

Star Wars: perspectivas espaciales en una galaxia muy, muy lejana*

Star Wars: perspectivas espaciais numa galáxia muito, muito afastada

Star Wars: Spatial Perspectives in a Galaxy Far, Far Away

Miller Arévalo**

DOI: 10.30578/nomadas.n47a12

El artículo analiza el espacio filmico de la saga cinematográfica *Star Wars*, identificando cómo se aplican en éste algunos conceptos clave para la geografía que asimismo son relevantes para su análisis multiescalar, como ocurre con el territorio. De igual forma, busca clasificar los aspectos que hacen de esta galaxia un lugar utópico o distópico. Concluye que, a pesar de su naturaleza de ficción, el espacio filmico de la saga presenta una complejidad que no permite categorizar la galaxia como utopía o distopía, ya que esto varía de acuerdo con la escala y las situaciones examinadas.

Palabras clave: espacio filmico, escalas, territorio, utopías, distopías.

O artigo analisa o espaço cinematográfico da saga do filme Star Wars, identificando como alguns conceitos-chave para a geografia são aplicados nela, que também são relevantes para sua análise multiscale, como é o caso do território. Da mesma forma, procura classificar os aspectos que tornam esta galáxia um lugar utópico ou distópico. Conclui que, apesar de sua natureza fictícia, o espaço filmico da saga apresenta uma complexidade que não permite categorizar a galáxia como utopia ou distopia, pois isso varia de acordo com a escala e as situações examinadas.

Palavras-chave: espaço filmico, escalas, território, utopias, distopias.

The text analyzes the filmic space of the Star Wars saga, identifying how some key concepts regarding geography are applied and, at the same time, are relevant in relation to its multifaceted analysis, as is the case in regards to the idea of territory. Similarly, the article seeks to classify the aspects that make this galaxy a utopian or dystopian setting. It concludes that, despite its fictional nature, the filmic space of the saga has a complexity that does not allow a categorization of the galaxy as a utopia or dystopia, since this varies according to the scale and the situations studied.

Key words: filmic space, scales, territory, utopias, dystopias.

* Este artículo es producto de la investigación "El espacio geográfico en las producciones cinematográficas de ciencia ficción: una perspectiva espacial de Star Wars", realizada para optar por el título de Geógrafo de la Universidad Nacional de Colombia. Su objetivo es analizar las nociones de territorialidad en los espacios de ficción. Agradezco los comentarios de la profesora Astrid Ulloa, los cuales fueron útiles para el desarrollo de la investigación.

** Geógrafo de la Universidad Nacional de Colombia, Bogotá (Colombia). E-mail: msarevalo@unal.edu.co

original recibido: 19/07/2017
aceptado: 16/09/2017

nomadas@ucentral.edu.co
Págs. 213~224

Introducción

A pesar de que las historias presentadas en el cine despiertan el interés del público, este medio audiovisual pierde relevancia al salir de la sala de proyección, frecuentemente se piensa en estas historias como un producto de la imaginación donde las acciones de los personajes no traen consecuencias realmente importantes. Sin embargo, se debe reconocer que las historias expuestas en el cine cuentan con su propio contexto espacial que puede ser estudiado desde la perspectiva de varias disciplinas, incluyendo la geografía.

Acerca de la relación cine-geografía se han realizado algunas investigaciones de acuerdo con dos ejes principales. El primero estudia la influencia del cine en el espacio factual en sus diferentes etapas (González, 2013): como la transformación de los espacios de rodaje durante su producción lo que desencadena dinámicas como el turismo (Gámir, 2013; Buchmann, 2010; Heitmann, 2010) hasta la modificación del espacio según la ubicación de los puntos de proyección en una ciudad (Gámir, 2001) o las grandes convenciones de *fandoms* dedicados al cine. Asimismo, algunos estudios afirman que la visualización de películas es causante de imaginarios acerca de lugares que el espectador no ha visitado (Chicangana-Bayona y Barreiro, 2013; Portegies, 2010). El segundo eje analiza la influencia del mundo factual en mundos de ficción examinando aspectos específicos como la estética de las ciudades (Graham, 2016; Nieto, 2011), dinámicas migratorias (Mello, 2013), cuestiones de feminismo y geopolítica (Kirby, 2015), mundos virtuales y proyecciones futuristas de la sociedad (Velásquez, 2014), el rol espacial en la percepción y experiencias individuales (Martínez, 2011; Pérez, 2003), entre otros temas relativos al cruce de características entre ambos mundos.

El presente artículo se sitúa en este segundo eje, explorando un universo ficticio desde una perspectiva geográfica realista, ya que los géneros cinematográficos de fantasía o ciencia ficción a menudo plantean realidades donde la sociedad ha alcanzado la perfección en todo sentido, estableciendo la existencia de una utopía o donde, por el contrario, se ha deteriorado por diferentes motivos, convirtiendo a los personajes en habitantes de una distopía, pero en contraste, *Star Wars* difícilmente podría encasillarse en una de estas categorías. En este nuevo mundo se presentan espacios con características mezcladas a diferentes escalas: mientras algunos muestran sociedades con una alta calidad de vida, en otros parece no existir la ley, asimismo, los diferentes periodos gubernamentales de esta historia traen consecuencias que refuerzan estas ideas de alguna manera.

En estos contextos, el artículo aquí desarrollado se enfoca en la relación existente entre el espacio y su representación en *Star Wars* a través de la visualización de sus películas, identificando nociones multiescalares de *territorio*, implicadas en este espacio fílmico, y advirtiendo aspectos que lo conducen hacia una utopía o distopía. Se resalta la complejidad geopolítica de este universo y su fuerte influencia sobre las territorialidades y vida de sus habitantes, debido a que se conecta directamente con las relaciones de poder allí desarrolladas. De acuerdo con lo anterior, es válido preguntarse ¿cómo se ha explorado la creación o representación de espacios en *Star Wars* como obra cinematográfica de ciencia ficción?, ¿cómo están representadas allí las nociones espaciales relativas al territorio y la territorialidad?, ¿es posible clasificar la(s) sociedad(es) presentada(s) en la saga dentro de la categoría de *utopía* o *distopía*?

