

Imaginarios del espacio exterior: el fenómeno de *Star Wars* como construcción de nuevos mundos posibles

Imaginerics of the Outer Space: The Star Wars Phenomenon as a Creation of New Possible Worlds

<https://doi.org/10.22380/2539472X.2422>

Recibido: 02/06/2022 • Aprobado: 22/02/2023 • Publicado: 01/05/2023



Vianney Esmeralda Reyes

Universidad Autónoma de San Luis Potosí, México
vianneyesm@gmail.com / <https://orcid.org/0009-0009-0933-9039>

Sergio González Varela

Universidad de Varsovia, Polonia
s.gonzalez-varela@uw.edu.pl / <https://orcid.org/0000-0002-9124-3782>

Resumen

El presente artículo analiza el fenómeno de *Star Wars* como parte de una cultura global fluida y desterritorializada. La tesis principal argumenta que *Star Wars* constituye un ejemplo representativo de la construcción de un imaginario del espacio exterior creador de mundos posibles en Occidente. La mejor manera de entender tales imaginarios es el análisis de las prácticas colectivas que genera. Por esta razón, el texto describe los dominios performativos, organizacionales y de experiencia que ocurren en las convenciones internacionales de *Star Wars* y en las prácticas de los diferentes clubes de seguidores en México.

Palabras clave: espacio exterior; globalización; mitología; *performance*; *Star Wars*.

Abstract

This article analyzes the phenomenon of *Star Wars* as a global, deterritorialized, and fluid culture. It argues that *Star Wars* is a representative example of an outer space imaginary that creates its own possible worlds. However, the best way to understand these imaginaries is through the collective practices it produces. Therefore, the text describes the performative, organizational and experiential domains that appear in the international conventions around *Star Wars* and in the practices undertaken by different fan clubs in Mexico.

Keywords: outer space; globalization; mythology; performance; *Star Wars*.

Introducción

El jueves 26 de mayo de 2022, después de una larga espera para pasar los filtros de seguridad migratoria en Estados Unidos y los protocolos de sanidad para prevenir los contagios por covid-19, finalmente entramos a la Star Wars Celebration. Por fortuna, el cielo estaba despejado, soleado, muy acogedor para todos los visitantes que acudíamos gustosos al Anaheim Convention Center a vivir un poco de lo que ofrece la convención. De inmediato nos topamos con la fila para ingresar al primer panel —y para muchos, el más importante—, el *Lucasfilm's Studio Showcase*, que inaugura de forma oficial el evento y donde se habla del nuevo material de la franquicia.

Tres de nuestros siete compañeros de viaje y yo tomamos un lugar avanzado en la fila, y aprovechamos para compartir la suerte de tener acceso al evento presencial, pues parte del modo de organización que tienen en la convención para controlar el flujo de personas es que, mediante sorteos virtuales, se seleccionan los pases de asistencia a los eventos más grandes y concurridos. Nos tomó alrededor de 45 minutos ingresar al auditorio, ya que para el momento en el que llegamos a la fila de entrada, el 80 % del lugar ya estaba ocupado y la acomodación resultaba complicada; sin embargo, ayudó a que pudiéramos interactuar con otros fanes que aguardaban por un asiento.

Abrumador, maravilloso, increíble son algunas de las palabras con las que nuestros compañeros de viaje y otras personas que nos íbamos encontrando describieron la emoción de encontrarse en la convención. Para muchos asistir implica un proceso de movilidad significativo, ya sea dentro o fuera de Estados Unidos, para otros representa un esfuerzo económico comprar los pases de entrada y para otros tantos es aprender a enfrentarse a retos como un idioma diferente, gestos culturales desconocidos o imprevistos por resolver mientras transcurre el evento. Si bien la diversidad de personas es evidente, todos en ese momento nos unimos para compartir la pasión, el fervor y la alegría por un fanatismo que se siente sólido, presente y en constante evolución.

Ahí estábamos, entre otras 5 000 personas que llenaban el auditorio. Las luces se apagaron y comenzó a reproducirse un video de bienvenida. Con cada aparición de algún actor en el video se oían gritos y aplausos, hasta que después de aproximadamente dos minutos se escuchó: “Cuando ves a alguna persona portando un parche de algún grupo de admiradores de *Star Wars*, sabes que ahí tienes un amigo”. “Que la fuerza te acompañe”. En ese instante se sintió el ánimo colectivo lleno de emoción y alegría mientras los sables de luz de los espectadores se

iluminaban coloridos entre la oscuridad del recinto (figura 1). En ese momento experimentamos por primera vez y en persona un acontecimiento impresionante: sentir la hermandad entre completos desconocidos, dispuestos a vivir una experiencia que seguramente marcaría nuestras vidas. *La Fuerza*, de la que tanto hablan en las películas, se convertía en algo real y palpable.

Recuerdo vivamente lo que Alfredo Lomelí, uno de nuestros colaboradores, nos dijo sobre la fascinación que provoca *Star Wars* y sus diferentes causas. Según él, uno de los factores determinantes es “el trasfondo mitológico y cultural que se creó para hacer la historia” y sus elementos holísticos y abarcantes. Para él “*Star Wars* es el mito universal moderno, es el camino del héroe y un reflejo de la humanidad” (conversación personal, mayo de 2021).

Estas palabras se nos grabaron y se convirtieron en la pregunta rectora de este artículo: ¿Es posible hablar de elementos de la práctica cultural de *Star Wars* que se relacionen con ese trasfondo mitológico al que alude Lomelí? Nuestra pequeña viñeta relata la intensa vivencia de uno de nosotros al llegar a una de las convenciones más importantes del fenómeno de *Star Wars* mundial, en el que seguidores de todo el orbe coinciden por un tiempo y un espacio determinados para compartir su devoción por este universo intergaláctico creado por George Lucas. En este sentido, ¿podemos hablar de ciertas prácticas de las reuniones de *Star Wars* como fenómenos que rebasan los límites del simple entretenimiento? ¿Hay otra dimensión más profunda en la cultura fanática de *La guerra de las galaxias*?

En este artículo nos proponemos dar respuesta, aunque de manera tentativa y no definitiva, a estas inquietudes por medio del análisis de las expresiones públicas que emergen de las películas de *Star Wars*; temas que, por cierto, han sido poco estudiados en la antropología. El impacto que las diferentes películas y series animadas y no animadas del universo de *Star Wars* ha tenido en términos de cultura global es un trabajo por hacer. El objetivo de este artículo es dar algunos pasos hacia el entendimiento de los procesos de organización social y de asociación global derivadas de prácticas relacionadas al universo de *La guerra de las galaxias*. En este sentido, nuestro interés reside en analizar la manera como las experiencias performativas posibilitan la construcción de todo un aparato de categorización de tipo cosmológico entre el bien y el mal que se recrea y actualiza recurrentemente mediante el uso del disfraz, del *cosplay*¹ y de los eventos públicos de multitudes. Nuestra tesis se centra en que, si existe algo cosmológico en el

1 El término *cosplay* hace referencia a la afición de vestirse como y pretender ser el personaje de alguna película, programa de televisión, historieta, etc. (Cambridge Dictionary. s. f.).

universo de *Star Wars*, es porque emerge de la dinámica de la acción colectiva de entretenimiento.

