



UNIVERSIDAD LASALLISTA BENAVENTE
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN



CON ESTUDIOS INCORPORADOS A LA
UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
CLAVE 8793-24

**GALAXIA TRANSMEDIÁTICA:
LA TRANSMEDIA DE STAR WARS**

TESINA

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

PRESENTA:

MIGUEL ALEJANDRO HERNÁNDEZ LEÓN

ASESOR:

LIC. GUILLERMO GARCÍA RODRÍGUEZ

CELAYA, GTO.

JUNIO, 2015



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Agradecimientos

“No. Try not. Do... or do not. There is no try.”

-Maestro Yoda a Luke Skywalker.

A mi mamá Margarita León y mi papá José A. Hernández que siempre han apoyado a sus hijos, que han regalado su tiempo y esfuerzo sin pedir nada a cambio para hacernos las personas que somos y seremos, y personalmente que me han estado apoyando en cada rareza que se me ocurre. A Vero, mi hermana que también ha estado ahí para mí, aunque no lo exprese siento su apoyo y sabe que es mutuo, y que la quiero ver logrando cosas más grandes que las que un servidor pudiera hacer. A Ximena, una gran persona que conocí mientras nuestros caminos se juntaban, la mujer que me hizo ver un nuevo camino que recorrer y en el cual estar juntos. A mis abuelos Margarita y Miguel León, Josefina y “Chon” Hernández que son el pilar de mi familia. A mis tías y tíos que también me apoyaron, algunos llegando a ser como segundos padres en una segunda casa que fue la librería. A mis primos que son como hermanos. A mis amigos que son *geeks* y a los que no son tanto también. Sin olvidar a Cirilo el gran compañero que no esperaba.

A la Master Mariana Díaz por apoyar en la concepción, escritura y corrección de la tesina, si no hubiera llevado ese libro de Scolari no sé de qué hubiera tratado este trabajo. Al Licenciado Aldo Laurel

que apoyó al grupo en el que estaba y a varios más compañeros a perseguir locuras. Al Licenciado Guillermo García por enseñarnos a ser críticos y también a perseguir sueños pero sin perder los pies en la realidad. A la Universidad Benavente por otorgarme las herramientas para llegar a un conocimiento y crecimiento profesional.

Y finalmente a George Lucas porque nunca se rindió para llegar a a cumplir un sueño y por crear “sin querer queriendo” la historia de una galaxia muy, muy lejana que nos ha llenado de aventuras y sueños a sus admiradores por varias generaciones y más por venir.

Gracias y que *la fuerza los acompañe*.

ÍNDICE.

INTRODUCCIÓN.

CAPÍTULO I

GALAXIA MEDIÁTICA.

1

1.1 Medios Tradicionales.

1

1.1.1. Medios Impresos.

3

1.1.1.1. *El Cómic.*

4

1.1.2. Medios Audiovisuales.

24

1.1.1.1. *El Cine.*

24

1.1.1.2. *La Televisión.*

33

1.2. Los Nuevos Medios.

36

1.1.1. Medios Digitales.

37

1.1.2. Multimedia.

40

1.1.3. Videojuegos.

41

1.3. Transmedia.

49

CAPÍTULO II

HACE MUCHO TIEMPO EN UNA GALAXIA MUY, MUY LEJANA...

56

1.1. George Lucas.

56

1.2. La Trilogía Original	63
1.1.1. The Star Wars.	63
1.1.2. The Empire Strikes Back.	69
1.1.3. Revenge of The Jedi.	73
1.3. Las Precuelas.	78
1.1.1. The Phantom Menace.	78
1.1.2. Attack of The Clones.	80
1.1.3. Revenge of The Sith.	83
1.4. Inspiración Para La Galaxia Muy, Muy Lejana.	85

CAPÍTULO III

NARRATIVAS TRANSMEDIA: EL BORDE EXTERIOR DEL UNIVERSO STAR WARS.

92

1.1. George Lucas: El Emperador.	92
1.2. Star Wars: Narrativas Transmedia.	94
1.3. El Canon.	96
1.4. Holocron.	98

CAPÍTULO IV

UNA NUEVA ESPERANZA... LA NUEVA VIDA DE STAR WARS EN LA TRANSMEDIA.

100

1.1. La Galaxia En Viñetas.	100
------------------------------------	-----

1.1.1. Star Wars Según Marvel.	100
1.1.2. Star Wars: El Caballo Oscuro.	104
1.2. La Galaxia Muy, Muy Lejana Televisiva.	107
1.1.1. Star Wars: Holiday Special.	107
1.1.2. Star Wars: Clone Wars.	109
1.1.3. Star Wars: Las Otras Guerras Clónicas.	111
1.3. La Guerra En Las Consolas.	113
1.4. La Multimedia Del Universo	119
1.5. La Galaxia De Fanáticos.	121
1.1.1. La Fandom Oficial.	122
1.1.2. Parodias.	124
1.1.3. La Comunidad Fanática De Star Wars.	127
 EPÍLOGO:	
EL FUTURO DE LA TRANSMEDIA EN STAR WARS.	130

CONCLUSIÓN.

BIBLIOGRAFÍA.

INTRODUCCIÓN

Hace mucho tiempo en una galaxia muy, muy lejana...

George Lucas, un joven cineasta, escribe y dirige un filme, una ópera espacial épica, donde combina los elementos de diferentes fuentes como la fantasía, ciencia ficción, mitos, filosofía, samuráis, vaqueros y la segunda guerra mundial, los cuales rehace para crear una historia. Esta historia se estrena en los cines en el año de 1977 con el título de *Star Wars (La Guerra de las Galaxias)*, que junto con sus secuelas y precuelas instantáneamente se volvieron filmes de culto y de grandes ganancias financieras.

Star Wars es un filme que cambiaría la industria, la cultura pop y que se convertiría en una de las franquicias más queridas, importantes y reconocibles, que ha pasado de ser sólo un producto para el cine a convertirse en un producto para todos los medios. Con esto surgieron nuevas historias que expandían el universo y a los nuevos personajes que lo habitaban.

La franquicia ha desarrollado narrativas transmedia, al emplear diversos medios que trabajan en conjunto para crear y expandir el universo *Star Wars*. En este trabajo nos abordaremos los inicios de la carrera de Lucas, su filmografía, la historia de la trilogía original y precuelas de *Star Wars*, en su impacto monetario y en la cultura, en su legado en los cómics, series, videojuegos y con la comunidad fanática, veremos cómo estas historias nos llevan a lugares y a tiempos que tal vez nunca hubiéramos visto si no fuera por estos medios y de cómo se usaron como conexiones entre eventos y el cómo las narrativas se interconectan directamente o indirectamente, afectando la historia general del Universo de *Star Wars*.

CAPÍTULO I

GALAXIA MEDIÁTICA.

1.1 Medios de Comunicación Tradicionales.

Comunicar es hacer llegar un mensaje, de un emisor (que es el que emite o crea el mensaje) y un receptor (que es el que recibe el mensaje) que debe de entender correctamente el mensaje, si no es así el acto de comunicar es un fracaso.

Todo ser humano tiene la necesidad de comunicarse con otro para transmitir ideas, la historia del humano empieza con la transmisión de estas ideas para dejar a un lado la prehistoria, los antiguos dejaban historias fantásticas para expresar o tratar de explicar algo que había pasado en sus vidas, aparte de dejar registros de ellos en el tiempo.

El hombre siempre ha sido creador de mitos, de ficción para entretenerse o entretener, también para tratar de explicar los fenómenos que ocurrían en su entorno a otras personas. Antes se usaba la palabra oral, representaciones dramáticas, o dibujos en la pared para transmitir estos mensajes, se podría decir que estos son los medios de comunicación que usábamos y seguimos usando en la mayoría, unos en más desuso que otros. Pero, ¿qué son los medios de comunicación? ¿qué son estos instrumentos para transmitir la información que vemos diariamente?.

“Los medios comunicación son instrumentos utilizados en la sociedad contemporánea para informar y comunicar de manera masiva”¹. Con estos medios de comunicación las personas reciben información día a día e incluso segundo a segundo (con plataformas en internet como Twitter o Facebook) sobre

¹<http://www.banrepcultural.org/blaavirtual/ayudadetareas/periodismo/losmediosdecomunicacion.htm> (2014-04-08)

lo que sucede en política, economía, social, o cultural en el ámbito local y global. Los medios satisfacen una de las necesidades más básicas del ser humano, la comunicación, permiten la discusión o análisis de diversos temas, además de ser considerados por muchos como la manera más eficaz de entregar un mensaje al receptor.

Los medios de comunicación se veían confinados a una región o lugar específico esto ha cambiado y evolucionado con el tiempo. En el siglo XXI los medios de comunicación han escapado de las fronteras, existen varias plataformas en las que podemos encontrar redes globales, nacionales, regionales y hasta de las cuales el contenido es generado por una comunidad de usuarios.

Lo más importante del medio es saber qué mensaje va a llegar a través de él, “pues es el medio el que modela, controla la escala y trabaja humanos²”, no es lo mismo hacer una serie de televisión a una película por ejemplo, las personas que van al cine son diferentes a las que se quedan en casa y prenden su televisor, y en el aspecto económico una película tiene por lo general un más alto capital invertido en ella, mientras que en la tele se tiene que hacer con un capital más limitado; o no es lo mismo contar una historia audiovisual en televisión o en el cine a leerla en forma de dibujos y viñetas.

Pero esto no es nada por lo que haya que preocuparse, pues cada medio hace lo que sabe hacer mejor, y cada historia o producto se debe adaptar de acuerdo con el medio en el que se piensa transmitir y, como dijera McLuhan, “si las balas alcanzan a la persona correcta, entonces las armas son buenas”³.

Los medios de comunicación se dividen según sus funciones y las formas en las que comunican.

² MCLUHAN, Marshall. **COMPRENDER LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN: LAS EXTENSIONES DEL SER HUMANO**. Traducción por: Ducher, Patrick. Ed Paidós. Barcelona. 1994. pág. 31.

³ IBIDEM pág. 33.

Se pueden dividir en medios impresos, radiofónicos, audiovisuales y digitales. Por esta vez nuestro enfoque será sólo en los medios impresos, audiovisuales y los de la nueva era, los digitales.

1.1.1 Medios Impresos.

La imprenta como tal, fue desarrollada por Johann Gutenberg su inventor. Antes de la imprenta, los libros se hacían a mano por las pocas personas que sabían leer y escribir en el siglo XV, por lo tanto la imprenta propició una circulación masiva, como consecuencia la distribución de noticias e información fue expandida. Desde su comienzo los medios han sido un medio de información de todo tipo.

De forma gradual la imprenta empezó a utilizarse para decretos oficiales, proclamaciones y avisos. También muy pronto empezaron a ser comunes las narraciones populares de apariciones monstruosas y otros sucesos apócrifos. La controversia política y religiosa dio paso a una producción especialmente nutrida que iba de propaganda ordinaria a tratados refinados. Y más tarde la imprenta empezó a utilizarse cada vez más para todo tipo de publicidad.⁴

Con medios impresos nos referimos a todo producto difundido que es impreso: los libros, historietas, las revistas, periódicos, los folletos, en general, todas las publicaciones impresas en papel.

En este trabajo nos enfocaremos sólo a uno de los tantos medios impresos, uno que lleva menos tiempo, a comparación de los demás productos, el arte secuencial mejor conocido como el cómic o historieta.

⁴ RAYMOND, Williams. **HISTORIA DE LA COMUNICACIÓN VOL. 2.** Traducción: LAKS, Daniel. Editorial Bosch Casa Editorial, S.A. Barcelona. 1992. Pág. 33.

1.1.1.1 El Cómic.

“El cómic es un lenguaje mixto - descifrable, formado por la integración del lenguaje icónico y el lenguaje verbal”⁵ por medio de viñetas, que caracterizan a este medio, en una secuencia progresiva para así crear una historia donde el lector pueda entender el desarrollo en el tiempo y espacio que sucede a través de la participación en la lectura, junto con su imaginación descifra y ordena los signos para poder interpretarlos en la narración. La lectura se hace de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo, como es usual en la cultura occidente.

Los cómics tienen diferentes géneros como lo son de Sci-Fi (Ciencia Ficción), de Superhéroes, Westerns (Aventuras en el Viejo Oeste), Policíacos, Romance, Guerra, etc. Siendo los del género de superhéroes los más populares y más conocidos hoy en día.

En la actualidad la historieta de superhéroes está entrando a otra edad de oro en su corta vida, la popularidad en el mainstream (la cultura o corriente principal) ha crecido gracias a que las dos grandes editoriales (Marvel y DC comics), liderando el camino, han puesto grandes filmes en la pantalla, donde incluso el público nuevo se volverán los fanáticos modernos.

Por parte de Warner Bros. Tenemos a la Trilogía de “The Dark Knight” por Christopher Nolan donde vemos una de las mejores adaptaciones del Caballero de Ciudad Gótica, Batman y el superhéroe original, Superman, en “Man of Steel” por Zack Snyder, al otro lado con la competencia, tenemos el universo cinematográfico de Marvel nos ha dado lo que nunca se hubiera creído que es el hacer un gran universo donde todas estas películas coincidan y colisionen una con otra haciendo con “Iron Man”, “Hulk”, “Thor”, “Captain America”, “The Avengers” y próximamente “Guardians of the Galaxy”. Junto con estos filmes DC y Marvel se han propuesto

⁵ MEJÍA GARCIA, Perucho. **SEMIÓTICA DEL CÓMIC**. Bellas Artes. Colombia. 2001. Pág. 15.

crear series de televisión que carguen consecuencias y arcos dramáticos dentro de los mismos universos cinemáticos, como con “Agents of Shield” también con el plan de nuevas producciones originales de Netflix de Marvel y “Arrow”, acerca de Green Arrow arquero inspirado en Robin Hood, y la nueva serie “Gotham”, que trata sobre el departamento de policía de la ciudad, mucho antes de que Bruno Díaz se convirtiera en Batman, por parte de DC.

Aunque la influencia del cómic no termina en el celuloide, su influencia ya se ha extendido a la televisión. Los primeros intentos de adaptar los personajes de historieta se pueden ver con la serie de *Wonder Woman* (única adaptación “live action” del personaje) con Lynda Carter en el papel principal con la icónica participación de Lou Ferrigno, como el gran monstruo de gamma verde, en la serie *The Incredible Hulk* y que aún presta su voz (junto con algunos cameos) para darle vida a Hulk en sus apariciones en la películas. Para un público infantil tampoco pueden faltar las aventuras animadas, unas recordadas con gran afecto, como la serie de los 60 de Spider-man (con la canción tema que es ridículamente pegajosa) o los *Super Friends*, una de las primeras caricatura en mostrar casi entera a la Liga de la Justicia de América y también culpable de ridiculizar al rey del mar, Aquaman, que aún tiene la mala fama que ese programa le dio; otras incluso revolucionando el medio como *Batman: The Animated series* a cargo de leyendas como Bruce Timm y Paul Dini, ganadora de varios premios Emmy, el reconocimiento y amor por los fans del Caballero de la Noche, incluso influyó en el cómic (como con la creación de Harley Quinn, secuaz /amante del Guasón), la creación de series animadas dentro del mismo universo como lo son *Superman: The Animated Series*, *Justice League*, *Batman Beyond*, *Justice League Unlimited*, un gran número de películas animadas lideradas por Bruce Timm.

Aún en esta época a muchas personas les cuesta trabajo tomarlo como un medio para contar historias con un valor artístico. Personas como el brillante escritor Alan Moore han barrido esta concepción, siendo una de sus obras, “Watchmen” una historia que ha sido acreedora de ser enlistada por la revista Time en "All-Time 100 Greatest Novels"; se trata a muy grandes rasgos, sobre una tierra paralela en

donde las máscaras y capas son una realidad al igual que los súper hombres, el como afecta a la sociedad y la visión general del universo. Otras de sus obras incluyen “V for Vendetta”, “Lost Girls” y “The League of Extraordinary Gentleman”.

Como vemos los cómics han estado abriendo las puertas a la creación de productos en otros medios y otros medios también pueden influir en la creación de cómics, pueden crear la necesidad de contar historias, narraciones frescas en las páginas de una historieta, expandir el universo ya presentado con nuevos medios para acompañar las historias, como lo veremos mas adelante, tomando como caso específico el de Star Wars.

Historia en Viñetas.

Los inicios de lo que sería la base del cómic se pueden ver en el lenguaje pictográfico o icónico, “es el que se expresa a través de las imágenes o símbolos, puede representar personas u objetos, pero también ideas o mensajes”⁶. Este lenguaje es con el cual los primeros humanos se comunicaron, por medio de la pintura rupestre, jeroglíficos, papiros egipcios, códices mayas, vasos griegos, etc.



Ilustración 1. Códice Maya. Códice Madrid, p. 102c

⁶ <http://bibliotecadeinvestigaciones.wordpress.com/espanol/el-lenguaje-tipos-de-lenguaje-y-variaciones-de-la-lengua/> (2014-05-05)

El cómic es un medio de comunicación y un género literario autónomo, difundidos a partir de la Revolución Industrial, que nace igualmente como un producto de consumo masivo⁷.



Ilustración 2 Yellow Kid de Foutcault

Se considera que el primer cómic moderno, fue producto en la industria periodística en Estados Unidos en el año de 1896 con *Yellow Kid* una creación de Richard Felton Outcault, esta publicación fue la primera en combinar una secuencia de imágenes con bocadillos o globos de diálogos, también fue la primera en donde se usó la palabra *comic book* que la traducción a español literal es “libro cómico”, que en este primer cómic de *Yellow Kid* da inicio a, lo que es llamado en el argot del cómic, a las edades que mencionaremos a continuación.

Edad de Platino.

⁷ MEJÍA GARCIA, Perucho. **SEMIÓTICA DEL CÓMIC**. Bellas Artes. Colombia. 2001. Pág. 15.

Esta etapa comprende desde 1896 hasta 1938. La publicación del comic book *Yellow Kid*, es origen de la publicación de títulos similares como *Funny Folks*, *The Blackberries*, *Little Nemo* y *Happy Hooligan* entre otros más.

En 1912 se lanza la tira *Pooly and Her Pals* del autor Cliff Sterret; en 1913 *Bringing Up Father*, de George McManus, y, en 1917, *The Gumps*, de Sidney Smith. En 1919 saldría *The Curse of Capistrano* por Johnston McCulley, donde aparece por primera vez el héroe enmascarado El Zorro.

Las series de aventuras llegarían en 1924, con *Wash Tubbs*, de Roy Crane donde aparecería, en 1929, el personaje *Captain Easy*, seguidas por *Buck Rogers*, en 1928, de Nowlan y Calkins, y por *Tarzán* en 1929, de Hal Foster basado en la creación de Burroughs. En 1929, como un personaje secundario de la tira *Thimble Thater*, llegaría *Popeye el marino*, creado por Elzie Segar, y en 1930 *Blondie* de Chic Young, en el mismo año sale *The Shadow* un vigilante que luchaba contra, mafiosos, científicos locos, y demás malhechores, creado por Walter B. Gibson. Otras creaciones serían *Brick Bradford* en 1933, de Ritt y Gray y por último *Flash Gordon* se publica en 1934, dibujado por Alex Raymond, para competir con *Buck Rogers*, que ya tenía su fama y seguimiento, cabe mencionar que Flash Gordon serviría como inspiración para historias más adelante, el más claro ejemplo es *Star Wars*.

Estas nuevas formas de contar historias no fue un hecho aislado en Estados Unidos, también aparecieron en otros países haciendo más fuerte y alimentando la industria del cómic. En países como Bélgica con cómics como el de *Les Aventures de Tin Tin*, de George Remi, mejor conocido como *Hergé* en 1929, “publicados como un suplemento de un periódico y más tarde reimpresos en sus propios libros, marcaban el estilo que sería predominante en la industria franco-belga”⁸.

⁸ <http://the-cubeblog.blogspot.mx/2011/09/historia-del-comic-capitulo-iii-la-edad.html>
(2014-05-08)

En los años 30's los géneros que abundaban en el mundo de los cómics eran los westerns e historias de detectives.

En 1933, dos jóvenes escritores Jerry Siegel y Joe Shuster, escribirían *The Reign of the Superman*, donde la historia a tratar es sobre un ser que mediante la telepatía, trataba de conquistar el mundo.

Edad de Oro

En 1938 los mismo autores Siegel y Shuster, con la publicación de *Action Comics #1*, por *National Allied Publications* (actualmente DC comics) crean el cómic que sería la primera aparición del Hombre de Acero, Superman, el primer superhéroe, hecho que da final a la edad de platino e inicio a la edad de oro que traería muchos cambios en la industria y el crecimiento de la popularidad del género de superhéroes.

En este primer número de *Action Comics*, vemos a Superman, el súper hombre. El último hijo de Kriptón fue todo un éxito, impulsando el género del superhéroe, “la idea se volvió revolucionaria y establecería un nuevo estándar para la creación de personajes en cómics”⁹, e incluso su adaptación a otros medios como en los cortos de animación por los hermanos Fleicher en 1941 donde se dijo e hizo famosa la frase: “Más rápido que una bala, más poderoso que una locomotora, capaz de pasar un edificio en un solo salto”¹⁰ e incluso modificó significativamente el personaje, dándole por primera vez su icónica habilidad de volar y la kriptonita, su debilidad principal, fue introducida en el drama radiofónico homónimo.

⁹ <http://www.revistaesnob.com/2013/05/historia-de-los-superheroes-la-edad-de-oro/> (2014-05-12)

¹⁰ FLEICHER, Dave. **SUPERMAN**. Max Fleicher. E.U.A. 1941. Corto Animado.



Ilustración 3 Detective Comics #27

Otros personajes icónicos de la cultura popular fueron creados en esta misma edad siguiendo el ejemplo de Superman. Batman, el oscuro vigilante de ciudad Gótica, en su primera aparición en *Detective Comics #27* del año 1939, segundo héroe ícono de esta edad, su historia tiene aún bases en las historias detectivescas de la edad de platino, lo cual no es sorpresa, ya que, Jerry Robinson y Bob Kane, se basaron fuertemente en cómics como *The Shadow* y las historias protagonizadas por El Zorro. En estas primeras apariciones el Caballero de la Noche, carecía del código moral de “no matar a los villanos” y su famosa política de “no armas” no existía, pues hacía uso de armas de fuego en varias ocasiones.

Otros personajes creados en esta época, de *National Allied Publications* (DC comics) Green Lantern, Flash, Captain Marvel, Wonder Woman (precursora de la superheroína y la más importante de todas); y de *Timely Comics* (actualmente Marvel Comics), Namor y la original Human Torch.

El formato de las publicaciones en este período “funcionaba más como antología en la que el personaje más popular obtenía más páginas y eventualmente no sería sorprendente que estos personajes aparecieran en las historias de otros menos

populares para aumentar sus ventas, práctica que daría origen al concepto de “universo” dentro de los cómics, siendo *All Stars Comics* el origen del universo DC y *Marvel Comics* el origen del universo Marvel”¹¹.

Justice Society of America que debutó en el año de 1939 en *All Star Comics #3*, creado por Sheldon Mayer y Gardner Fox, fue la primera vez que veíamos a varios de los superhéroes reunidos trabajando en conjunto en un súper-equipo, formados por superhéroes como Flash, Green Lantern, Atom, Hawkman, Dr. Fate, Spectro, Sandman y Hourman.

En el año de 1939, las creaciones de personajes como Superman, Batman y Captain Marvel coinciden con el inicio de la Segunda Guerra Mundial. El público buscaba en esta época de guerra y encontraba en los cómics historias sobre el bien triunfando incondicionalmente contra el mal, además de ser un medio sobre todo barato, fáciles de transportar y muy fácil de leer. Las editoriales aprovechando los sucesos hacían héroes con corte más nacionalista, y los ponían luchando contra el mal encarnado en la forma de Nazis del Tercer Reich y los demás aliados del Eje como los japoneses.

En 1941 la Editorial Timely Comics, sale a la luz una creación del escrito Joe Simon y el dibujante Jacob Kurtzbeig (mejor conocido como la leyenda Jack Kirby), Captain America, personaje patriótico que debutó en *Captain America Comics #1*, en la portada de este ejemplar se muestra al héroe dándole un puñetazo en la cara al mismísimo Adolf Hitler. El número vendió mas de 1 millón de ejemplares.

Luego de que la Segunda Guerra mundial acabara, la popularidad de cómics de héroes también terminó, y fueron sustituidas por géneros como los ciencia ficción, western, historietas infantiles, terror, románticas, entre otros.

¹¹ <http://www.revistaesnob.com/2013/05/historia-de-los-superheroes-la-edad-de-oro/>
(2014-05-12)

Las posibilidades económicas de las familias Estadounidenses, también cambiaron durante el boom de la posguerra, al tener una buena situación, lo que las llevó a tener la posibilidad de comprar un aparato de televisión en casa.

En 1954 un libro se publicó *Seduction of The Innocent* del autor Fredric Wertham, donde habla sobre los superhéroes y la creación de una distorsión de la realidad para los jóvenes lectores. “Citaba, entre otros ejemplos, que el hecho de que Superman pudiera volar generaba falsas esperanzas, que Batman y Robin tenían una relación gay y que la Mujer Maravilla no podía estar como igual en un grupo de hombres como la Sociedad de la Justicia de América. Además afirmaba que todos estos ejemplos eran una mezcla volátil que daba como resultado conductas agresivas y el desencadenamiento de la violencia juvenil.”¹²

Este libro fue un éxito en las ventas y provocó que el público exigiera una forma de regular la industria del cómic, creando así la *Comics Code Authority*, la cual “garantizaba que los cómics que los portaban eran seguros para los niños, además de que dificultaba la venta y distribución de aquellos títulos que no lo portaran”¹³.

Así con el final de la Segunda Guerra Mundial, el declive en las ventas, la creación de *Comics Code Authority* que censuraba el contenido de los cómics y la controversia del libro *Seduction of The Innocent* se acaba la era de oro del superhéroe y da inicio a la de plata.

Edad de Plata.

Oficialmente da inició esta nueva edad en 1956 con la publicación *Showcase #4*, donde a manos del editor Julius Schwartz, hubo cambios en el personaje Flash,

¹² <http://listas.20minutos.es/lista/las-edades-del-mundo-del-comic-292871/> (2014-05-13)

¹³ <http://www.revistaesnob.com/2013/05/historia-de-los-superheroes-la-edad-de-oro/> (2014-05-13)

dándole una nueva identidad, un nuevo traje, además se le daría un giro favoreciendo el género de la ciencia ficción y sus tramas se centrarían más en situaciones fantásticas, muchas veces rayando en lo tonto e inverosímil. Flash tuvo un éxito muy grande, atrajo nuevos lectores y mantuvo a la Comics Code Authority sin queja alguna. Dentro de estos nuevos cambios a un tono más fantástico y ciencia ficción estuvieron Green Lantern, Atom, Hawkman, entre otros.

Otro concepto que cambió, fue el del súper-grupo que debutó en “All Star Comics”, la Justice Society of America, se convierte en “Justice League”, la cual debutó en la historia de “The Brave and The Bold #28” en 1960. Este nuevo grupo de héroes era conformado por los héroes más populares de DC de la época Superman, Batman y Wonder Woman.

Estas historias de la Silver age, tienen una estructura muy similar entre sí: los héroes se enfrenta a situaciones extrañas (seres alienígenas, seres mágicos de otras dimensiones, usan extraños trajes de colores para salvarse de la muerte, ser convertidos en bebés, viajar a planetas distantes, etc) y los héroes enfrentan la situación de una manera igual o mas extraña.



Ilustración 4 Batman en la Edad de Plata

El cambio en las historias contadas y las maneras en la que fueron abordadas “lograba diferenciar y daba identidad al género de los superhéroes”¹⁴ lo que ya no hacía que los cómics fueran una mezcla de diferentes géneros, como el detectivesco con ciencia ficción y la fantasía, pero “por otro lado, creó el estigma de que los superhéroes eran un género infantil”¹⁵.

En la década de los 60's Marvel comics, antes conocida como Timely Comics, después de que DC publicara la primera historia de la Justice League, decidió entrar a la competencia de los equipos de superhéroes, dejando como encargados de la tarea de crear su propio súper-equipo a Stan Lee, editor y guionista principal, y Jack Kirby, dibujante insignia de la compañía (dos de las más grandes leyendas de la industria), así es como nacen los *Fantastic Four*, un grupo de científicos, que además de tener aventuras fantásticas, son una familia y no tenían identidades secretas, como los demás superhéroes, sus identidades son de conocimiento público. Este número fue todo éxito propulsó las ventas en Marvel comics.