Para responder a estas preguntas se asume que la galaxia cumple con las características principales del espacio geográfico: es producto de un proceso político e ideológico modificado a partir de elementos históricos y naturales (Lefebvre, 1976) como se evidencia en su conflictividad política. Asimismo, Vargas López de Mesa (2003) agrega que la conexión entre individuos y entorno define interacciones económicas, políticas y culturales dentro de un espacio, incluso en un “espacio filmico”. Éste es definido por las acciones ocurridas dentro del filme, concebido según su autor, ilimitado en sus dimensiones y percibido por el espectador mediante la vista y el oído (Gámir y Valdés, 2007; Gámir, 2012).

El artículo presenta algunas generalidades de la obra, la metodología utilizada en la investigación base junto con algunos hechos relevantes para entender el contexto histórico del universo de ficción. Posteriormente, se realiza un estudio espacial multiescalar que evidencia la aplicación de los modelos espaciales de poder retomados por Agnew (2008), eje central para analizar la escala global de este espacio filmico. A escala local se considera el concepto de *territorialidad* enfatizando en los conflictos por superposición territorial según plantean Agnew y Oslender (2010). Asimismo, se toma en cuenta el concepto de *territorialidad vertical* usado por Elden (2013) para analizar espacios caracterizados por su expansión tridimensional y estratificación física. La escala local permite analizar algunas sociedades y la influencia de la situación global sobre sus habitantes. A continuación, se examinan las territorialidades presentes a escala personal a partir de conceptos como *lugar*, *topofilia* y *topofobia* propuestos por Tuan (1974), resaltando el papel de la percepción individual frente a los espacios. Finalmente, se reflexiona acerca de la complejidad de este espacio filmico analizando los aspectos que hacen de éste una amalgama de aspectos utópicos y distópicos a diferentes escalas.

Star Wars: contexto y metodología

Star Wars consta de dos trilogías concluidas y una tercera en desarrollo, la primera de estas estrenada entre 1977 y 1983 y su secuela entre 1999 y el 2005, que presentan una historia de origen. Este artículo toma en cuenta únicamente estas películas según el orden cronológico de la ficción en lugar del orden de producción, puesto que son la obra original donde se presenta

este universo por primera vez, por lo tanto, no se consideran otros productos relacionados como series de televisión, películas derivadas (*spin-off*), cómics, posteriores novelizaciones de los filmes u otras novelas del mismo universo.

Para realizar la investigación, fueron visualizadas las versiones en formato DVD lanzadas en el 2004 y el 2006 de la trilogía original y sus precuelas, respectivamente, con los cambios realizados hasta el momento, identificando situaciones y diálogos significativos respecto a los ejes de análisis.

La trilogía precuela está compuesta por los episodios I al III (*The Phantom Menace*, *Attack of the Clones* y *Revenge of the Sith*) que narran los últimos años de la República Galáctica como sistema de gobierno, su fragmentación, caída y el golpe de Estado derivado de esta situación. En los episodios IV, V y VI (*A New Hope*, *The Empire Strikes Back* y *Return of the Jedi*), se narra la historia de la Alianza Rebelde, cuerpo de resistencia que se ha organizado para derrocar al emperador del nuevo régimen y traer nuevamente la paz a la galaxia.

La historia de la saga puede ser representada en una línea de tiempo con algunos acontecimientos destacables: el más importante es la primera batalla del movimiento rebelde contra la dictadura del Imperio: la Batalla de Yavin, que divide la cronología de la galaxia en antes (ABY) y después (DBY) de ésta. Otro suceso destacable es el paso del periodo de la República al periodo imperial en el 19 ABY, lo que genera cambios a nivel socioeconómico que influyen sobre las relaciones de poder como se analiza a continuación.

Geopolítica galáctica: *Star Wars* desde su escala global

La complejidad geopolítica de este espacio filmico se evidencia en la inclusión de procesos como la elección de mandatarios, la división política de la galaxia, sus fronterizaciones y los hechos que afectan su historia, tales como golpes de Estado, distribución espacial del poder, movimientos de resistencia, entre otros que transforman la creación de territorialidades a diferentes escalas. Estas territorialidades no sólo se limitan mediante divisiones políticas, sino también mediante actividades económicas, desplazamientos e inclusive

a través de la percepción individual. La galaxia como espacio revela un cambio en su estructura geopolítica según los periodos que dividen su historia, su sistema de gobierno se transforma constantemente debido a las decisiones tomadas por los actores en el poder: el canciller supremo y el Senado durante la República, y el emperador durante el Imperio.

Espacialmente la galaxia se divide en ocho regiones organizadas en anillos contenidos desde el centro hacia afuera: Núcleo, Región de Colonias, Borde Interior, Región de Expansión, Borde Medio, Borde Exterior, Espacio Salvaje y Regiones Desconocidas; éstas se subdividen en sectores más pequeños con sistemas estelares y planetas. De este modo, se sigue el clásico modelo “centro-periferia” que determina en parte la espacialización política del poder, siendo algunos de los planetas más alejados del Núcleo donde se refleja la pobreza y la falta de control gubernamental real, diferenciándose notablemente de algunos planetas centrales donde hay una mejor calidad de vida.

Ejemplo de lo anterior es Tatooine en el Borde Exterior, donde las leyes de la República son inválidas y se emplean economías alternativas consideradas ilegales en planetas centrales como Coruscant, capital galáctica donde se ubican las sedes de importantes entidades gubernamentales. Se describe Tatooine como un planeta “pequeño, fuera de ruta, pobre [...]”, y se agrega que “la República no existe aquí”¹ (McCallum y Lucas, 1999), enfatizando el poco interés del gobierno central respecto a éste.

Esta forma de organización espacial permite que el Borde Exterior se caracterice en ambos periodos por ser un espacio geoestratégico usado por actores que se oponen al gobierno central, como el Movimiento Separatista, responsables de dividir la galaxia durante la República, y la Alianza Rebelde durante el Imperio, estableciendo redes de poder alternativas.