Por esta razón nos enfocamos en dos procesos de organización: la Star Wars Celebration (SWC), un evento mundial que se realiza desde 1999, cada dos años, generalmente en Estados Unidos, aunque también se ha efectuado en Alemania, Japón y Reino Unido, entre otros. El segundo proceso tiene que ver con los encuentros y grupos que han emergido alrededor de *Star Wars* en México desde finales del siglo XX. Ambos procesos representan dos momentos clave para entender un fenómeno antropológico que describe el paso de una cultura inicialmente audiovisual sobre una serie de películas, a su manifestación como eventos públicos de carácter performativo, en los que los aspectos de la cultura audiovisual de *Star Wars* quedan de alguna forma escenificados. Esta escenificación, particularmente en la SWC, va desde la producción de arte, vestuario, exhibición de objetos museográficos y de colección, hasta ponencias, paneles de discusión, presentaciones de nuevo material escrito y gráfico sobre este universo, así como entrevistas con los actores que han protagonizado las películas, con los creadores y con los directores de la franquicia. Si bien la Star Wars Celebration es el megaevento de su tipo, más característico y popular del mundo, las reuniones de menor escala que se dan en otros países, son también significativas (Franklin 2017).

Estos eventos públicos representan una serie de desafíos metodológicos. El antropólogo Noel Salazar (2017) ha tratado de entender estos acontecimientos a los que acuden miles de personas por una causa o motivo particular, como los Juegos Olímpicos, un mundial de fútbol, un concierto o un festival. Una metodología tradicional de trabajo de campo no es suficiente, debido al tipo y el carácter móvil y azaroso de cada uno de estos espectáculos. Las expresiones públicas de *Star Wars* pueden calificarse, siguiendo a Salazar, como megaeventos. No obstante, a pesar de las dificultades de hacer una descripción etnográfica detallada de los procesos que forman parte de las convenciones y reuniones de *Star Wars*, consideramos que es necesario dar cuenta de los componentes más importantes de ellas para vincular uno de los elementos centrales de discusión antropológica que queremos mostrar, es decir, la creación de escenificaciones sobre el espacio exterior y la construcción de un horizonte cosmológico y mitológico propio que presenta el universo de *Star Wars*.

La primera sección describe la Star Wars Celebration y sus elementos más representativos como evento público en el que la idea de imaginario del espacio exterior es central para entender el dominio de la práctica del disfraz, del actuar del personaje y de la escenificación de la lucha del bien contra el mal en los grupos



Figura 1. Seguidor empuñando su sable de luz cuando Dave Filoni aparece en el escenario durante la Star Wars Celebration, Anaheim, California, mayo de 2022

Fuente: fotografía de Vianney Esmeralda Ramírez Reyes.

de admiradores de *Star Wars*. En este sentido, argumentamos que a partir de las prácticas performativas se puede seguir el sendero de la reflexión sobre lo cosmológico y no a la inversa, porque este último dominio parece preexistir y anticiparse a las configuraciones culturales.

La segunda sección contextualiza el fenómeno de *Star Wars* como productor imaginario del espacio exterior. Aquí argumentamos que este fenómeno puede

verse como un producto occidental que ha desarrollado la imaginación, tanto popular como científica, sobre aquello que se encuentra fuera de los límites de lo humano. El tema central es *Star Wars* como parte de una cultura sobre lo extraterrestre. En esta sección también describimos la creación de una mitología autoral desarrollada por George Lucas.

La tercera y última sección se enfoca en la organización de clubes de fanes en México como una configuración interrelacionada de carácter global y fluida. Finalmente, la conclusión resume los elementos esenciales vinculantes entre los principios cosmológicos y mitológicos de *Star Wars* y sus expresiones performativas y de eventos públicos.

Star Wars Celebration: un performance colectivo de carácter masivo

Resulta poco práctico discutir si el fenómeno global de *Star Wars* constituye hoy en día un movimiento de carácter religioso². Como ya lo ha señalado Michael Lambek (2021), el uso del concepto de religión muchas veces resulta difícil de definir y cualquier intento por hacerlo se limita tanto por la carga epistemológica del antropólogo como por la inevitable proyección de características que pueden ocultar elementos etnocéntricos, a veces inconscientemente³.

Junto a Lambek, otros antropólogos como Roy Rappaport (2001), Catherine Bell (2009) y Don Handelman (1998) han preferido centrarse en los elementos performativos y prácticos de los movimientos que contienen características que podrían asociarse con lo religioso o lo cosmológico. El esfuerzo de Rappaport lo lleva a enfocarse en el tema del ritual, otro concepto problemático, pero útil, para el análisis heurístico de las prácticas culturales. Para él, lo religioso solo tiene sentido si se expresa en su forma ritual. De esta manera, teoría y práctica convergen en la propuesta de las representaciones y prácticas místicas de lo social. Para Catherine Bell, el ritual se debe analizar en su dimensión pragmática y en su comparación y contraste con otro tipo de actividades de la vida cotidiana ajenas a él (2009, 4).

2 Para una discusión sobre el contenido religioso, político y sexual de *Star Wars* véanse Brode y Deyneka (2012).

3 Algunos ejemplos de lo problemáticas que pueden ser las definiciones antropológicas de la religión se pueden apreciar en las obras de Bloch (2008), Boyer (2021), Geertz (2003), Goody (1961) y Southwold (1978).

Para Don Handelman (2006), tanto religión como ritual presentan dilemas irresolubles que restringen el análisis de la práctica, debido a sus connotaciones conceptuales implícitas. En su lugar, este antropólogo sugiere hablar de eventos públicos (1998, xi), performativos por naturaleza. Los humanos se asocian a través de ellos de manera colectiva y su nivel de expresión no solo representa los elementos externos, sino que innova e incorpora aspectos de autocreación y autogestión⁴.

Handelman se refiere a esta forma de entender los eventos públicos como viéndolos en sí mismos, de manera pragmática “en sus propios términos” (2016, 16). Otros autores, como Bruce Kapferer (1997), también han desarrollado esta perspectiva. Los eventos públicos despliegan horizontes de autogeneración, lo que Handelman y Kapferer denominan “mundos posibles”, que evolucionan muchas veces al margen de las restricciones sociales impuestas por la cultura, en el tiempo y espacio que Victor Turner (1988a) llamó como liminal, cuyo potencial tiene que ver con su carácter de transformación de los individuos y con su poder de ser una experiencia intensa fuera de la vida cotidiana.

