21</sup> Para un análisis de la deconstrucción de la figura del terrorista/partisano desde estudios de Carl Schmitt (1963 y 2007) Horvat en *SW*, véase Moreno (2018).

Será en las novelas y en los cómics donde resulte más claro este proceso de deconstrucción y fractalización del tema del Mal, especialmente con el desarrollo de los villanos y sus motivaciones, con *Tarkin* (Luceno, 2014), *Phasma* (Dawson, 2017) y *Thrawn* (Zahn, 2017) en literatura, y con dos series de *Darth Vader* en cómic o con los números de la serie *Star Wars* de Soule y Rosanas, con el centro deconstruido de los orígenes socio-históricos del Mal, como los explicados por Sapolsky (2017) o por Arendt (1951 y 1964), así como por estudios sobre el trauma como los de Martínez Biurrún y Pitillas (2021). También en literatura deberían estudiarse *Catalyst* (Luceno, 2016), centrada en la responsabilidad política y con la ciencia; *Rebel Rising* (Revis, 2017) y *Bloodline* (Gray, 2016), respecto a la contaminación por la lucha por el Bien, en la línea de Horvat (2007) y de María Pía Lara (2009) y por factores psicológicos por Sapolsky (2017), o la trilogía del *Alphabet Squadron* (Feed, 2019-2021), más centrada en la redención, también en la línea de Lara. Es decir, en las novelas, al ahondar más en conflictos individuales, se deconstruye más desde la búsqueda del origen sociológico del Mal y se abandonan las inercias totalitaristas institucionales y la psicopatía como centros.

En los comics, Ramón Rosanas desarrolla fractalmente esa inercia totalitaria y psicópata con interesantes y elegantes matices en la serie de comics *Star Wars*. A su vez, Ángel Unzueta utiliza paralelismos explícitos entre una inmanencia individualista desde la búsqueda de la libertad y una fraternidad trascendente relacionada con principios absolutos, en la serie *Poe Dameron*, de Charles Soule y Ángel Unzueta.

En fin, parece que lo sugerido en el paradigma audiovisual extremadamente comercial, de fondo mitológico arquetípico<sup>22</sup>, requiere al ser desarrollado fractal y deconstructivamente una mayor cantidad de problemas éticos. Así será en otros lenguajes estéticos –la literatura o el cómic– donde entren una gran cantidad de obras que ahondarán en lo falaz de reduccionismo respecto al contexto en el que se mueve el Mal y que desarrollarán mucho más estas ambigüedades. Quizás influyan estos factores:

- Una cantidad menor de receptores a los que satisfacer.
- El juego con personajes y ambientes ya conocidos que no es necesario presentar desde cero.
- La posibilidad de desarrollar más ampliamente diálogos, pensamientos, situaciones de introspección...
- El trabajo de un gran equipo de supervisión del proceso estético: el LSG.
- El diálogo estético entre diferentes autores a través de sus obras.

Así, el fenómeno transmedial de *SW* dedica una enorme cantidad de su dimensión estética a estudiar el Mal, su causalidad y su contextualización, lo cual es rastreable desde estudios concretos. En las novelas, por ejemplo, bien se tiene de protagonistas a personajes malvados con el consiguiente análisis y desarrollo de sus motivaciones y sus autojustificaciones, bien se presenta a los supuestos «buenos» desde cuestionamientos morales no siempre sencillos ni, a veces, «aceptables». Entre todas ellas destaca *Bloodline*, en la que no solo se cuestiona la validez del perdón del

<sup>22</sup> Queda pendiente un profundo análisis de *SW* desde la mitocrítica, para el que hay algunas aproximaciones aún muy poco desarrolladas.

Mal desde sus consecuencias, directas e indirectas, al plantear el coste político de las decisiones éticas y una fuerte crítica al concepto de redención. Es de las pocas novelas que tratan el problema de la sanación de la víctima (Carrasco-Conde, 2021; Lara, 2009; Sontag, 2007).