Siguiendo el éxito de los *Fantastic Four* y también del otro gran equipo de la pluma de Stan “The Man” Lee y el dibujo de la leyenda Jack Kirby, Marvel creó personaje exitoso tras personaje exitoso como lo son Iron-Man, Hulk, X-men y por último, tal vez la más grande y remunerable propiedad de la editorial, Spider-man.

La diferencia entre las dos editoriales grandes, DC y Marvel, al menos en lo que a las historias y personajes respecta, es que Marvel se centró más en la vida diaria de sus personajes, con atención especial en personajes secundarios y en el contexto en el que viven, por ejemplo la mayoría de los personajes viven en ciudades reales y los cambios políticos o sociales que hay en la vida diaria también afectan a los héroes y su entorno.

¹⁴ <http://www.revistaesnob.com/2013/06/historia-de-los-superheroes-la-edad-de-plata/>
(2014-05-14)

¹⁵ IDEM.

La genialidad de Stan Lee, el éxito y el cariño que se le tiene a los personajes de Marvel radica en que la humanización de los héroes, convertirlos en personas con problemas, haciendo que el lector se involucre aún más en el drama de la vida de los personajes y en consecuencia se identifique más fácilmente con ellos.



Ilustración 5 Amazing Fantasy #15

Por ejemplo, Spider-man es la historia de un joven llamado Peter Parker que fue mordido por una araña radioactiva y adquiere poderes equivalentes a una araña, al principio usa sus poderes con fines personales y para ganar dinero, hasta que a su tío Ben lo asesinan en un robo decide usar su poder con gran responsabilidad y combatir desde ladrones comunes, súper villanos hasta villanos en calidad de semi-dioses. Lo que caracteriza a Spider-man es que es un adolescente como cualquier otro, con una gran afición a los cómics, nerd abusado por sus compañeros, con una vida amorosa casi nula y una situación económica mala. Lo anterior hace de Spider-man uno de los personajes más populares y queridos de la industria hasta nuestros tiempos.

Otros personajes de Marvel también tienen problemas que son un reflejo de nuestra vida real, Matt Murdock es un abogado que en un accidente queda completamente ciego. En el día lucha por la gente inocente defendiéndola y por la noche es Daredevil, un vigilante que hace justicia por propia mano.

Tony Stark, es un rico empresario con problemas en el corazón, y por eso crea una armadura especial para mantenerse vivo y luchar contra villanos bajo el nombre de Iron-Man.

Los X-men son un grupo de mutantes que usan sus habilidades para salvar al mundo, pero al mismo tiempo son temidos e incomprendidos lo que los hace una muy buena metáfora para lo que se comenzaba a vivir en esta época en E.U.A. y muchas partes del mundo, con los movimientos de los Derechos Civiles.

Y en lo que respecta a los creadores de estas fantásticas historias, bajo las órdenes del siempre genial Stan Lee, Marvel comics fue la editorial pionera en darle crédito a los artistas involucrados en el proceso, a los dibujantes, guionistas y entintadores. Lo anterior ocasionó que los lectores buscaban sus autores/dibujantes preferidos en las publicaciones, y no tanto los personajes.

Para la década de los 70's, la industria del cómic seguía el constante cambio que caracterizó a esta edad. Stan Lee oponiéndose a la Comic Code Authority publicó *Amazing Spider-man* del #98 al #100, donde vemos una pelea contra su archienemigo Green Goblin, mientras que Peter lidia con el problemas con las drogas de su mejor amigo (el hijo del Green Goblin) Harry Osborn. Este suceso abrió las puertas a que las historias en la industria del cómic fueran más maduras y tomadas más en serio. "La relevancia social era ahora para ser el santo y seña de los superhéroes de los universos Marvel y DC, y temas como el racismo, la pobreza, las drogas, y otras preocupaciones del día se filtra a través de la lente de un tanto simplista del superhéroe"¹⁶. Esto mostró que los cómics no eran sólo para niños ni un entretenimiento inútil, sino que podrían ser un gran medio para

¹⁶ <http://reconstruction.eserver.org/034/blumberg.htm> (2014-05-15)

comunicar la conciencia social, dejando en duda al funcionamiento de la Comic Code Authority.

En 1973, un hecho importante cambiaría la edad de plata a la edad de bronce oficialmente y marcaría para la historia la vida de un super héroe. En *Amazing Spider-Man* del #121 al #123, vemos el arco dramático de *The night Gwen Stacy died* (La noche en la que murió Gwen Stacy), en el cómic Green Goblin secuestra a Gwen Stacy, novia de Peter, luego de saber su identidad secreta, Green Goblin la lleva a la cima del puente de Brooklyn donde se desata una pelea entre Spidey y Goblin, luego Green Goblin tira a Gwen del puente, lo que hace que Spider-Man la trate de salvar de la caída disparándole su telaraña insignia hacia una de sus piernas, pensando que la había salvado, pero mientras la va subiendo se da cuenta que su cuello se rompió, por la velocidad de la caída y la telaraña deteniendo la fuerza, matándola al instante. Hasta este momento casi ningún héroe había fallado en su misión de proteger a las personas y mucho menos se había visto que un personaje principal ni secundario pudiera morir de tal manera.



Ilustración 6. The night Gwen Stacy died. The Amazing Spider-Man #121

Así es como la misma noche en que Gwen Stacy murió, la Edad de Plata también había muerto con ella, dejando lugar a una época con historias más oscuras, con

la implementación de los llamados antihéroes y de las muertes de varios personajes, dando inicio a la Edad de Bronce.

Edad de Bronce.

La Edad de Bronce que comprende de 1973 a 1985, se caracterizó por mantener el colorido de los diseños de los cómics de Edad de Plata, pero las historias cambiaron de lo ridículo a la seriedad, siendo más crudas, realistas y oscuras.

Con la Comic Code Authority bajando cada vez más sus restricciones y con una nueva generación de creadores y artistas que fueron influenciados por los movimientos y contracultura de la década de los 60. Las historias como la muerte de Gwen Stacy, las muertes de otros personajes principales como Jean Grey de los X-men y superhéroes como Batman regresando a las historias detectivescas que le dieron origen, enfrentando a villanos que se sentían más letales pues ya era permitido que estos cometieran homicidio.

La industria del cómic buscó llegar a los lectores con gustos específicos, de las contraculturas populares de la época, por ejemplo, superhéroes con poderes y atuendos haciendo alusión a la época disco, y la cultura *Biker* con personajes como Ghost Rider (su único sobreviviente). Siguiendo esta filosofía de diversificación del mercado llegaron los primeros superhéroes multi étnicos, como Luke Cage héroe que defendía a los barrios bajos de New York, Blade el caza vampiros, Storm de los X-men, Cyborg de los Teen Titans y John Stewart quién fuera el nuevo Green Lantern, aunque muchos de estos personajes aún representaban una figura muy estereotipada su éxito fue muy grande. También se hacía más presente el papel de la mujer en el cómic con el número de superheroínas que fueron apareciendo, como She-Hulk, Spider-woman y Red Sonja.

Los personajes iban en aumento en los universos de DC y Marvel, al mismo tiempo que tomaron popularidad los llamados "crossovers", lo que implicaba tomar

un personaje o varios y juntarlo con otros, compartiendo una aventura o varias. El primer gran crossover fue a cargo de Marvel con *Secret Wars* seguido de *Crisis on Infinity Earth*, este último trató de simplificar la continuidad en las historias de DC que se habían vuelto muy complicadas de seguir (sobre todo para nuevos lectores), reiniciando el universo y algunos personajes.

Esta edad también se caracterizó por el resurgimiento de los cómics de temáticas diferentes a la del superhéroe, los géneros de terror como *The Tomb of Dracula* y *Swamp Thing*, el género épico con la publicación de *Conan*, y la adaptación de películas a cómics como *Star Wars* y *Planet of The Apes*, además de juguetes y series como los de *G.I. Joe* y *Transformers*.

Las novelas gráficas tuvieron su auge durante esta época como una forma de experimentar para contar nuevas historias. “La novela gráfica generalmente es más grande que un comic book (o el formato de cómic tradicional) en cuanto a contenido, además de que su encuadernado le da una apariencia de libro, lo que le daba un aspecto más serio.”¹⁷

Para este nuevo medio de la novelas gráficas llegaron dos autores representativos: Frank Miller y Alan Moore, con *Batman: The Dark Knight Returns* y *Watchmen*, respectivamente. Estas obras serían de gran influencia para varios autores y artistas, con sus temas oscuros y cargados de violencia, analizando y quebrando lo que es el superhéroe y con una crítica a la guerra fría. Las novelas gráficas sirvieron para que el público en general se diera cuenta de que los cómics ya no eran solamente para niños.

Edad Moderna.

¹⁷ <http://www.revistaesnob.com/2013/08/superheroes-edad-bronce/> (2014-05-15)

La edad moderna empezó desde mediados de la década de los 80, es conocida también como la Edad Oscura, por el crecimiento de historias similares a *Watchmen* y *The Dark Knight Returns*, y también como la Edad de Diamante, por la creciente difusión que se les comienza a dar a los cómics.

Esta edad se caracteriza por tener personajes e historias más oscuras y cada vez más complejas. Es también donde surgen y ganan popularidad editoriales independientes, así como el nuevo status quo de los artistas, creando “superestrellas” en la industria.

Con el público queriendo algo más maduro y profundo en el cómic, buscaron alejarse de los temas más infantiles y ridículos de la Edad de Plata. También buscaron imitar la complejidad y estilo maduro de las novelas gráficas, pero vieron que era un proceso muy tardado, por lo tanto solamente las imitaron de manera superficial.

Esto dio a origen a un nuevo tipo de personaje, el anti-héroe. Básicamente los anti-héroes son “personajes llenos de angustia y sed de venganza que buscaban hacer el bien sin importar los medios o los daños colaterales”¹⁸.

Muchos artistas abandonaron su casa editorial en búsqueda de una mejor repartición de ganancias, ya que se les pagaba por página dibujada y todas las regalías del número se las quedaban las editoriales. Todd McFarlane, que fue dibujante para Marvel comics, dejó la editorial, para fundar junto a otros artistas una editorial propia, llamada *Image Comics* (que es casa del personaje Spawn), llegando a ser incluso un contendiente para DC y Marvel.

Para el año de 1996 las ventas de los cómics bajaron, dejando a las dos grandes editoriales con pocas opciones. DC comics fue comprada por Time Warner y Marvel se declaró en bancarrota, dejándole a Marvel Comics como opción las

¹⁸ <http://www.revistaesnob.com/2013/08/la-edad-oscura/> (2014-05-26)

adaptaciones de sus personajes en el cine, cosa que la ha caracterizado últimamente.

Elementos del cómic.

Las Viñetas.

“Constituyen la unidad mínima de significación del montaje del cómic, representando el espacio y el tiempo de la acción narrada”¹⁹.

Son las imágenes que pueden ser en blanco y negro o a color; de forma rectangular (pueden ser horizontales/apaisada o verticales/oblonga), cuadrado, circular, con formas irregulares y de diferentes tamaños, lo usual es que sean rodeadas por líneas negras y separadas entre sí con un espacio vacío. Cada una de estas viñetas tiene “una función directamente narrativa”²⁰.

El estilema.

“Es la forma expresiva, el estilo mediante el cual, el dibujante, representa gráfica o pictóricamente el trazo de la línea, las formas y los colores, la técnica y el recurso ilustrativo, el uso de mimético, de lo expresionista o del collage como elementos determinantes para configurar la diégesis”²¹.

Los diferentes estilos pueden ser: figurativo, hiperrealista, realista, minimalista, abstracto, caricaturesco o experimental.

¹⁹ MEJÍA GARCIA, Perucho. **SEMIÓTICA DEL CÓMIC**. Bellas Artes. Colombia. 2001. Pág. 23

²⁰ BARBIERI, Daniels. **LOS LENGUAJES DEL CÓMIC**. Ediciones Paidós. España. 1993. Pág. 21.

²¹ MEJÍA GARCIA, Perucho. **SEMIÓTICA DEL CÓMIC**. Bellas Artes. Colombia. 2001. Pág. 32

Los Globos o Locugramas.

Son conocidos también como nubecilla, bocadillo, balloon, burbuja, etc. Son los elementos exclusivos del cómic, “estos integran en su interior el texto hablado de los diálogos, estableciendo sincrónicamente las relaciones entre palabras e imágenes”²².

Onomatopeyas.

Son fonemas acústicos que representan un “grito visual” en el interior de una viñeta. “Sugieren ruidos, sonidos o estallidos producidos por los personajes, objetos o animales”²³. Su aparición es relacionada con el sonido fonético del origen.

Cartelas o Didascalias.

Son espacios donde hay texto en globos de forma rectangular ubicados en la página, estos son equivalentes a la voz en off. “Sirven para dar aclaraciones o explicaciones marginales sobre los personajes acentuando la acción representada”²⁴.

²² IBIDEM pág. 49.

²³ IBIDEM pág. 60.

²⁴ IBIDEM pág. 65



Ilustración 7 Flash Gordon historia, tinta y letras por Jim Keege y dibujado por Loston Wallace. Publicado el Agosto 5 del 2001.

1.1.2 Medios Audiovisuales.

Son los medios que juntan lo auditivo con lo visual, el sonido e imagen. El concepto audiovisual significa la integración e interrelación plena entre lo auditivo y lo visual para producir una nueva realidad o lenguaje. La percepción es simultánea. Se crean así nuevas realidades sensoriales mediante mecanismos como la armonía (a cada sonido le corresponde una imagen), complementariedad (lo que no aporta lo visual aporta lo auditivo), refuerzo (se refuerzan los significados entre sí) y contraste (el significado nace del contraste entre ambos).

Los medios audiovisuales principales son el cine y televisión.

1.1.2.1 El Cine.

El cinematógrafo significa uno de los mas grandes inventos del siglo XIX, muchos científicos son los responsables de los antecedentes de este invento, desde la aparición de la cámara oscura, la fotografía y la película instantánea. "La cinematografía puede ser definida como el arte de la reproducción fotográfica de

imágenes en movimiento sobre una pantalla”²⁵. Lo fundamental del cine es la ilusión óptica de la persistencia retinal, “que consiste en el hecho de que las imágenes no se borran instantáneamente”, así es como pueden pasar 16,24,35 o 70 imágenes por segundo, siendo las velocidades que nos permiten crear la ilusión de que las imagen se mueve.

Los Lumère, George Méliès, el Cine Mudo y el Cine Sonoro.

Hermanos Lumière.

Louis y August Lumière perfeccionaron el Kinescopio que consistía en una caja con bobina con un lente de aumento que permitía ver una película, inventado por Thomas Alva Edison, utilizando una pantalla para la proyección, marcando como la fecha oficial del nacimiento del cine el 28 de diciembre de 1895. Una de las primeras películas proyectadas fue la de “La llegada de un tren a la estación de Ciotat”, causando tal sensación e impacto al ser proyectada, que la audiencia que la vió por primera vez pensó que una locomotora venía directo a ellos.

Fueron los hermanos Lumière quienes nombraron a su invento el *cinematógrafo*, “palabra derivada del griego: kinema: movimiento y graphiem: registrar”²⁶, mejor conocido hoy en día como “el cine”, y clasificado como el séptimo arte.

²⁵ LOURDES CUEVAS, María. **CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN II**. 2nda edición. Editorial Nueva Imagen. México. 2004. Pág. 24.

²⁶ IBIDEM Pág. 11.



Ilustración 8 Cartel Anunciando el Cinematógrafo de los Hermanos Lumière

George Méliès.

Las películas de los hermanos Lumière se basaban en hechos cotidianos de la vida real, que pronto dejaron de producir el efecto de las primeras veces y la gente empezó a cansarse de lo mismo. Entonces George Méliès entró a cambiar la industria para siempre, revolucionando las historias que se contaban en el cine con la introducción de las ficciones, convirtiendo al cine en un medio de entretenimiento y salvándolo de ser olvidado como un invento más.

“Poseedor de una gran imaginación Méliès produjo más de 450 películas entre los años 1895 y 1914, haciendo despliegue de trucos cinematográficos, los cuáles utilizó a partir de 1860 con la cinta “Desaparición de una dama”, ya que en sus primeros 80 films no utilizó el trucaje”²⁷.

²⁷ IBIDEM pág. 12.

Méliès también fundó la primera empresa productora de películas, muy similares a las de la actualidad, a la cual nombró *Star Films*. Entre su principales películas están, su más reconocido filme *El Viaje a la Luna* (1902) y *Viaje a través de lo imposible* (1904).



Ilustración 9. Cartel de *El viaje a la Luna*, 1902

Así con la ayuda de George Méliès el cine se transformaría en una gran industria, extendiéndose a todo el mundo.

El cine mudo.

En esta época, los realizadores tenían que recurrir a una gran imaginación para explicar las situaciones que se presentaban estrictamente visuales en la pantalla. En este periodo las actuaciones eran algo realmente esencial, pues no tenían el recurso de los diálogos y su lenguaje corporal tenía que comunicar casi todo, también se auxiliaban con textos para diálogos o para explicar ciertas acciones

que también eran acompañadas por música en vivo. Había muchas maneras en que estas proyecciones se podían musicalizar, desde tener un fonógrafo hasta un pianista en los cines de tercera, y orquestas completas en las salas más lujosas.

David Wark Griffith, quien demostraba mucha pasión por el teatro y posteriormente por el cine, introdujo en 1907 la fotografía de primeros planos y el desvanecido; “asimismo, reformó y dominó el close-up, el corte, los ángulos, la movilidad de la cámara y el rescate al último minuto, empleando también la acción paralela en forma intercalada (escenas que ocurrían al mismo tiempo), y dividió el film en secuencias”²⁸. Griffith consideraba que el montaje era el instrumento más importante del cine y contribuyó para que el cine estadounidense se volviera popular.

Cine sonoro.

En el año de 1927 la industria del cine cambiaría otra vez con el nuevo filme *The Jazz Singer*, la primera película con diálogo hablado de la empresa de los hermanos Warner. A partir de la gran aceptación que tuvo esta película, los demás estudios empezaron a lanzar otras producciones con diálogos. El cómico Charles Chaplin, antes estrella de cine mudo, incursionó en producciones como *Luces de la ciudad*, *Tiempos Modernos* y *El Gran dictador*. En los años 30 se iniciaría una etapa con el lanzamiento de varios filmes con temas de guerra y gángster, también el cine norteamericano logró en esta década producciones que se consideran de muy alta calidad como *Calles de la ciudad*, *Fueros humanos*, y *Viñas de Ira*. Para los años 40 se estrenó la que es considerada como la mejor película de todos los tiempos, *Citizen Kane* de Orson Welles, innovando en la forma de fotografiar y de realizar películas.

²⁸ IBIDEM Pág. 13

Hasta entonces todo el cine era visualmente monocromático, aunque se hicieron intentos de colorear las películas coloreando a manos los positivos, lo cual era muy cansado y laborioso, además de imperfecto.

A principios del siglo XX, se utilizó otro método, que coloreaba “mediante filtros denominados cinema color, que utilizaba el rojo y el verde²⁹”, lo cual también era imperfecto. Luego de estos dos intentos en el año de 1935 siguieron el *Technicolor* y el *Kodachrom*, la primera película filmada con este sistema fue “La feria de navidad”. De ahí en adelante las películas a color se generalizaron, haciendo que la utilización del blanco y negro se perdiera, utilizándose solamente para efectos especiales y filmes de tendencia artística.

Géneros cinematográficos.

Los géneros en el cine se dividen de acuerdo a su temática y su forma de presentarla, podemos encontrar dos principales: el documental y la ficción.

Documental. Es “un registro de acontecimientos tomados de la realidad, desarrollado con base en técnicas de investigación previas”³⁰. Su carácter es instructivo, informativo, de reportaje o de difusión.

Ficción. Consiste en una recreación de la realidad o una concepción imaginaria, desarrollada por medio de una anécdota narrativa. De este género se desprenden diferentes clases como el western, comedia, fantástico o ciencia ficción, de horror, musical, thriller, de época y animación.

-Western: Comúnmente conocidos como “películas del oeste o de vaqueros”. Los caracteriza que se desarrollan en el oeste de los Estados Unidos en el siglo XIX, con mucha acción, violencia, dramatismo y con una temática simple. Con películas como *The Good, The Bad and The Ugly*, *Río Bravo*, *The Wild Bunch*, etc.

²⁹ IBIDEM Pág. 17.

³⁰ IBIDEM Pág. 24.

-Comedia: Tienen como características la comedia, la ausencia de situaciones con muchos problemas, y siempre tiene un final feliz. La comedia a su vez tiene diferentes subgéneros: cómico, romántico y parodias. Ejemplos: *The Pink Panther*, *Young Frankenstein*, *Spaceballs*, *The Big Lebowski*, etc.

-Fantástico y de Ciencia Ficción: La ciencia ficción comprende situaciones futuras del planeta Tierra o seres intergalácticos. Como las películas donde podemos ver platillos voladores o extraterrestres. Por ejemplo: *Star Wars*, *Star Trek: The Motion Picture*, *Alien*, *Blade Runner*, *2001: A Space Odyssey*.

-El cine de Horror: Este género nos presenta situaciones de mucho pánico y seres imaginarios o reales. *Dracula*, *The Evil Dead*, *Night of the Living Dead*, etc.

-Musical: Son los filmes que presentan música, canto y baile como forma principal de la trama. Los filmes como: *Mary Poppins*, *Les Misérables*, *The Producers*, etc.

-Thriller: Su nombre proviene de la palabra en inglés “thrill” que significa emoción. Son películas que contienen emoción, suspenso o misterio, como son los filmes de Hitchcock, películas policíacas, sobre detectives, espionaje y aventuras.

-De Época: Son los filmes que son biográficos, históricas, de “capa y espada” y épico-bíblicos. *Ben-Hur*, *Serpico*, *American Hustle*, *The Ten Commandments*, etc.

-Animación: La animación “es el proceso utilizado para dar “vida” a dibujos u objetos (reales o virtuales)”³¹. La diferencia entre las películas y dibujos animados es que al no poder fotografiar objetos en movimiento, los artistas hacen un dibujo independiente para cada una de las acciones. Ejemplo: *Toy Story*, *Snow White and the Seven Dwarfs*, *Shrek*, etc.

³¹ IBIDEM Pág. 28

Elementos de un Película.

Argumento.

El argumento, también llamado guión cinematográfico, es un texto literario a manera de un cuento breve, puede ser basado en un hecho real, una novela, una obra de teatro, o ser una idea original. Está comprendido por los siguientes elementos:

-Sinopsis. Es el resumen del tema a tratar de la película.

-Tratamiento o Guión Literario. Se encuentran descripciones y diálogos, puede abarcar de doscientas a quinientas páginas. Donde se detallan escenas y ambientación.

-Guión Técnico. Separado en tomas, sirve para indicar especificaciones técnicas sobre la películas, como son las imágenes, diálogos y efectos sonoros. Este es distribuido a las personas responsables de cada departamento para determinar los aspectos de la película, como el vestuario.

Episodios.

Es el número de películas relacionadas entre sí, en los que se puede dividir una historia. Por ejemplo, la trilogía de Star Wars o la del Señor de los Anillos.

Secuencias.

Compuestas por escenas ligadas por continuidad de tiempo, locación o narración, son lo equivalente a los capítulos de una novela.

Escenas.

Son el conjunto de tomas consecutivas en una unidad de lugar y tiempo, con los mismo personajes y describiendo una sola acción.

Tomas.

Conjunto de fotogramas filmados sin interrupción. Comprende desde el momento que el director grita “Acción”, que es lo que marca que el rodaje inició y al momento que se dice “Corte” para finalizar la toma.

Estas tomas son señaladas por una claqueta donde se indica: el título de la película, el nombre del director y el director de fotografía, los números de la toma, de la escena y del rollo que corresponde. Esto se hace para que posteriormente se tenga más control en la etapa de edición.

Encuadres.

El encuadre es lo que se verá en la pantalla a cada momento, el espacio visual que recoge la cámara en la realización.

Imágenes.

La imagen es la que cuenta la historia en el cine y es un elemento más importante que los diálogos. “ Más vale una imagen que mil palabras”.

Lenguaje sonoro.

En una película está compuesto por los siguientes elementos: el lenguaje oral (diálogos, y voz del narrador), la música incidental, los ruidos y efectos.

Los sonidos pueden ser grabados en directo o sincronizarlos en la postproducción por medio del montaje, lo que facilita la modificación de las palabras o ruidos a las escenas que requieran de estos.

1.1.2.2 La Televisión.

El término está formado por dos vocablos, “uno procedente del griego: *tele* (lejos) y otro del latín *video* (ver) respectivamente, las cuales significan “visión de lejos”³²

Inicios de la televisión.

En 1923 la RCA sacó al mercado el primer modelo de la televisión para uso privado y experimental. La primera transmisión pública fue en Londres en el año de 1929, por la compañía BBC.

En Estados Unidos las primeras transmisiones experimentales se realizaron en los años de 1927 y 1928. En 1931 se instaló la primera emisora americana en Nueva York. Y la primera emisión pública fue transmitida por la NBC en el año de 1939.

En Europa las primeras transmisiones televisivas fueron de los Juegos Olímpicos de Berlín, Alemania en 1936 y la coronación del rey Jorge VI de Inglaterra en 1937.

La aparición de la televisión llegó para competir con sus antecesores (la prensa, el cine y la radio), “convirtiéndose en el medio de comunicación que ha caracterizado la época actual, en especial durante la segunda mitad del siglo XX”³³.

³² IBIDEM Pág. 81.

³³ IBIDEM Pág. 85.



Ilustración 10 . Televisión RCA Victor modelo 721T5 de 1949

Géneros Televisivos.

Entretenimiento.

Su finalidad es entretener, ofrece al televidente distracción a través de programas que lo divierten. Como por ejemplo: los programas musicales, telenovelas, películas, series, cómicos, concursos e infantiles.

Periodístico/ Informativos.

Tiene los géneros de noticiarios, entrevista, reportaje y panel. Los noticiarios ocupan gran parte de la programación. Recolectan la información que se considera importante y la presentan en forma sintética.

Culturales/ Educativos.

Abarcan actividades como transmisiones de espectáculos, crítica de cine, libros o arte y documentales y programas educativos dirigidos a la ciencia o didácticos.

Políticos.

Estos aparecen en los noticiarios y emisiones de tipo periodístico , en épocas de elecciones, a través de los debates y programas especiales con comentarios sobre los políticos.

Servicios.

Son aquellas emisiones destinadas a proporcionar ayuda al televidente. Pueden ser para buscar a personas extraviadas, informar sobre el clima, dar a conocer los pasos a seguir en cualquier desastre natural e informar a la gente sobre participación ciudadana en algún servicio público del gobierno.

Funciones de la Televisión.

Comercial.

Esto es con la mayoría de las emisoras de televisión ya que es un negocio muy lucrativo. La televisión “tiene la posibilidad de llevar sus atractivos mensajes publicitarios y propagandísticos, de manera consciente o inconsciente y manipuladora, al público de todas las edades”,³⁴ con esto dicho no es sorpresa que las grandes marcas se quieran y necesiten anunciar, sobre todo en los tiempos estelares.

Expresiva.

³⁴ IBIDEM. Pág. 93

La televisión, al igual que el cine, se expresa casi en su totalidad con el lenguaje de la imagen, la cual es capaz de llegar a los televidentes sin distinción de diferencias culturales, lingüísticas o geográficas.

Educativa.

La televisión representa un gran medio para hacer llegar productos para la educación de los televidentes. Con programas de alto contenido cultural y didácticos para niños, jóvenes y adultos.

1.2 Los Nuevos Medios.

Los nuevos medios digitales han estado revolucionando, reestructurando lo que conocíamos como la sociedad urbana del siglo XX.

Henry Jenkins, profesor en la USC Annenberg School for Communication, en su libro *Convergence Culture: La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*, dice que “los nuevos medios no sustituyen totalmente a los medios de comunicación clásicos, son remediaciones que aprovechan las nuevas tecnologías disponibles para ir un paso más allá en las experiencias estéticas, cognitivas y culturales.”³⁵

Estos nuevos medios desarrollados son la herramienta social más usada actualmente y sus aportaciones se vuelven cada vez más parte de nuestra cultura contemporánea.