Los eventos públicos y cuasirituales pueden contener este tipo de características de transformación y de vivencia no ordinaria. En el caso que nos ocupa, la cultura de *Star Wars* no solo parece contener una cosmología y una mitología propias, originadas por su producción audiovisual, sino que implica una configuración de modos concretos de organización colectiva alrededor de ella. Nos gustaría explorar en esta sección la dimensión performativa de carácter global. La globalización ha hecho posible que, alrededor del mundo, millones de personas tengan acceso a toda la saga de películas de *Star Wars*.

Los llamados *fandoms* (grupos de seguidores) son la evidencia de algunas de las formas de organización colectiva en torno a este fenómeno. La proliferación global de la cultura de *Star Wars* ha generado interrelaciones transnacionales entre personas que, si bien no comparten los mismos códigos culturales, se identifican entre ellos a partir de los elementos cosmológicos y mitológicos de esta cultura intergaláctica. El resultado de este tipo de interrelaciones se manifiesta en la generación de lo que llamamos imaginarios del espacio exterior, es decir, narrativas y prácticas que confluyen en torno a los modos de convención provistos por

4 Algo similar a lo que ocurre con la presentación de la persona en la perspectiva desarrollada por Erving Goffman (1997), en la que la expresividad del individuo no se encuentra totalmente pre-determinada por su condicionamiento social y sus hábitos de conducta, sino que está dada por un discernimiento que emerge de la propia interacción colectiva.

Star Wars. Los *fandoms* son espacios donde esta expresión imaginaria colectiva se despliega de forma evidente y pública.

Gracias a la organización de los *fandoms* existen eventos públicos conocidos como *convenciones*, término en el que entra sin duda la *Star Wars Celebration* (SWC). Como ya se mencionó, la SWC es una reunión de fanáticos de *Star Wars* que se realiza desde 1999 cada dos años, aunque es posible que a partir de la convención de 2022 se realice anualmente, para responder a la demanda colectiva que el *fandom* ha expresado por medio de redes sociales, participación en las convocatorias y el alto consumo de sus productos y contenido.

El evento ha cambiado a lo largo del tiempo: de ser una reunión poco estructurada en sus inicios, pasó a ser hoy la convención más importante sobre *Star Wars* en el mundo con una asistencia de alrededor de 65 000 personas en sus últimas ediciones⁵.

El evento lo organiza Lucasfilm Limited, una casa productora de películas que tiene su origen en Estados Unidos y que fue fundada por George Lucas; además, gestiona y dirige los asuntos relacionados con *Star Wars*. Lucasfilm actualmente pertenece a The Walt Disney Company, pero conserva la dirección de la franquicia y sus temas, entre ellos, la mencionada convención.

Antes de describir en qué consiste la SWC es importante mencionar que las redes sociales, tanto físicas como digitales, son un elemento primordial para la transmisión y gestión de información sobre la convención. Previo al evento funcionan para difundir los datos generales sobre el lugar donde se va a realizar, las formas de compra de los boletos y los invitados especiales; además, fomentan la emoción por la espera de la convención por medio de cuentas regresivas, reseñas de ediciones pasadas, fotografías que captan la emotividad, diversidad y experiencias que brinda participar en él. Esta es una forma de procurar la inteligencia colectiva, como diría Jenkins (2006), que tiene el *fandom* sobre el significado de asistir a la SWC⁶.

La SWC tiene una duración de cuatro días, generalmente. Cada día las actividades duran alrededor de nueve horas y consisten en demostraciones y pasarelas de *cosplay*, pláticas y paneles realizados por seguidores que suelen ser especialistas en algún tema de *Star Wars*. Hay también conferencias magistrales de los

5 Datos de SWC Chicago 2019, promedio de las últimas tres entregas.

6 Ver por ejemplo la página de la *Star Wars Celebration* en Facebook donde se puede constatar este aspecto organizativo de los *fandoms* y el impacto y las expectativas que se generan y la alta demanda por participar en ella. <https://www.facebook.com/starwarscelebration/>

actores principales de las películas y series, de los productores, directores, guionistas y parte del *staff* de la corporación. Se presentan a su vez exhibiciones museográficas con elementos materiales, gráficos y visuales del mundo de *Star Wars*. Además, se compran y venden artículos, que llaman la atención particularmente de los coleccionistas. Acuden también escritores, dibujantes y artistas de cómics relacionados con *Star Wars*. A esto se le añaden otras actividades como sesiones de tatuajes, peticiones de dibujos, mesas de diálogo, interacciones entre el público y los actores principales de las películas y series y juegos de preguntas y respuestas entre los fanáticos para saber quién es más conocedor. La SWC sirve también para que los miembros de los clubes de fanes internacionales, nacionales y regionales se reúnan físicamente. Dentro de estos clubes se destaca la Legión 501, el grupo de seguidores más grande del mundo que tiene sedes en diferentes países⁷.



Figura 2. Proyección de *La guerra de los clones*, Star Wars Celebration, Anaheim, California, mayo de 2022

Fuente: fotografía de Vianney Esmeralda Ramírez Reyes.

7 En el siguiente mapa se puede ver con claridad la expansión global del club Legión 501. <https://www.501st.com/maps/>

A la SWC asisten niños, adolescentes y adultos. Existen actividades orientadas al público infantil como juegos de mesa, clases de dibujo, clases de meditación *Jedi*, donde no se fomenta el lado violento de las batallas y los duelos.

La SWC es, en suma, un megaevento, como diría Salazar (2017), del que surgen un sinnúmero de interacciones entre los diferentes sectores que la conforman. Aparentemente, la razón principal para acudir sería el entretenimiento. Sin embargo, esta resultaría ser una interpretación insuficiente, ya que, para muchas personas, incluyendo seguidores y trabajadores de la cultura de *Star Wars*, hay una dimensión más profunda que los motiva a ir e invertir dinero y esfuerzo. Para la mayoría un fan “auténtico” se legitima por haber ido, aunque sea una vez; de hecho, este es uno de los momentos más representativos en sus vidas y constituye un rito de paso. Es por esta razón que consideramos que más allá del entretenimiento hay una dimensión que liga la práctica en estos eventos públicos con elementos más significativos y profundos de la vida cultural.

Debido a que es imposible hacer para este artículo una descripción extensa de todo lo que sucede en la SWC, a continuación nos centraremos en el *cosplay* como forma de representación visual que orienta la participación de los individuos. Esta caracterización es fundamental para entender el carácter performativo de *Star Wars*. Una de las motivaciones para que una persona se disfrace de un personaje es conseguir una interpretación fiel del mismo. El disfraz ofrece un proceso de incorporación de la identidad de quien representa el fan. En este sentido, es similar a la manera como las personas se visten en un carnaval, en un contexto ritual o ceremonial. Ocurre, por tanto, el despliegue de una multiplicidad de personajes dentro de uno mismo, tal como lo describe Noshua Amoras en los rituales de Maracatú en Brasil (2021, 71), en los que confluyen diferentes personas rituales en los participantes.