También resultan interesantes figuras como la de Tarkin, un villano que, además de la interesante novela que Luceno le dedica, aparece como personaje secundario en numerosas narraciones literarias y de cómic, siempre como una representación de la burocracia y de los juegos políticos con el Mal por medio con toda una intrahistoria que haría las delicias de un análista desde las teorías de Sapolsky o de Arendt.

En cuanto a los cómics, en su mayor parte, se basan en el enfrentamiento entre diversas expresiones del Mal, que parten de lo más pedestre (representado por personajes como los cazarrecompensas o los mafiosos locales en los comics de Pepe Larraz sobre *Kanan*) para pasar a las perversiones científicas como expresión de la modernidad tecnológica (representada por las creaciones de Cylo) y a la crítica capitalista representada por la Corte de Rubix), ambas de Gillian y Larroca en la serie de comics *Star Wars*. Todas ellas son superadas por el interesante personaje de Darth Vader, como representante del Mal producido por el trauma psicológico y su entendimiento del Mal como algo mucho más trascendente en la serie *Darth Vader*, también de Gillen y Larroca. Todas estas obras son, en mi opinión, coherentes en su trato del Mal con las obras audiovisuales.

En resumen, quizás el Bien no quede siempre bien definido, pero el Mal no deja resquicios a las dudas por intensidad y por cantidad, y esto será lo que desarrollen las novelas y los cómics. Quizás no quede claro lo que es ser bueno (excepto en los casos de Leia y Luke en la Trilogía del Héroe), pero sí está muy claro que es ser absolutamente malvado. Esta idea parece corresponderse bastante bien con la realidad histórica humana (Arendt, 1951 y 1964; Sontag (2007). No obstante, lo interesante del desarrollo transmedial será que, si bien queda claro a menudo quién es un villano, caben muchas preguntas acerca de sus motivaciones, su posibilidad de rendición, la manera de luchar contra ellos y la consecuencia de perdonarles o de interactuar con ellos sin lucha abierta. Aquí es donde lo transmedial profundiza en el tema del Mal y trasciende hacia cuestiones éticas complejas, así como respecto a lo transmitido al público al que se dirige, a menudo muy joven.

#### **4. Conclusiones: la construcción de la recepción**

Saber cómo *SW* asume, construye y transmite unas ideas sobre el Mal implica conocer una de las maneras en que más poderosamente se forma un relato ético en la sociedad, para los jóvenes que miran desde el futuro y para los adultos que crecieron con el *SW* fractal. El receptor en sus conversaciones cotidianas no suele identificar explícitamente lo ideológico (o «lo malvado») de tal película o tal cómic, sino que es más común que se refiera a «lo que sale en *SW*», «lo que se dice en *SW*». Esto aumenta considerablemente cuando se entra en el complicado y extenso mundo de las redes sociales. Lo esperable en un relato transmedial es que las expresiones del Mal no se mantengan imperturbables, sino que aumenten y se maten en una creciente huida del maniqueísmo de la primera obra. ¿Empezó lo fractal en *The Clone Wars* o ya en *V*? ¿Hasta qué punto son dos George Lucas diferentes el de 37 años al acabar *IV* y el de 61 años al acabar *III*? Es decir, como cabe esperar, la

obra evoluciona según evoluciona el propio autor, como le ocurrió a Dumas con *Los tres mosqueteros*, *Veinte años después* y *El vizconde de Bragelonne*, a Proust con *En busca del tiempo perdido* o a Silvester Stallone con la saga de *Rocky*. No obstante, la posibilidad de complejización y de heterogeneidad es mucho mayor en los intertextos transmediales.

Me parece interesante que la conclusión no sea tanto que los relatos de *SW* son contradictorios entre sí –algo que evita en la medida de lo posible el LSG–, sino que los conceptos del Bien y del Mal devienen según quién los relate y según los hechos que tomen el centro, complementándose y complicándose entre ellos. El producto transmedial fractal, por consiguiente, provoca que la ética del relato tienda más a la complejidad que esperaríamos encontrar en nuestra vida no ficcional.