Inicialmente la República funciona como la unión de varios estados federales (planetas) con leyes propias, donde el poder global reside en el canciller supremo, elegido por votación de los miembros del Senado, representantes cada uno de su planeta natal. Estos actores toman decisiones sobre problemáticas interplanetarias y de la galaxia en general, de las cuestiones internas de cada planeta se ocupan los gobernantes locales. Asi-

mismo, existen también planetas sin representación senatorial, cuyas comunidades resuelven los problemas bajo sus propios términos como ocurre en Tatooine.

Otra entidad importante es la Orden Jedi, organismo independiente cuyo propósito es neutralizar amenazas a la paz de la galaxia, ya que cuenta con suficiente poder en la toma de decisiones para mejorar su situación participando como consejeros de los políticos, embajadores de paz o guardianes de importantes figuras. En cierta ocasión, uno de sus miembros define su función como “guardianes de la paz, no soldados” (McCallum y Lucas, 2002). Se puede afirmar que la Orden es un ejemplo de *contra-espacio*, concepto propuesto por Oslender (2010) y definido como un espacio alternativo al sistema estatal establecido que cuenta con sus propios códigos y no necesariamente se opone a las leyes del Estado, en este caso, la República.

Las relaciones de poder en este espacio fílmico varían de acuerdo con la forma de gobierno vigente, modificando las dinámicas económicas y culturales, además de las políticas. Según la propuesta retomada por Agnew (2008), las relaciones de poder se ven sometidas a continuos procesos de transformación que dependen de modelos espaciales específicos. Agnew describe cuatro modelos principales: conjunto de mundos, campo de fuerzas, red jerárquica y sociedad-mundo², cada uno de éstos puede ser dominante durante un periodo y posteriormente transformarse, de esta manera la situación galáctica global se define de acuerdo con sus dos periodos.

Al inicio de la historia se intenta modificar el modelo de red jerárquica bajo el cual funciona la República, con un centro de control político en el planeta Coruscant. A partir de la invasión al planeta Naboo (Borde Medio), la Federación de Comercio (FC) pretende crear un nuevo centro (nodo) de control económico a través del flujo de mercancía, creando una nueva red que les permita adquirir un mayor poder político (McCallum y Lucas, 1999). Este modelo se caracteriza por la implementación de:

Transacciones basadas principalmente en un intercambio de mercado [que] producen patrones de desarrollo desigual a medida que los flujos mueven la riqueza a través de redes de comercio y comunicación que producen concentraciones regionales de riqueza o pobreza relativas³. (Agnew, 2008: 18)

En la red galáctica cada planeta es un nodo clasificado en una jerarquía de acuerdo con su cercanía al Núcleo y/o su importancia económica o política a nivel global, por eso muchos planetas periféricos sin representación senatorial se conectan a la red únicamente a través de rutas de baja importancia poco frecuentadas, ya que sus condiciones no son relevantes para ser denominados *nodos de alta categoría*.

Cuando el supremo canciller obtiene el poder absoluto convirtiéndose en el emperador, elimina la Orden Jedi (19ABY) (McCallum y Lucas, 2005) y suprime el Senado (BY) (Kurtz y Lucas, 1977) al percibirlos como una amenaza para su régimen político, entonces el modelo espacial de poder pasa a ser una especie de “sociedad mundial integrada”, definida como: “[...] el ideal humanístico de un mundo en que la comunidad cultural, la identidad política y la integración económica son estructuradas a una escala global” (Agnew, 2008: 19).

En este modelo los límites estatales son difusos, en *Star Wars* esto sucede en la medida en que se intenta imponer control militar en todos los planetas sin hacer distinciones, objetivo no alcanzado totalmente debido a las actividades de los rebeldes, quienes se establecen en planetas aparentemente no habitados y sin vigilancia imperial. Aunque la definición se asocia con la idea de una sociedad utópica, la situación del Imperio origina una distopía debido a que la sociedad vive bajo una dictadura imperial homogénea política y militarmente que no se preocupa por su bienestar.

Este paso de un modelo de poder a otro ocasiona discrepancias entre los actores involucrados, algunos planetas y zonas del espacio exterior se convierten en campos de batalla donde se intenta tomar el control de los espacios en disputa convirtiéndolos en “territorios modestos”⁴, cuya función es “ofrecer protección a las poblaciones ante la amenaza de anarquía (desorden), por un lado, y jerarquía (mando a distancia y subordinación), por el otro” (Agnew, 2008: 21).

Los desplazamientos de naves por el espacio exterior funcionan ciertamente como una manera de continua reterritorialización y desterritorialización, puesto que mediante éstos se busca evitar la pérdida o fragilización del control espacial. Haesbert habla acerca de esta modalidad de territorialización al manifestar

que “los territorios pueden ser construidos mediante la articulación en red, y por lo tanto pueden ser construidos también en y por el movimiento” (2013: 22).

Según lo anterior, existen dos tipos de territorialización hasta el momento: mediante la ocupación forzosa y mediante el desplazamiento, junto con las luchas que éstos conllevan y que afectan a largo plazo la estructura de poder previamente establecida. De este modo, algunos de los lugares liberados después de una batalla se acercan a la concepción de *utopía* al recuperar su autonomía política local, mientras que los planetas invadidos se presentan como un rincón distópico de la galaxia.

La influencia de estos tipos de territorialización se puede analizar mejor a menores escalas como la local o la personal, la primera de éstas se considera a continuación, junto con los conflictos generados entre las poblaciones involucradas y demás actores que intervienen, alterando la estructura social de comunidades que generalmente no son consideradas en una escala global.

Territorialidades: superposiciones y conflictos a escala local

Se define *territorio* como “una unidad de espacio contiguo que es usada, organizada y administrada por un grupo social, individuo o institución para restringir y controlar el acceso a personas y lugares” (Agnew, 2008: 15). Asimismo, debe considerarse el concepto de *límite* incluido por Fals Borda en su definición, afirmando que los territorios son “referentes político-administrativos [...] a los cuales se dan límites formales” (2000: 2).