El *cosplay* es una experiencia emotiva e intensa que consiste en la caracterización en carne propia (*embodiment*) no solo del personaje, sino de la dicotomía existencial entre el bien y el mal. Podemos ver claramente que los asistentes comprenden los conceptos básicos de la división categórica entre *La Fuerza* o la luz y el lado oscuro o negativo y que los relaciona con personajes y acciones concretos, que toman forma en asociaciones de color en las que los más claros representan a los buenos, y los más oscuros a los malos (tabla 1).

Tabla 1. Dicotomía entre el bien y el mal y su asociación con la intensidad de los colores

Bien	Mal
Lado luminoso	Lado oscuro
Jedi	Sith
Rebelión	Imperio
Resistencia	Primera Orden

Fuente: elaboración propia.

La identidad que cada fanático proyecta obedece a sus intereses particulares. Una forma de observar la agrupación de estas categorías es su imagen (figura 3). La expresión física de quienes optan por ser *cosplayers* muestra cómo los fanáticos se apropian no solo de la estética, sino de los principios filosóficos de los personajes, como una forma de respeto y admiración a la saga.



Figura 3. Cosplay de Yoda y Darth Sidious en la Star Wars Celebration, Anaheim, California, mayo de 2022

Fuente: fotografía de Vianney Esmeralda Ramírez Reyes.

Por otra parte, también se hacen presentes las ideas que rompen el molde para interpretar a algún personaje adaptándolo a momentos históricos, a la diversidad cultural o incluso a la vida cotidiana. La forma como se involucran es distinta, porque se liberan de los estereotipos propios del personaje, más presentes en otros casos.

Un dato etnográfico relevante es que las formas de adscripción identitaria de los admiradores que asisten a la SWC suelen obedecer a una amalgama entre la persona y el personaje. En algunas ocasiones vimos cómo, al preguntarles a varios asistentes que estaban disfrazados de dónde venían, solían responder aludiendo a un planeta y a que se habían transportado en una nave espacial. Lo anterior nos podría indicar que el mundo posible que se crea dentro de *Star Wars* se conserva y se lleva consigo durante los días que dura el evento. Por ejemplo, en la convención de mayo de 2022 se presentó uno de estos casos. A la pregunta “¿de dónde vienes?” que uno de nosotros le hizo a una chica disfrazada de la raza *twi'lek*, ella respondió, con tono serio: “Soy de Ryloth, ¿tú de dónde eres?”. La respuesta que dio uno de nosotros fue que provenía de México, a lo cual la chica dijo sorprendida que si México era un planeta.

Quisiéramos señalar un último caso relevante sobre la relación que existe entre la persona y su personaje y la importancia del mundo de *Star Wars*, que se dio también en el mismo evento. En esta ocasión uno de nosotros se acercó a un grupo de adultos mayores, algunos estaban disfrazados de rebeldes o de imperiales y otros vestían ropa más usual; un miembro del grupo nos comentó que se reunían debido a su interés mutuo de construir droides funcionales, pues todos tenían uno que podían manipular con un control remoto o con un dispositivo móvil. Todos eran ingenieros pensionados y, de esta manera, se entrecruzaban sus intereses por *Star Wars* y profesionales. Esto nos muestra que el valor que los participantes le dan a la SWC, va más allá del puro entretenimiento y forma parte importante de sus vidas.

Los organizadores de la SWC hacen reconocimientos a las personas y sus disfraces; se les aplaude, hay pasarelas, concursos del mejor disfraz, entre otros. Desde una perspectiva antropológica, la SWC se asemeja, sin duda, a un carnaval, en el que la gente se disfraza y representa un personaje como parte de una experiencia pública y colectiva. Existen una devoción y un compromiso serio de los asistentes que crean reglas específicas de interacción para entrar en un dominio de experiencia no cotidiana que en muchos casos deja en ellos una huella indeleble.

Parte de este *performance* tiende a preservar emociones como la nostalgia, la felicidad y el apego, y a demostrar su identidad como si se tratara de coleccionar

experiencias. El coleccionismo forma parte fundamental del mundo de *Star Wars*, pues nos muestra la cuidadosa selección material hecha por los fanáticos y nos permite observar su impacto en la vida cotidiana y en la historia de las personas.

Steve Sansweet fue por quince años (1996-2011) el director de Gestión de Contenidos y el encargado del área de Relaciones con los fanes de Lucasfilm; actualmente es el director y propietario del museo Rancho Obi Wan, lugar que alberga la colección más grande del mundo de artículos, arte y parafernalia de *Star Wars*. Tuvimos la oportunidad de entrevistarlo acerca de su afición por coleccionar artículos de *Star Wars*.

Entrevistador: ¿Por qué coleccionas?

Steve Sansweet: He sido coleccionista toda mi vida. Comencé coleccionando tarjetas de béisbol y cómics, revistas... entonces, cuando yo era niño, encontré este sentimiento coleccionista lleno de experiencias y ahí fue cuando encontré los juguetes de *Star Wars*, estaba coleccionando todos los juguetes japoneses, naves espaciales y robots del momento... Siempre he amado la ciencia ficción, entonces, cuando *Star Wars* llega, comencé a comprar todos los productos que aparecían, y aquello es una muestra de lo que podemos ver aquí.

Entrevistador: ¿Por qué coleccionas artículos de distintas partes del mundo y no solo americanas?

S. S.: Porque hemos visto mucho de esas cosas. Coleccionar cosas de otros lados es novedoso, fresco y muy excitante de ver. Tengo cosas de Francia, Argentina, ¡México... Oh, México! ¡Tengo muchos buenos amigos allá! Solía bajar, desempolvarme e ir a hacer convenciones con ellos, convenciones de *Star Wars* en la Ciudad de México.

Entrevistador: ¿Es la nostalgia tu verdadera motivación para coleccionar?

S. S.: Como lo dije antes, he sido coleccionista toda mi vida y pienso que lo que motiva a los coleccionistas está relacionado con algo psicológico acerca de piezas de algo que amas, así como de cosas que están a tu alrededor, cerca de ti, y es en gran parte eso, *Star Wars* ha estado en mi vida desde que apareció.

Entrevistador: ¿Cómo es tu situación económica y cómo haces posible este proyecto?

S. S.: Bueno, no estoy casado y no tengo hijos así que utilizo todos mis ingresos disponibles en comprar cosas de *Star Wars*, porque es mi pasión y hacerlo me da mucha alegría.

Como se puede observar, los objetos de *Star Wars* son esenciales para establecer una relación entre los fanáticos y los eruditos y le dan un sentido práctico y visual a estos productos culturales. Son, a su vez, objetos estéticos y de fascinación.