1.2.1 Medios Digitales.

³⁵ <http://multimedia.uoc.edu/blogs/fem/es/henry-jenkins-convergence-culture/> (2014-08-20)

A lo largo de la historia de la comunicación, se ha tenido como tarea encontrar nuevas y mejores formas de transmitir la información rápida, eficaz y al mayor número de personas posible.

Los medios digitales son los medios que usan las nuevas tecnologías, estos medios hacen referencia al contenido de audio, vídeo e imágenes que se han codificado, estos medios ya son unos de los mas usados entre la población del mundo, incluso hay personas que les llegan a dedicar mas tiempo que a la televisión, radio y cine que son medios masivos.

El internet se ha convertido en la principal fuente para informarnos, según el conteo llevado acabo en el 2014 por la AMIPCI (Asociación Mexicana de Internet), tan sólo en México el incremento de usuarios del internet del 2012 al 2013 fue de un 13%, con 51.2 millones de personas usando este servicio. Ya es un hábito que muchos tenemos, consumir información en internet a través de nuestras computadoras o dispositivos móviles, buscando en ellos lo que queramos encontrar, con resultados que llegan al instante.

Los medios digitales han tenido cinco grandes tendencias en los últimos años, según el artículo escrito por Lauren Indvik, para Mashable.com, los cuáles son los siguientes:

1. Nuevas herramientas para la obtención y distribución de información

Plataformas como Twitter, YouTube y RSS entre muchas otras llevan tiempo siendo reconocidas como herramientas útiles para la creación y la distribución de noticias, pero ahora están naciendo otras que también ayudan a que los periodistas difundan la información, hagan participar a las audiencias y expandan su alcance.

Facebook es una de estas nuevas herramientas, ya que está teniendo un papel cada vez más importante en el día a día de los periodistas y que se hizo más

evidente durante la revolución de los países árabes en enero, al permitir a los periodistas identificar las protestas que se planeaban, recoger información y encontrar nuevas fuentes. Y a la vez sirve para la difusión de estas noticias a todos los fans de la página del medio o del periodista.

Pero más allá de Facebook existen otras herramientas. Tumblr permite contar historias que están detrás de las que se publican, conversar con los lectores y compartir contenidos externos al sitio web. Por otro lado, aplicaciones como Instagram para iPhone, que permite distribuir imágenes, pedir o proporcionar el feedback (retroalimentación) de otros usuarios o conseguir nuevos seguidores, y storify.com, que ayuda a las nuevas organizaciones a publicar noticias juntando diferentes fuentes en un único formato, también están ayudando a revolucionar la forma en que los periodistas trabajan en la nueva era digital.

2. Las marcas se convierten en medios

Las plataformas como YouTube, Twitter o WordPress facilitan y hacen más accesible a las marcas la creación y la distribución de sus propios contenidos, convirtiéndose en verdaderas compañías mediáticas. Además, las empresas están invirtiendo en editores, productores, expertos en social media o, simplemente, otorgando otras funciones a su plantilla ya existente, para crear todo tipo de contenidos.

Por otro lado, las marcas se están decantando por Twitter o los blogs corporativos para anunciar el lanzamiento de nuevos productos o la adquisición de nuevas compañías en lugar de recurrir a las tradicionales notas de prensa que se distribuían a los medios y a los periodistas.

3. Nuevos modelos de agregación y selección

Tanto los consumidores como los editores y los desarrolladores están buscando nuevos modelos para agregar, seleccionar y distribuir contenidos a través de cualquier dispositivo, mezclando la selección humana con las recomendaciones sociales y algorítmicas. En la web, plataformas como RSS, Twitter y Tumblr, que agregan contenidos de forma individual, y agregadores formales como Techmeme o Mediagazer no dejan de crecer. Pero también están emergiendo nuevos modelos a raíz de la aparición del iPad en 2010 como Flipboard, Pulse o NewsMix y, hasta los medios tradicionales están cambiando la forma en que distribuyen sus noticias.

4. La segunda pantalla

Cada vez son más los usuarios que consumen contenidos digitales en varios dispositivos, y los productores de contenidos están empezando a jugar con este nuevo comportamiento y animando a los espectadores a discutir de los contenidos en las redes sociales y aplicaciones, convirtiendo los dispositivos móviles en dispositivos secundarios o complementarios. Próximamente podrán verse experiencias más ricas en dispositivos secundarios e, incluso, terciarios.

5. Suscripciones multiplataforma

Los consumidores acceden a los contenidos digitales desde distintos dispositivos y los editores tienen que ofrecer packs de suscripción que les permita acceder a estos contenidos desde todos los dispositivos que utilicen. Es posible que próximamente, a raíz del crecimiento de servicios como Netflix, Onco, Hulu o Rhapsody, los usuarios puedan acceder a contenidos muy diversos por una única tarifa plana mensual.

1.2.2 Multimedia.

Como van evolucionando los medios de comunicación se tiene la necesidad de un cambio a partir de las nuevas necesidades que los adelantos en la tecnología nos

proporcionan, con nuevos procesadores y haciendo los precios más accesibles para el consumo, facilitando que la multimedia se explote adecuadamente, garantizando una experiencia apropiada para los usuarios.

La Multimedia “que es la combinación de varios medios de comunicación con vocación interactiva en un único espacio visual; sea este una pantalla o cualquier dispositivo digital”³⁶.

Este fenómeno, al utilizar varios medios de comunicación requiere el trato y el estudio de los diferentes lenguajes (visual, sonoro, textual, etc.) para conseguir la experiencia que se desee. Para el diseño de una experiencia multimedia necesita de tres fases: la conceptualización y diseño, la programación y la maquetación de la apariencia final.

El diseño de la experiencia multimedia es una gran herramienta para transmitir el mensaje, basado en los principios del diseño gráfico para que visualmente sea agradable y legible para los usuarios, “el diseño de productos multimedia se orienta básicamente en el entorno de la web y de la creación de aplicaciones interactivas (software)”.³⁷ Mediante este diseño se combinan textos, imágenes, colores, animaciones, vídeos, espacios, audio e interacción en una aplicación informática.

“Las decisiones sobre el diseño de un entorno multimedia estarán condicionadas, en todo momento, por las posibilidades técnicas de las plataformas donde desarrollamos la aplicación, y los lenguajes de programación necesarios para hacerla funcionar.”³⁸ La multimedia está estrechamente ligada a lo que es

³⁶ <http://multimedia.uoc.edu/blogs/fem/es/lenguajes-visuales-y-creacion-multimedia/>
(2014-08-19)

³⁷ IDEM.

³⁸ IDEM.

técnicamente posible pero, al mismo tiempo, a una fuente de recursos inagotables a diferencia de los medios convencionales.

1.2.3 Videojuegos.

La popularidad de los videojuegos es creciente, sobre todo con el público juvenil. Ofrecen una experiencia interactiva que permite al jugador vivir en mundos fantásticos, revivir batallas históricas o simular ser el alcalde de una ciudad.

Aún cuando, al igual que las historietas, se tiene la idea que los juegos de video son exclusivos para niños y se hacen a un lado como medio serio. Los juegos han cambiado mucho, y existen desde juegos sencillos como PONG hasta el mundo abierto en alta definición de Grand Theft Auto V. Veremos a continuación un poco de la historia.

Historia de los videojuegos.

En 1940 Edward U. Condon creó una computadora con la que se jugaba “Nim” (un juego tradicional que consiste en quedarse con el último de diez “protones” mostrados en la pantalla, los jugadores pueden quitar de uno a dos protones en sus respectivos turnos), esta máquina se estrenó en la demostración de Westinghouse en la Feria Mundial de ese año, las personas que la jugaban iban en contra de la “computadora”, miles de personas la jugaron pero la computadora ganaba el 90% de las partidas.

En el año de 1952 Alexander S. Douglas crea el OXO, este juego era una versión del “Tic Tac Toe” (como se le conoce en EUA) o “Gato”, para la computadora de Cambridge EDSAC como parte de una investigación en la interacción humano-computadora.

Arthur Samuel en 1956 hace una demostración de su juego de damas, programada en una IBM-701, en televisión nacional. Seis años después ese mismo programa derrotaría a un jugador profesional.

En 1958 William Higginbotham creó, sirviéndose de un programa para el cálculo de trayectorias y un osciloscopio, Tennis for Two, un simulador de tenis de mesa para entretenimiento de los visitantes de la exposición Brookhaven National Laboratory, este juego fue el primero en permitir a dos jugadores.

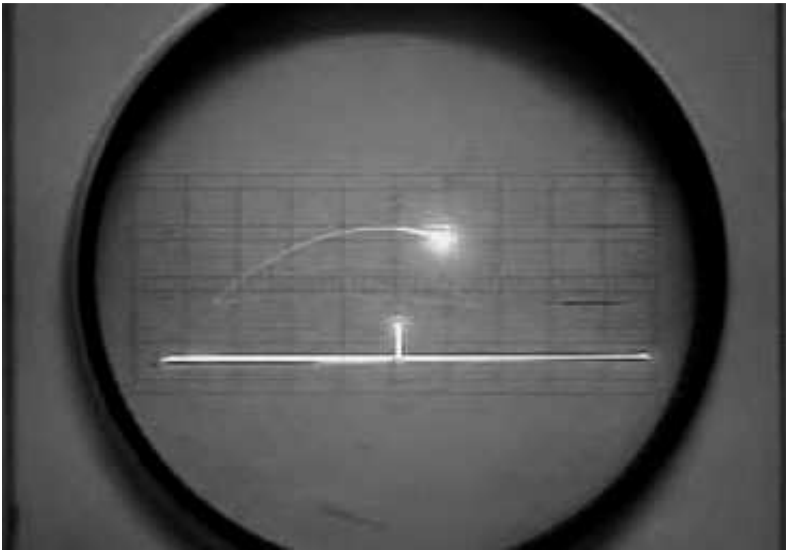


Ilustración 11. Tennis for two.

Steve Russel, un estudiante de MIT, creó Spacewar, el primer videojuego para computadora, usando gráficos con vectores, en el dos naves luchaban entre sí los dos jugadores podían controlar velocidad y la dirección.

A Ralph Baer, en 1966, mientras esperaba en la estación de camiones se le ocurre la idea de tener un videojuego conectado a una televisión. Un año después termina el prototipo llamado "The Brown Box", la videoconsola te dejaba jugar tennis y otros juegos. En 1972 Maganvox, lanza la consola Odissey, basado en los diseños de Ralph Baer.

En este mismo año de 1972, Nolan Bushnell y Al Alcorn de la legendaria compañía ATARI, crean un juego de arcade de tennis, al que llamaron Pong.

“Cuando lo probaron en Andy Capps Tavern en Sunnyvale, California, dejó de funcionar. ¿Por qué? Porque las personas jugaron tanto que las monedas se atoraron.”³⁹Tres años mas tarde Atari, introduce una versión para la casa de Pong.

Atari también introdujo el Atari 2600 (1977), esta consola presentaba, juegos intercambiables en forma de cartuchos, un control en forma de joystick (palanca), una forma de cambiar los ajustes de cada juego para seleccionar la dificultad. La competencia de Atari llegó dos años después, con el Intellivision de la compañía Mattel, con gráficos ligeramente superiores y con un mejor control.

Gracias a un pedazo faltante de pizza le llega la inspiración a Toru Iwatani, empleado de Capcom, crea Pac-man en Julio de 1980. En 1981 otro personaje aparecería en los arcade con el título de Donkey Kong de la compañía Nintendo, en la que su personaje principal Jumpman, mejor conocido como Mario, creado por Shigeru Miyamoto, ganaría la fama mundial.

En 1985 Nintendo se abriría paso por el mercado de las consolas caseras con su Famicom, conocido en países del oeste como Nintendo Entertainment System o NES. Luego popularizaron otro tipo de juego, el portátil con el Gameboy en 1989.

A principios de los años 90 las videoconsolas dieron un importante salto técnico gracias a la competición de la llamada "generación de 16 bits" compuesta por la Mega Driveo Genesis de Sega, la Super Nintendo Entertainmet de Nintendo, la PC Engine de NEC, conocida como Turbografx en occidente y la CPS Changer de (Capcom).

En 1993, se crea un sistema de clasificación de los videojuegos, el causante fue la controversia discutidas por el congreso de los Estados Unidos por el juego de Mortal Kombat donde se muestran peleas brutales y sangrientas.

³⁹ <http://www.museumofplay.org/icheg-game-history/timeline/> (2014-08-23)

“Rápidamente los videojuegos en 3D fueron ocupando un importante lugar en el mercado, principalmente gracias a la llamada "generación de 32 bits" en las videoconsolas: Sony PlayStation y Sega Saturn (principalmente en Japón); y la “generación de 64 bits” en las videoconsolas: Nintendo 64 y Atari jaguar. En cuanto a los ordenadores, se crearon las aceleradoras 3D.”⁴⁰

En el nuevo milenio aparecieron nuevas consolas, el Play Station 2 de Sony, seguido por el Xbox de Microsoft y Gamecube de Nintendo, dejando atrás a compañías como Sega, que ahora se dedicaría exclusivamente al desarrollo de software para las demás consolas. Entró la era digital donde gracias al servicio de Steam desarrollado por Valve, los jugadores de PC ahora ya pueden descargar, actualizar y jugar videojuegos desde una plataforma de distribución digital.

En el 2005 Microsoft, lanza su segunda consola llamada Xbox 360, siendo el pionera en una nueva generación de los videojuegos, dando paso a la era HD de los videojuegos y mejorando la experiencia en el Xbox Live, multi jugador en línea que había estado presente en su pasada generación. Un año después Nintendo, apostó por una nueva forma de jugar con el Wii, donde hizo de los controles sensibles al movimiento, haciendo que los jugadores muevan el control, atrayendo incluso a personas que no eran muy afines a los videojuegos.

Los Juegos Masivos en Linea (MMO Massive Multiplayer Online) donde se crean mundos gigantes, en los que los jugadores toman el papel de un personaje y en los jugadores hacen relaciones con los demás jugadores en el mundo, toman popularidad con el juego de World of Warcraft, que tiene para el 2008 mas de 10 millones de usuarios mundialmente.

⁴⁰ <http://www.fib.upc.edu/retro-informatica/historia/videojocs.html> (2014-08-23)

Los juegos en las redes sociales como Angry Birds aparecen, hacen popular el género “millones de personas, quienes no se consideraban gamers ahora se la pasan horas jugando en nuevas plataformas como Facebook o el iPhone.”⁴¹

Para el 2010 la fiebre por los juegos independientes (o Indies) está comenzando a crecer, por su increíble creatividad y por su valentía para romper los moldes convencionales en los videojuegos. Juegos como Minecraft, FEZ, Limbo, Braid y Super Meat Boy, creado por micro equipos que llegan a competir, en cuanto a la calidad, con los juegos comerciales.

En el 2013 empezó la siguiente generación de videojuegos con el Xbox One de Microsoft, Play Station 4 de Sony y Wii U de Nintendo, lo nuevo con esta generación de consolas, es que ya no sólo se vuelven un para jugar, se han convertido en todo un centro de entretenimiento, donde puedes ver películas, actualizar tus redes sociales, escuchar música y hasta ver televisión en vivo.

Elementos del videojuego.

Los videojuegos son un medio que combinan varios recursos para hacer esta experiencia tan única. En ellos encontramos cuatro elementos primordiales: lo visual, audio, la historia y el gameplay.

Los visuales, es todo lo que se ve en el videojuego, o que se percibe con la vista. La dirección de arte, los escenarios donde el personaje interactúa con su entorno, las porciones de video pre renderizado, imágenes fijas, los menús (principales, secundarios y de pausa o inventarios dependiendo del videojuego y del género), diálogos en forma texto, comandos, ayuda, información primordial como la “vida”, stamina (la energía del personaje), las herramientas, puntaje, armas y munición, un sistema de navegación, etc.

⁴¹ <http://www.museumofplay.org/icheg-game-history/timeline/> (2014-08-24)



Ilustración 12. Los elementos visuales en un juego. The Legend of Zelda NES.1987, Nintendo.

El audio es todo lo que se escucha, desde la música en fondo, los efectos de sonido, sonidos que ayudan como para ilustrar algo auxiliando lo visual (que se encuentra un artefacto, que tu vida está muy baja, etc.) y los diálogos de los personajes.

La historia, son los eventos que transcurren en el juego, ya sea que el jugador afecte el resultado, por medio de sus acciones o decisiones o que sea una historia lineal ya establecida por los escritores y desarrolladores del videojuego.

El usuario toma el papel y control de una facción, personajes o en muchos caso de uno solo. En este último hay tres formas de presentarlo, (muy similar a los tipos de narración en la literatura) los juegos en primera, segunda y tercera persona.

La primera persona tiene mas inmersión que los otros tres modos, mostrándote el punto de vista del personaje el cuál el jugador controla. La segunda persona es cuando el personaje del jugador está siendo visto por alguien ajeno a él. Y por último la de la tercera persona, es el más usado en el género de aventuras, pues

permite ver el personaje de pies y cabeza, con la cámara o visión del jugador a sus espaldas permitiendo ver lo que está la frente del personaje y lo que está alrededor.

El personaje que controla el jugador puede ser alguien con características y personalidad ya predeterminadas, un avatar sin personalidad o rostro para que el jugador tome su lugar o un personaje que el jugador puede personalizar sus habilidades, su físico, personalidad e incluso raza.

La historia en los videojuegos es muy diferente a otros medios pues ofrece una ventaja, la gran inmersión que puede lograr al hacer casi literalmente al jugador parte del conflicto, nosotros como jugadores “hacemos las decisiones. Nosotros llegamos a afectar el resultado de la historia. Nosotros somos los que hacen las decisiones. Eso es lo que lo aparta de otros medios para contar historias y es la razón principal por la cual se puede hacer una mejor historia”⁴².

El *gameplay* es el nombre en inglés que se le da a la forma de jugar y al tipo de juego, es lo que hace que se mueva nuestro personaje para navegar y lo que hace que el jugador tome acciones en el mundo que habita el personaje. Este *gameplay* puede variar dependiendo del género:

Aventuras. Son los juegos donde se tienen que descubrir misterios y pistas para avanzar la historia. El jugador tiene que resolver rompecabezas y pruebas de inteligencia.

Plataformas. Es donde el jugador tiene que moverse de plataforma en plataforma y pasar por varios enemigos para avanzar el nivel.

Deportivos. Son los juegos que tienen que ver con algún deporte, donde se simula estar dentro de un partido o juego, ya sea controlando un solo jugador o varios.

⁴² <http://tay.kotaku.com/what-is-a-video-game-1573864350> (2014-08-25)

Estrategia. En estos juegos el usuario desde una vista de general del escenario completo, controla y coordina diversas acciones de un grupo de personajes para lograr un fin concreto.

RPG (Role Playing Game) o de Rol. En estos el usuario toma el control de un personaje y conforme va avanzando la historia el personaje va mejorando y ganando nuevas habilidades. El jugador también tiene mas libertad de moldear la historia en el juego.

Simulación. Estos juegos básicamente son los que simulan actividades que podemos hacer en la vida real como pilotear un avión, manejar un coche, o construir una ciudad, entre otras.

1.3 Transmedia.

Los Narratólogos ya del siglo XXI estudian las historias que se expresan en relatos orales, novelas, cuentos, largometrajes, series televisivas, cómics y videojuegos. Jerome Brunner (Psicólogo y pedagogo estadounidense) identifica dos formas en la que los seres humanos le damos sentido la vida: una que es la lógico formal, que es basada en argumentos, y la otra es la narrativa que está fundada en relatos.

A nosotros como seres humanos desde el principio de los tiempos nos han contado historias, para entretenernos o enseñarnos algo. Como dice Carlos Scolari, en su libro *Narrativas transmedia: Cuando todos los medios cuentan*, los seres humanos “más que Homo sapiens somos Homo fabulators. A los humanos nos encanta escuchar, ver y vivir relatos.”⁴³ Y de eso se trata la transmedia, de

⁴³ SCOLARI, Carlos Alberto. **NARRATIVAS TRANSMEDIA.** DEUSTO. España. 2013. Versión Kindle. Introducción, Sección 2, Para. 2.

vivir los relatos en diferentes medios, de ser inmersos y sentirnos parte de la historia que nos brindan.

Narrativas Transmedia.

Hemos visto productos de la transmedia y tal vez no nos habíamos dado cuenta. Cuando prendemos la tele y vemos una serie, luego nos enteramos que esa serie tendrá una secuela pero en forma de cómic, en la cual sale un personaje que tendrá su propia película y también es el favorito de los fans y ellos hacen un blog especial dedicado al personaje. Esto es a grandes rasgos de lo que tratan las narrativas transmedia.

Las narrativas transmedia “son una particular forma narrativa que se expande a través de diferentes sistemas de significación (verbal, icónico, audiovisual, interactivo, etc.) y medios (cine, cómic, televisión, videojuegos, teatro, etc.).”⁴⁴

Henry Jenkins (investigador de medios y culturas populares, profesor en la Annenberg School for Communication & Journalism en la University of Southern California) en el año del 2003, con un artículo para Technology Review, la revista del Massachusetts Institute of Technology (MIT), introdujo el concepto de las narrativas transmedia cuando dijo: “hemos entrado a una nueva era de convergencia de medios que vuelve inevitable el flujo de contenidos a través de múltiples canales”. En la actualidad nos hemos vuelto consumidores, somos “cazadores y recolectores de información” que nos gusta hacernos inmersos en la industria, crearnos una biografía de nuestros personajes favoritos y hacer conexiones entre tantos productos dentro de la franquicia.

En la construcción de este universo narrativo, cada medio debe hacer un aporte en lo mejor que puede hacer, explica Jenkins: “una historia puede ser introducida en un largometraje, expandirse en la televisión, novelas y cómic, y este mundo

⁴⁴ IBIDEM. Cap. 1, Sección 1, Para. 5

puede ser explorado y vivido a través de un videojuego”, aunque cada franquicia debe permitir el consumo autónomo de cada uno de estos medios, es decir si tomas el videojuego la historia se debería entender por si sola, sin tener que haber visto la película u otro producto.

Como habíamos mencionando las narrativas transmedia, no sólo se limitan a lo que los autores nos dan, incluso los consumidores podemos volvernos productores de narrativas transmedia. Es aquí cuando los consumidores se vuelven, como explica Alvin Toffler futurólogo y escritor estadounidense, en *prosumidores* (productores + consumidores), es decir cuando estos fans crean un blogs, arte, parodias, *fan-fiction* (historias hechas por fans relacionadas con la franquicia), entre otras. Esto no sucedía en las audiencias de hace algunos años, cuando alguien sentía amor/cariño por una serie o película, se conformaban simplemente consumiendo ese producto que le daban o haciendo un club de fans, el papel del pro-sumidor ha surgido gracias a las facilidades que le otorgan el internet y otros medios digitales.

Existen distintas opiniones acerca de las adaptaciones, si son o no productos transmedia. En un sentido las narrativas transmedia por definición deben de expandir la historia a través de varios medios, pero no reutilizar el contenido entre estos, y por lo tanto las adaptaciones no aportan nada nuevo al mundo, simplemente lo traducen a otro medio. Pero Carlos Scolari, menciona que hay casos donde las adaptaciones llegan a expandir la historia adaptada. Él menciona el caso de la película *Las Aventuras de Tin Tin: El secreto del unicornio*, de Steven Spielberg y Peter Jackson, en donde la historia que se nos presenta es una combinación de tres cómics de Hergé (*El Cangrejo de pinzas de oro*, *El secreto del unicornio* y *El tesoro de Rackham Rojo*), la película presenta eventos, roles de personajes y personajes que no están presentes en ninguna de las tres historias anteriores. En casos como el anterior se puede decir que existe expansión y por lo tanto contaría como una narrativa transmedia .

Identikit de las Narrativas Transmedia

Henry Jenkins en su blog *Confession of an Aca Fan*, escribe un post de dos partes titulado *The revenge of the Origami Unicorn*, en donde identifica siete principios básicos de las Narrativas Transmedia:

- 1) Expansión vs. Profundidad. La expansión es cuando llega una narrativa en forma viral en diversas redes sociales. La profundidad es la búsqueda dentro de la audiencia para encontrar a sus seguidores apasionados, los que difundirán y ampliarán.
- 2) Continuidad vs. Multiplicidad. La continuidad se refiere a cuando se crean estos mundos narrativos, debe haber coherencia en estos mundos ficticios para que los fanáticos sientan que vale la pena seguir esa historia que se está contando, por ejemplo, Sherlock Holmes no importa si está en una novela, serie, película o videojuego, Sherlock Holmes como personaje debe comportarse de la misma manera. Y la multiplicidad, que es lo que complementa la continuidad, es poner la historia en algo aparentemente incoherente, por ejemplo, podemos ver a Sherlock Holmes resolviendo crímenes pero en el Londres moderno.
- 3) Inmersión vs. Extraibilidad. Los medios tienen la característica ya en ellos de tener inmersos al público en sus narrativas, sobre todo en los videojuegos donde el jugador toma el papel del personaje principal y vive la historia de una manera interactiva. La extraibilidad es cuando se extraen elementos de las historias (como por ejemplo, el mercado de los juguetes, disfraces, réplicas, estatuillas, etc).
- 4) Construcción de mundos. Estas narrativas proponen un mundo con sus propias reglas, lo cual requiere de la “suspensión de la incredulidad” (cuando el público suspende su lado crítico, al no pensar en las inconsistencias en la obra para volverse inmerso en la historia) del espectador, Umberto Eco decía que los mundos “deben de estar

amueblados”, por ejemplo, sabemos que en el universo de Superman existió un planeta llamado Kriptón, de la cual proviene la piedra *kriptonita* y que al mismo tiempo Superman se vuelve vulnerable al estar cerca de esta piedra. Estos pequeños detalles forman parte del mundo narrativo y por consecuencia también del conocimiento del fanático.

- 5) Serialidad. Las narrativas transmedia no cuentan una historia de la manera tradicional (donde la historia es contada través de un solo medio), en este caso la historia se reparte en pedazos por los diferentes medios.
- 6) Subjetividad. Las narrativas transmedia sirven para explorar aún mas los mundos que se nos presentan para profundizar la historia de un personaje secundario, presentarnos de una manera más clara la línea de tiempo de la historia o ahondar en detalles de cierto evento.
- 7) Realización. Los fans son cómplices en las narrativas transmedia, al promover las historias y también en cuanto se convierten en *pro-sumidores*.

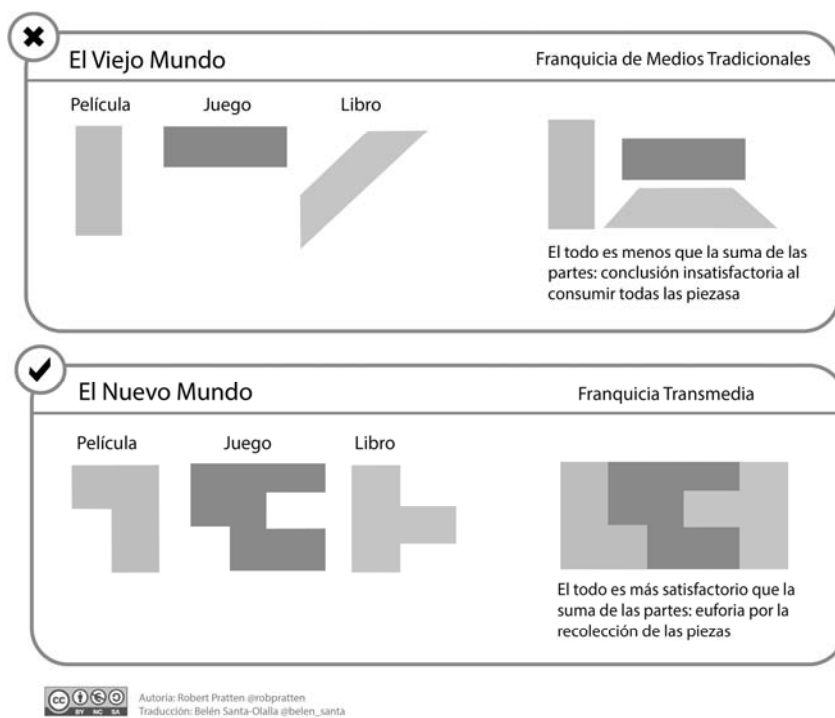


Ilustración 13 El viejo mundo y el nuevo mundo según Robert Pratten. 2011.

Conceptos de las Narrativas Transmedia.