Estos “límites” no son únicamente producto de una división político-administrativa, también pueden ser jurídicos y militares, económicos, identitarios o de significado, como lo afirma Grimson (2003). Según este autor, los límites o fronteras son construidos y deconstruidos por varios actores pertenecientes a los poderes centrales o a las poblaciones locales, siendo un elemento en continuo cambio.

Tomando en cuenta estos elementos, el *territorio* podría definirse como un espacio contenido dentro de límites, estrictos o difusos, establecidos de acuerdo con diferentes factores (político-administrativos, econó-

micos, culturales o incluso personales) en un continuo proceso de construcción, dentro del cual se presentan relaciones de poder no necesariamente jerárquicas que controlan el acceso a éste e imponen leyes.

Agnew y Oslender definen este proceso de construcción como *territorialidad*, que consiste en “—el uso y control de un territorio con fines políticos, culturales y/o económicos— [...] estrategia que se ha desarrollado de manera diferencial en contextos histórico-geográficos específicos” (2010: 195). Mediante la “territorialidad”, un espacio social es limitado, ocupado y utilizado para ser transformado en territorio (Peña, 2008), al tiempo que se desarrollan conflictos entre los actores involucrados. Tales conflictos son definidos como: “La no coincidencia entre los intereses de un grupo de personas con los de otro [...] cuya resolución se negocia constantemente ya sea de manera pacífica o violenta” (Peña, 2008: 90).

Entre varios casos, se puede citar la situación del pueblo Gungan al inicio de la historia, que comparte el planeta (Naboo) con los humanos, lo que causa un traslape entre ambos territorios debido a la falta de límites claros y, por ende, presenta conflictos por el uso del espacio. Se resalta el hecho de que el nombre del planeta sea el mismo de la comunidad humana allí establecida, y la falta de representación gungan en el Senado inicialmente, lo cual indica la poca consideración que recibe esta población por parte del gobierno local.

Esta situación responde al nombre de *territorialidades superpuestas*; como proponen Agnew y Oslender, estas se encuentran “encapsuladas en un Estado determinado, no tienen que excluirse mutuamente y pueden basarse en diferentes lógicas sociales” (2010: 196). En este caso, la lógica social del pueblo Gungan es diferente a la del Reino de Naboo (Estado principal), puesto que sus culturas son diferentes y esto impide establecer buenas relaciones entre ambos (McCallum y Lucas, 1999).

Posteriormente, el conflicto se agrava, ya que la FC utiliza su ejército y maquinaria para destruir los bosques locales en un proceso de invasión. De acuerdo con la clasificación de conflictos propuesta por Peña Reyes (2008), este caso responde al primer dominio, que involucra las relaciones sociedad-naturaleza desde el enfoque de la ecología política. Ésta define los conflic-

tos como producto de, entre otras causas, la existencia de relaciones de subordinación cultural que fortalecen la estructura centro-periferia y la explotación del medio ambiente, causando conflictos en el acceso y distribución de los recursos.

Con la llegada de este tercer actor se controlan las importaciones, exportaciones y comunicaciones del planeta, vigilando así la distribución de recursos en ambas poblaciones y tratando de imponer una nueva ideología opresiva sobre las lógicas locales, asegurando el territorio mediante bases militares y sometiendo a sus habitantes. Debido al control territorial impuesto por el tercer actor, la situación inicial parcialmente utópica se convierte en una distopía causada por el desplazamiento forzado, la toma del poder a la fuerza y la pérdida de la libertad de movilización.

Con la creación de una alianza entre las poblaciones involucradas se logran defender ambos territorios, la situación resultante indica un cambio en el Estado que redefine y reinterpreta el significado de la nación a la que pertenecen las comunidades (Agnew y Oslender, 2010), retrazando (o eliminando) las confusas fronteras existentes y permitiendo que miembros de ambas especies se desplacen por el territorio sin restricción y alcanzando una condición aún mejor que la inicial, ya que se establece un acuerdo de paz que logra así una utopía local.

Puede ejemplificarse otro caso durante el periodo imperial con el pueblo Ewok de la luna forestal de Endor, quienes lidian por algún tiempo con una invasión militar (Kazanjian y Marquand, 1983). La situación presenta otro tipo de territorialidad superpuesta, ya que el Imperio construye un territorio estatal-global sobre otro local actualmente habitado, de esta manera, pone en práctica un ejercicio de territorialidad que ocurre “mediante la *imposición del control* sobre el espacio (mediante la construcción de barreras, la interceptación, la vigilancia, la disposición de cuerpos de policía, la guerra, y la revisión judicial)” (Agnew y Oslender, 2010: 196).

Se destaca la manera como los conflictos locales reflejan la situación política global, ya que algunos actores poderosos como las fuerzas militares actúan como puente “interesalar”, por lo que reflejan localmente la realidad global mediante la transformación constante

de espacios y dinámicas territoriales y, por ende, reproduciendo el estado de distopía que se difunde por toda la galaxia. Lo anterior únicamente analiza la expansión horizontal del territorio, pero el plano vertical también reproduce otras territorialidades como analizamos a continuación.

Territorialidad vertical: espacios tridimensionales

A menudo el espacio es visto únicamente como una extensión horizontal que se “limita, divide y demarca, pero no se entiende en términos de altura y profundidad” (Elden, 2013: 35), por eso se plantea la necesidad de utilizar el concepto de *territorialidad vertical* para entender el territorio de manera tridimensional, incluyendo el aire y el agua como espacios en disputa.

Estas territorialidades verticales son más evidentes en espacios como ciudades, ya que la construcción de autopistas en varios niveles o la altura de las edificaciones implica simbólicamente una posición en la jerarquía de poder de un territorio. En *Star Wars* se evidencia en Coruscant (Núcleo), planeta capital cuya superficie se encuentra enteramente cubierta por edificaciones de varios niveles.

Las características de este planeta-ciudad de gran importancia global incluyen “nociones de jurisdicción, autoridad, soberanía, supremacía, superioridad, administración, entre otras” (Elden, 2013: 35) que resaltan su nivel político legal en cumplimiento de su función como punto administrativo desde donde se dirige la República. Esta noción se refuerza por la altura de las edificaciones de organismos como el Templo Jedi o el edificio del Senado, visibles por encima de las demás y que simbolizan el poder político de estos actores.