Para cerrar esta sección es importante señalar que la experiencia de asistir a este megaevento es emocionalmente intensa, fuera de la cotidianidad y, en muchos casos, transformadora. Transporta individuos a lugares de representación imaginaria del espacio exterior, expande los círculos sociales de los participantes y su cantidad de bienes materiales; incluso, aporta conocimiento fresco que se compartirá con más personas y convertirá el testimonio de vida en nuevos propósitos y en una experiencia colectiva única; en suma, va mucho más allá del simple entretenimiento.

Finalmente, la parte emotiva se extiende también hacia las relaciones, muchas veces conflictivas entre los seguidores y las corporaciones. De esta forma reconocemos los instantes más fuertes de la interrelación entre estos dos sectores de *Star Wars*, porque las categorías del bien y del mal se proyectan en estos dos grupos. El medio corporativo se asocia con el lado oscuro y puramente comercial del mundo que los fanáticos deben de combatir como perseguidores del *bien, la luz y la justicia*.

Construyendo imaginarios del espacio exterior

¿Cómo se puede contextualizar la experiencia cultural masiva de la Star Wars Celebration en la contemporaneidad descrita en la sección anterior? Para entender de mejor manera su existencia, es necesario regresar al tema de la llamada cultura E. T., es decir, a la configuración desde hace ya varias décadas de una cultura extraterrestre en Occidente. En la introducción de su libro *E. T. Culture*, la antropóloga Debora Battaglia (2005) afirma que, de alguna manera, las preocupaciones occidentales sobre el espacio exterior forman parte de proyecciones de carácter tecnoespiritual sobre la otredad, que no es necesariamente exótica, sino que prolifera en imágenes, en una cultura material y tecnológica que tiene que ver con lo familiar y lo concreto de la vida en Occidente (2005, 1). A los avistamientos de ovnis realizados por aficionados y profesionales de la aviación, inaugurados por el célebre caso Roswell en 1947 (Saler, Ziegler y Moore 1997), se le agregan las experiencias de abducción alienígena, encuentros cercanos del tercer tipo, el contacto directo con lo paranormal e inexplicable y la cultura visual de películas sobre el tema. Todo esto, lo menciona Battaglia, constituye lo que denomina la cultura E. T., que constituye, principalmente, una socialidad fluida (2005, 3), sin una estructura definida, clara y sistemática de organización a la manera como entendemos otras formaciones culturales, estudiadas tradicionalmente por los antropólogos.

Una de las premisas de Battaglia es la existencia de una transportación de los sujetos a un lugar y tiempo otro (*elsewhen*) (2005, 4), como en el caso de la abducción alienígena y los encuentros de experiencias paranormales de tipo extraterrestre. Sin embargo, la cultura E. T. también implica asociaciones de individuos en torno a sitios de contacto, organizaciones secretas, teorías conspiratorias, modos religiosos de vivir y reflexiones sobre tecnociencia.

Para Battaglia, el rol de la agencialidad (*agency*) de personas no humanas es vital tanto como la concepción de la cultura extraterrestre como representación simbólica de la posmodernidad. Es curioso que la autora, si bien hace referencia a películas como *2001: odisea del espacio*, *Contacto* y otras, deja de lado el mundo de *Star Wars*, sus películas, su cultura visual y material. Lo más cercano a una referencia de este tipo es cuando alude a lo alienígena como una figura racializada de la diferencia en el caso de *Star Trek* y en el fenómeno ovni (Battaglia 2005, 15).

En estas formas de representación, los habitantes del espacio exterior están marcados por una diferencia racial que los hace familiares (véanse las imágenes visuales de los alienígenas de ojos rasgados, sin cabello y casi sin facciones), pero a la vez peligrosos⁸. En otras situaciones las diferencias raciales se representan en las cuestiones culturales de origen como el afrofuturismo en el arte, la literatura y la música.

El papel de la agencialidad y la interrelacionalidad son importantes en las representaciones imaginarias del espacio exterior (Battaglia 2005, 25). En este sentido, la relación entre humanos y alienígenas figura como otra forma de relación entre individuos y lo que Michael Lambek (2021, 8) ha denominado recientemente como metapersonas o metahumanos, seres que pueden tener ciertos atributos humanos, pero que desarrollan su propia voluntad y existencia a partir de la separación de ellos. Ejemplos de metapersonas pueden ser las fuerzas de la naturaleza, los dioses, los demonios, los ángeles y los espíritus⁹. Las metapersonas

8 Las referencias a la peligrosidad imaginaria de la alteridad es algo que se encuentra presente tanto en la mirada estereotipada de los inmigrantes como en la de los refugiados “indeseables” y que no son bienvenidos en los países que los acogen (véase Khosravi 2010).

9 La popularidad de estas figuras metahumanas en la actualidad no es ajena a la preocupación sobre el fin del mundo a partir de la catástrofe climática actual, donde la angustia apocalíptica ha llevado a la creación de mundos imaginarios del espacio exterior de tipo distópico y fatalista. En este sentido creemos que ese mundo por venir ya se encuentra afectando la vida en el planeta y acentúa el interés por encontrar soluciones, aunque sean imaginarias, de los humanos fuera de la Tierra. En este sentido, *Star Wars* fascina al contener todos los elementos para imaginar otros mundos posibles alternos a la catástrofe actual. Para una reflexión sobre el fin apocalíptico del mundo véase la obra conjunta de Déborah Danowski y Eduardo Viveiros de Castro (2019).

integran el conjunto de ideas, creencias y prácticas que se han analizado desde la mirada de la religión o la espiritualidad; su característica esencial, según Lambek, es que su naturaleza difiere de la de los humanos, por más que se parezcan y tengan atributos similares. Lambek afirma que “los metahumanos viven junto con los humanos en varios grados de proximidad, mutualidad, intimidad, interferencia e indiferencia” (2021, 9).

Aunque Lambek no menciona a los alienígenas como metahumanos, es claro que tienen que ver con este dominio. El universo que *Star Wars* ha generado de personajes, situaciones, mundos y galaxias multiplica formas de representación humana en interacción constante con seres metahumanos, que en la mayoría de los casos son distintos radicalmente en su corporalidad. La propuesta de este artículo es que estas representaciones imaginarias del espacio exterior contienen en sus narrativas visuales y discursivas el sustrato de una afirmación sobre lo meta-humano y sobre su propia mitología (véanse Guynes y Hassler-Forest 2018).

Si bien su autoría puede atribuirse al poder de la imaginación de George Lucas, actualmente la cuestión autoral ha pasado a segundo plano. *Star Wars* como fenómeno de masas ha diluido, hasta cierto punto, el peso autoral. La compra que hizo Disney de los derechos de Lucasfilm es un ejemplo de la autonomía e independencia que *Star Wars* tiene de su narrativa original (véanse Proctor y McCulloch 2019). No obstante, creemos que es importante destacar el rol autoral de George Lucas en la génesis de *Star Wars* y describir su papel e influencia en la creación de este mundo mitológico de personajes intergalácticos.