A partir de aquí no cabría tanto explicar cuál es el concepto del Mal en *SW*, puesto que no habría un solo concepto, sino qué recursos expresivos fractaliza de manera más recurrente, en qué tipo de personajes e instituciones se centra para desarrollar sus expresiones del Mal y qué consecuencias socio-culturales pueden tener esas expresiones para un espectador. Es cierto que, aunque encontramos ideas en común, siguen siendo obras independientes que además crean ilimitadas recepciones independientes. No obstante, pueden encontrarse presencias y ausencias en todas las obras que enriquecen el universo transmedial para los espectadores inquietos, quienes, marcados por sus circunstancias culturales, deconstruirán a su vez las expresiones ideológicas. Por ello, no pretendo cerrar el problema del Mal en *SW*, sino proponer la búsqueda de lecturas abiertas que permitan ahondar en las estéticas del Mal.

¿Funcionan estas conclusiones para otras historias transmediales como *Star Trek*, *Harry Potter*, *Conan* o el universo superheróico Marvel?

Depende muchísimo de las condiciones de producción. La existencia de una coordinación estética resulta fundamental para la coherencia argumental y para que el desarrollo ideológico no sea abrupto e incoherente, sino fractal.

No obstante, para estos ejemplos, y para otros muchos, la metodología basada en tomar un concepto fuertemente ideológico y rastrear su fractalización para obtener cierta fuente de transmisión ideológica, aunque deconstructiva, de ese relato transmedial debería conllevar siempre conclusiones enriquecedoras.

## 5. Referencias bibliográficas

- Ahmed, S. (2004): *La política cultural de las emociones*, México, UNAM, 2015.
- Arendt, H. (1951): *Los orígenes del totalitarismo*, Madrid, Alianza. 2006.
- Arendt, H. (1964): *Eichmann en Jerusalén*, Barcelona, Penguin Random House. 1999.
- Bataille, G. (1957): *La literatura y el mal*, Barcelona, Taurus. 1977.
- Baudrillard, J. (2004): *El pacto de lucidez o la inteligencia del Mal*, Buenos Aires, Amorrortu. 2008.
- Benítez Bolorinos, M. (2016). *El viaje del héroe en Star Wars: mitología, cine y ciencia-ficción*; Madrid, Amarante.
- Campbell, Joseph (1991): *El poder del mito: entrevista con Bill Moyers*, Madrid, Capitán Swing, 2015.
- Carrasco-Conde, A. (2021): *Decir el mal. Comprender no es justificar*, Barcelona, Galaxia Gutenberg.