La ciudad de Coruscant crece “volumétricamente” a través del aire, ya que su superficie no permite la expansión horizontal. En palabras de Musset, Coruscant es:

[...] la urbanización total de las formas del hábitat producida por la expansión urbana incontrolada (*urban sprawl*). Como consecuencia de este proceso urbanístico, se extiende un verdadero bosque de rascacielos que forma una extraordinaria *skyline*, cuyos límites no se pueden imaginar porque ya desaparecieron [...]. (2007: 67)

Entre los niveles de la ciudad se marca una clara diferenciación social, los lugares más bajos difieren totalmente en apariencia de los niveles altos: es otra Coruscant sobrepoblada, ruidosa e incluso peligrosa, donde se esconden forajidos y comerciantes ilegales en un ambiente de desorden. En los niveles medios se observan restaurantes, cafeterías y una menor cantidad de personas que practican un modo de vida más tranquilo y organizado. Esta forma de organización urbana implica otro tipo de fronteras o bordes de los cuales se puede deducir su existencia debido a las dinámicas sociales presentes en cada nivel. Se resalta el hecho de que, a pesar de su posición central, Coruscant es una ciudad híbrida que incluye características utópicas en los niveles altos y problemas dignos de las distopías periféricas en los niveles bajos.

La territorialidad tridimensional no se prolonga en ángulo recto sobre o bajo la superficie, sino de manera oblicua. Según Elden (2013), es importante incluir la noción de *oblicuidad* en este tipo de territorialidad:

Si lo horizontal es inclinado, entonces lo que habitualmente llamamos vertical es simplemente lo horizontal en un ángulo particularmente escarpado. Al cuestionar la verticalidad simple, Virilio nos fuerza a pensar acerca del volumen, en todas sus dimensiones, en otros ángulos aparte de lo perpendicular, y con todas sus orientaciones. (Elden, 2013: 47)

De este modo, son posibles los desplazamientos en varios sentidos en un espacio, no sobre un área únicamente, sino también a través de un volumen como el espacio aéreo de Coruscant, el espacio subacuático de los lagos de Naboo donde habitan los Gungan o el espacio subterráneo utilizado por los rebeldes para la construcción de túneles y búnkeres que escapan de la vigilancia militar aérea (o espacial).

Este espacio fílmico presenta otro nivel de territorialidad vertical: el “espacio exterior inmediato”, es decir, el espacio que rodea un planeta más allá de su atmósfera, igualmente protegido por el gobierno local que expande su soberanía hacia una nueva dimensión. Esta “verticalidad” trae consigo nuevas amenazas como bloqueos o intimidación de planetas por medio de naves o estaciones espaciales como la Estrella de la Muerte, que se desplaza amenazando con destruir planetas enteros (Kurtz y Lucas, 1977; Kazanjian y Marquand, 1983).

La verticalidad complejiza la forma de pensar el territorio, la expansión en este plano involucra otro tipo de relaciones y significados desde los que es posible deducir la posición de un actor en una jerarquía de poder o frente al control político local o global según su localización en una estratificación física desde lo subterráneo o subacuático hasta la atmósfera o el espacio exterior. Para analizar otras dimensiones territoriales a escala personal, se tienen en cuenta otros elementos explicados en el siguiente apartado.

Territorialidades a escala personal: el sentido de lugar, topofilias y topofobias en planetas distantes

En la geografía humanista el concepto de *lugar* es clave para entender las territorialidades a escala personal, es definido como una “localización distintiva (y limitada) definida por las experiencias vividas de la gente” (Hubbard, 2005: 41). Según Tuan, estas localizaciones tienen una carga emocional asociada por el individuo que se desplaza por éstas (Peña, 2008). Asimismo, Tuan (1974) considera que el lugar es necesariamente de tamaño reducido, ya que no se pueden generar verdaderos sentimientos hacia espacios de gran extensión, imposibles de ser completamente reconocidos. A este sentimiento se le conoce como *topofilia*, definida como “el lazo afectivo entre las personas y el lugar o el ambiente circundante” (Tuan, 1974: 13)⁵.

Pueden reconocerse algunas percepciones del personaje de Luke Skywalker como protagonista, quien al inicio vive en una granja del desértico planeta Tatooine con sus tíos. En ese lugar han creado memorias que convierten este espacio en un hogar, causando un sentimiento de topofilia que difiere de uno a otro debido a diferentes factores como la edad. Esto es explicado por Mitchell (2000), quien afirma que las nuevas generaciones crean una nueva cultura muchas veces opuesta a un sistema de valores anterior. En este caso Luke define su vida de manera diferente a su tío Owen, para quien es impensable la posibilidad de vivir de otro modo y quien espera que su sobrino también sea granjero. Además, considerando la idea de Montenegro Martínez (2004) acerca de la existencia de una red de condiciones que define la identidad de un individuo, se observa que la identidad de Owen se construye a partir de su condición como granjero ahora anciano, cuya noción de lugar

se limita a la granja y sus alrededores, diferenciándose así de su sobrino. A pesar de su tamaño, en la granja se observan relaciones de poder claras: se configura una red jerárquica conformada por los ancianos, Luke y los androides, siendo los primeros quienes ejercen control sobre este espacio e imponen las reglas.

En cuanto al desierto abierto del Tatooine, la mayoría de los habitantes de Tatooine sienten aversión (topofobia) hacia éste, pues evitan adentrarse en esta área considerada peligrosa, sobre todo al anochecer. Temibles especies nómadas deambulan por ciertos lugares: los jawas, comerciantes de chatarra extraída de naves y androides sin propietario; y los moradores de las arenas (*tusken raiders*), responsables de crímenes como robo, secuestro y asesinato, ambas especies son agentes de topofobia tanto para seres orgánicos como para seres mecánicos, estos últimos constituyen un actor más de la sociedad en este universo.