Antes que nada hay que recordar que la cultura de *Star Wars* y todo lo que implica a escala global se presenta como un hecho social total, como lo diría Marcel Mauss (2004); es decir, no hay manera de estudiarlo de forma segmentada sin considerar todas las dimensiones que lo constituyen. *Star Wars* es imagen visual, pero también es narrativa; es la lucha del bien y del mal, pero también es un imperio propio del capitalismo; es entretenimiento, pero también contiene una filosofía propia (Eberl y Decker 2016). Una de las herramientas discursivas principales en la mitología de *Star Wars* es el concepto de *La Fuerza*, que, contrario al concepto religioso de la existencia omnipresente y omnipotente de un Dios con características antropomórficas, de más de la mitad del territorio de Occidente con las doctrinas católicas y cristianas, proviene del taoísmo y que Lucas reinterpreta (Wetmore 2000). El taoísmo nos dice, en términos generales, que todo fluye de manera natural y que, en consecuencia, todo tiene su contraparte que lo equilibra; la comprensión de este principio nos permite tener una verdadera conexión con nosotros mismos y con nuestro entorno.

El origen taoísta de los principios mitológicos de *Star Wars* juega narrativa-mente con la dualidad entre el bien (la luz) y el mal (la oscuridad) y se hace presente para formar el argumento rector no solo de la saga *Skywalker*, sino de las figuras mitológicas que van construyendo una clase de doctrina universal de principios antagónicos. Es importante notar que George Lucas también utilizó desde el inicio elementos del género *western*, del cual era un gran admirador, y los combinó con el sustrato filosófico y religioso del taoísmo y la cultura oriental, para crear una hibridación de términos y conceptos que permitiría saciar en los espectadores de Occidente su tendencia a consumir productos exóticos, y al público de Oriente una historia con estructura de cine americano, pero que resultaría familiar con sus concepciones espirituales.

De este modo, en la trama de *Star Wars* encontramos representado este proceso seccionado por grupos que terminarán enfrentándose. Desde el punto de vista espiritual, la dualidad está entre *los Jedi* (lado de la luz) y *los Sith* (lado de la oscuridad), relacionados con la premisa de que demasiada oscuridad o luz implicaría un desbalance y el fin de la vida¹⁰. Desde el punto de vista político, esto aparece en la trilogía clásica (1977-1983), representada entre el grupo de *Los Rebeldes* (los buenos) y *El Imperio Galáctico* y en la trilogía de las precuelas (2017-2019), en particular en *La Rebelión* y *La Primera Orden* (Becker y Burns 2004).

La historia principal de *Star Wars* es actualmente la saga *Skywalker* (1977-2019), una historia genealógica de la familia Skywalker y su relación con *La Fuerza* y su entorno. La saga consta de nueve episodios que, a su vez, se categorizan en trilogías para ubicar mejor temporal y conceptualmente a cada grupo de personajes, y para que los papeles protagónicos de cada trilogía sigan lo que Joseph Campbell (1959) denomina “el camino del héroe”.

En la primera trilogía Anakin Skywalker es el protagonista, en la segunda son Luke Skywalker y Leia Organa y en la tercera, Kylo Ren (Ben Solo) y Rey Skywalker. Ellos guían la historia según su relación con el factor de *La Fuerza*, que hace referencia a un recurso que en la vida real podría catalogarse como de naturaleza energética, pero que tiene también una amplia justificación metafísica. En el episodio IV, “Una nueva esperanza”, Obi-Wan Kenobi describe *La Fuerza* como: “[...]”

10 Un ejemplo de esta narrativa espiritual se puede encontrar en la serie animada *La guerra de los clones*, temporada 3, episodio 15. “Superiores”. <https://www.disneyplus.com/es-419/video/48c78dd1-73f6-40ef-9e0d-d469ea00ada8> y en la temporada 6, episodio 12. “Destino”. <https://www.disneyplus.com/es-419/video/99e77e6b-d43a-4f6f-b07c-51d48ee4c3bd>

un campo de energía creado por las cosas vivientes, que nos rodea, nos penetra y mantiene unida la galaxia”.

Finalmente, y para concluir esta sección, hay que señalar que la trama general de las tres trilogías es, como se ha mencionado, una lucha constante de dominio de fuerzas entre el bien y el mal, pero también de aprendizajes, descubrimientos, traiciones, ilusiones, esperanzas y desencuentros. La narrativa mitológica de *Star Wars* también nos acerca a ese dominio metahumano que proyecta una serie de atributos que los héroes incorporarán durante su recorrido y que las audiencias emularán en las convenciones de fanes como parte de los imaginarios del espacio exterior que se desarrollan en ellas.

El fenómeno de *Star Wars* en México

El fenómeno contiene una serie de prácticas colectivas asociadas a las convenciones mundiales. Los efectos de creación de mundos posibles son tanto de carácter imaginario como político, religioso, filosófico y artístico. Como acontecimiento global, la cultura de *Star Wars* incluye aspectos de turismo y de movilidad. Es decir, en eso que Debora Battaglia (2005) ha llamado las culturas fluidas sobre el fenómeno extraterrestre, encontramos patrones culturales y conductas que trascienden las fronteras nacionales y constituyen interacciones de tipo transnacional y de forma desterritorializada, que quisiéramos analizar en esta última parte. Enseguida describimos la manera pública y representativa de la cultura de *Star Wars* en México generada a partir de los colectivos de *fandoms* y la manera como en este país se ha consolidado como un fenómeno performativo, artístico y visual con una estética particular.

Para que estos *fandoms* crezcan y se consoliden en el ámbito social necesitan tener bien establecida su razón de ser, sus objetivos y el código generado por los fanáticos, que empatizan con la nostalgia, el conocimiento y las interpretaciones del mundo de *Star Wars*. La organización de los clubes de fanes en México la lidera un presidente y, en ocasiones, algunos de sus miembros cumplen con funciones específicas como vicepresidente o tesorero, según las necesidades de cada grupo. Cada uno obtiene su identidad y conforma su nombre generalmente con los conceptos de “club” y “fan de *Star Wars*” y el estado de la República mexicana al que pertenece. A escala nacional, la Alianza Nacional de Clubes de *Star Wars* ha ayudado a vincular, desde 1999, de manera integral a los distintos clubes, con el fin de crear un espacio seguro, que fomente la comunicación, promueva la creatividad



Figura 4. Persona disfrazada de Boba Fett en la Star Wars Fan Fest en la Ciudad de México, 31 de julio de 2022

Fuente: fotografía de Sergio González Varela.

en distintas formas de expresión y la amistad entre sus miembros. El fanatismo es una de las fuerzas de unión y compañerismo más sólidas.