Dentro de las Narrativas Transmedia existen varios conceptos, de los cuales mencionaremos algunos:

Cross Media: según Jak Bouman, experto en medios digitales, se define a partir de 4 puntos:⁴⁵

- 1) La producción comprende más de un medio y todos se apoyan entre sí a partir de sus posibilidades específicas.
- 2) Es una producción integrada.

⁴⁵ IBIDEM. Cap. 1, Sección 2, Para. 4.

- 3) Los contenidos se distribuyen y son accesibles a través de una gama de dispositivos como ordenadores personales, teléfonos móviles, televisión, etc.
- 4) El uso de más de un medio debe servir de soporte.

Plataformas Múltiples: Espen Young de la Universidad de Oslo, dice que este concepto tiende a focalizarse en la tecnología digital, como la proveedora de un diseño que incorpora varios medios (audiovisuales, textual, etc.), plataformas (blogs, chat, redes sociales, grupos de discusión, etc.) o sistemas de software (Linux, Windows, iOS, Android, .jpeg, .gif, etc.), agregando a estas plataformas digitales otros medios como televisión, radio, teléfono.

Transmedial Worlds (Mundos transmediales): Lisbeth Klastrup y Susana Pajares Tosca, dos expertas en videojuegos de la IT University Copenhagen, definen este concepto como “sistemas de contenido abstracto de contenido a partir de los cuales un repertorio de historias de ficción y personajes puede ser actualizado o derivado hacia una variedad de formas mediáticas”. Esto es que en el mundo de la transmedia los creadores como el público comparten el mismo universo narrativo, y estos universos pueden tener orígenes en cualquier medio.

Spin off: se le considera como tal cuando un personaje secundario de una historia, se llega a independizar y se convierte en una historia proveniente de la principal. Por ejemplo, en la popular serie de *Breaking Bad*, conocimos a Saul Goodman, un abogado que ayuda a Walter White y Jesse Pinkman (los personajes principales) con la producción de metanfetamina y asuntos legales, y ahora se ha anunciado que Saul Goodman tendrá su propia serie llamada *Better call Saul*, situado varios años de que se topara con Walter y Jesse.

CAPÍTULO II

HACE MUCHO TIEMPO EN UNA GALAXIA MUY, MUY LEJANA...

2.1 George Lucas.

El creador de una de las franquicias más importantes en la cultura pop, uno de los cineastas más influyentes del último siglo, la mente detrás de los mundos que han captado la imaginación de su audiencia, fans y compañeros cineastas con la saga de *Star Wars* e *Indiana Jones*. Aunque en su tiempo fue alabado y amado por los fanáticos de *Star Wars* y críticos por igual, en estos tiempos ha tenido una reputación no tan favorable por los famosos cambios que ha hecho en las diversas versiones de la trilogía original y por las infames precuelas.

Autos y Rock n' Roll.

George Walton Lucas, Jr. nació el 14 de mayo de 1944 en Modesto, California. Su padre George Sr. y Dorothy, eran dueños de una papelería en los suburbios de Modesto, luego en los últimos años de la década de los 50's George, sus padres y sus tres hermanos se mudan a las afueras de la ciudad a un pequeño rancho de 13 hectáreas, aquí es donde los gustos de Lucas se expanden a las historietas, dramas radiofónicos, seriales en el sábado por la mañana donde veía *Adventure Theater* (programa donde se transmitía los seriales de los años 30's como *Flash Gordon*), westerns televisivos, autos y rock n' roll, que servirían como inspiración para su carrera en el cine.

En su adolescencia George tenía el sueño de convertirse en piloto de autos, a los 15 años toma mucho interés en los automóviles, cuenta Lucas "una vez que cumplí 16, conseguí mi licencia y realmente podía manejar, en las calles, y me perdía mientras manejaba, de ese punto en adelante, los autos eran todo para mí". En junio de 1962, tres días después de su graduación de secundaria, George

estrelló su Fiat Bianchina camino a su casa, pasó dos semanas en cuidados intensivos en Modesto City Hospital. Esta mala experiencia, transforma a Lucas, creándole una nueva visión de la vida y terminando su ambición de convertirse en piloto. Después de recuperarse se inscribe en Modesto Junior College para estudiar psicología, antropología y filosofía.

En 1964, el padre de Lucas le compra una cámara de 35mm para alentar su interés en la fotografía, luego George Lucas entra a la *University of Southern California* (USC) donde estudia cine y televisión.

El Cineasta.

Como estudiante de la USC, George Lucas realizó varios filmes, como *Five, Four, Three* (1965) “una sátira de la realización de una “beach movie”, realizada con la colaboración de compañeros de la USC Randal Kleiser y Christopher Lewis”⁴⁶, y también *Look at Life* (1965) que es “un montaje rápido de imágenes de la revista LIFE, que le valió a Lucas un gran número de premios en varios festivales de cine”⁴⁷.

El cortometraje más famoso de Lucas es *Electronic Labyrinth: THX1148 4EB* (1967), donde Lucas “retrata un sombrío, monótono futuro donde las emociones están prohibidas”⁴⁸, donde vemos como 1138, una de las personas que viven en esta sociedad, escapa a la libertad. Este cortometraje le valió a George Lucas varios reconocimientos, el reconocimiento de la USC, que le otorgó la Samuel Warner Memorial Scholarship, el cual lo dejaba entrar a los estudios de Warner Bros., en donde visitaría el set de grabación del filme *Finian's Rainbow*, (en esta visita Lucas conoce al director de ese filme Francis Ford Coppola) y gana el primer

⁴⁶ HIDALGO, Pablo / WALLACE, Daniel / WINDHAM, Ryder. **STAR WARS YEAR BY YEAR: A VISUAL CHRONICLE**. DK Publishing. EUA. 2010. Pág. 19.

⁴⁷ IDEM.

⁴⁸ IDEM.

lugar en la categoría de drama en el *1967-1968 National Student Film Festival*, donde el juez y director del festival Irvin Kershner dijo estar “muy impresionado” por el cortometraje del joven George Lucas.



Ilustración 14 *Electronic Labyrinth: THX1138 4EB*. Escrita y Dirigida por George Lucas.

Después de la visita a Warner Bros. Lucas y Coppola hacen una amistad y los dos crean una productora juntos, la *American Zoetrope* en 1969; Coppola convenció a los ejecutivos de Warner Bros. para que le prestara a su nueva productora 300,000 USD para la realización del primer largometraje de la productora y también con la cual George Lucas dirigiría su obra prima *THX 1138*, basado en su cortometraje que había realizado como estudiante, la cual entra en producción en el 22 de septiembre del 69. En noviembre de 1970, Coppola les muestra el filme *THX 1138* a los ejecutivos de Warner Bros., los cuales estaban molestos, pues no era la película que les habían prometido, aparte de que “no sabían como promoverla ni venderla”. Warner Bros. demanda los 300 mil dólares que le había prestado a la productora *American Zoetrope*. Este evento se le conoce como “Jueves Negro” dentro de la productora, obligando a Coppola a aceptar trabajo como director de la película *The Godfather*, para pagar su deuda a Warner Bros. y a Lucas a crear su propia productora *Lucasfilm Ltd.*

El 11 de marzo de 1971, se estrena *THX 1138*, pero no como lo hubiera deseado Lucas, “Warner Bros. le quita el filme y asignó a un empleado de la Warner Bros.

Rudi Fehr para editarlo. Fehr corta cinco minutos de THX 1138 sin razón aparente”⁴⁹.



Ilustración 15 Poster de la opera prima de George Lucas *THX 1138*.

A partir de esta mala experiencia George Lucas se distancia de Hollywood y lo motiva a siempre tener control total de su obra, dice George Lucas “No tiene sentido... Si fuera cinco minutos mas corta o más larga, no cambié la película en lo absoluto... Ese es el nivel de inteligencia en lo que estaba pasando”.

En diciembre 28 de 1971, Lucasfilm y United Artists hacen un trato financiero para que Lucas escriba el guión de lo que sería su segunda película, *American Graffiti* y a desarrollar la idea de una “ópera espacial”, filme que aún no tenía título, pero Lucas se referiría a ella como *The Star Wars*.

⁴⁹ IBIDEM Pág. 23.



Ilustración 16 Poster de *American Graffiti*.

En 1973, se estrena *American Graffiti*, un filme pseudo autobiográfico, donde vemos a Lucas tomando inspiración de su adolescencia y su pasión por los motores, al igual que un retrato nostálgico del Estados Unidos de la década de los 60's. Lucas quería hacer una película "cálida" a comparación de *THX 1138*, quería lograr un estilo a la documental, donde al transcurso de una noche, nos presentaba la interacción de varios personajes. *American Graffiti* lanzó las carreras de varios jóvenes actores como Ron Howard, Richard Dreyfuss, y Harrison Ford. "La película, con un presupuesto de \$780,000 USD, ganó \$50 millones en la taquilla. Fue nominada a cinco categorías en los Premios de la Academia de ese año, incluyendo Mejor Película, Mejor Guión y Mejor Director para Lucas"⁵⁰.

George Lucas crea su propio estudio de efectos especiales llamado *Industrial Light & Magic* (ILM), empleando a John Dykstra, Richard Alexander, Richard Edlund y Grant McCune. El nombre *Industrial Light & Magic* viene porque cuenta

⁵⁰ <http://www.biography.com/people/george-lucas-9388168#early-life> (2014-09-03)

Lucas “Estábamos sentados en un parque industrial y usando luz para crear magia”. Y en Julio del mismo año se estaba buscando a un director de sonido para el filme, “alguien que imagine e implemente un soundtrack creativo que iguale las visuales revolucionarias que planeaban para la película de ciencia ficción de aventuras de bajo presupuesto llamada “Star Wars”.⁵¹ Esta persona fue Ben Burtt con quien empezó la compañía *Sprocket System*, luego llamada *Skywalker Sound*. Estas dos compañías de efectos visuales y diseño de sonido, ayudarían a que George Lucas tuviera más control en el producto terminado.



Ilustración 17 Logos de ILM y Skywalker Sound respectivamente.

En 1977 se estrena *Star Wars*, la tercera película de Lucas a la que le siguieron dos secuelas *The Empire Strikes Back* (1980) y *Return of the Jedi* (1983), las cuales no dirigiría Lucas, pero si estaría involucrado como productor ejecutivo y en la historia. Más adelante hablaremos en detalle de estos tres filmes.

Al mismo tiempo que se desarrollan las películas de Star Wars, George Lucas (como escritor) junto con Steven Spielberg (como director) empiezan la producción de un nuevo filme, inspirado en las películas de aventuras de los 50's como *Secret of the Incas* (1954) y por Sean Connery en su papel como el agente 007 James Bond. El filme trata sobre un profesor de historia, caza tesoros, rudo, pero humorístico llamado Indiana Jones, y la película *Indiana Jones and the Raiders of*

⁵¹ http://www.skysound.com/about_history.html (2014-09-03)

the Lost Ark, en el papel principal se encontraba Harrison Ford, quien también tiene un papel como el contrabandista de corazón de oro Han Solo en la trilogía original de Star Wars. Dado el éxito en la taquilla del filme se hicieron dos secuelas: *Indiana Jones and the Temple of Doom* (1984) e *Indiana Jones and the Last Crusade* (1989), donde también Spielberg dirigiría y George Lucas escribiría la historia así como produciría estas últimas.

Después de terminar las películas de Indiana Jones, Lucas prepararía las precuelas de la serie de Star Wars, las cuales cuentan la historia de cómo Anakin Skywalker y su eventual caída al lado oscuro de la fuerza en una nueva trilogía, *Star Wars Episode I: The Phantom Menace* (1999), *Episode II: Attack of the Clones* (2002) y *Episode III: Revenge of the Sith* (2005). Al igual que la trilogía original, hablaremos de estas películas a detalle más adelante.

Después de realizar a las precuelas, Lucas y Spielberg regresaron a Indiana Jones, en su cuarta y última película *Indiana Jones and the Crystal Skull* (2008). Steven Spielberg siguió como director, George Lucas como uno de los dos escritores y productor, y Harrison Ford repitiendo su parte como Indiana Jones.

En el 2012 sirvió como productor en filme llamado *Red Tails*, que trata sobre un escuadrón de pilotos de la Segunda Guerra Mundial formados por afroamericanos protagonizado por Cuba Gooding Jr., Terrance Howard, Nate Parker y David Oyelowo. Luego de este filme, Lucas decidió alejarse de las grandes películas comerciales, para enfocarse en proyectos más pequeños y personales. En octubre de este mismo año George Lucas vende su compañía Lucasfilm a Disney, dándole a Disney los derechos de la franquicia de Star Wars.

2.2 La Trilogía Original.

2.2.1 The Star Wars.

SINOPSIS: “La princesa Leia, líder del movimiento rebelde que desea reinstaurar la República en la galaxia en los tiempos ominosos del Imperio, es capturada por las Fuerzas Imperiales, capitaneadas por el implacable Darth Vader, el sirviente más fiel del Emperador. El intrépido y joven Luke Skywalker, ayudado por Han Solo, capitán de la nave espacial "El Halcón Milenario", y los androides, R2D2 y C3PO, serán los encargados de luchar contra el enemigo e intentar rescatar a la princesa para volver a instaurar la justicia en el seno de la galaxia”⁵².

La película de Star Wars, empezó con la inquietud que tenía George Lucas de hacer una adaptación de los viejos seriales de Flash Gordon, empezando a pensar que pasaría si alguien los realizara con calidad, también pensaba que a los niños les gustaría ver este tipo de aventuras, la combinación de lo anterior y su gusto personal en las películas de aventuras para escapismo, lo dirigieron a querer realizar su propia opera espacial.

Lucas quiso conseguir los derechos para hacer una adaptación de Flash Gordon, cuando se acercó a la *King Features Syndicate*, dueños de la tira cómica, “pero King Features quiere 80 por ciento de las ganancias y a Federico Fellini para dirigir el proyecto”.⁵³ Cosa que motivo a Lucas a empezar su historia espacial desde cero.

En 1973, George escribe una idea de dos cuartillas titulada *Journal of the Whills*, refiriéndose a un *Jedi-Bendu* llamado Mace Windy y C.J. Thorpe un aprendiz padawan. Más adelante, en mayo del mismo año terminaría un resumen de diez páginas al cual tituló *The Star Wars*. Lucas enseña este resumen a *United Artists* y *Universal*, pero ninguno de los dos estudios lo quiso. Fue en Junio cuando George Lucas conoció a Alan Ladd Jr. (vicepresidente por los asuntos creativos de la *Twentieth Century Fox*), quien después de haber visto *American Graffiti* (que aún

⁵² <http://www.filmaffinity.com/es/film712041.html> (2014-09-22)

⁵³ HIDALGO, Pablo / WALLACE, Daniel / WINDHAM, Ryder. **STAR WARS YEAR BY YEAR: A VISUAL CHRONICLE**. DK Publishing. EUA. 2010. Pág. 28.

no había sido estrenada al público), quedó impresionado. Ladd organiza una junta con Lucas quien le cuenta sobre Star Wars, y asegura un trato con la *Twentieth Century Fox*. En agosto 20, Lucas firma un contrato con Fox para escribir y dirigir *The Star Wars*, cabe destacar que ninguno de los ejecutivos en Fox confiaba en el proyecto, excepto por Ladd.

En Mayo de 1974, termina el borrador para *The Star Wars*, donde ya se ve la historia de los Jedi vs. los Sith, donde se ve también un Han Solo, Princesa Leia, a C3PO y R2D2.

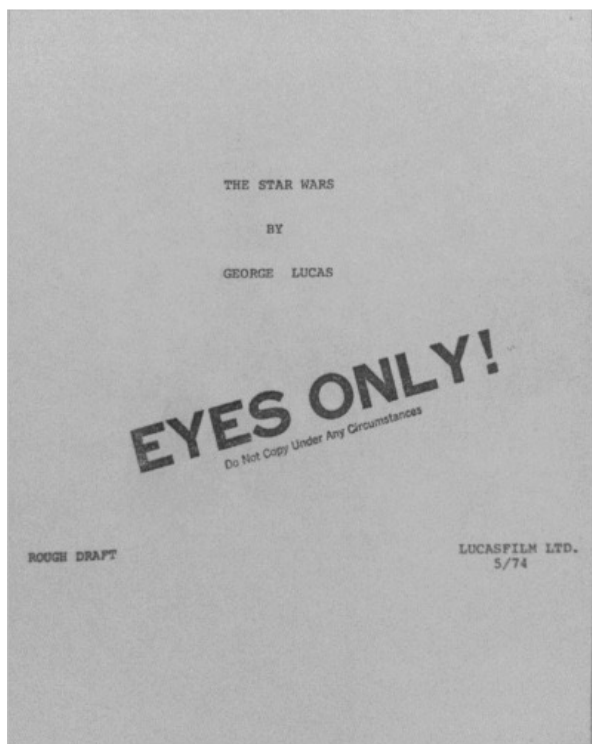


Ilustración 18 El borrador de *The Star Wars*, por George Lucas

En noviembre de 1974, George Lucas contrata a Colin Cantwell un modelista (que trabajó para filmes como *2001: Space Odyssey* en 1968 y *The Andromeda Strain* en 1971) y el artista conceptual Ralph McQuarrie, para trabajar en *The Star Wars*. Cantwell haría los modelos para las naves espaciales y luego McQuarrie las incorporaría a sus pinturas de personajes y ambientes. En las palabras del artista conceptual Ralph McQuarrie, dijo que trabajar con Lucas fue estimulante, porque

la historia del filme “no está situada en el tiempo. Esto me da un sentido de bastante liberación. Con esta clase de libertad, el trabajo del ilustrador es muy divertido”.



Ilustración 19 *Laser Duel* por Ralph McQuarrie. Presenta a Darth Vader en una nave rebelde.

Lucas conoce al compositor John Williams, luego de decirle a Steven Spielberg que el “estaba considerando un soundtrack clásico, romántico para *The Star Wars*”⁵⁴. John Williams ya había hecho trabajo con Spielberg en *The Sugarland Express* (1974) y *Jaws* (1975)

En agosto del 75, Lucas hace su tercer borrador esta vez titulado *The Star Wars: From the Adventures of Luke Starkiller*, donde vemos ya al General Ben Kenobi, y a Luke Starkiller quien es un personaje solitario cuyo padre fue un Jedi.

En septiembre de 1975 empieza la búsqueda de actores para el filme, del casting europeo se eligen: Anthony Daniels (C3PO), Kenny Baker (R2D2), David Prowse (Darth Vader) y Peter Mayhem (Chewbacca). Lucas siendo fan de los filmes de Kurosawa quería al actor Toshirô Mifune para el papel de Ben Kenobi, pero una

⁵⁴ IBIDEM Pág. 41.

copia del guión llega al actor inglés Alec Guinness quien “se encuentra emocionado a pesar de que el género de sci-fi es una nueva dirección para él”⁵⁵; Alec Guinness ve el potencial en Star Wars y firma un contrato para recibir el 2% de las ganancias netas. En diciembre del mismo año se eligen los tres papeles principales, Carrie Fisher interpretaría a la Princesa Leia, Mark Hamill como Luke Starkiller y Harrison Ford como Han Solo.

En 1976, pese a problemas con Fox, quienes no tienen fe en el proyecto, Lucas logra conseguir los derechos a las secuelas, concesión de las licencias y la comercialización de The Star Wars.

Lucas escribe el cuarto guión titulado *The Adventures of Luke Starkiller as taken from the “Journal of Whills”*, con algunos cambios en la historia, a partir de este guión George Lucas continuaría escribiendo conforme va el rodaje. Durante la filmación cambiaría el nombre de *The Star Wars* a simplemente *Star Wars* y el nombre de Luke Starkiller al de Luke Skywalker.

Hablando del rodaje, el de Star Wars es el más difícil de la carrera de George Lucas. En el set de rodaje, en el desierto de Tunisia, el cual pasaba por el planeta desértico Tatooine, es golpeado por la primera tormenta de invierno en 50 años. Otro gran problema que se tuvo, el 1º de agosto de 1976, cuando “Lucas regresó a ILM para darse cuenta que ellos habían gastado la mitad del presupuesto y sólo tenían una escena filmada. Faltaban 360 escenas de efectos para filmar, y sólo faltaban ocho meses. Volando de vuelta de ILM, Lucas experimentó dolores severos en el pecho, y procede a ir a un hospital luego de aterrizar en la Bay Area (San Francisco), donde se queda una noche. Al siguiente día sale de hospital después de que los doctores le dijeran que no había tenido un ataque cardíaco”.⁵⁶ Después de este pequeño incidente, el equipo de ILM se hace de mucha más experiencia, hasta llegar a innovar con nuevas técnicas, luego de tener ayuda de

⁵⁵ IBIDEM Pág. 43.

⁵⁶ IBIDEM Pág. 49.

casas de efectos especiales externas y un gran número de empleados trabajando hasta 16 horas en turnos y durmiendo en la oficina, ILM logra entregar los efectos especiales en tiempo.



Ilustración 20 Primer Poster promocional de *Star Wars*.

En 1977, el 1º de mayo, se hace una función especial, aunque la edición de audio no estaba completa, a la audiencia le encantó. En mayo 25 de 1977 se estrena *Star Wars* hecha con 11 millones de dólares, fue un éxito en la taquilla ganando 513 millones en el mundo, durante su estreno.

En la quincuagésima entrega de los Premios Oscar, *Star Wars* estuvo nominado por (*los ganadores en **negritas**) :

Mejor Película: Gary Kurtz y George Lucas; Mejor Director: George Lucas; Mejor Actor de Reparto: Alec Guinness; Mejor Guión Original: George Lucas; **Mejor Música Original: John Williams; Mejor Edición: Marcia Lucas, Paul Hirsch, y Richard Chew; Mejores Efectos Especiales: John Stears, John Dycstra,**

Richard Edlund, Grant McCune y Robert Blalack; Mejor Diseño de Vestuario: John Mollo; Mejor Dirección de Arte: John Barry; Mejor Sonido: Don MacDougall, Ray West, Bob Minkler, Derek Ball; Premio por Logro Especial: Ben Burtt, por la creación de las voces de aliens , criaturas y robots.

2.2.2 The Empire Strikes Back.

SINOPSIS: “Tras un ataque sorpresa de las tropas imperiales a las bases camufladas de la alianza rebelde, Luke Skywalker, en compañía de R2D2, parte hacia el planeta Dagobah en busca de Yoda, el último maestro Jedi, para que le enseñe los secretos de la Fuerza. Mientras, Han Solo, la princesa Leia, Chewbacca, y C3PO esquivan a las fuerzas imperiales y piden refugio al antiguo propietario del Halcón Milenario, Lando Calrissian, en la ciudad minera de Bespin, donde les prepara una trampa urdida por Darth Vader.”⁵⁷



Ilustración 21 Poster promocional para *Star Wars: The Empire Strikes Back*.

⁵⁷ <http://www.filmaffinity.com/es/film605090.html> (2014-09-22)

En la revista *People* de Julio de 1977, en una entrevista con George Lucas, dijo estar cansado de dirigir, “porque no disfruto mucho ser el jefe. Pero si hago una secuela, seré productor ejecutivo”. Este mismo año Lucas termina la historia para la secuela de Star Wars, *The Empire Strikes Back*, luego contrata a Leigh Brackett para escribir el guión.

En febrero de 1978, Brackett termina el primer guión para la secuela que tituló *Star Wars sequel, from The Adventures of Luke Skywalker*, aunque la historia le fue fiel a la historia que había escrito Lucas, ella (Brackett) había hecho diálogo y acciones que eran inconstantes con la visión de Lucas. En marzo del mismo año fallece Leigh Brackett a causa de cáncer. Luego Lucas contrata a Lawrence Kasdan para pulir un segundo guión que había hecho Lucas, el guión de Brackett es descartado, pero su nombre aún aparecería en los créditos como escritora, porque a Lucas le agradaba y “ella estaba muy enferma cuando lo escribió y de verdad se esforzó”, dice Lucas.

Esta vez tal y como lo había dicho Lucas, buscó al director para este nuevo filme, después de considerar a varios potenciales directores, Lucas se decide por Ivan Kershner, que tenía 54 años en esa época, quien no había dirigido una película con gran cantidad de efectos especiales, Lucas siendo admirador de su trabajo. “Le dije a George que la única manera en la que iba a hacer este filme es si sentía que podía superar la primera. Él se rió y me dijo que por eso quería que la hiciera” dijo Kershner.

Uno de los nuevos personajes que se introduciría, el gran maestro Jedi Yoda, es un nuevo desafío para la producción de *The Empire Strikes Back*, y tenían varias opciones para crearlo en la pantalla, desde usar un mono, un niño, una persona de estatura pequeña y una marioneta. Ralph McQuarrie hizo el arte conceptual para este antiguo guerrero, para darle una idea al maquillista Stuart Freeborn, Lucas y el director Irvin Kershner aprobaron el diseño de Freeborn, que hizo de Yoda, inspirándose en su propio rostro y en el científico Albert Einstein. Luego de aprobar el diseño, el siguiente reto sería el construir la marioneta animatronic, para

eso llamaron a Jim Henson (creador de los *Muppets*) y a Frank Oz (quien operaba y daba su voz a personajes como el Cookie Monster, Miss Piggy y Fozzy Bear) para darle vida a Yoda.



Ilustración 22 Arte conceptual de Yoda por Ralph McQuarrie.



Ilustración 23 Marioneta final de Yoda.

Tal y como pasó en el rodaje de *Star Wars*, esta producción tuvo sus problemas. En el rodaje en locación en Noruega, tenían que filmar las escenas justo afuera del hotel para que las cámaras no se congelaran; luego de terminar rodaje en

locación, la producción se movió a *Elstree Studios*, en donde uno de los sets se incendia un día antes de empezar a filmar; en los sets usaba un aceite mineral calentado para crear interiores con humo, estos vapores enfermaron a todos; y John Barry diseñador de producción de tan sólo 43 años se colapsa en pleno rodaje, a causa de una rara forma de meningitis el 1º de Junio de 1979.

En noviembre de 1979, John Williams empieza la orquestación de la música para *The Empire Strikes Back*, como el rol que juega Darth Vader, es más grande que en el filme anterior, Williams se inspira para crear la pieza *The Imperial March*, para la canción tema del villano.

“En los primeros tres meses de 1980, ILM trabaja en tomas adicionales con efectos especiales. La discreción rodea la producción, con pocas personas sabiendo lo que los diálogos de James Earl Jones como Darth Vader revelarán.”⁵⁸ De esta última revelación, George Lucas tenía muchos reportes de filtrado de información por parte de algunos actores, lo cual empujó a Lucas a tener 2 finales, uno donde David Prowse (Darth Vader) decía “Obi-Wan mató a tu padre”, que después se doblaría a “Soy tu padre”. Sólo cinco personas en la producción sabían de esto: George Lucas, Irvin Kershner, Lawrence Kasdan, Mark Hamill y James Earl Jones, quien “fue informado durante las sesiones para el doblaje, y quien creía que Vader estaba mintiendo”⁵⁹. Este diálogo se convertiría en clásico y en una de las revelaciones más emblemáticas en la historia del cine.

Aunque las secuelas no tenían, ni siguen teniendo muy buena fama, George Lucas tenía mucha fe en este nuevo filme, en una entrevista para la revista *Empire* en marzo 13 de 1980, George Lucas dijo “Pienso que es una mejor película que la primera... Pero no tengo idea de lo que pensará el resto del mundo”. En su estreno en Mayo de 1980, en más de 127 cines, rompe 125 records para su día

⁵⁸ HIDALGO, Pablo / WALLACE, Daniel / WINDHAM, Ryder. **STAR WARS YEAR BY YEAR: A VISUAL CHRONICLE**. DK Publishing. EUA. 2010. Pág. 84.

⁵⁹ http://www.imdb.com/title/tt0080684/trivia?ref_=tt_trv_trv (2014-09-08)

de estreno. Para agosto del mismo año había ganado 145 millones de dólares en taquilla (su presupuesto era de 18 millones de dólares aprox.).

Empire Strikes Back fue nominado a cuatro premios en la quincuagésima tercera entrega de los Premios Oscar, los cuales son los siguientes:

(*los ganadores en **negritas**)

Mejor Sonido: Bill Varney, Steve Maslow, Gregg Landaker, Peter Sutton;
Premio por Logro Especial por los Efectos Visuales: Brian Johnson, Richard Edlund. Dennis Muren, Bruce Nicholson; Mejor Dirección de Arte- Decoración del Set: Norman Reynolds, Leslie Dilley, Alan Tomkins, Michael Ford. Mejor Música, Música Original: John Williams.