Tomando en cuenta lo anterior, la percepción de topofobia de otros personajes extranjeros y oriundos hacia Tatooine puede definirlo como planeta distópico, donde la calidad de vida es muy baja debido a factores como el ambiente desértico, la escasez de recursos como el agua, su ubicación en el Borde Exterior, la falta de representación política y la alta criminalidad e inseguridad, lo que incita a los protagonistas a huir de éste.

Siendo el espacio exterior uno de los ejes principales de la historia, se resalta el papel de las naves espaciales como territorios móviles donde se reproducen relaciones de poder. Por ejemplo, el *Halcón Milenario*, medio de transporte del grupo rebelde protagonista, es percibido más allá de ser un simple vehículo o herramienta de trabajo: su capitán Han Solo ha desarrollado un vínculo afectivo con éste convirtiéndolo en lugar y territorio.

Los desplazamientos de esta nave tejen continuamente un *territorio-red*, concepto propuesto por Haesbert relacionado con la *multiterritorialidad*, definida como “la posibilidad de tener la experiencia simultánea y/o sucesiva de diferentes territorios, reconstruyendo constantemente el propio” (2013: 34-35). O como un tipo de territorialidad que “conecta diversos espacios, accede y transita hacia distintas conexiones, pero sobre todo es basada en la libertad individual o colectiva para vivir o para construir la experiencia” (Acosta, 2016: 202).

Estas conexiones interterritoriales se traducen en “territorios-red”: territorios móviles cuyas lealtades son simultáneas y, por lo tanto, redefinen la concepción clásica que vincula el concepto a un espacio material fijo. Un territorio-red implica una mayor movilidad y un hibridismo cultural evidente bajo el que se transforma el mundo (Haesbert, 2013).

Las territorialidades a escala personal se encuentran determinadas por percepciones, experiencias y emociones. Son territorialidades más dinámicas debido a que pueden cambiar en un menor lapso dependiendo de diversos factores que influyen en la manera de pensar, actuar y desplazarse de un individuo.

Palabras finales: escalas geográficas, utopías y distopías

A pesar de tener su origen en la ficción, el espacio fílmico de *Star Wars* proyecta la sociedad no hacia un futuro sino hacia otro espacio, traduciéndola en un contexto alternativo que involucra elementos tanto similares a los del mundo factual (situaciones políticas y relaciones de poder) como imposibles (tecnología avanzada en androides, naves espaciales y armas) propios de la ciencia ficción. Se presenta una realidad en la cual la escala global corresponde a una galaxia entera, donde los conflictos políticos y sus consecuencias para la sociedad son similares a los de la realidad cotidiana: corrupción de mandatarios, mal uso de la tecnología para crear aparatos de destrucción e intimidación, modificación de espacios y desplazamiento de poblaciones omitiendo su cultura son sólo algunos de los problemas aquí existentes.

Aunque la geografía se encuentra inmersa en variedad de campos humanos, desde lo político hasta lo cultural, y los explica desde diferentes teorías, poco ha tenido en cuenta los espacios de ficción. Éstos brindan la oportunidad de entender otras sociedades vistas como “irreales” (o también las “reales”) que presentan el espacio geográfico de una manera innovadora. Al hablar de *Star Wars* se introduce al espectador en un espacio fílmico de ciencia ficción, el cual, a pesar de su naturaleza imaginada por directores y guionistas, muestra situaciones fácilmente analizables desde la perspectiva geográfica abarcando conceptos aplicados comúnmente en las diferentes escalas de los espacios “factuales”.

La escala global de este espacio fílmico evidencia la configuración geopolítica de la galaxia, lo cual resalta una división política que no sólo es física (regiones que se extienden desde un núcleo hacia el exterior), sino que también determina la importancia política y económica de sus planetas, obedeciendo el modelo centro-periferia. De esta manera, Coruscant, planeta capital de la galaxia localizado en el Núcleo, se destaca como el lugar donde se ubican las sedes de organismos como el Senado o la Orden Jedi; mientras que el Borde Exterior alberga pobreza y falta de representación política como ocurre en Tatooine.

Asimismo, los modelos de espacialidad del poder varían de acuerdo con el periodo gubernamental y las problemáticas políticas y económicas existentes, como el intento de la FC por fragmentar la República mediante la creación de un nuevo centro económico en Naboo (Borde Medio) buscando controlar el flujo de mercancía y provocando el inicio de una crisis político-económica. Otro ejemplo de mayor importancia es el cambio de gobierno, remplazando la “red jerárquica” establecida en la República por una “sociedad mundial integrada” bajo el mando del emperador, quien reorganiza la estructura política global al suprimir organismos importantes como el Senado y la Orden Jedi controlando totalmente la galaxia mediante la fuerza militar.

A esta escala se observa que las batallas tanto en planetas como en el espacio exterior funcionan como otro modo de territorialización, lo cual crea territorios modestos donde se enfrentan bandos cuyos miembros no habitan allí. Asimismo, el desplazamiento de naves espaciales actúa como una manera de construir territorios a través de recorridos para evitar la pérdida o fragilización del control sobre ciertas zonas.

Al analizar la escala local se observan las consecuencias de los actos globales sobre poblaciones específicas, ya que las territorialidades que se presentan a esta escala obedecen al desarrollo de los conflictos generales de la galaxia. Algunos de estos conflictos pueden darse debido a la superposición de territorios que involucran actores tanto internos (pueblos habitantes) como externos (invasores), este último caso a menudo involucra la desterritorialización de los locales mediante la transformación de sus dinámicas y la resignificación de lugares.

El concepto propuesto por Stuart Elden, *territorialidad vertical*, implica observar el espacio no sólo como un área de extensión horizontal, sino como un volumen en constante expansión tridimensional. Esta territorialidad se observa tanto en las ciudades y sus grandes rascacielos como en construcciones subterráneas, lo subacuático y lo aéreo, en este caso se añade también una territorialidad “espacial exterior”, que implica la existencia de otro tipo de límites según estratificaciones físicas donde la altura y la profundidad tienen una importancia simbólica. Esta división por estratos permite tener un mejor nivel de detalle respecto a la configuración de planetas como Coruscant, cuya posición central no evita la heterogeneidad de su población, lo que presenta una faceta que evidencia los problemas sociales de sus niveles bajos.