Los estados de la República mexicana que forman parte de la Alianza son Guadalajara, Monterrey, Aguascalientes, Colima, Morelia, Veracruz, Tamaulipas, Ciudad de México, Guanajuato, Puebla, Oaxaca, Yucatán, Quintana Roo, Campeche, Tabasco y San Luis Potosí. Cada club planea, organiza, gestiona y dirige los

espacios, recursos y actividades disponibles para los miembros de manera autónoma.

Los canales comunicativos con los que se hace posible la interacción entre fanes para compartir sus ideas se establecen de forma prioritaria en redes sociales gratuitas a las que cualquier persona con acceso a Internet puede pertenecer (Facebook, WhatsApp, YouTube e Instagram) y que mantienen viva la función que en su momento tuvieron las cadenas y suscripciones de correo electrónico: conectar a los seguidores de diferentes entornos para crear comunidades socialmente activas como los *fandoms*.

Las actividades de los clubes se relacionan con los ámbitos educativos, sociales, culturales, altruistas y artísticos, ya que estas ramas suelen ser de interés general para los miembros, porque crean un matiz interesante entre los aspectos mencionados y su relación con *Star Wars*, y porque resaltan los propios valores que encontramos en el banco de información del universo de la saga y sus historias complementarias.

Para mostrar un ejemplo de esas actividades y de la agencia que tiene un club como una organización no gubernamental, podemos mencionar al Club de Fans de *Star Wars* de San Luis Potosí, que surgió en 1995, bajo la dirección de Rafael Fernández, y con la participación de Luis Manuel Flores, Alejandro Silva Castillo, Víctor Manuel Briones Salinas y Miguel Díaz Barrón. Este club realizó actividades tanto en el reestreno de la trilogía en edición especial en 1997, como en el estreno del Episodio I en 1999. Asimismo, fue uno de los grupos fundadores de la Alianza Nacional de Clubes.

En 2001, y luego de la suspensión temporal de actividades en 1999, por iniciativa de Humberto “Tito” Montoya y Alfredo Lomelí, el club volvió a conformarse. Y como parte de la Legión 501, el Club *Star Wars* San Luis Potosí se ha distinguido por crear y caracterizar como *cosplay* a personajes de *Star Wars*, enseñar técnicas de pelea con sables de luz, coleccionismo, círculos de lectura y diálogo, hacer visitas altruistas a asociaciones civiles y hospitalarias y recaudar insumos y fondos de apoyo humanitario.

Para Alfredo Lomelí, *Star Wars* representa una parte muy importante de su vida:

Star Wars es una pasión que me ha acompañado desde mi niñez, sin importar si estaba de moda o no, a mí me gustó desde que estaba en kínder y veía la primera película todas las tardes y jugaba con los juguetes que mi papá me compró. Es una pasión que seguí alimentando con más conocimiento al adentrarme en los



Figura 5. *Cosplayers* afuera de las taquillas de la Cineteca Alameda en San Luis Potosí, previo al concierto *Star Wars Sinfónico*, 6 de mayo de 2022

Fuente: fotografía de Vianney Esmeralda Ramírez Reyes.

cómics, videojuegos, novelas y material detrás de cámaras. Representa un gusto que he compartido con muchas personas a través de mi vida, primero con mis primos, luego con amigos de la escuela y finalmente con fans que conocí a través de los años y con quienes conformé un club en mi ciudad; eso me ha permitido viajar a lo largo del país conociendo amigos fans en todo el territorio mexicano y también me ha permitido tener experiencias a nivel internacional (Conversación personal, mayo de 2021).

En conjunto, la comunicación y la globalización han posibilitado que muchas experiencias sobre la vinculación de *Star Wars* a la vida cotidiana se compartan alrededor del mundo y que, a su vez, puedan ser adoptadas por quienes se identifiquen con los mensajes.

En México se realizan convenciones sobre *Star Wars* —aunque no de las dimensiones de la *Star Wars Celebration* ni especializadas solamente en ella—, que forman parte de convenciones mayores independientes sobre temas de ciencia ficción y cómics. No obstante, la identidad fanática y el vínculo de los participantes

se mantiene y se solidifica cuando se da la oportunidad de asistir a los eventos exclusivos de carácter internacional. Es por esta razón que muchos fanes quieren salir a otros países para tener una experiencia más cercana.

El significado que tiene *Star Wars* para muchos fanáticos mexicanos no es del todo diferente al que le dan los de otros países. Para ellos, en especial los que tienen la responsabilidad de coordinar los clubes de fanes y organizar las convenciones, el mundo de *Star Wars* es una parte esencial de sus vidas. Cuando se le preguntó a Alfredo Lomelí sobre la parte mágica de *Star Wars* dijo:

Yo creo que se divide en dos aspectos: el primero es ese mundo fantástico, complejo, enigmático, divertido, oscuro, sorprendente, familiar, lleno de significados, un mundo que va creciendo día a día, que va confirmando un universo que me permite no solo disfrutar de todo lo que ya existe, sino saber que seguiré conociendo nuevas cosas con el pasar del tiempo. El segundo aspecto es la comunidad que se crea a su alrededor, la gente, los fans, los eventos; el hecho de poder compartir ese gusto con más personas. *Star Wars* además me permitió conocer a la mujer que amo y con quien decidí unir mi vida, con quien comparto la misma pasión y me permite vivir ese gusto literalmente día a día.

Como se puede apreciar, el universo de *Star Wars* no solo proporciona entretenimiento, también involucra elementos que actualizan su mitología y le dan sentido a los principios categoriales y existenciales del bien y del mal e incluso crea lazos de parentesco entre los participantes.

Conclusión

El fenómeno desterritorializado de la cultura de *Star Wars* trasciende las limitaciones impuestas estrictamente por lo local. Al ser un ejemplo del efecto transnacional de movilidad producto de la globalización, la cultura de *Star Wars* es fluida y agrupa a personas de diferentes orígenes en torno a un fenómeno audiovisual que contiene principios cosmológicos y mitológicos propios. El interés común que miles de personas tienen por *Star Wars* forma parte de la proliferación de los imaginarios del espacio exterior. Es una expresión de los anhelos, sueños e ilusiones que se crean a partir de la inmersión individual y colectiva en este fascinante mundo.

En el análisis realizado en este artículo se observó cómo la cultura visual de *Star Wars* que emerge de las películas y series animadas tiene su correlato en una

forma de expresión práctica y performativa en las convenciones y en los grupos de fanes a escala mundial. Este vínculo enlaza la cultura de *Star Wars* con otras formas de expresión pública como la danza, el ritual y el *performance*, temas que la antropología ha estudiado por décadas. En las convenciones de *Star Wars* se vive la experiencia emocionalmente intensa del ritual y del *performance*, tal como la concibe Victor Turner (1988b), que tiene que ver con la vivencia fuera de la cotidianidad que va más allá del mero entretenimiento. Como se pudo corroborar, sobre todo en el caso de la *Star Wars Celebration*, al adoptar un disfraz y una predilección por el bien o por el mal, las personas que asisten asumen por un tiempo y espacio determinados una nueva identidad, que tiene el potencial de ser transformadora.