2.2.3 Revenge of the Jedi.

SINOPSIS: “Para ir a Tatooine y liberar a Han Solo, Luke Skywalker y la princesa Leia deben infiltrarse en la peligrosa guarida de Jabba the Hutt, el gángster más temido de la galaxia. Una vez reunidos, el equipo recluta a tribus de Ewoks para combatir a las fuerzas imperiales en los bosques de la luna de Endor. Mientras tanto, el Emperador y Darth Vader conspiran para atraer a Luke al lado oscuro, pero el joven está decidido a reavivar el espíritu del Jedi en su padre. La guerra civil galáctica termina con un último enfrentamiento entre las fuerzas rebeldes unificadas y una segunda Estrella de la Muerte, indefensa e incompleta, en una batalla que decidirá el destino de la galaxia”.⁶⁰

⁶⁰ <http://www.filmaffinity.com/es/film226172.html> (2014-09-22)

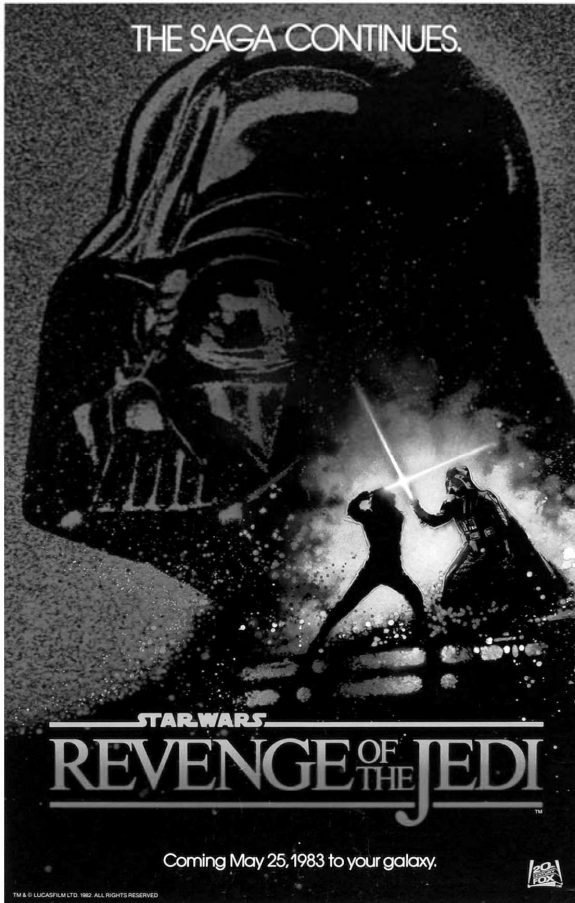


Ilustración 23 Poster promocional *Star Wars Revenge of the Jedi*.

El 20 de febrero Lucas termina el primer borrador para el tercer filme, y último de la trilogía original, al que le dio el título de *Revenge of the Jedi*. En mayo del mismo año, se anuncia el director para el filme, Richard Marquand, Lucas viendo un corte del filme de Marquand *Eye of the Needle*, queda muy impresionado porque Marquand entregó la película en tiempo y presupuesto.

“A él le gustó *Star Wars*. Él quería trabajar conmigo. Finalmente, es un cambio positivo en su carrera. Será catapultado a la categoría de mejores directores, y su salario se despegará”, dijo Lucas sobre el por qué contrató a Richard Marquand en una entrevista para la revista OMNI, en 1983.

La filmación empieza en enero de 1982 en los estudios *Pinewood* en Inglaterra. En esta nueva entrega se verán dos nuevas criaturas, una de ellas son los Ewoks,

habitantes de la luna forestal Endor, y otra es el mafioso intergaláctico Jabba the Hutt. Para Jabba the Hutt, aunque el equipo de Marvel ya lo habían retratado como un alienígena bípedo en los cómics basados en la saga, el equipo de ILM lo re-imagina como una gran marioneta animatronic en forma de larva, basado en el arte conceptual de Ralph McQuarrie y Nilo Rodis-Jamero.

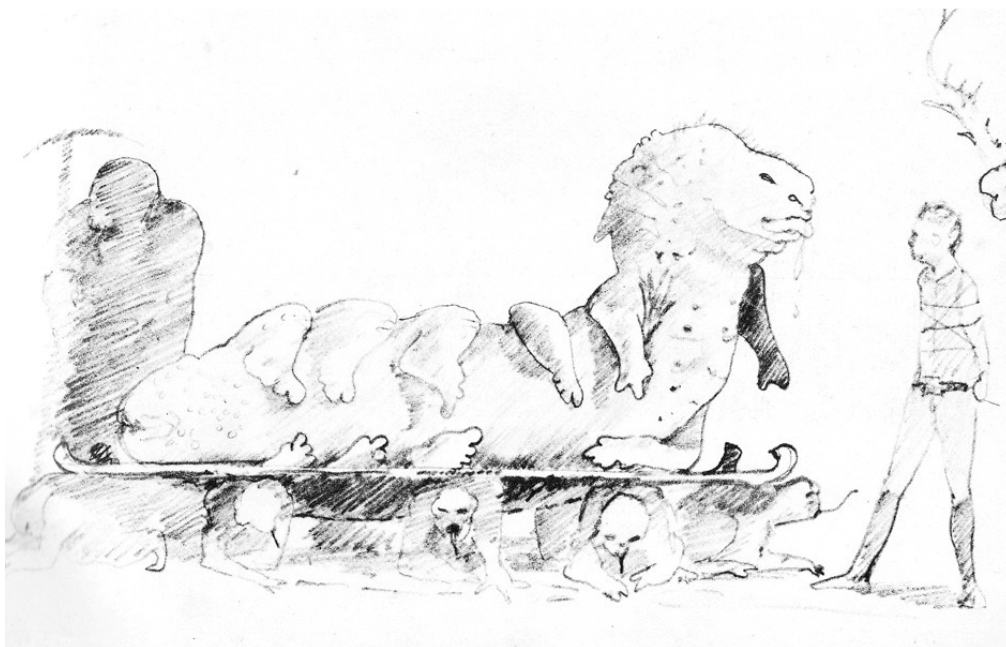


Ilustración 24 Arte conceptual de Jabba the Hutt, por Nilo Rodis-Jamer.

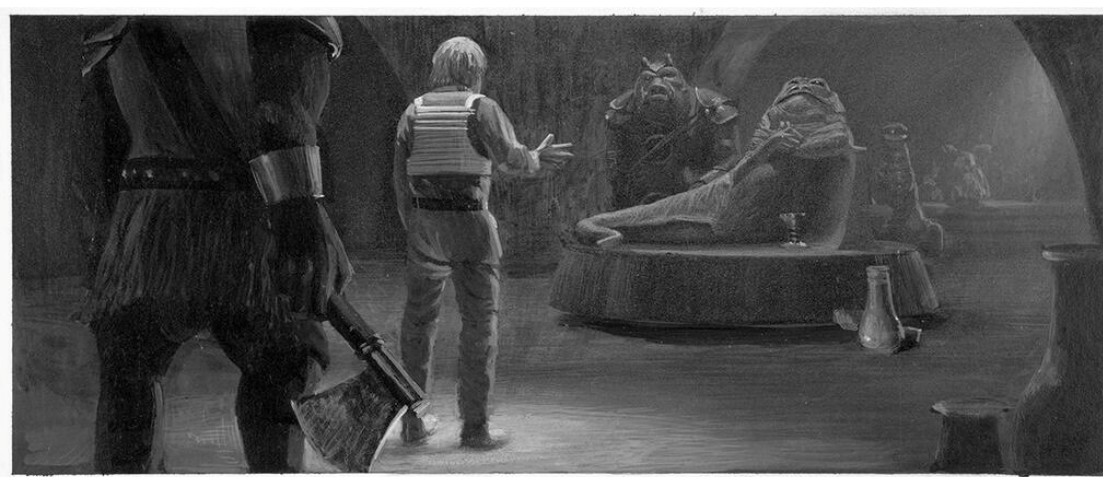


Ilustración 25 Arte conceptual de Jabba the Hutt, por Ralph McQuarrie.

La marioneta completa de Jabba necesitaría tres titiriteros para operarla, David Barclay (la mano derecha y la boca), Toby Philpott (mano izquierda, lengua y la cabeza) y Mike Edmonds (la cola).

La producción de *Jedi*, estaba disfrazada bajo un nombre clave *Blue Harvest*, para cuando estaban filmando en Buttercup Valley, cerca de Yuma Arizona, donde son muy populares las carreras con buggy. La producción de este último filme no fue tan problemática como su antecesora, sólo hubo problemas con actores disfrazados sufriendo el calor y robots que no funcionaban del todo. El filme fue entregado en tiempo y en presupuesto.

El título de *Revenge of the Jedi*, se cambiaría a *Return of the Jedi*, puesto que los productores pensaban que la venganza no era algo natural para los Jedi siendo los “buenos”.

Return of the Jedi se estrena el 25 de mayo de 1983, con un presupuesto de 32 millones de dólares y gana 145 millones, convirtiéndose en la película con más ganancias en el año de 1983.

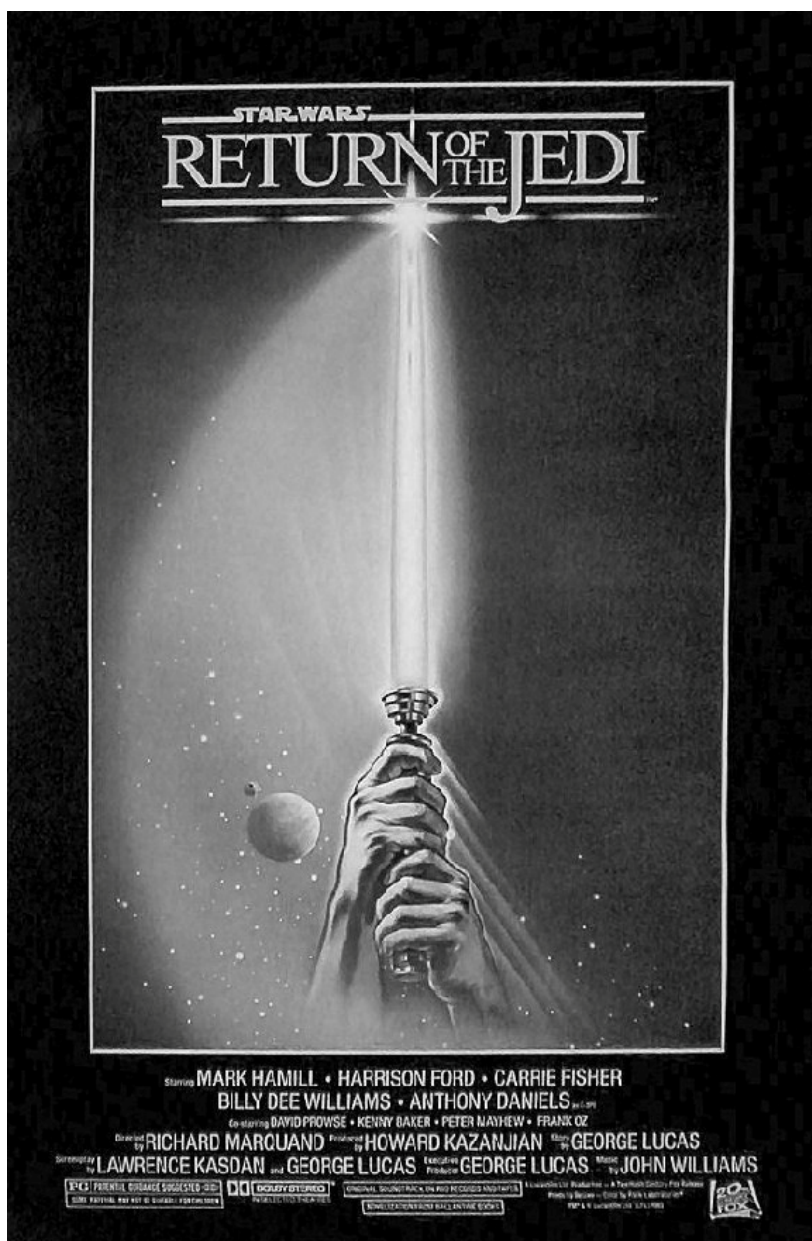


Ilustración 26 Poster con el título nuevo *Star Wars Return of the Jedi*.

Después de terminar este filme, Lucas tomaría un descanso de esta franquicia, Lucas mantenía que si hacía mas películas de Star Wars, haría precuelas, los sucesos de antes de *Star Wars Episodio IV A New Hope* (el título que recibió *Star Wars*, luego de su tercer re-estreno).

2.3 Las Precuelas.

El primer paso para hacer esta nueva serie de películas, fue volver a crear interés en la franquicia de *Star Wars*, para esto se crearon nuevos cómics, novelas y videojuegos. Existían varios rumores que el mismo Lucas dirigiría estos nuevos filmes (cosa que no había hecho desde *Star Wars* en 1977), lo cual llenó de emoción a la industria, como dijo un ejecutivo de un estudio “Alguien más haciendo *Star Wars* significa nada, George Lucas haciéndolo significa todo”. “Ya tengo las historias hechas, sólo tengo que escribir el guión- eso es un freno”, George Lucas comentando sobre la precuelas. Rick McCallum (productor), realiza una extensa búsqueda para encontrar artistas conceptuales que trabajen en el Episodio I, consiguiendo artistas como Terry Whitlatch e Ian McCaig, entre otros.

2.3.1 Episode I: The Phantom Menace.

SINOPSIS: “Ambientada treinta años antes que “La guerra de las galaxias” (1977), muestra la infancia de Darth Vader, el pasado de Obi-Wan Kenobi y el resurgimiento de los Sith, los caballeros Jedi dominados por el Lado Oscuro. La Federación de Comercio ha bloqueado el pequeño planeta de Naboo, gobernado por la joven Reina Amidala; se trata de un plan ideado por Sith Darth Sidious, que, manteniéndose en el anonimato, dirige a los neimoidianos, que están al mando de la Federación. El Jedi Qui-Gon Jinn y su aprendiz Obi-Wan Kenobi convencen a Amidala para que vaya a Coruscant, la capital de la República y sede del Consejo Jedi, y trata de neutralizar esta amenaza. Pero, al intentar esquivar el bloqueo, la nave real resulta averiada en el desértico y remoto planeta de Tatooine... viéndose así obligada la tripulación a aterrizar en él.”⁶¹

⁶¹ <http://www.filmaffinity.com/es/film267008.html> (2014-09-22)



Ilustración 27 Poster oficial *Episode I: The Phantom Menace*.

El 1º de Noviembre de 1994, después de dejar a sus niños en la escuela, Lucas empieza a escribir el guión para el Episodio I.

En 1995, se trabaja en la animación para la secuencia de la carrera de Podracer en el Episodio I, el supervisor de los efectos de pre-visualización David Dozoretz y el diseñador de sonido Ben Burtt tienen un gran reto para completarla.

En junio 26 de 1997, la cámaras empiezan a rodar, con George Lucas como Director, la película es conocida en esta etapa con el nombre *The Beginning* (El comienzo). La producción renta *Leavesden Studios* por dos años y medio, esto les permite tener los sets intactos durante la postproducción y usarlos por si se necesitaba fotografía extra. El equipo del departamento de arte y del diseñador de producción Gavin Bocquet, habían estado preparando por meses la construcción

de los set, mientras que el equipo de la diseñadora de vestuario Trisha Biggar estaban creando el guardarropa para los personajes. En julio del mismo año, la producción se muda a Tunisia, para grabar escenas para el planeta desértico de Tatooine, pero una tormenta de arena azota los sets que se habían construido, Rick McCallum equipo de producción modifica el plan de rodaje para permitir que las reparaciones se lleven acabo, y Lucas grabaría en los sets que estaban intactos. “Lucas le dice a McCallum que lo mismo pasó hace 20 años, en Tunisia durante la grabación de la Star Wars original- entonces es una señal de buena suerte”⁶²

Los fans especulaban un gran número de títulos como *Balance of the Force*, *Children of the Force*, *Star Wars: Genesis*, *Red Tails* y *Jedi Squad*. El 25 de septiembre de 1998 se anuncia oficialmente el título del Episodio I, a través de la página oficial *starwars.com*, el título oficial sería *The Phantom Menace*.

En mayo 19 de 1999, llega a los cines *The Phantom Menace* con un presupuesto final de 115 millones de USD, abre en su primer día con 28.5 millones de dólares y en la semana con 132.4 millones de ganancias. En el resto del mundo en 28 países el total de la venta de los boletos es de 924 millones de dólares. Aunque la crítica es en la mayoría favorable, hay muchas críticas por las grandes expectativas que tenía el filme.

2.3.2 Episode II: Attack of the Clones.

SINOPSIS: “Corren tenebrosos tiempos para la República, que continúa envuelta en luchas y sumida en el caos. Un movimiento separatista, formado por centenares de planetas y poderosas alianzas encabezadas por el misterioso conde Dooku, amenaza la galaxia. Ni siquiera los Jedi parecen capaces de conjurar el peligro. Este movimiento provoca el estallido de las guerras clones, que

⁶² HIDALGO, Pablo / WALLACE, Daniel / WINDHAM, Ryder. **STAR WARS YEAR BY YEAR: A VISUAL CHRONICLE**. DK Publishing. EUA. 2010. Pág. 189.

representan el principio del fin de la República. Para allanar el camino, los separatistas intentan asesinar a la senadora Padme Amidala. Para evitar futuros atentados, su seguridad es encomendada a dos caballeros Jedi.”⁶³

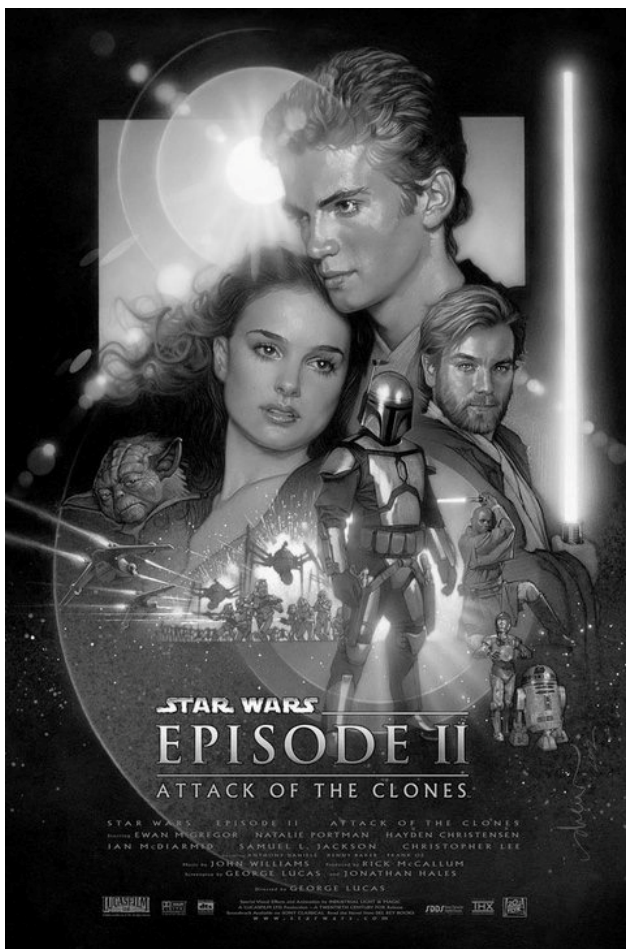


Ilustración 28 Poster promocional para *Star Wars Episode II: Attack of the Clones*.

El primer episodio de las precuelas se vuelve tema de discusión en el internet, recibiendo críticas y halagos por igual. La crítica en línea hacia el personaje cómico Jar Jar Binks inunda el internet pero Lucas defiende al personaje, incluso poniéndole el subtítulo al guión del Episodio II *Jar Jar's Great Adventure* (La gran aventura de Jar Jar), en forma de broma.

⁶³ <http://www.filmaffinity.com/es/film385996.html> (2014-09-22)

En noviembre de 1999, el casting para el Episodio II inicia, buscando un Anakin adolescente. En mayo 12 del 2000, se anuncia en la página de *starwars.com* que el actor Hayden Christensen, de 19 años, será Anakin en el Episodio II.

La tecnología digital alcanza a Star Wars, en abril 9 del 2000, Lucas firma, después de pruebas, para usar la cámara digital de Sony HDW-F900 24-P, para capturar la fotografía para el episodio II, dejando a un lado la celuloide.

El escritor Jonathan Hales se une a la producción del Episodio II, ayudando a Lucas a darle los toques finales al guión para la película.

Para el 26 de junio de 2000, empieza el rodaje del Episodio II en los estudios Leavesden, en Australia; luego la producción se muda al desierto de Tunisia y luego a España. La fotografía principal termina en los estudios Elstree, cuatro días antes de lo esperado, el 20 de septiembre de 2000.

En el 2001, Lucas se centra en la postproducción de la película. "Hacer películas digitalmente permite a Lucas una gran flexibilidad. El equipo de animatronics liderados por Dan Gregorie y el departamento de arte encargado por Ryan Church y Erik Tiemens ayudan a imaginar nuevas secuencias que no existían en la preproducción o en la fotografía principal"⁶⁴.

Lucas, McCallum y Burt ven el primer corte del Episodio II, Lucas piensa que se podría mejorar, algunas escenas son cortadas y otras más se planean para la fotografía adicional.

El título oficial del Episodio II, al igual que en el primero, fue anunciado a través de internet en el sitio web de *starwars.com*, el nombre que se le da a la película es *Attack of the Clones*.

⁶⁴ HIDALGO, Pablo / WALLACE, Daniel / WINDHAM, Ryder. **STAR WARS YEAR BY YEAR: A VISUAL CHRONICLE**. DK Publishing. EUA. 2010. Pág. 220.

El 16 de mayo del año 2002, se estrena *Attack of the Clones* en 3,161 cines en Norteamérica, con un presupuesto de 115 millones de dólares logró 302 millones en EUA y 602 millones mundiales.

2.3.3 Episode III: Revenge of the Sith.

SINOPSIS: Último capítulo de la saga de Star Wars, en el que Anakin Skywalker definitivamente se pasa al lado oscuro. En el Episodio III aparece el General Grievous, un ser implacable mitad-alien mitad-robot, el líder del ejército separatista Droides. Los Sith son los amos del lado oscuro de la Fuerza y los enemigos de los Jedi. Ellos fueron prácticamente exterminados por los Jedi hace mil años, pero la orden del mal sobrevivió en la clandestinidad.⁶⁵

Lucas inicia el desarrollo de la tercera película en esta nueva trilogía, reuniéndose semanalmente con Erik Tiemens y Ryan Church, supervisores del diseño conceptual, para crear mundos nuevos para esta nueva entrega.

El principio del fin comienza en junio 30 del 2003, cuando la fotografía principal empieza para el Episodio III. El 1º de septiembre del mismo año, el público se reúne en Sidney para una escena, miembros de la producción de varios departamentos (no todos necesarios para la escena) esperan ansiosos de ver el final Anakin Skywalker y ver a Darth Vader caminar otra vez. El rodaje de la fotografía principal termina en septiembre 17, faltando solamente la gran postproducción de la película.

En Julio 24 de 2004, en la Comic con de San Diego, se revela el título oficial del Episodio III *Revenge of the Sith*, un cierto homenaje al título original de *Return of the Jedi (Revenge of the Jedi)*.

⁶⁵ <http://www.filmaffinity.com/es/film504743.html> (2014-09-22)



Ilustración 29 Poster oficial Star Wars Episode III: Revenge of the Sith.

En mayo 16 del 2005, los fans de Star Wars portaron sus espadas lasers y disfraces por lo que parecería la última vez para recibir la entrega final de la saga de Star Wars. La película con un presupuesto de 113 millones de dólares, se convierte en la película más taquillera de ese año, ganando 848 millones en todo el mundo. *Revenge of the Sith* recibe críticas más positivas a comparación de las otras dos precuelas, incluso A.O. Scott de *New York Times* la llamó “mejor que (la original) *Star Wars*”.

2.4 Inspiración para la Galaxia muy, muy lejana.

Es bien conocido que George Lucas, la mente principal detrás de la creación de Star Wars, tomó elementos de diversas fuentes de inspiración para incorporarlos en su serie de películas (no sería la única vez que Lucas hiciera esto como ya habíamos mencionado, en su segunda película *American Graffiti*, él toma varios elementos de su juventud y los incorpora en la película para hacer una semi-autobiografía, también en la serie de películas sobre el explorador *Indiana Jones* se inspira en los viejos seriales de aventuras, en películas de tesoros perdidos de la década de los 40 y películas de serie B de ciencia ficción).

A continuación mencionaremos algunas de las tantas fuentes de inspiración para *The Star Wars* junto con sus secuelas y precuelas:

Flash Gordon.

Como ya habíamos mencionado, Lucas trató de adaptar Flash Gordon, al fracasar en su intento de obtener los derechos decidió hacer su propia historia, no sin antes tomar elementos y situaciones que se mostraban en la tira cómica y en los viejos seriales.

Flash Gordon es el nombre de una tira de cómica creada por Alex Raymond en 1934, luego adaptado en filmes seriales en 1936. La historia cuenta las aventuras de Flash Gordon y sus compañeros Dale Arden y Dr. Hans Zarkov contra el malvado Emperador Ming que intenta destruir el planeta Tierra, para esto Flash y compañía tienen que viajar a un reino de hielo, bosque, bajo el agua y una ciudad en las nubes.

La historia de Flash Gordon sirve como base para muchas de las situaciones en Star Wars, por ejemplo, a través de la saga podemos ver un planeta hielo (Hoth Episodio V), un planeta boscoso (la luna de Endor en el Episodio VI), una ciudad bajo el agua (Otoh Gunga en el Episodio I) y una ciudad en las nubes (Bespin Episodio V).

Cuando se ve una de las películas o se pone un videojuego de Star Wars lo primero que se espera es el ya emblemático scroll, donde se lee “Hace mucho tiempo en una galaxia muy, muy lejana...” el título y un prelude de los acontecimientos, es tan icónico ver esta introducción que la asociamos directamente a Star Wars, pero la verdad es que Flash Gordon lo hizo 41 años antes.

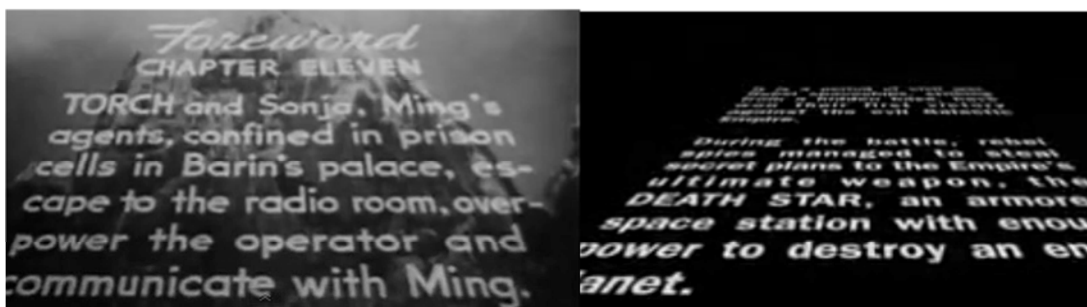


Ilustración 30 Comparación Izquierda. *Flash Gordon* (1936) Derecha. *Star Wars* (1977)

Cine Japonés, Akira Kurosawa y su fortaleza escondida.

George Lucas ve en Japón una gran fuente de inspiración para su ópera espacial, tomando elementos de la cultura samurái, su cine y en especial de uno de los directores en el cine japonés mas influyentes, *sensei* Akira Kurosawa.

En el cine japonés existen varios géneros de los cuales dos son los más importantes el *Gendai-Geki*, que son dramas contemporáneos y *Jidai-Geki*, que son los dramas de época situados en las épocas de 1603-1860. De este último género, George Lucas tomó el nombre *Jidai* y lo modificó para nombrar a la orden de guerreros que saldrían en su ópera espacial y así fue como nombró la orden de estos guerreros defensores de la paz los *Jedi*. Aparte del nombre los Jedi, comparten otros elementos con los samurái como el uso de espadas como arma principal y el caso del villano Darth Vader inspirado en los cascos de los guerreros samuráis.