A escala personal se toman en cuenta factores normalmente no considerados como las percepciones, experiencias y emociones individuales, gracias a las cuales se desarrollan topofilias o topofobias que transforman espacios. Se refuerza al mismo tiempo la idea de *multiterritorialidad* que acepta la posibilidad de un mundo culturalmente híbrido en continua transformación a través de la movilidad y la construcción de territorios-red.

Desde la escala global a la escala personal se encuentran presentes características tanto utópicas como distópicas en la galaxia, éstas dependen en su mayoría de la situación política global y se reflejan a escalas menores. Globalmente el sistema de gobierno, las estructuras de poder y la división política física refuerzan la idea de un centro organizado que adquiere un estatus de utopía desde el cual se dirige la República, mientras que la periferia se percibe como una región pobre y, por lo tanto, como una distopía invisibilizada.

A pesar de esto, al analizar la escala local es preciso percatarse de una mayor complejidad que no

depende únicamente de la región en que se localiza. Existen distopías sobrepobladas en los niveles bajos de la ciudad, éstas son difícilmente comparables a los pisos altos de los rascacielos que caracterizan el planeta, ocupados por importantes figuras políticas. También pueden señalarse pequeñas utopías locales como el pueblo Ewok de la luna forestal de Endor en el Borde Exterior, ya que su modo de vida en armonía con la naturaleza y la distancia que los separa de otros planetas les ha permitido vivir sin temor a los problemas globales hasta cierto punto.

En cuanto a la escala personal, se reconoce que cada personaje puede advertir aspectos utópicos o distópicos de los lugares que frecuenta o que desea visitar, pero imposibles de clasificar desde esta escala, ya que únicamente se reconocen las utopías o distopías cuando se analiza una sociedad y no la percepción individual.

El análisis multiescalar de este espacio fílmico puede funcionar como base para realizar otros estudios que profundicen acerca de la comparación de estos espacios alternativos de ficción con situaciones del mundo factual, ya que los hechos que allí se desarrollan reflejan conflictos políticos y disputas análogos a los del espacio cotidiano dentro de un contexto de ficción donde actores específicos modifican dinámicas espaciales en sus territorios y reproducen relaciones de poder propias y complejas.

Por eso no es descabellada la propuesta de continuar indagando desde la disciplina geográfica acerca de las “realidades ficticias” planteadas en el cine, ya que además son producto representante de la época en que fueron creadas, resumiendo expectativas acerca del futuro y percepciones sobre la situación global. De esta manera, la geografía podría ampliar su campo hacia el estudio de nuevos contextos que expliquen el mundo de otra manera, estrechando su relación con la cinematografía.

Notas

1. Los diálogos citados de la película son una traducción propia.
2. Traducción propia a partir del original inglés: *Ensemble of Worlds, Field of Forces, Hierarchical Network y World Society*.
3. Las citas obtenidas de fuentes en inglés son una traducción propia.
4. *Modest Territory* en el original.
5. Las citas de *Topofilia* se obtuvieron de la edición traducida en el 2007 por Flor Durán de Zapata de la Editorial Melusina.

Referencias bibliográficas

1. ACOSTA, Gretta, 2016, *Entre territorios admitidos y territorios blindados: reconfiguraciones espaciales del pueblo Misak Misak entre el Valle de Pubenza y el Borde Urbano de Bogotá D. C.*, tesis de Maestría, Universidad Nacional de Colombia, Departamento de Geografía, Bogotá D. C.
2. AGNEW, John, 2008, "Spatiality and Territoriality in Contemporary Social Science", en: Carlo Pizziani y Vladimir Montoya (eds.), *Geopolíticas: espacios de poder y poder de los espacios*, Medellín, La Carreta, pp. 15-30.
3. AGNEW, John y Ulrich Oslender, 2010, "Territorialidades superpuestas, soberanía en disputa: lecciones empíricas desde América Latina" en: *Tabula Rasa*, No. 13, julio-diciembre, pp. 191-213.
4. BUCHMANN, Anne, 2010, "Planning and Development in Film Tourism: Insights into the Experience of Lord of the Rings Film Guides", en: *Tourism and Hospitality. Planning & Development*, Vol. 7, No. 1, pp. 77-84.
5. CHICANGANA-BAYONA, Yobenj y Paula Barreiro, 2013, "Colombia vista por el Norte: imágenes desde el cine de Hollywood", en: *Anagramas*, No. 12, Vol. 23, julio-diciembre, Universidad de Medellín, pp.131-158.
6. ELDEN, Stuart, 2013, "Secure the Volume: Vertical Geopolitics and the Depth of Power", en: *Political Geography*, No. 34, Durham University, pp. 35-51.
7. FALS, Orlando, 2000, *Acción y espacio: autonomías en la nueva república*, Bogotá, Tercer Mundo/Universidad Nacional-Iepri.
8. GÁMIR, Agustín, 2001, "Del cine unipantalla al megaplex: transformaciones recientes en la industria de la exhibición cinematográfica en España", en: *Anales de Geografía de la Universidad Complutense*, No. 21, pp. 223-253.
9. _____, 2012, "La consideración del espacio geográfico y el paisaje en el cine", en: *Scripta Nova. Revista Electrónica de Geografía y Ciencias Sociales*, Vol. 16, No. 403, tomado de: <<http://www.ub.edu/geocrit/sn/sn-403.htm>>.
10. _____, 2013, "Produciendo lugares: industria cinematográfica e imaginario espacial", en: *Anales de Geografía de la Universidad Complutense*, Vol. 33, No. 1, pp. 33-61.
11. GÁMIR, Agustín y Carlos Valdés, 2007, "Cine y geografía: espacio geográfico, paisaje y territorio en las producciones cinematográficas", en: *Boletín de la Asociación de Geógrafos Españoles*, No. 45, pp. 157-190.
12. GONZÁLEZ, Leandro, 2013, "Cine y geografía: hacia un estado del arte, con foco en la Argentina", en: *Biblio 3w. Revista Bibliográfica de Geografía y Ciencias Sociales*, Vol. 18, No. 1054, tomado de: <<http://www.ub.edu/geocrit/b3w-1054.htm>>.
13. GRAHAM, Stephen, 2016, "Vertical Nnoir: Histories of the Future in Urban Science Fiction", en: *City. Analysis of Urban Trends, Culture, Theory, Policy, Action*, Vol. 20, No. 3, pp. 389-406.
14. GRIMSON, Alejandro, 2003, "Los procesos de frontierización: flujos, redes e historicidad", en: Clara García (ed.), *Fronteras: territorios y metáforas*, Medellín, Hombre Nuevo, pp. 15-34.
15. HAESBERT, Rogério, 2013, "Del mito de la desterritorialización a la multiterritorialidad", en: *Cultura y Representaciones Sociales*, Vol. 8, No. 15, tomado de: <<http://www.culturayrs.org.mx/revista/num15/Haesbaert.pdf>>, pp. 9-42.
16. HEITMANN, Sine, 2010, "Film tourism planning and development-Questioning the role of Stakeholders and Sustainability", en: *Tourism and Hospitality. Planning & Development*, Vol. 7, No. 1, pp. 31-46.
17. HUBBARD, Phil, 2005, "Space/Place", en: David Atkinson et al. (eds.), *Cultural Geography. A critical Dictionary of Key Concepts*, Londres/Nueva York, I. B. Tauris & Co. Ltd., pp. 41-48.