Las redes que se han creado a partir de la cultura de *Star Wars* con sus colectivos de *fandoms*, sus asociaciones y convenciones, son muestra de la vitalidad de un fenómeno cultural global, que pocas veces ha sido tratado con la seriedad que merece, por tratarse de algo propio de la cultura pop y de la posmodernidad. No obstante, consideramos la cultura performativa de *Star Wars* como proveedora de sentido para las personas involucradas en ella, a tal grado que muchos la ven como parte de un desarrollo espiritual y religioso que da sentido a su existencia. Para otros forma parte de una aventura común sobre el espacio exterior en sus vidas cotidianas, donde se puede jugar con las identidades y maniobrar su sentido por medio del disfraz, el “ropaje” y la caracterización de los personajes.

Por último, el nivel organizacional y estructural de *Star Wars* es también negocio y mercadotecnia. Quizá ningún otro fenómeno sobre el espacio exterior haya sido tan difundido globalmente por el capitalismo como *Star Wars*: ni el fenómeno *ovni* ni las películas y series de ciencia ficción sobre el espacio han tenido el éxito comercial y expresivo de la *Guerra de las galaxias*. En este artículo se mostraron brevemente algunos de los niveles de impacto de la cultura de *Star Wars* en Estados Unidos y en México en cuanto a organización, estructura y performatividad. El análisis antropológico de este fenómeno en sus formas de expresión local es algo todavía por hacer y requiere más atención.

Referencias

- Amoras, Noshua.** 2021. “Jugar al *caboclo* en el maracatú de Mata Norte en Pernambuco”. *Revista Colombiana de Antropología* 57 (2): 69-88. <https://doi.org/10.22380/2539472X.2017>

- Battaglia, Debora.** 2005. *E. T. Culture: Anthropology in Outerspaces*. Durham y Londres: Duke University Press.
- Becker, Edith y Kevin Burns, dirs.** 2004. *Empire of Dreams: The History of the Star Wars Trilogy*. Documental, 150 minutos. <https://www.disneyplus.com/movies/imperio-de-suenos-la-historia-de-la-trilogia-de-star-wars/zTcS6xwUFnKx>
- Bell, Catherine.** 2009. *Ritual Theory, Ritual Practice*. Oxford: Oxford University Press.
- Bloch, Maurice.** 2008. "Why Religion is Nothing Special, but it is Central". *Philosophical Transactions of the Royal Society B: Biological Sciences* (363): 2055-2061. <https://doi.org/10.1098/rstb.2008.0007>
- Boyer, Pascal.** 2001. *Religion Explained: The Evolutionary Origins of Religious Thought*. Nueva York: Basic Books.
- Brode Douglas y Leah Deyneka, eds.** 2012. *Sex, Politics and Religion in Star Wars. An Anthology*. Lanham, Toronto y Plymouth: The Scarecrow Press.
- Cambridge Dictionary.** s. f. "Cosplay". Consultado el 6 de octubre de 2021. <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/cosplay>
- Campbell, Joseph.** 1959. *El héroe de las mil caras: psicoanálisis del mito*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Danowski, Déborah y Eduardo Viveiros de Castro.** 2019. *¿Hay mundo por venir? Ensayo sobre los miedos y los fines*. Buenos Aires: Caja Negra Editora.
- Eberl, Jason y Kevin Decker, eds.** 2016. *The Ultimate Star Wars and Philosophy: You must Unlearn What You Learned*. Oxford: Wiley Blackwell.
- Franklin, Mary.** 2017. "Behind the Scenes Secrets of Star Wars Celebration". Consultado el 26 de mayo de 2022. <https://www.starwars.com/news/5-behind-the-scenes-secrets-of-star-wars-celebration>
- Geertz, Clifford.** 2003. *La interpretación de las culturas*. Barcelona: Gedisa.
- Goffman, Erving.** 1997. *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Buenos Aires: Amorrortu editores.
- Goody, Jack.** 1961. "Religion and Ritual: The Definitional Problem". *British Journal of Sociology* 12: 142-164. <https://doi.org/10.2307/586928>
- Guynes, Sean y Dan Hassler-Forest, eds.** 2018. *Star Wars and the History of Transmedia Storytelling*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Handelman, Don.** 1998. *Models and Mirrors: Towards an Anthropology of Public Events*. Nueva York y Oxford: Berghahn Books.
- . 2006. "Conceptual Alternatives to 'Ritual'". En *Theorizing Rituals; Issues, Topics, Approaches, Concepts*, editado por Jens Kreinath, Jan Snoek y Michael Stausberg, 37-49. Leiden y Boston: Brill Academic Publishers.

- Jenkins, Henry.** 2006. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. Nueva York: New York University Press.
- Kapferer, Bruce.** 1997. *The Feast of the Sorcerer: Practices of Consciousness and Power*. Chicago y Londres: The University of Chicago Press.
- Khosravi, Shahram.** 2010. *'Illegal' Traveller: An Auto-Ethnography of Borders*. Nueva York: Palgrave Macmillan.
- Lambek, Michael.** 2021. *Concepts and Persons. The Tanner Lectures on Human Values*. Toronto, Buffalo y Londres: University of Toronto Press.
- Mauss, Marcel.** 2004. *The Gift: The Form and Reason for Exchange in Archaic Societies*. Foreword by Mary Douglas. Londres: Routledge.
- Proctor, William y Richard McCulloch, eds.** 2019. *Disney's Star Wars: Forces of Production, Promotion, and Reception*. Iowa City: University of Iowa Press.
- Rappaport, Roy.** 2001. *Ritual y religión en la formación de la humanidad*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Salazar, Noel.** 2017. "Introduction: Exposing Sports Mega-Events Through a Mobilities Lens", en *Mega-Event Mobilities: A Critical Analysis*, editado por Noel Salazar, Christiane Timmerman, Johan Wets, Luana Gama Gato y Sarah Van den Broucke, 1-15. Londres y Nueva York: Routledge.
- Saler Benson, Charles Ziegler y Charles Moore.** 1997. *UFO Crash at Roswell: The Genesis of a Modern Myth*. Washington y Londres: Smithsonian Institution Press.
- Southwold, Martin.** 1978. "Buddhism and the Definition of Religion". *Man* 13 (3): 362-379. <https://doi.org/10.2307/2801935>
- Turner, Victor.** 1988a. *El proceso ritual. Estructura y antiestructura*. Madrid: Taurus.
- . 1988b. *The Anthropology of Performance*. Prefacio de Richard Schechner. Nueva York: PAJ Publications.
- Wetmore, Kevin J.** 2000. "The Tao of 'Star Wars' Or, Cultural Appropriation in a Galaxy Far, Far Away". *Studies in Popular Culture* 23 (1): 91-106. <https://www.jstor.org/stable/23414569>