Ilustración 31 Comparación del casco de Darth Vader y casco Samurái

Estos filmes de samuráis que vio Lucas son obras del director y guionista japonés Akira Kurosawa, las cuales se quedaron con Lucas como fuente de inspiración sobre todo el filme de *Kakushi-toride no san-akunin* (La Fortaleza Escondida). La Fortaleza Escondida cuenta la historia sobre dos campesinos que ayudan a una princesa y a un general a pasar las líneas enemigas. Básicamente Lucas usó los personajes de los campesinos para crear a los droides emblemáticos de la saga R2-D2 y C-3PO, y al igual que en La Fortaleza Escondida, estos ayudan a la Princesa Leia y a Obi-Wan, antiguo general Jedi.

Vaqueros Italianos “Spaguetti Westerns”.

En los años sesenta y parte de los setenta el género del *Spaguetti Western* estaba en su auge, se le dicen así a las películas de vaqueros de bajo presupuesto producidas en Europa y por directores Italianos (de ahí su nombre), uno de estos directores el más famoso sería Sergio Leone, creador de filmes como la *Trilogía Dólares* que son *Per un Pugno di Dollari*, *Per Qualche Dollaro in Più*, *Il Buono, Il Bruto e Il Cattivo* (*Por un Puñado de Dólares*, *Por unos Dólares Más* y *El Bueno, El Malo y el Feo*) y *C’era una Volta il West* (*Érase una vez en el Oeste*).

George Lucas tomó varias épicas de vaqueros y los transportó a una galaxia muy, muy lejana tomando la idea de los cazadores de recompensas del lejano oeste y agregándolo a su historia en *Empire Strikes Back* con Boba Fett, Dengar, IG-88, Bossk, 4-LOM and Zuckuss. Boba Fett sobre todo en su traje parece usar una especie de poncho como los que usó el *Hombre sin Nombre*, personaje que interpretaría Clint Eastwood en la Trilogía Dólares, también hablando de Boba, el nombre de su “padre” Jango Fett, proviene del pistolero Django, el cual aparece en la serie de filmes homónimos como *Django* (1966) de Sergio Corbucci y recientemente en *Django Unchained* (2012) de Quentin Tarantino.



Ilustración 32 El Hombre sin Nombre y Boba Fett.

Lucas también toma elementos visuales de este género para la escena de la Cantina en Tatooine, visualmente parece que estamos en una cantina del viejo oeste e incluso cuando Han Solo le dispara a Greedo (otro cazador de recompensas) es muy parecido a la escena de El Bueno, El Malo y El Feo, donde Tuco le dispara al sorprendido bandido que no paraba de amenazarlo, mientras Tuco tomaba un baño, diciendo la famosa frase “Cuando tienes que disparar, dispara, no hables”, regla que al parecer Han sigue a la perfección.



Ilustración 33 Han dispara primero.

El viaje del héroe, la Segunda Guerra Mundial, y una Metrópolis.

Lucas se pone la tarea de encontrar fuentes de inspiración para *The Star Wars* para incorporar conceptos sacados de varias fuentes como cómics, libros y películas. Lucas lee historias de fantasía como la de *John Carter of Mars*, creado por Edgar Rice Burroughs, que cuenta la historia John Carter un confederado de la Guerra Civil estadounidense que es transportado a Marte ahí encuentra los habitantes de este misterioso planeta y se involucra en los problemas políticos del planeta, “Estoy tratando de hacer un película de un género clásico, una ópera espacial- y hay ciertos conceptos que han sido desarrollados por escritores, principalmente Edgar Rice Burroughs, que son tradicionales, y quieres mantener esos aspectos tradicionales en tu proyecto” dijo George Lucas.

Lucas también lee *La Rama Dorada: Un estudio en magia y religión* por el antropólogo escocés Sir James George Frazer, libro que intenta definir los elementos que tienen los sistemas de creencia religiosas desde las antiguas a las modernas como el cristianismo, inspirando así la vista mítica que tienen los guerreros Jedi sobre su religión *la Fuerza*, y *El héroe de las mil caras* de Joseph Campbell, en este libro Campbell hace observaciones sobre las semejanzas entre las historias míticas de los héroes y sus viajes a través de diferentes culturas y épocas, así Lucas incorporó muchos de estos elementos del viaje del héroe para

el de Luke Skywalker, como por ejemplo: la inclusión del maestro y antiguo general Jedi Obi-Wan Kenobi, que es la persona que guía a nuestro héroe Luke como su mentor en esta nueva aventura.

George Lucas también ve el filme silente *Metrópolis* de Fritz Lang, sobre una ciudad futurística aparentemente utópica que funciona explotando a trabajadores para que funcione la ciudad, en este filme aparece un robot que usa un científico loco para poner a los trabajadores en contra de la ciudad, este robot tiene un gran parentesco a las pinturas conceptuales por Ralph McQuarrie.

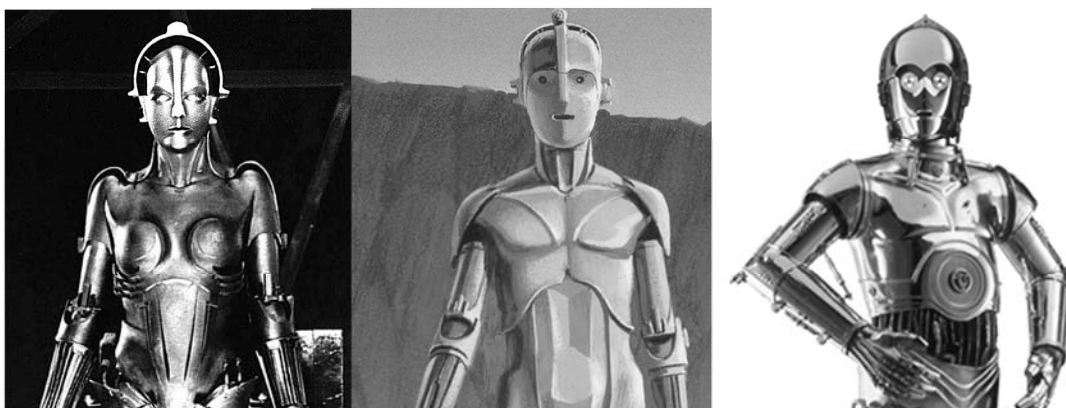


Ilustración 34 María (*Metropolis*), Arte conceptual de McQuarrie y C-3PO final respectivamente.

Por último Lucas ve películas sobre la Segunda Guerra Mundial como *Tora! Tora! Tora!* (1970) y *The Dam Busters* (1955), graba las batallas aéreas y hace un collage en un corto de 16mm para establecer su visión de cómo lucirían sus naves espaciales en batalla. El American B-29 Fortress es un “bombardero pesado cuatrimotor estadounidense diseñado por Boeing y utilizado ampliamente durante los posteriores etapas de las campañas de bombardeo estratégico de Alemania y Japón. Dos bombas atómicas lanzadas desde aviones B-29 pusieron fin a la guerra y marcó el comienzo de la era atómica”⁶⁶, Lucas ve estos bombarderos en acción mientras recolectaba material para sus batallas aéreas e incorporaría dos

⁶⁶ <http://www.starwars.com/news/from-world-war-to-star-wars-the-millennium-falcon> (2014-09-22)

detalles de estos bombarderos a la nave espacial comandada por el contrabandista Han Solo, el *Millenium Falcon*, esta nave comparte dos semejanzas significativas con el bombardero B-29 una de ellas es su cabina que está modelada a la imagen del bombardero e incluso añadió su versión de ametralladoras que usaba el B-29 para también incorporarlas al diseño de la nave.



Ilustración 35 Cabina del Millenium Falcon y Cabina del bombardero B-29 respectivamente.

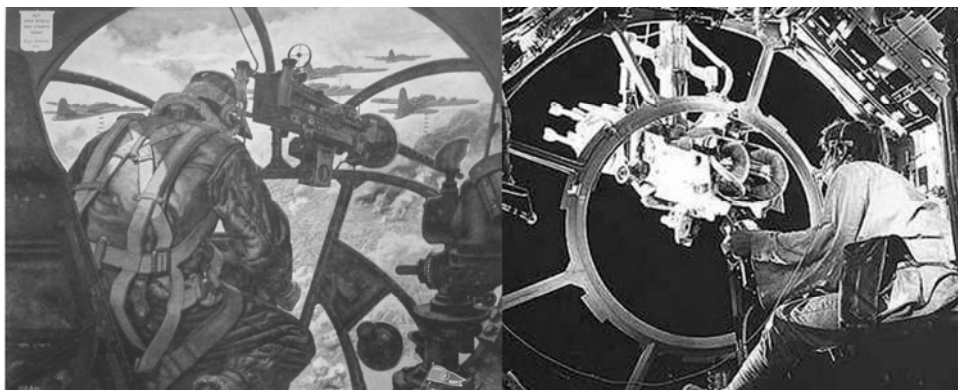


Ilustración 36 Ametralladora del bombardero y Luke Skywalker en las torretas del Millenium Falcon respectivamente.

CAPÍTULO III

NARRATIVAS TRANSMEDIA: EL BORDE EXTERIOR DEL UNIVERSO DE STAR WARS.

Como habíamos explicado en el primer capítulo de esta tesis, muchas de las narrativas no sólo se limitan al medio en los que se originan sino que éstas se

expanden a través de los medios, convirtiéndose en Narrativas Transmedia, y *Star Wars* es una de los ejemplos más sobresalientes de este fenómeno narrativo y mediático.

3.1 George Lucas: El Emperador.

Los orígenes de este gran imperio mercantil de *Star Wars* se remontan a la falta de fe por parte de la Twentieth Century Fox que hicieron que se firmara un trato histórico que le daba el 40% de las ganancias de la taquilla a George Lucas, además de cederle todos los derechos de comercialización de *The Star Wars*, y así fue como Fox hizo un trato del cual se arrepentiría y le haría perder millones de dólares por la falta de visión.

Desde 1977 *Star Wars* ha generado un sinfin de productos satisfaciendo la necesidad de los fanáticos por tener algo relacionado con su franquicia favorita. También es causa de un cambio para la industria fílmica y el cómo se comercializarían las películas desde entonces, por ejemplo: *Star Wars*, junto con *Jaws* (1975), quienes son las pioneras en un concienzudo trabajo de mercadotecnia, previo a su filmación de la película.

Howard Roffman el encargado de las licencias de *Star Wars* desde 1986 (en el 2012 cambió Vicepresidente Ejecutivo de la Gestión de la Franquicia), ha operado con tan sólo 36 empleados, quienes hacen de todo en este departamento bajo su mando, desde monitorear y seguir todos los arcos dramáticos y cada uno de los personajes en el universo de *Star Wars*, hasta asegurarse de que se respeten los estándares de buena calidad. Lucas no está involucrado en este proceso, sólo supervisa las decisiones mayores.

La propiedad se ha expandido a un sinfin de productos, lo que te imagines *Star Wars* lo tiene, cepillos de dientes, libretas, juguetes, ropa, disfraces, pósters, tazas, llaveros, libros, cómics, videojuegos, revistas, VHS, Beta, DVD, Blu-Ray,

sólo por mencionar algunos. Nos podríamos pasar horas mencionando cada uno de los productos que tienen estampado el logo o tiene que ver con esta franquicia. Las cifras de las ganancias por la comercialización de los productos van más o menos así (cifras en dólares):

JUQUETES, FIGURAS DE ACCIÓN, OBJETOS DE COLECCIÓN, DISFRACES	15 MIL MILLONES
EN VIDEOJUEGOS (DESDE ATARI HASTA LOS MÁS RECIENTES)	4.7 MILLONES
EN VENTA DE SUS PELÍCULAS PARA EL HOGAR (DESDE 8MM, BETA, VHS, DVD, BLU-RAY):	4.3 MILLONES
EN PUBLICACIONES IMPRESAS	2 MIL MILLONES
EN DIVERSOS PRODUCTOS PROMOCIONALES (POSTERS CAMISETAS, TAZAS, LLAVEROS, CALCOMANIAS):	1.3 MIL MILLONES
EN RENTA DE VIDEOJUEGOS Y PELÍCULAS	1.2 MIL MILLONES

Todo esto da una suma total de **28.5 mil millones de dólares** de ganancias por la comercialización de los productos relacionados con la franquicia. “El gran logro de Star Wars fue tomar un género moribundo de la ciencia ficción y restaurar su popularidad” dijo Toby Miller, científico social jefe de Media and Cultural Studies en UC Riverside, “George Lucas tomó un género cursi y lo hizo ver como un concepto inteligente al invertir en nuevas ideas, tecnologías y personas. Finalmente, la historia y las imágenes fueron las estrellas en vez de los actores”.

La franquicia y licencia de productos Star Wars que desde el año 2012 le pertenece al grupo de *Disney Consumer Products*, la cuál, en una lista de las Top 10 Licenciantes Globales por la revista *License! Global*, “reportó un total de \$40.9

billones (dólares) en venta al por menor de mercancía de licencia mundial en el 2013 e incluyen las compañías de *Marvel*, *Lucasfilm*, *ABC Television* y *ESPN*⁶⁷.

3.2 Star Wars: Narrativas Transmedia.

Como explica Henry Jenkins, la transmedia es una cultura producida por la generación que ha crecido mirando historias que incluían muñecos, cómics y figuras coleccionables, entre estas historias está Star Wars.

Siendo el filme Star Wars (1977) el origen de todas las narrativas transmedia expandiendo el universo narrativo a otros medios para ser explotado por cada uno de ellos.

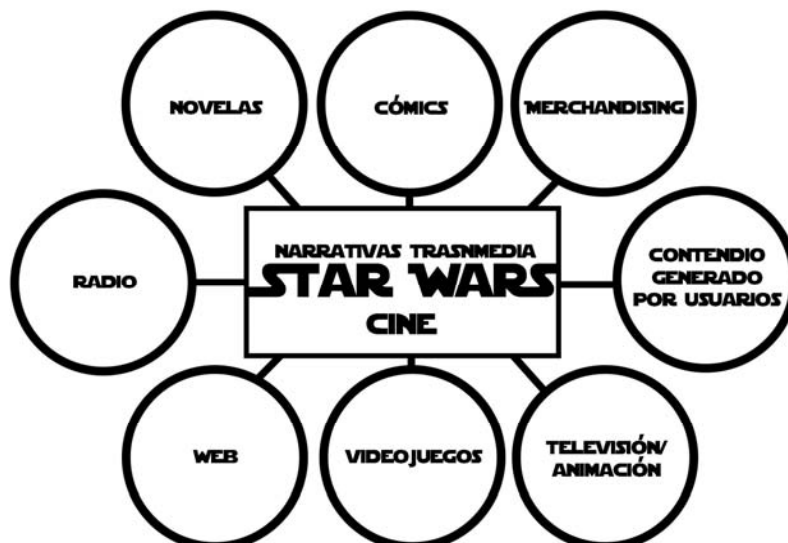


Ilustración 37 Narrativas Transmedia en Star Wars

El universo de Star Wars, no es sólo lo que vimos en la pantalla grande con la trilogía original, lo que se nos mostraba era como ver desde una mirilla la calle al otro lado de la puerta, sólo una pequeña parte estaba a nuestra vista, y las narrativas transmedia permitieron salir a la calle y disfrutar de un gran universo siempre en expansión. Cada uno de las narrativas transmedia tienen la función de presentarnos una nueva pieza que complete el rompecabezas de todo el universo.

⁶⁷ <http://www.licensemag.com/license-global/top-150-global-licensors-0> (2014-10-10)

En la trilogía original vemos la historia de Luke Skywalker y su viaje para convertirse en un Jedi y derrotar al Imperio, en la trilogía de las precuelas es sobre el viaje de Anakin Skywalker y su caída al lado oscuro. En el universo expandido nos presenta lo que hay detrás de muchos personajes secundarios, sus orígenes y aventuras, de las diferentes culturas y especies alienígenas, así como el futuro del universo, lo que pasó o pudiera pasar dentro de éste, sucesos después de los filmes y miles de años después.

Star Wars se presta a que se cuenten tantas historias, que los fans a veces tenemos un mayor gusto por estas narrativas que por los filmes que empezaron, nos encanta saber más de este mundo de fantasía que George Lucas ha creado, para vivir en el universo a través de sus historias y de los medios en los que se cuentan.

“Después del lanzamiento de Star Wars, se volvió aparente que mi historia -sin importar la cantidad de películas que tomara contarla – era una de miles que se pudieron contar sobre los personajes que habitan la galaxia. Pero no estaba destinado a contar estas historias. En vez de esto se originarían de la imaginación de otros escritores, inspirados por el pequeño vistazo a la galaxia que Star Wars proveyó. Hoy en día es asombroso, o inesperado, el legado de Star Wars al que muchos escritores talentosos contribuyen con nuevas historias para la Saga”. – George Lucas, en la introducción de la novela *Splinters of the Minds Eye* (1994), primer producto del universo expandido de Star Wars.

Para George Lucas el Universo de Star Wars se divide en tres mundos :

-El primero es el mundo creado por él, el que se presenta a lo largo de las dos trilogías.

-El segundo es el universo que es expandido a través de los distintos medios, o sea las licencias oficiales, los cómics, videojuegos, caricaturas, series, etc.

-El tercero es el mundo de los fanáticos, que muchas veces no sigue las reglas de los anteriores mundos.

3.3 El Canon.

La definición de canon para el Universo Expandido de Star Wars fue empleada en el primer número de la revista *Star Wars Insider*: “incluye los guiones de cine, las películas, los dramas de radio y las novelizaciones. Estas obras giran fuera de historias originales de George Lucas, el resto están escritos por otros escritores. Sin embargo, entre nosotros, que hemos leído todo, y gran parte de ella se tiene en cuenta en la continuidad general. Todo el catálogo de obras publicadas comprende una vasta historia, con muchos brotes, variaciones y tangentes como cualquier otra mitología bien desarrollada...”.

Para entender lo que es el canon hay que observar los mitos griegos, donde se contaban las historias de los héroes y sus proezas, estos relatos seguían una historia en común, pero con diferentes autores a través de los siglos. Pasa lo mismo con Star Wars, los relatos están unidos entre sí, con un gran número de autores detrás de ellos, por esto hay errores en ellas, ya que los creadores tienen su propio estilo de contarlas y puede que no tengan el tiempo ni los recursos para retratar los detalles exactos. Los artistas dibujan a Luke Skywalker y otros personajes de manera diferente, inyectándoles su propio estilo visual e histriónico. El medio, cómo diría McLuhan, provee atributos propios de cada uno al mensaje, en este caso las historias, por ejemplo el cómic puede que no tenga tanto diálogo, en el videojuego se tendrá que hacer algo que favorezca la interactividad y por lo tanto el *gameplay* (los controles y mecánicas de un juego).

El canon en los videojuegos.

El videojuego siendo un medio interactivo, de reglas variadas entre géneros, el saber que parte de la historia presentada en ellos es oficial o no, puede ser un

poco complicado. Se consideran como canon a las *cutscenes* (animación o texto que cuenta la historia), manuales, guías de estrategia, etc. , mientras que las estadísticas y las mecánicas del juego no aplican.

Por ejemplo:

En los juegos donde puede que el personaje utilice una cantidad irreal de armas, que al tocar un tanque de *Bacta* (sustancia que se usa como medicina en este universo) se recupere la vida del personaje, y demás mecánicas del juego que sean inverosímiles incluso para la fantasía manejada, no son parte del canon.

Cuando en una adaptación, los eventos del juego no coinciden exactamente con los películas.

En el caso de las misiones se le considera canon a las misiones completadas al 100%, ya que los héroes no fallan sus misiones.

En el caso de que el juego tenga finales alternativos, donde el jugador tenga que escoger entre el final Jedi o el Sith, siempre el final Jedi es canónico. Haciendo el otro final parte de un universo alterno.

3.4 Holocron.

Con Star Wars van treinta y siete años de narrativas transmedia, las historias que se han contado, personajes, locaciones y situaciones que se han presentado tienen un lugar en el espacio y tiempo, estos sucesos y personajes por minúsculos que parezcan son parte de la continuidad del Universo Expandido de Star Wars.

Habíamos dicho el universo de esta historia como un rompecabezas si una pieza se dobla, se rompe, se pierde, el rompecabezas ya no es la gran imagen y la tendremos a medias. Para tener control de esta vasta continuidad (que volvería loco a cualquiera) *Lucas Licensing* ha creado el *Holocron* (llamado así por los

artefactos Jedi que contienen información exclusiva para los que tienen la conexión sensible con la fuerza) el Holocron es “una base de datos que permite mantener la coherencia conceptual y la continuidad narrativa de todos los productos derivados”,⁶⁸ entonces básicamente es una enciclopedia de Star Wars con más de cuarenta mil elementos entre los que hay: quince mil personajes, cuatro mil doscientos planetas, mil alienígenas, dos mil vehículos, mil setecientas armas, etc. “Además ser un archivo de información ya publicado, el Holocron es una herramienta que permite rastrear todo lo que está en desarrollo a cada momento. La información se incorpora al principio del proceso, o sea que algunos productos no serán introducidos en el mercado hasta dentro de unos años. También es útil para archivar información de referencia todavía inédita” dice Leland Chee, director de Lucas Licensing.

El Holocron incluye un código en serie identificando diferentes tipos de canon dentro del universo Star Wars, que son las siguientes:

G-Canon o Canon George Lucas: es el canon hecho por George Lucas a lo largo de las seis películas.

T-Canon o Canon Televisión: el canon de las series de televisión y el la película animada Star Wars: The Clone Wars.

C-Canon o Canon de la Continuidad: consisten en todas la obras con el nombre de Star Wars: cómics, videojuegos, caricaturas, etc.

S-Canon o Canon Secundario: es el material que los autores pueden elegir usarlo o ignorar completamente.

⁶⁸ SCOLARI, Carlos Alberto. **NARRATIVAS TRANSMEDIA**. DEUSTO. España. 2013. Versión Kindle. Introducción, Sección 6, Para. 9.

No No Canónico: son las historias que suceden en universos alternos las cuales no causan conflicto con el demás canon. Todos los trabajos “What if?” (historias de “¿qué hubiera pasado si?”), información cortada del canon, escenas eliminadas o trabajos cancelados.

CAPÍTULO IV

UNA NUEVA ESPERANZA... LA NUEVA VIDA DE STAR WARS EN LA TRANSMEDIA.

4.1 La Galaxia en Viñetas.

4.1.1 Star Wars según Marvel.

Marvel Comics, fue la encargada en hacer la primera serie de cómics sobre la saga de Star Wars, de 1977 hasta 1986 contando con ciento siete números

mensuales, tres números anuales y una mini serie (adaptando Return of the Jedi en cuatro ejemplares). Marvel se encargó de adaptar los tres filmes de la trilogía original y expandir el universo con sus propias historias.

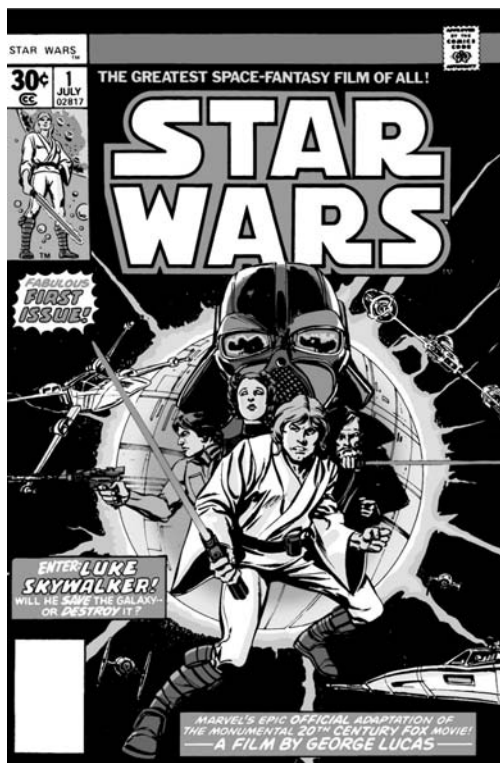


Ilustración 38 Marvel Star Wars #1

En 1977, simultáneo a la producción del primer filme de *Star Wars*, Marvel comics lanzó el día 8 de marzo (la película se estrenaría hasta el 25 de mayo del mismo año) el primer número de su adaptación (que constaría de seis números) de *Star Wars*, escrito por Roy Thomas y dibujos por Howard Chaykin. Para hacer esta adaptación Thomas y Chaykin trabajaron con el guión del filme y una muy limitada referencia visual, resultando en la inclusión de algunas escenas que habían sido eliminadas del corte final, como la de una discusión de Jabba “The Hutt” con Han Solo (el Jabba en estos números visualmente es muy diferente al presentado en Return of the Jedi), o discrepancias, sobre todo en los visuales, como el color de los sables de Luke y Obi-Wan (en el cómic son de color rojo mientras que en las películas son azules), teniendo un Darth Vader con casco verde y que falten

algunos detalles importantes en el Halcón Milenario o que la Estrella de la Muerte no sea tan inmensa como en el filme.

Luego de estos primeros seis números, la saga de Star Wars de Marvel introduciría las primeras historias expandiendo las narrativas, más allá del filme, introduciendo nuevas historias con personajes y locaciones que no se vieron en Star Wars. Por ejemplo:

En el ejemplar #7 nos aventuramos con Han Solo que busca, junto con Chewie, saldar la deuda que tiene con Jabba "The Hutt" se encuentran con la nave de un pirata espacial conocido como Crimson Jack. En el #16 los personajes principales del filme no son prominentes en la historia, en su lugar introduce un nuevo personaje, un Stormtrooper imperial hecho mercenario y cazador de recompensas llamado Vance "The Hunter". El número #24 tiene un flashback sobre el maestro Obi-Wan Kenobi cuando era un Caballero de la República antes del imperio. Por mencionar algunos.

En junio de 1980 del número #39 al #44 de Star Wars marca el comienzo de la adaptación del segundo filme The Empire Strikes Back, esta vez escrito y editado por Archie Goodwin y con dibujos por Al Williamson y Carlos Garzon. Al igual que en la anterior adaptación, se les dio el guión y referencia visual para trabajar en el cómic. También, como pasó en la anterior adaptación había muchas discrepancias, las principales fueron la apariencia de Yoda (los artistas se basaron en el arte conceptual por Ralph McQuarrie y no en el modelo final usado en la película) este error fue corregido en versiones posteriores y otra de estas diferencias está en el diálogo, el cuál fue cambiado o doblado en el corte final del filme, el más claro ejemplo es cuando están a punto de congelar a Han en carbonita y Leia le declara su amor, a lo que Han en el filme responde "Lo sé", este cambio en el diálogo fue propuesto por el actor Harrison Ford.

En junio del 1982 Marvel lanzaría la última adaptación de la trilogía de filmes, pero está no sería parte de la serie normal, la adaptación de Return of the Jedi se

lanzaría como una mini serie de cuatro ejemplares y como un tomo “edición especial” completo. El escritor Archie Goodwin y los artistas Al Williamson y Carlos Garzon regresarían para esta adaptación. Y no sólo el mismo equipo regresaría, los errores entre adaptación y filme también se hicieron presentes, entre los mas remarcables están: aparentemente el maestro Yoda sobrevive, Obi-Wan dice que entregó a una Leia recién nacida a sus padres adoptivos en Alderaan y la falta de los espíritus Jedi de Yoda, Obi-Wan y Anakin en Endor al final de la historia.

Luego de la adaptación de *The Empire Strikes Back* y simultáneamente a la publicación de la mini serie de *Return of the Jedi*, Marvel continuó el tiraje con nuevas aventuras que van mas allá de la historia de los filmes. Por ejemplo:

En el #56 se introduce una piloto rebelde llamada Lt. Shira Brie, que se vuelve un interés romántico para Luke y se revela que se unió a la Rebelión luego que su familia fue asesinada por el Imperio en el planeta Shalyvane, posteriormente su historia expandida en el #63, en el cual se le cree muerta en un choque en su nave, pero se descubre que Shira sobrevivió al accidente y es en realidad una agente secreto del Imperio. En la portada del #71 se sugiere que Lando Calrissian y Luke Skywalker habían encontrado a Han Solo (que había sido congelado en carbonita por el imperio y llevado a Jabba por el cazador de recompensas Boba Fett en *The Empire Strikes Back*), al final de la historia se revela que es otro personaje congelado en carbonita, y unos cazadores de recompensas los sorprenden mientras tienen la revelación. En el ejemplar #90, la historia se centra en Leia y Luke que intentan calmar las tensiones entre sus amigos Rebeldes y al hacer esto se pierden su participación en la “Primera Conferencia de Personas Libres”, conducida por Mon Mothma y Almirante Ackbar, lo cual hace perder su oportunidad para tomar decisiones en el nuevo gobierno galáctico. En el #100 unos invasores conocidos como los Nagai atacan la base Rebelde en la Luna boscosa de Endor.