18. KAZANJIAN, Howard (prod.) y Richard Marquand (dir.), 1983, *Star Wars: Episodio VI: el regreso del jedi* [Película], Estados Unidos, Lucasfilm Ltd.
19. KIRBY, Philip, 2015, "The Girl on Fire: The Hunger Games, Feminist Geopolitics and the Contemporary Female Action Hero", en: *Geopolitics*, Vol. 20, No. 2, pp. 460-478.
20. KURTZ, Gary (prod.) y George Lucas (dir.), 1977, *Star Wars: episodio IV: una nueva rspananza* [Película], Estados Unidos, Lucasfilm Ltd.
21. KURTZ, Gary (prod.) e Irvin Kershner (dir.), 1980, *Star Wars: episodio V: el Imperio contraataca* [Película], Estados Unidos, Lucasfilm Ltd.
22. LEFEBVRE, Henri, 1976, "Reflections on the Politics of Space", en: *Antipode*, Vol. 8, No. 2, pp. 30-37.
23. MARTÍNEZ, María, 2011, *Laberintos narrativos: estudio sobre el espacio cinematográfico*, Barcelona, Gedisa.
24. MCCALLUM, Rick (prod.) y George Lucas (dir.), 1999, *Star Wars: episodio I: la amenaza fantasma* [Película], Estados Unidos, Lucasfilm Ltd.
25. _____, 2002, *Star Wars: episodio II: el ataque de los clones* [Película], Estados Unidos, Lucasfilm Ltd.
26. _____, 2005, *Star Wars: episodio III: la venganza de los Sith* [Película], Estados Unidos, Lucasfilm Ltd.
27. MELLO, Cecília, 2013, "Urban Encounters: Stasis, Movement, Editing and Memory in Contemporary Cinema", en: *Ilha do Desterro*, No. 65, Florianópolis, julio-diciembre, pp. 107-134.
28. MITCHELL, Don, 2000, "Cultural Politics: The Dialectics of Spectacle", en: Don Mitchell (ed.), *Cultural Geography*, Oxford, Blackwell Publisher, pp. 147-170.
29. MONTENEGRO, Leonardo, 2004, "Culturas juveniles y 'redes generizadas'", en: *Tabula Rasa*, No. 2, enero-diciembre, pp. 111-143.
30. MUSSET, Alain, 2007, "Entre la ciencia ficción y las ciencias sociales: el 'lado oscuro' de las ciudades americanas", en: *Eure*, Vol. 33, No. 99, pp. 65-78.
31. NIETO, Aurelio, 2011, "Las ciudades en el cine de Alfred Hitchcock: una aproximación a los estudios fílmicos desde el ámbito de la geografía", en *Espacio, Tiempo y Forma. Serie VI, Nueva Época. Geografía*, No. 4 y 5, pp. 123-140.
32. OSLENDER, Ulrich, 2010, "La búsqueda de un contraespacio: ¿hacia territorialidades alternativas o cooptación por el poder dominante?", en *Geopolítica(s)*, Vol. 1, No. 1, pp. 95-114.
33. PEÑA, Luis, 2008, "Reflexiones sobre las concepciones de conflicto en la geografía humana", en *Cuadernos de Geografía. Revista Colombiana de Geografía* Vol. 17, Universidad Nacional de Colombia, pp. 89-115.
34. PÉREZ, Guillermo, 2003, "El Espacio", en: Guillermo Pérez (ed.), *Génesis y sentido de la ilusión fílmica*, Popayán, Colombia, Siglo del Hombre/Universidad del Cauca, pp. 61-102.
35. PORTEGIES, Ariane, 2010, "Places on my Mind: Exploring Contextuality in Film in between the Global and the Local", en: *Tourism and Hospitality. Planning & Development*, Vol. 7, No. 1, pp. 47-58.
36. TUAN, Yi-Fu, 1974, *Topofilia: un estudio de las percepciones, actitudes y valores sobre el entorno*, Nueva Jersey, Melusina, p. 351
37. VARGAS, Gloria, 2003, "Fronteras: espacios conceptuales y materiales en el contexto de la geografía", en Clara García (ed.), *Fronteras. territorios y metáforas*, Medellín, Hombre Nuevo, pp. 35-46.
38. VELÁSQUEZ, Carlos, 2014, "La expresión doble del mundo: espacio geográfico y ciberepacio en Matrix", en: *Ar@cne. Revista Electrónica de Recursos en Internet sobre Geografía y Ciencias Sociales*, No. 184, tomado de: <<http://www.ub.edu/geocrit/aranca/aranca-184.htm>>.