- Deleuze, G. (2002): “¿Cómo reconocer el estructuralismo?” en *La isla desierta*, Valencia, Pre-Textos, 2005, 223-49.
- Derrida, J. (1966): “La estructura, el signo y el juego en el discurso de las ciencias humanas” en *La escritura y la diferencia*, 1989, pp. 383-401.
- Domènech, T. (1993): “...y fraternidad”, *Isegoría*, 7, pp. 49-78. <https://doi.org/10.3989/isegoria.1993.i7>
- Eagleton, T. (2010): *Sobre el mal*, Barcelona, Península, 2018.
- González Laiz, G. (2016): *Guía para ver y analizar La guerra de las galaxias*, Valencia y Barcelona, Nau Llibres y Octaedro.
- Horvat, S. (2007): *El discurso del terrorismo*, Pamplona, Katakarak, 2017.
- Jenkins, H. (1992): *Piratas de textos: fans, cultura participativa y televisión*, Barcelona, Paidós, 2010.
- Jenkins, Henry (2003): “Transmedia Storytelling” en *MIT Technology Review*. <https://www.technologyreview.com/2003/01/15/234540/transmedia-storytelling/>
- Jenkins, Henry (2006): *Convergence Culture: la cultura de la convergencia de los medios de comunicación*, Barcelona, Paidós, 2008.
- Kierkegaard, Sören (1843), *Temor y temblor*, Madrid, Alianza, 2016.
- Klastrup, L., y Pajares Tosca, S. (2004): “Transmedial worlds: Rethinking cyberworld design” en *Proceedings of the International Conference on Cyberworlds IEEE Computer Society*. [http://www.itu.dk/people/klastrup/klastruptosca\\_transworlds.pdf](http://www.itu.dk/people/klastrup/klastruptosca_transworlds.pdf).
- Lara, María Pía (2009): *Narrar el mal. Una teoría postmetafísica del juicio reflexionante*, Barcelona, Gedisa.
- Martínez Biurrún, I., y Pitillas, C. (2021): *Soy lo que me persigue. El terror como ficción del trauma*, Alicante, Dilatando Mentes Editorial.
- Mora, V.L. (2014): “Acercamiento al problema terminológico de la narratividad transmedia”, *Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital*, 3, 1, pp. 11-40.
- Moreno, F.Á. (2018): *La ideología de Star Wars*, Madrid, Guillermo Escolar.
- Murdoch, I. (1971): *La soberanía del bien*, Barcelona, Taurus, 2019.
- Nussbaum, M.C. (2013): *Emociones políticas. ¿Por qué el amor es importante para la justicia?* Barcelona, Espasa Libros, 2014.
- Pratten, R. (2011-5): *Getting Started with Transmedia Storytelling: a practical guide for beginners*. [https://www.academia.edu/15043050/Getting\\_Started\\_in\\_Transmedia\\_Storytelling\\_2nd\\_Edition](https://www.academia.edu/15043050/Getting_Started_in_Transmedia_Storytelling_2nd_Edition).
- Rajewsky, I.O. “Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality”, *Intermedialités: Histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques*, 6, pp. 43-64.
- Ricoeur, P. (2005): *El Mal. Un desafío a la filosofía y a la teología*. Amorrortu. 2019.
- Rosendo Sánchez, N. (2016): “Mundos transmediales: revisión conceptual y perspectivas teóricas del arte de crear mundos”, *Icono*, 14, pp. 49-70.
- Rosendo Sánchez, N., y Sánchez-Mesa Martínez, D. (2019): “Adaptación y transmedialidad: crítica de una oposición agotada”, *Pasavento: revista de estudios hispánicos*, 7, 2, pp. 335-352.
- Ryan, M.-L., y Thön, N. (2014): “Storywolds across Media: Introduction” en *Storywolds across Media Towards a Media-Conscious Narratology*, University of Nebraska Press, pp. 25-49.
- Tristan, F. (2010). *Cultura mainstream: Cómo nacen los fenómenos de masas*, Madrid, Taurus, 2011.
- Safranski, R. (1997): *El Mal o el drama de la libertad*, Barcelona, Tusquets, 2010.

- Sapolsky, R. (2017): *Compórtate. La biología que hay detrás de nuestros mejores y peores comportamientos*, Madrid, Capitán Swing, 2018.
- Sánchez Madrid, N. (2021), *Hannah Arendt: la filosofía frente al mal*, Madrid, Alianza.
- Sánchez-Mesa, D., y Baetens, J. (2017): “La literatura en expansión. Intermedialidad y transmedialidad en el cruce entre la literatura comparada, los estudios culturales y los *new media studies*”, *Tropelías. Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada*, 27, pp. 6-27.
- Schmitt, C. (1963): *Teoría del partisano. Acotación al concepto de lo político*, Trotta, 2022.
- Sontag, S. (2003): *Ante el dolor de los demás*, México, Debolsillo, 2010.
- Stern, J. (2001): *El terrorismo definitivo: cuando lo imposible sucede*. Granica, 2002.
- Stout, M. (2005): *El sociópata de la puerta de al lado*, Barcelona, Obelisco, 2019.
- Sweet, D.R. (2016): *Star Wars in the Public Square: The Clone Wars as Political Dialogue*, Jefferson, McFarland.
- Thompson, J. (2016): “«Érase una vez» en una galaxia muy, muy lejana: comprensión y apropiación de la épica mítica en *Star Wars*” en Irwin, W.; Eberl, J.T., y Decker, K.S. (eds.). *Star Wars y la filosofía*, Roca, pp. 313-25.
- Williams, R. (1977): *Marxismo y literatura*, Buenos Aires, Las Cuarenta, 2009.
- Žižek, S. (2007): *En defensa de la intolerancia*, Madrid, Sequitur, 2009.
- Žižek, S. (2008): *Sobre la violencia. Seis reflexiones marginales*, Barcelona, Austral, 2013.