En mayo de 1986 se publicó el último número de Star Wars por parte de Marvel con el #107, la historia titulada "All Together Now", la historia acaba abruptamente con la línea de la invasión de los Nagai, y así finalizando la serie de Marvel Star Wars luego de nueve años.

Esta serie de cómics publicados por Marvel, son famosos por tener errores de continuación, no se tenía tanto cuidado con la continuidad y la congruencia en el universo, ya habíamos mencionado los errores en las adaptaciones de los filmes pero la serie regular también tenía. Por ejemplo:

El primer error en el Universo expandido de Star Wars se dio en el #15 donde se dice que la Princesa Leia puede nadar, pero Luke no, contradiciendo una novela publicada llamada *Splinter of the Minds Eye*, los lectores y fans lo notan, al igual que en el #35 donde Vader y Luke se encuentran cara a cara por primera vez, pero sin mención de su encuentro en la novela. En el #45 en la historia titulada "Death Probe", es una aventura situada justo después de los eventos de *The Empire Strikes Back*, protagonizada por Luke Skywalker, en esta aventura Luke usa su sable láser (el cuál lo había perdido en la pelea contra Darth Vader en *The Empire Strikes Back*) sin explicación alguna de cómo lo había recuperado.

4.1.2 Star Wars: El Caballo Oscuro.

Luego de que Marvel Comics tuviera su oportunidad con la licencia de cómics, una empresa relativamente nueva tomaría su lugar y con esto el Universo Expandido tendría nueva vida en los cómics.

Dark Horse Comics es la casa editorial fundada en 1986 por Mike Richardson, (famosa licencias como Aliens, Predators, Conan, Mass Effect y por las historias originales como The Mask, Hellboy, Sin City y Yojimbo), sería la encargada de la franquicia de Star Wars en el mundo del cómic. Desde 1991 hasta la fecha, se han encargado de expandir las narrativas a rincones inimaginables, desde los inicios de la orden Jedi hasta el futuro del legado Skywalker y más allá, al igual que

reimprimiendo los cómics de Marvel poniéndoles en el formato de “Omnibus” (un volumen con varios tomos). La reciente adquisición de Star Wars por parte de Disney, ha hecho que la licencia regrese a Marvel Comics (también recientemente adquirido por Disney) en el 2015.

En 1991 Dark Horse Comics empezaría su turno en el Universo de Star Wars con la mini serie *Dark Empire* escrita por Tom Veitch y dibujada por Cam Kennedy. Esta serie dio pie a dos secuelas, haciéndola una trilogía con *Dark Empire II* (1994) y *Empire's End* (1995). En la primera parte de esta historia vemos una galaxia post- Return of the Jedi, con Leia, Han, Luke y los Rebeldes aún peleando contra las fuerzas Imperiales restantes. Luke experimenta con el Lado Oscuro de la fuerza, volviéndose el aprendiz de un Emperador Palpatine renacido en el cuerpo de un clon inestable, mientras que Han y Leia esperan un niño y son perseguidos por Boba Fett ,que al igual que al Emperador, se creía muerto, al final Luke logra vencer aparentemente el Lado Oscuro y al Emperador en su cuerpo clonado. En la segunda parte Luke intenta reconstruirse así mismo luego de experimentar del Lado Oscuro y va en la búsqueda de los Jedi que pudieron escapar durante la purga en las Guerras Clónicas para reconstruir la Orden Jedi y la lucha por la Nueva República continúa. En la conclusión, el Emperador regresa en su último clon que se está desgastando por el Lado Oscuro y tiene un arma muy poderosa para usar en contra de nuestros héroes, en específico contra Anakin Solo, el recién nacido de Leia y Han. Luke y sus compañeros Jedi, Rayf Ysanna y Empatojayos Brand, tienen la misión de rescatar al recién nacido de las manos del Emperador que intenta transportar su alma en el cuerpo del bebé. Rayf muere por un rayo de fuerza y Brand es herido de muerte a manos del Emperador, debilitando su cuerpo clonado y obligándolo a transportar su alma a la del Jedi recién nacido, Brand con un último esfuerzo se interpone entre el Emperador y Anakin, sacrificando su alma para destruir una vez por todas al alma malvada del Emperador Palpatine.



Ilustración 39 Luke Skywalker en Star Wars: Dark Empire

A continuación mencionaremos algunas de las historias favoritas por los fans hechas por Dark Horse en sus veintitrés años, para mostrar algo de las narrativas a través de este medio:

La serie de *Tales of the Jedi* introdujo la idea de historias centradas en “Hace mucho mucho mucho tiempo, en una galaxia muy muy lejana”, o sea miles de años antes de los sucesos en Star Wars o ABY (Antes de la Batalla de Yavin, como estaría en la línea de tiempo oficial) en la Vieja República, de la cual se desprendería un sub-historia con el título de *The Golden Age of Sith* en 1996, donde los eventos que crearían la eterna lucha entre Jedi y Sith. Otra serie que sirve como precuela del universo es *Knights of the Old Republic* (2005), su función en el mundo narrativo de Star Wars fue el de ser el puente entre el videojuego del mismo nombre y la serie de cómics *Tales of the Jedi* la historia cuenta sobre los acontecimientos que causaron la Guerra Civil con la raza de los Mandalorian (que se mencionan en el videojuego). *Purge*, del 2005, es una historia post-*Revenge of the Sith*, donde vemos a Darth Vader cazando a los últimos Jedi que hayan

sobrevivido la Orden 66 (la purga de la Orden Jedi) y al mismo tiempo buscando su antiguo maestro, el Caballero Jedi Obi-Wan Kenobi, para cobrar venganza por su traición. *X-Wing: Rogue Squadron* (1995) esta serie cuenta las aventuras del Escuadrón Rebelde, el grupo élite de cazas estelares, después de destruir la segunda Estrella de la Muerte, mostrando el lado más táctico y militar del universo de Star Wars, con el piloto Rebelde Wedge Antilles (personaje secundario que ya había salido en la trilogía original) como el protagonista de estas historias. Luego nos adentramos al futuro del universo con *Star Wars: Legacy* (2006), esta serie nos transporta ciento treinta siete años DBY (Después de la Batalla de Yavin), con un descendiente de la familia Skywalker, Cade Skywalker es un pirata, mercenario, cazador de recompensas, Jedi y Sith, que se suponía debía detener la nueva amenaza de los Sith y ser la nueva esperanza pero Cade cayó en la oscuridad. En la serie *Star Wars: Infinities* (2001) vemos como Dark Horse también se interesó por las historias “What if?” (¿Qué hubiera pasado si...), aunque estas no eran parte del canon oficial, daba a los escritores y artistas una gran libertad para trabajar, con situaciones como las de ¿Qué hubiera pasado si Darth Vader hubiera entrenado a Leia como su aprendiz? O ¿Qué hubiera pasado si Luke hubiera muerto en Empire Strikes Back a manos del wampa? ¿Leia tomaría su lugar como la última esperanza de galaxia? Con muchas posibilidades creativas e inesperadas. Y por último en una mini serie de ocho números Dark Horse publicó *The Star Wars* (2013), en donde por primera vez podemos ver la visión que tenía George Lucas para Star Wars, la mini serie adapta el primer borrador y se basa en muchas de las ideas y arte conceptual inicial para el filme.

4.2 La Galaxia muy, muy lejana televisiva.

4.2.1 Star Wars: Holiday Special.



Ilustración 40 Anuncio promocionando el especial.

En noviembre de 1978, se transmite en la cadena CBS un especial de navidad, *The Star Wars Holiday Special* una película para televisión ambientada en el universo de Star Wars. Este especial fue dirigido por Steve Binder junto con David Acomb basado en parte en una historia escrita por George Lucas (estos últimos sin mención en los créditos). El especial reúne al elenco original de *Star Wars* y también tiene la aparición de estrellas de la década de los 70 invitados especiales como: Jefferson Starship, Diahann Carroll, Art Carney, Harvey Korman, y Bea Arthur.

La historia del especial nos transporta por primera vez al planeta Kashyyyk, hogar de los Wookiee (la raza de Chewbacca). Chewbacca y Han Solo visitan a los parientes de Chewie para la celebrar el día festivo Wookiee “Life Day” (literalmente “El Día de la Vida”) con su familia, su esposa Malla, su hijo Lumpy y su padre Itchy. Pero Han y Chewie siendo parte del Alianza Rebelde, son perseguidos por

el Imperio y estos invaden la casa de Chewbacca. El especial también cuenta con números musicales, sketches cómicos y secciones animadas.

Este especial es famoso por ser despreciado por el propio George Lucas y hacer una misión personal de hacer desaparecer del mapa y de la historia este especial, dice Kevin J. Anderson hablando de *The Star Wars Holiday Special*: “Bueno, sé que a George Lucas no le gusta para nada - cuando estaba trabajando en *The Illustrated Star Wars Universe*, él me dijo que él sería feliz si todas las copias pudieran ser localizadas y quemadas...”. Este especial nunca ha sido lanzado entero a la compra en video o re-transmitido en televisión (el corto animado estelarizado por Boba Fett es incluido en los “bonus” del Blu-ray de la trilogía *Star Wars: The Complete Saga*) , la única manera que se le puede encontrar es en forma de copias ilegales. Otras dos razones por las que se destaca este especial televisivo son:

Es la primera vez que vemos Kashyyyk, el planeta de los Wookiees, que luego tendría un papel prominente como campo de batalla en las Guerras Clónicas como se ve en la película *Revenge of the Sith*.

Aparece por primera vez Boba Fett, legendario cazador de recompensas captor de Han Solo, en el corto animado titulado “The Faithful Wookiee”, el cual fue producido por Nelvana Limited. También cabe destacar, como ya habíamos mencionado, que es la única parte del especial que ha sido lanzado oficialmente y también es reconocido por ser el único aspecto interesante de toda la película.

4.2.2 Star Wars: Clone Wars.



Ilustración 41 Star Wars: Clone Wars.

Luego del estreno de la segunda precuela, *Star Wars Episode II: Attack of the Clones*, Cartoon Network y Lucasfilm anuncian las micro-series con el título de *Star Wars: Clone Wars*. Los cortos animados fueron producidos y dirigidos por Gendy Tartakovsky, conocido por su trabajo en *Dexter's Laboratory* y *Samurai Jack*, Tartakovsky siendo un fanático de la saga de Star Wars fue ansioso de empezar con la tarea de crear esta serie. La serie cuenta con animación 2-D principalmente con técnicas tradicionales, la idea de Tartakovsky para la serie fue de contar “una historia de las Guerras Clónicas – con el estilo de *Band of Brothers* – donde son episodios de diferentes batallas y estrategias durante las Guerras Clónicas”⁶⁹.

La serie se transmitió por Cartoon Network y en línea en los sitios web de Cartoon Network y Star Wars, desde noviembre 07 del 2003 hasta Marzo 25 del 2005 con tres temporadas con veinticinco episodios en total, su tarea principal fue la de ser un puente narrativo entre *Attack of the Clones* y *Revenge of the Sith* (también como publicidad para esta última película que estaba próxima a estrenarse).

Su recibimiento por parte de fans y críticos fue muy bueno, incluso algunos piensan que es mejor que la trilogía de las precuelas. La serie ganó varios premios

⁶⁹ http://starwars.wikia.com/wiki/Star_Wars:_Clone_Wars (2014-11-24)

Emmy por: "Programa Animado Sobresaliente (para la programación de una hora o más)" para la primera, segunda y tercera temporada y el premio para el diseñador clave fondo Justin Thompson por "Logro Individual Sobresaliente en Animación" en la tercera temporada. También ganó un premio Annie por "Mejor Animación Producción de Televisión" en el 2006. En el conteo de IGN de las "100 mejores series de televisión de todos los tiempos", *Star Wars: Clone Wars* se encuentra en el puesto número veintiuno.

La narrativa de estos cortos animados, como ya habíamos mencionado, llena los huecos entre las dos últimas películas en la trilogía de las precuelas (*Attack of the Clones* y *Revenge of the Sith*) y también sirve para ilustrar la escala de las Guerras Clónicas, que en las películas por razones de tiempo, presupuesto y comodidad no se pudieron mostrar en su totalidad en la pantalla grande. Vemos al Maestro Mace Windu en el calor de una batalla, la promoción de Anakin de Padawan (aprendiz) al de Caballero Jedi, la introducción de dos nuevos villanos la Sith Asajj Ventress y el cazador de Jedi con cuerpo robótico General Grievous, (este último saldría en *Revenge of the Sith*), una visión y epifanía para Anakin de su oscuro futuro como Darth Vader y vemos también en el último episodio el secuestro del Canciller Palpatine (*Revenge of the Sith* empieza con la operación para rescatar a Palpatine) a manos de Grievous (y el origen de su tos que fue producto de Maestro Mace Windu, al aplastar el pecho robótico del General con la Fuerza).

4.2.3 Star Wars: Las otras Guerras Clónicas.



Ilustración 42 Logo de la serie Star Wars: The Clone Wars

Star Wars: The Clone Wars es una película y una serie de animación en 3D que continuó con la historia de las Guerras Clónicas previamente presentada en las películas *Attack of the Clones* y *Revenge of the Sith* y en los cortos animados de *Star Wars: Clone Wars*, pero con otro equipo detrás de la producción (aunque el estilo visual de los personajes es inspirado por los diseños de Tartakovsky). En agosto 15 del 2008 se estrenó en los cines la película homónima que sirve como introducción para las nuevas aventuras que se estrenarían en Cartoon Network el 03 de octubre del mismo año, en marzo del 2013 se dejó de transmitir la serie en Cartoon Network llegando a la 5ta temporada, dejando la 6ta temporada (que ya estaba producida) sin televisar. En Marzo 07 del 2014 se estrena la 6ta temporada en Netflix bajo el título de "The Lost Missions" (como parte de un trato incluyendo la película y las otras cinco temporadas) para E.U.A. y Canadá.

La nueva historia siguió con la tradición de la serie antecesora al mostrar con diferentes puntos de vista las batallas para así poder apreciar el alcance y tamaño de las Guerras Clónicas, estos capítulos fueron diseñados para ser independientes con una moral y enseñanza para cada historia, el escritor Henry Gilroy usó los viejos seriales *pulp* de ciencia ficción de los años 30's como inspiración para este formato.

La película, además de introducir la historia que tendría la serie, introdujo un nuevo personaje al Universo Extendido llamada Ahsoka Tano, que sería la

padawan de Anakin Skywalker, y una de las diferencias más grandes entre la película y la serie es que en ella sólo se enfocan en Ahsoka, Anakin y Obi-Wan.

La serie por otro lado expande las historias de personajes previamente introducidos ya sea en los cortos animados, cómics y/o películas, por ejemplo:

Asajj Ventress regresa de la muerte para ser una de las principales villanas de la serie buscando cobrar venganza sobre todo en el joven Caballero Jedi Anakin Skywalker. Otro personaje que regresó de la muerte es el aprendiz Sith de Darth Sidious, Darth Maul, quien se creía muerto a manos de un joven Obi-Wan Kenobi cuando era padawan en la película de *The Phantom Menace*, ahora en la serie Maul tiene piernas robóticas (Obi-Wan lo había partido en dos con una espada láser) y con la ayuda de su hermano, Savage Opress, buscan venganza contra Kenobi y también quitar a los Sith del poder. Y vemos a un joven Boba Fett, después de los eventos en la batalla en Geonosis (durante la película *Attack of the Clones*), en su camino a convertirse en cazador de recompensas y también buscando cobrar venganza contra el Maestro Jedi Mace Windu, el asesino de su “padre” Jango.

La película y la serie pasó por algo muy parecido a la situación de la continuidad con los números de Star Wars por parte de Marvel Comics, donde la historia presentada en la serie entraba en conflicto con otras publicaciones y obligó a que éstas historias externas sean reescritas para que sean congruentes, haciendo el resto del material sobre las Guerras Clónicas no canónico.

4.3 La guerra en las consolas.

El primer juego con licencia oficial sería la adaptación del filme *The Empire Strikes Back* publicado por *Parker Brothers* para el Atari 2600 en 1982 con el juego homónimo, el cual fue un gran éxito, el videojuego, como la mayoría en esa época, la mayor parte se enfoca en el gameplay y no tanto en una narrativa complicada,

en el eres un piloto en la batalla de Hoth disparando en una línea contra AT-AT infinitos con el único objetivo de conseguir la mayor puntuación. A este les siguió *Jedi Arena* (que por primera vez nos deja controlar un personaje con una espada láser, aunque sólo se controlaba la espada para defenderse de rayos lanzados por un droide, de entrenamiento Jedi), *Star Wars: The Arcade Game* y *Return of the Jedi: Death Star Battle*.



Ilustración 43 Captura de pantalla de los títulos en vectores de Star Wars

Atari, después del éxito obtenido del filme *Return of the Jedi* en 1983, consigue la licencia de *Star Wars* para crear juegos arcade, el primero simplemente titulado *Star Wars*, el cual es un disparador “sobre rieles” (en donde sólo se tiene control de la puntería y no del movimiento del personaje, o en este caso, de la nave) recreando la clásica escena de la batalla para la destrucción de la primera Estrella de la Muerte con gráficos de vectores y sonido excepcional para la época. Luego lanzaron la adaptación de *Return of the Jedi* en 1984 que optó por una vista de pájaro cambiando escenarios entre combate terrestre y el pilotear el Halcón Milenario. Y en 1985 con la adaptación de *Empire Strikes Back* que regresó al gameplay del arcade original y con los gráficos de vectores pero modificándolo para recrear la batalla de Hoth.

En 1987 la compañía Namco, creadora de *Pac-Man*, creó el siguiente videojuego en una consola casera con *Star Wars* para el Famicom (el equivalente japonés del Nintendo Entertainment System o NES), el cual era una adaptación del primer

filme con muchas libertades. El videojuego te pone en el papel de Luke Skywalker y a lo largo de la aventura cosas muy raras suceden como la aparición de pirámides egipcias en los escenarios o de que una ballena lleve a Luke al planeta Hoth y las peleas con Darth Vader son aún mas extrañas, en ellas el Lord Sith de pronto se transforma en varios animales como un escorpión, tiburón, una bestia alada y un wampa (supuestamente estas extrañas transformaciones representaban ilusiones de los miedos de Luke).

Desde este momento Lucasfilm no tenía un estudio que se dedicara al desarrollo de videojuegos, por miedo de que las ventas bajaran y que se perdiera el dinero de licencias (al vender las licencias, si el juego fracasaba en las ventas, Lucasfilm tenía asegurado de que no se perdiera dinero).

“En 1991, cuando las licencias exclusivas tomadas por *Borderbund* y *Domark* para crear versiones de los arcade Star Wars para computadoras caseras expiró”⁷⁰ George Lucas permitió que Lucasfilm Games, (luego llamada LucasArts en 1993) su propio estudio diseñara un nuevo juego de nombre *Star Wars* (otra vez) en conjunto con el publicador JVC, el jugador puede controlar a Luke junto con Han, Leia u Obi-Wan. Luego en 1992 sale el *The Empire Strikes Back* para el NES, que usaba la mismos gráficos de su antecesor pero con un mejor diseño y combate en vehículos, pero a diferencia del anterior sólo se podía jugar en el papel de Luke y la batalla final con Darth Vader, a diferencia de la película, termina en la muerte del villano.

En la época de los 16 bits salió la trilogía “Super” de Star Wars, basados en los filmes de la trilogía original, con *Super Star Wars*, *Super Empire Strikes Back* y *Super Return of the Jedi* en 1992, 1993 y 1995 respectivamente para el Super Nintendo, los cuales son considerados como uno de los mejores juegos de esa generación por su intenso gameplay de plataformas (famoso por su dificultad), las

⁷⁰ TITAN MAGAZINES/LUCASFILM LTD. **STAR WARS INSIDER #135**. EUA. Agosto/Septiembre 2012. Pág. 15.

gráficas, sus animaciones fluidas, sonido estéreo y las secciones de vehículos se jugaban en 3D.

Luego de crear juegos de simulación aérea sobre la II Guerra Mundial, Lucasfilm Games, cambia su nombre a LucasArts y lanza el primer juego en la serie de *X-Wing* en 1993 para PC (también siendo el primero juego que desarrollen completamente en Lucasfilm, otros proyectos fueron hechos en conjunto con JVC). Este juego era un simulador de combate aéreo, del mismo estilo como los de la II Guerra Mundial, pero ambientado en el Universo de Star Wars, y simulaba el combate aéreo de los filmes (que a su vez fueron inspirados en los combates aéreos que George vio en los viejos filmes de guerra). Un año después salió la secuela *TIE Fighter*, en este el jugador tenía la oportunidad de ser un piloto Imperial (este es el primer videojuego en mostrar el punto de vista de los antagonistas), vemos como el personaje empieza como un rango bajo y sube hasta ser el piloto de flanco de Darth Vader. En 1997 sale *X-Wing vs. TIE Fighter*, que fue la introducción de juego multijugador en línea y dos años después lanzaron el último juego de la serie titulado *X-Wing Alliance*, donde el jugador es un comerciante que se ve involucrado en el conflicto entre los Rebeldes y el Imperio.

En 1995, con el éxito de disparadores en primera persona, como *Doom II* de *Id Software*, LucasArts entró a este género con *Dark Forces*, en el eres Kyle Katarn un ex imperial que es convertido un mercenario y agente Rebelde con la tarea de robar los planes para la primera Estrella de la Muerte seguido de la misión para investigar un nuevo tipo de tropa que el Imperio planea utilizar, la historia sucede antes y en su mayoría después de los eventos del primer filme. En su secuela *Jedi Knight: Dark Forces II* (1997), pasa un año de la destrucción de la segunda Estrella de la Muerte y volvemos a jugar como Katarn, pero esta vez portando una espada láser y aprendiendo el camino de la Fuerza, este es el primer juego en dejar a los jugadores hacer una elección entre el camino Jedi y Sith, (dependiendo de las opciones la historia se desarrolla diferente, por ejemplo: en el final Sith, Kyle Katarn se vuelve Emperador del nuevo Imperio) e incluía

multijugador que permitía peleas con las espadas láser y poderes de la fuerza. *Jedi Knight II: Jedi Outcast* lanzado en 2002 para PC, Mac, Nintendo Gamecube y el Xbox Original, continúa la historia de Kyle Katarn, luego de casi ser seducido por el lado oscuro de la Fuerza en el último juego, Katarn deja la vida de Jedi para seguir trabajando en misiones para la Nueva República y acabar con lo que resta del Imperio, pero los Sith regresan obligando a Katarn a retornar al camino del Jedi y tomar su lugar merecido como miembro de la Nueva Orden Jedi junto al maestro Luke Skywalker. Y como tercera entrega en la saga *Jedi Knight* llega para la PC y el Xbox Original *Jedi Academy* (2003), el jugador ya no toma el papel del maestro Kyle Katarn, en vez de eso el personaje principal es un aprendiz Jedi, el cual es personalizable por primera vez en un juego de Star Wars, finalizando la saga *Jedi Knight*.

Star Wars: Bounty Hunter (2001) es un videojuego que sirve de prelude de la película *Attack of the Clones*, donde nos enteramos cómo Jango Fett llega a ser el modelo para el ejército de clones, el juego nos pone en el papel del cazador de recompensas en la caza de un Jedi Oscuro, puesta por el Conde Dooku en una especie de prueba para Jango.

En 2004 y 2005 salieron *Battlefront* (Xbox original, Playstation 2 y PC) y *Battlefront II* (Xbox original, Playstation 2, PSP y PC) respectivamente. Este par de juegos nos pusieron en el papel de un soldado (y a veces de héroes o villanos) peleando en la tierra, aire o en el espacio (este último agregado en *Battlefront II*), ya sea en el lado de la República, Rebeldes, Imperio o Separatistas, ya que los eventos en el juego están ambientados a través de la época de las dos trilogías.

Tal y como pasó en los cómics, los escritores se interesaron por el Universo de Star Wars pero miles de años antes de los eventos de las precuelas. El primer juego que vimos situado en la época de la Vieja República es en el 2003 con *Star Wars: Knights of the Old Republic* para PC, Xbox Original, Mac y recientemente para iOS. *KOTOR* (abreviación de Knights of the Old Republic) es un juego de tipo RPG (Role Playing Game o Juego de Rol) basado libremente en la serie de cómic

de Dark Horse *Tales of the Jedi*, en donde al igual que *Jedi Academy*, el jugador puede personalizar a su personaje y también como en *Dark Forces II*, se puede hacer la elección entre el lado Jedi o Sith afectando el desenlace de la historia y los compañeros con los que viajas. El jugador tiene el papel de Revan un Sith que pierde la memoria en un intento de parte de los Jedi para que sirva a la República, Revan recupera sus memorias pero sigue sirviendo a la causa Jedi (si el jugador elige las acciones del lado “bueno”). Su secuela *Star Wars: KOTOR II The Sith Lords* (2004) para PC y Xbox original, cuenta con los mismos elementos de su predecesor (la época, la personalización de personaje y la posibilidad de elegir entre las acciones Jedi o Sith). Esta vez eres un Jedi que busca redimirse por causar muchas muertes y casi la destrucción de la orden Jedi en las batallas llamadas “Mandalore Wars”. Lo último que hemos visto de esta serie sobre la Vieja República es en el 2011 con el juego Multijugador Masivo en Linea RPG llamado *Star Wars: The Old Republic* para PC, donde vemos toda una sociedad llena de jugadores y al igual que sus dos predecesores la personalización de los personajes es esencial (aquí incluso se pueden elegir entre razas, clases como: mercenario, caza recompensas, Sith, Jedi, etc.) y también las elecciones.

Por último están *Star Wars: The Force Unleashed* (2008) y su secuela *Star Wars: The Force Unleashed II* (2010) que salieron para Xbox 360, Playstation 3 y PC (también para Wii, Nintendo DS, Playstation 2 y PSP, pero estas versiones son diferentes a las anteriores). Los eventos de este par de juegos está situados entre las películas de *Revenge of the Sith* y *Star Wars*, el personaje principal es Starkiller (su nombre sirve como referencia al nombre de un Jedi principal en el guión borrador de George Lucas), el aprendiz secreto de Darth Vader. Al inicio del primer juego Vader usa a Starkiller como cazador de los últimos Jedi con la promesa de que juntos destronarían al Emperador, le da su propia nave y tripulación: Juno Eclipse, su piloto (de quien se enamora) y un droide de entrenamiento PROXY. Luego de ser descubierto por el Emperador Palpatine, Starkiller, por órdenes de su maestro junta lo que sería la chispa de la rebelión, pero todo parece ser una trampa para juntar a todos los que se oponen al imperio en un sólo lugar, al final Galen Marek (el nombre real de Starkiller) pelea con

Vader y Palpatine derrotándolos, pero el Emperador tratando de persuadir a Galen lanza rayos de fuerza contra los rebeldes, Galen Marek detiene los rayos sacrificándose por lo que sería el inicio de la Rebelión. El segundo juego también está situado en el mismo tiempo que el anterior y Galen Marek es de nuevo el protagonista, luego de su muerte en el primer juego Darth Vader usa la fábrica de clones del planeta Kamino para crear un nuevo aprendiz que sea más obediente, pero todos los clones fallan, excepto uno que logra escapar del planeta y entra en búsqueda de Juno, enterándose que el Imperio la ha capturado, al final Galen confronta a su antiguo maestro derrotándolo y capturándolo, recuperando a Juno y auxiliando a la Rebelión. Este par de juegos incluyen un final alternativo donde el jugador puede elegir el lado Sith, en este caso el desenlace se desarrolla diferente. En el final alternativo del primer juego Starkiller, mata a Darth Vader y confronta al Emperador Palpatine, esta confrontación deja a Starkiller malherido y Palpatine lo reconstruye con partes robóticas (similar a Darth Vader), y el Emperador lo usa como su nuevo aprendiz y para destruir a los Jedi, en este futuro alterno vemos como Lord Starkiller pelea contra Boba Fett y Obi-Wan matándolos, luego pelea contra Luke Skywalker en Hoth, haciéndolo caer en el lado oscuro de la fuerza. En el segundo juego, vemos como otro clon, el Aprendiz Oscuro de Vader, mata a Galen Marek y a los rebeldes acompañándolo, Vader luego le ordena a cazar cada uno de los Rebeldes restantes, y como parte de una misión descargable, vemos un futuro alternativo con el Aprendiz Oscuro involucrándose en la Batalla de Endor (la batalla al final de *Return of the Jedi*), en este futuro Luke Skywalker murió en Hoth, dejando a Leia como la última de los Jedi, el Aprendiz secreto confronta a Leia, derrotándola y matándola, mientras tanto el Emperador y Vader perciben la derrota de los Rebeldes, pero el Emperador sabe del clon (el cual Vader mantuvo en secreto) y lanza los rayos de fuerza contra Vader dejándolo incapaz de defenderse y quedando a la merced de Palpatine, el Emperador manda a matar al clon y vemos como un grupo de naves acercándose al Aprendiz Oscuro.

En el 2013 se anunció que LucasArts cerraría a causa de la compra por Disney, cancelando varios proyectos nuevos y dándole paso a que la licencia pasara a Disney Interactive y a EA Games (Electronic Arts).

4.4 La Multimedia del universo.

En el año de 1994 se llevan acabo juntas y planeaciones entre Lucasfilm, LucasArts y Batam Books para discutir la creación del proyecto multimedia titulado *Shadows of the Empire*, en donde el novelista Steve Perry presenta el nuevo personaje Dash Rendar. El proyecto multimedia de *Shadows of the Empire* se lanza oficialmente en 1996, con una novela que es “el corazón de la narrativa de *Shadows*, la cual se extiende a través de una serie de cómics y un videojuego”⁷¹, también se incluye el soundtrack oficial, un juego de rol, tarjetas de colección, diversos juguetes y figuras.

El propósito de este proyecto multimedia era crear una “película sin la película”, de juntar las compañías con las licencias de Star Wars y unirlos para explorar toda posibilidad comercial y hacer una historia coherente que cuente los eventos entre *The Empire Strikes Back* y *Return of the Jedi* a través de varios medios, “Parte de la idea de usar tres diferentes medios (novela, cómic y videojuego) no era simplemente para contar la misma historia sino para ver los eventos a través de diferentes perspectivas” dijo Howard Roffman Vicepresidente Ejecutivo de la Gestión de la Franquicia de Star Wars. *Shadows of the Empire* también sirvió para despertar de nuevo el interés en la franquicia y abrió el camino para el lanzamiento de *Star Wars Trilogy: Special Edition* en 1997 y de la nueva trilogía de precuelas en 1999.

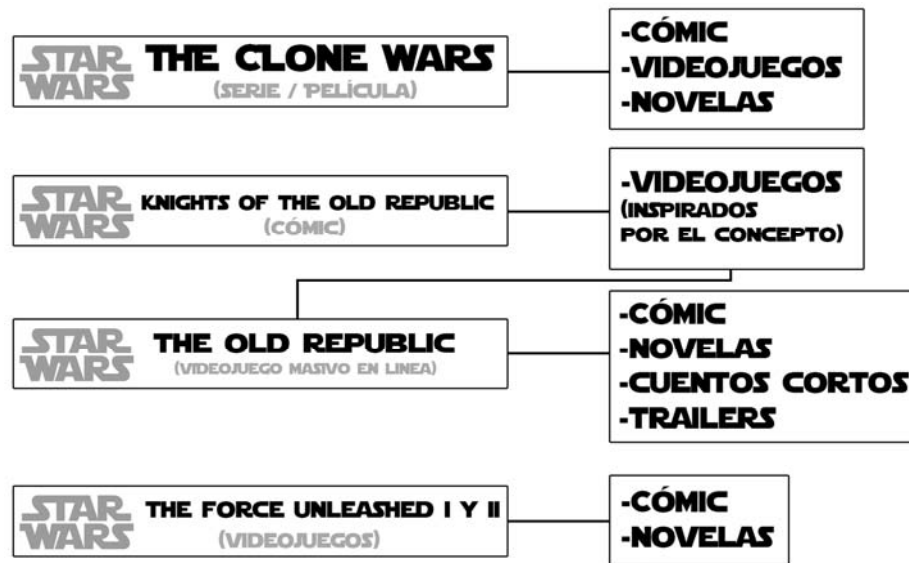
⁷¹ HIDALGO, Pablo / WALLACE, Daniel / WINDHAM, Ryder. **STAR WARS YEAR BY YEAR: A VISUAL CHRONICLE**. DK Publishing. EUA. 2010. Pág. 175.



Ilustración 44 Logo del proyecto multimedia *Shadows of Empire*

Como buena experiencia narrativa multimedia la historia se podía disfrutar en cada medio por separado sin tener la necesidad de tener todos los demás, pero si se quería tener la experiencia de tener la aventura completa se tenían que coleccionar todos los productos. Batam Books publicaría la novela que serviría para apreciar el contexto en el que se desarrolla el conflicto entre Rebeldes y el Imperio, enfocándose en los personajes principales, el cómic, publicado por Dark Horse Comics, se enfoca en Boba Fett y su lucha por mantener a su premio, Han Solo (que fue congelado en carbonita), fuera de las manos de otros cazadores de recompensas y el videojuego (para Nintendo 64 y posteriormente para PC) es cargado de acción, donde los jugadores toman el papel Dash Rendar, un nuevo personaje, que es un mercenario y contrabandista trabajando para los Rebeldes. Y muy en el estilo de McLuhan, Howard Roffman dice “Básicamente, es el caso de buscar que aspecto de la historia se adecuaba a cada medio”.

A partir de *Shadows of the Empire* la franquicia de Star Wars ha estado llena de estas experiencias multimedia. A continuación presentamos varios ejemplos de productos multimedia.



4.5 La galaxia de lo fanáticos.

La influencia de Star Wars ya sea con los filmes o la franquicia en general es indiscutible. Esta vez veremos el mundo hecho por los fans o el tercer mundo (como lo llama George Lucas) del Universo de Star Wars. La comunidad de fans, o como se le conoce *fandom*, además de ser importante porque es el blanco principal, un consumidor ideal de todos los productos de esta franquicia, esta comunidad es influyente. Las grandes corporaciones, incluida por supuesto Star Wars, se han dado cuenta de la importancia que tienen los fanáticos, el *fandom* ha mostrado cada vez más poder (con ayuda de las redes sociales), al punto que pueden influir en las decisiones de las corporaciones y llegan a convertirse en *prosumidores*.

4.5.1 La *Fandom* Oficial.

Star Wars Celebration.

Star Wars Celebration es una convención que se hace especialmente (como su nombre lo dice) para celebrar todo lo relacionado Star Wars, donde se pueden ver pánels con invitados especiales relacionadas con la franquicia (productores,

escritores, directores, actores, artistas, etc), sesiones de autógrafos, *cosplay* (“costume play” en inglés: fans disfrazados y pretendiendo que son personajes ficticios), proyecciones especiales, productos (coleccionables, figuras, juguetes, etc) y más.

La primera convención oficial llevada a cabo sobre Star Wars, celebrando el décimo aniversario del estreno de *Star Wars* (1977) donde George Lucas fue invitado y de invitado sorpresa se presentó a Gene Roddenberry (creador de la serie *Star Trek*), esta convención se llevó a cabo el mayo 23, 24 y 25 de 1987.

La siguiente convención sería hasta el año de 1999 (tres semanas antes del estreno de *The Phantom Menace*) y se le llamó *Star Wars Celebration I*, esta celebración fue organizada por el club de fans oficial de Star Wars en Denver, Colorado (donde está situado el club). A partir de esta convención *Star Wars Celebration* han sido celebradas por los estrenos de *Attack of the Clones* (2002) y *Revenge of the Sith* (2005), al igual por el 30 aniversario de la Trilogía Original en Los Angeles, California y Europa (2007) y en 2008 en Japón, 2010 y 2012 en Orlando, Florida, el 2013 en Europa y la próxima *Star Wars Celebration* será en el mes de abril del año 2015 en Anaheim, California y en esta celebrarán el próximo estreno de *The Force Awakens*.

The Official Star Wars Fan Film Awards.

The Official Star Wars Fan Film Awards es un festival que se hacía cada año desde 2002 hasta el 2011, organizado por Lucasfilm Ltd. Y Atom Films, donde los fans tienen la oportunidad de demostrar su talento haciendo desde cortos, animación, documentales y comedias. La presentación es llevada a cabo en San Diego's Comic Con o en la *Star Wars Celebration* en Indianapolis. En agosto de 2014 se anunció que estos premios regresarán y los cortos serán proyectados en la *Star Wars Celebration 2015* en Anaheim, California.

Los participantes o a los que les interesen participar la página oficial de Star Wars (starwars.com) dentro de la sección de Comunidad en el apartado de Star Wars Fan Film Awards, hay un paquete que cualquiera puede descargar con música y efectos de sonido oficiales de calidad listos para usarlos.

Los premios que se dan son:

George Lucas Selects Award, Audience Choice Award, Best Animation, Best Documentary, Best Mockumentary, Spirit of Fandom Award, Young Jedi Award, Best Comedy, Skywalker Sound Award, Best Commercial Parody, Best Makeup, Best Original Song, Best Action, Pioneer Award, Best Cinematography, Best Sequel y Best Action Heroes Award.

En agosto de 2014 se anunció que estos premios regresarán y los cortos serán proyectados en la *Star Wars Celebration 2015* en Anaheim, California.

4.5.2 Parodias.

Spaceballs.

Spaceballs es una película de 1987 dirigida por Mel Brooks quien es conocido por sus comedias y parodias de géneros filmicos, por ejemplo con su filme *Young Frankenstein* (1974) donde Brooks parodia y al mismo tiempo le hace un homenaje a las películas clásicas de terror de Universal (*Drácula* y *Frankenstein* de 1931, *The Invisible Man* en 1933 y *The Wolfman* de 1941). Con *Spaceballs* el tema a parodiar son las películas del espacio, entre ellas el éxito de algunos años atrás: la trilogía original de Star Wars.

Para hacer este filme, Mel Brooks pidió personalmente el permiso de George Lucas para parodiar todos los aspectos de Star Wars, aunque con una condición: que ningún tipo de mercancía del filme sea producida.

Algunas cosas que podemos ver que hacen referencia a Star Wars son:

-El villano principal llamado Dark Helmet es una referencia muy obvia al Sith favorito de todos, Darth Vader, en su nombre, vestimenta y cuando la careta de su casco estaba abajo, su voz se hacía grave muy parecida a la de James Earl Jones como Vader.

-Los personajes Lone Starr y Barf (un perro humanoide), serían las versiones de Han Solo y Chewbacca, e incluso viajan en su versión del Halcón Milenario que es una casa rodante espacial llamada Eagle 5 (su traducción al español sería Águila 5). Mientras que la Princesa Vespa y Dot Matrix (una androide de color dorado y con facciones femeninas), serían la Princesa Leia y C-3PO.

-El lugar de nacimiento de Lone Starr es en algún lado de “La Galaxia Ford”, haciéndole referencia al actor Harrison Ford quien interpreta a Han Solo.

-Hay tomas haciendo referencia a los filmes, por ejemplo: cuando se muestra la nave de Dark Star es muy parecida a la toma inicial de *Star Wars* donde vemos a un Star Destroyer Imperial persiguiendo una nave Rebelde. Donde podemos ver lo enorme que es la nave del Imperio a comparación de la de los Rebeldes, en *Spaceballs* se muestra también la extensión pero de manera muy exagerada con la nave tomándose bastante tiempo para salir de cuadro.

- En el filme hay un chiste recurrente de tener la marca “Spaceballs” en muchos productos, por ejemplo: Spaceball: The Breakfast Cereal (el cereal), Spaceballs: The Tee-Shirt (la camiseta) e incluso uno de los personajes dentro del filme tiene una copia de Spaceballs en VHS. Esto como referencia a todas los productos de la franquicia de Star Wars y al trato que hizo Mel Brooks con Lucas.

Robot Chicken: Star Wars.

Robot Chicken (*Pollo Robot* en Latinoamérica) es un programa cómico de sketches con animación cuadro por cuadro que se transmite en el bloque de Adult Swim (una programación dirigida al público adulto) en Cartoon Network. En Junio del 2007 se transmitió un especial con la temática de Star Wars, siendo todo un éxito. Una secuela se transmitió en Noviembre del 2008.

El coproductor del especial Corey Campodonico dijo “Tenemos parodias obvias con Luke y Darth Vader, pero son las bizarras en las que los fans tendrán que saber su trivia. Hicimos nuestra tarea. Después de todo, somos fans haciendo un especial para fans.”

El especial cuenta con las voces de Seth Green (director y escritor del especial), Tom Kane, Joey Fatone, Bob Bergen e incluso cuenta con las voces del mismísimo George Lucas y de Mark Hamill.

Los sketches cómicos van desde parodias de escenas clásicas o momentos chuscos con los personajes explotando las características de estos y del Universo de Star Wars. Por ejemplo:

-En la batalla de Hoth cuando Luke lanza una granada dentro de un AT-AT, vemos que como cae dentro de un baño ocupado por un piloto Imperial.

-Que los droides favoritos de todos R2-D2 y C-3PO tengan problemas en un aeropuerto con el detector de metales.

-Vemos como George Lucas (interpretándose a si mismo) entra a una convención de Star Wars llena de fanáticos y el Nerd (un personaje regular en *Robot Chicken*) vestido de tauntaun, (la criatura que montan Han y Luke en el planeta de Hoth en *The Empire Strikes Back*) salva a George de una horda de fans.

Family Guy: The Laugh It Up Fuzzball Trilogy.

La popular y polémica serie cómica de Fox, *Family Guy* (*Padre de Familia*), también aprovecha la popularidad de Star Wars para hacer un especial de tres partes llamados *Blue Harvest* (en referencia al nombre que se le dio a la producción de *Return of the Jedi*), *Something Something, Something Dark Side* e *It's a Trap!* parodiando a *Star Wars*, *The Empire Strikes Back* y *Return of the Jedi* respectivamente.

Los especiales son básicamente un recuento de los tres filmes hechos muy al estilo de *Family Guy* (incluso algunas tomas son idénticas a las de los filmes) con autorreferencias y referenciando a las demás películas, al mundo real y a la cultura pop. El scroll inicial, clásico de *Star Wars*, también tiene el toque de *Family Guy*, donde en vez de “Hace mucho tiempo en una galaxia muy, muy lejana” se lee “Hace mucho tiempo, pero de alguna manera en el futuro..”, y el texto de introducción está lleno de bromas algunas que rompen cuarta la pared hablando con el espectador. Vemos a los personajes principales y secundarios usuales de la serie hacen su aparición como personajes de *Star Wars*, por ejemplo: Chris es Luke, Peter es Han Solo, Stewie es Darth Vader, Louis es Leia, Brian es Chewbacca.

4.5.3 La comunidad fanática de Star Wars.

501st Legion.

La *501st Legion* (alias los “Primeros de Vader”) es el club de fans más grande y famoso de *Star Wars*. Esta organización fue formada por Albin Johnson en 1997, desde entonces se han vuelto un gran grupo de aficionados, se destacan por ser fieles al Imperio y disfrazarse como Stormtroopers, Cazadores de recompensas, Siths y otros villanos de las películas y Universo Expandido.

Su popularidad ha llegado a ser tan grande, que la 501st Legion es invitada a todo lo relacionado con *Star Wars* e incluso usan su fama para ser parte de varios eventos de caridad. Se le puso el nombre de 501st Legion a la legión de tropa de

clones que sigue al Jedi caído Anakin Skywalker (formalmente conocido como Darth Vader a partir de que se unió al lado oscuro) al Templo Jedi en *Revenge of the Sith*, como tributo a este grupo de fans.

Y también aparecen en el Libro de los Record Guinness del 2008 con el título de el “Grupo de Star Wars disfrazado más grande del mundo”.

Star Wars: Uncut.

Este proyecto es tal vez uno de los mas experimentales, ambiciosos, creativos e innovadores que la comunidad de fans de Star Wars ha hecho. Casey Pugh, un desarrollador dedicado a crear experiencias interactivas en la web, se le ocurrió la idea de usar el internet como un medio para hacer un proyecto con los fans de Star Wars y hacer entre todos ellos una versión del filme *Star Wars*, llamándolo *Star Wars Uncut*.

La propuesta alcanzó a casi mil fanáticos, donde cada uno recreaba (como quisiera y pudiera) una escena del filme, el resultado fue el de un collage hecho por fans de Star Wars lleno de amor, nostalgia y comedia, ganándole varios reconocimientos en los medios, un premio Emmy en “Interactive Media” en 2010 (el proyecto estaba compitiendo contra las series de *Glee* y *Dexter*) e incluso Lucasfilm contactó a Pugh personalmente expresando su apoyo en este proyecto.

Para el 2012 Casey lanzó otra propuesta esta vez de recrear la secuela de *Star Wars*, *The Empire Strikes Back* con el mismo concepto. Esta secuela tuvo más de mil quinientos participantes y se estrenó oficialmente en la página de starwars.com y en el canal oficial de Star Wars en Youtube el 10 de octubre 2014.

Revenge of the Myth.

El programa de Discovery Channel *Mythbusters*, el cual se encarga de desmentir mitos o leyendas urbanas poniéndolos a prueba en su programa. Jamie Hyneman y Adam Savage son los conductores del programa, los dos son artistas de efectos especiales, pero Adam en especial es un gran nerd, entusiasta de los disfraces, fan de Star Wars, miembro de la 501st Legion y también trabajó (junto con Jamie) en los efectos especiales en dos de las precuelas de Star Wars (en *The Phantom Menace* y *Attack of the Clones*).

El 04 de junio del 2014, se transmite un programa al que titularon *Revenge of the Myth*, en el cual como en todos los programas, desmintieron mitos pero en este caso de los filmes de Star Wars, entre los cuales estaban: si era posible columpiarse de un gancho como lo hicieron Luke y Leia mientras intentaban escapar en la Estrella de la Muerte, si unos troncos que columpian podían destruir un vehículo acorazado como los Ewok hicieron con los AT-ST en *Return of the Jedi* y para finalizar si Luke hubiera podido sobrevivir dentro del estomago de su tauntaun como lo hizo en *The Empire Strikes Back*.

The People vs. George Lucas.

Este es un documental estrenado en el 2010 dirigido por Alexandre O. Philippe. El tema principal manejado, es el como de ser considerado un visionario, George Lucas luego del estreno de *The Phantom Menace* en 1999 y los diversos cambios que le ha hecho a trilogía original (por ejemplo con el famoso “Han disparó primero”, donde con toques digitales hace que el cazador de recompensas Greedo dispare un poco antes que Han en la cantina en Tatooine, donde en la original sólo Han dispara), los fans de la trilogía original y de Star Wars en general ponen la capacidad y respeto por los fans de parte de Lucas en duda, incluso al punto de que algunos llegan a decir que con la nueva trilogía de las precuelas “George Lucas violó mi infancia”.

La secuela de este documental está planeada, y va abordar el tema del futuro de la franquicia Star Wars luego de la compra por parte de Disney.

EPÍLOGO:

EL FUTURO DE LA TRANSMEDIA EN STAR WARS.

“Durante 35 años, uno de mis mayores placeres ha sido ver Star Wars pasar de una generación a la siguiente. Ahora es el momento para mí de pasar Star Wars a la nueva generación de cineastas. Siempre he creído que Star Wars podría vivir más allá de mí, y pensé que era importante establecer la transición durante mi vida. Estoy seguro de que Lucasfilm, bajo el liderazgo de Kathleen Kennedy, y teniendo un nuevo hogar dentro de la organización Disney, Star Wars ciertamente podrá vivir y prosperar durante muchas generaciones por venir. El alcance y experiencia de Disney, da a Lucasfilm la oportunidad de abrir nuevos caminos en cine, televisión, medios interactivos, parques temáticos, entretenimiento en vivo, y en productos de consumo.” George Lucas, después de la compra de Star Wars por parte de Disney.

Con la compra de Star Wars, Disney anunció varios cambios para la franquicia. Tal vez la más importante sea el hecho de que ninguna historia publicada, ya sea videojuego, novela, cómic o serie es considerada canon, con la excepción de las películas en las dos trilogías y la serie y película de *Star Wars: The Clone Wars*. Anunciaron también que Dark Horse Comics perderá la licencia de Star Wars y pasará a Marvel Comics quienes publicarán los cómics de Star Wars a partir del 2015.

En octubre del 2014 se estrena una nueva serie Star Wars: Rebels en el canal de Disney XD, la cual toma lugar en el nuevo canon como puente narrativo entre las dos trilogías (entre las películas *Revenge of the Sith* y *Star Wars*). La serie sigue

las aventura de la tripulación de la nave Ghost, un grupo de rebeldes que serán la chispa de la Rebelión: Ezra un joven huérfano que aprende a tener conexión a la fuerza, Kanan que es un Jedi que sobrevivió la purga, Hera la piloto del equipo, Sabine la experta en explosivos, Zeb el guerrero y Chopper un droide. Una novela que fue publicada sirve como precuela de la serie con el título de *Star Wars: A New Dawn*, escrita John Jackson Miller.

En el mundo de las películas, Disney anunció los planes para una nueva trilogía ambientada después de los eventos de Return of the Jedi. La primera de estas con el título de *The Force Awakens* se estrenará el 18 de diciembre del 2015, con la dirección de J.J. Abrams (Super 8, Star Trek) y con parte del reparto de la trilogía original regresando a interpretar sus ya clásicos papeles, Mark Hamill como Luke Skywalker, Carrie Fisher como Leia, Harrison Ford como Han Solo, Kenny Baker como R2-D2, Peter Mayhem como Chewbacca y Anthony Daniels como C-3PO, así como nuevos actores como John Boyega, Daisy Ridley, Adam Driver, Oscar Isaac, Andy Serkis, Domhnall Gleeson, y Max von Sydow en nuevos papeles nunca antes vistos que aún no se han confirmado a la fecha que se escribe esta tesina. El teaser tráiler se estrenó el 28 de noviembre, dándonos una probada de lo que será la película, llenándonos de curiosidad y nostalgia.

Disney anunció que tiene planes de películas spin off de Star Wars, aunque sólo son rumores se dice que podrían ser sobre personajes que ya habíamos visto en la saga, un rumor muy fuerte es que podría ser sobre un grupo de mercenarios o cazadores de recompensas que son contratados por los Rebeldes para que lleven a cabo el robo de los planes de la primer Estrella de la Muerte. De la primera película independiente de Star Wars sólo se han confirmado que Gareth Edwards (*Godzilla, Monsters*) la dirigirá, mientras que Gary Whitta (*Telltale's The Walking Dead videogame, The Book of Eli, After Earth*) será el encargado de escribirla, su fecha de estreno se espera para el 16 de diciembre del 2016.

En los videojuegos, seguido del cierre de LucasArts, han sido lanzados varios juegos móviles de Disney Interactive como *Star Wars: Assault Team, Star Wars*

Journeys: The Phantom Menace, Star Wars Scene Maker, y Star Wars: Commander. Por parte de Electronic Arts se anunció que están trabajando en un nuevo juego *Star Wars: Battlefront* (tal vez sea un reinicio de la serie de *Battlefront*) que tiene fecha de lanzamiento para finales del 2015 y será ambientado durante los eventos de la trilogía original.

Por todos los proyectos en producción más los que están planeando vemos que Disney estará ocupado llenando de Star Wars a los fanáticos siempre hambrientos por más de esta franquicia. Esperemos que como con nuestros héroes, la fuerza esté con nosotros, siempre.

CONCLUSIÓN

Star Wars desde el estreno del primer filme se convirtió en un gran franquicia, explotando la marca por donde se pudiera, lo cual la hizo y hará perdurar por muchos años, incluso sin tener una película que lo respalde siempre habrá productos con el nombre de Star Wars.

Muchas personas se han encargado de mantener vivo el legado que nos ha dejado George Lucas: Los escritores, directores, dibujantes, animadores, desarrolladores de videojuegos o fanáticos. Estos puedan explotar cada rincón y cada personaje de este universo tan rico, hacer que se sienta vivo como si fuera un mundo real, dándole las cualidades más fuertes de cada medio en el cuál se está contando la historia. De igual manera al tener esta franquicia distribuida en varios productos mediáticos se abren puertas a diferentes tipos de consumidores que quieren disfrutar de las historias, por ejemplo: con los proyectos multimedia como *Shadows of the Empire*, donde las historias se expanden a diferentes medios (novela, cómic, videojuegos y juego de rol), en este caso si eres un *gamer*, el videojuego para el Nintendo 64 es para tí, o los lectores pueden optar por la novela o las personas más visuales tienen el cómic (aunque para ver el panorama completo de estos eventos se necesitan haber disfrutado de todos estos productos en conjunto).

Las Narrativas Transmedia, por parte de Star Wars, son una de las más importantes y complejas, con historias que se van expandiendo por más de treinta años y con la misma o más popularidad que cuando empezaron. Con tantas historias y fans que la siguen como religión, la continuidad que controla el Holocron es algo fundamental para que el Universo se sienta como si fuera una historia real, como si estuviera en un libro de historia.

Ahora con Disney al mando de la franquicia de Star Wars, las historias que se lanzaron, las que habían construido el universo, ya no están en la continuidad oficial, esto le da inicio a una nueva generación de consumidores y también de narrativas; dejando las narrativas en las franquicias relativamente sencillas para que el público nuevo no se sienta intimidado por las más de tres décadas de eventos y personajes. Con la planeación de una nueva trilogía y películas que servirán de spin off, el regreso de la licencia a Marvel Comics y la serie de Star Wars: Rebels, y el próximo lanzamiento del videojuego Star Wars: Battlefront la fuerza ha despertado.

BIBLIOGRAFÍA

BARBIERI, Daniels. **LOS LENGUAJES DEL CÓMIC**. Ediciones Paidós. España. 1993. PP 296.

CUEVAS, María Lourdes. **CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN II**. 2nda edición. Editorial Nueva Imagen. México. 2004. PP 112.

HIDALGO, Pablo / WALLACE, Daniel / WINDHAM, Ryder. **STAR WARS YEAR BY YEAR: A VISUAL CHRONICLE**. DK Publishing. EUA. 2010. PP 319.

MCLUHAN, Marshall. **COMPRENDER LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN: LAS EXTENSIONES DEL SER HUMANO**. Traducción por: Ducher, Patrick. Ed Paidós. Barcelona. 1994. PP 366

MEJÍA GARCIA, Perucho. **SEMIÓTICA DEL CÓMIC**. Bellas Artes. Colombia. 2001. PP 126

RAYMOND, Williams. **HISTORIA DE LA COMUNICACIÓN VOL. 2**. Traducción: LAKS, Daniel. Editorial Bosch Casa Editorial, S.A. Barcelona. 1992. PP 279

SCOLARI, Carlos Alberto. **NARRATIVAS TRANSMEDIA**. DEUSTO. España. 2013. Versión Kindle.

OTRAS FUENTES

PELÍCULAS

LUCAS, George. **AMERICAN GRAFFITI**. 1973.

LUCAS, George. **ELECTRONIC LABYRYNTH THX 1138 4EB**. 1977.

LUCAS, George. **STAR WARS**. 1977.

LUCAS, George. **STAR WARS: ATTACK OF THE CLONES**. 2002.

LUCAS, George. **STAR WARS: THE PHANTOM MENACE**. 1999.

LUCAS, George. **STAR WARS: REVENGE OF THE SITH**. 2005.

LUCAS, George. **THX 1138**. 1971.

MARQUAND, Richard. **STAR WARS: RETURN OF THE JEDI**. 1983.

KERSHNER, Irvin. **STAR WARS: THE EMPIRE STRIKES BACK**. 1980.

DOCUMENTALES

PHILIPPE, Alexander. **THE PEOPLE VS GEORGE LUCAS**. 2010.

REVISTAS

TITAN MAGAZINES / LUCASFILM LTD. **STAR WARS INSIDER #135**. EUA. Agosto/Septiembre 2012.

PAZ, Rafael / BAUTISTA ROJAS, Carlos. **ALGARABÍA #114 “37 AÑOS DE STAR WARS”**. México. Marzo 2014.

LINKS

<http://www.banrepcultural.org/blaavirtual/ayudadetareas/periodismo/losmediosdcomunicacion.htm> (2014-04-08)

<http://bibliotecadeinvestigaciones.wordpress.com/espanol/el-lenguaje-tipos-de-lenguaje-y-variaciones-de-la-lengua/> (2014-05-05)

<http://the-cubeblog.blogspot.mx/2011/09/historia-del-comic-capitulo-iii-la-edad.html> (2014-05-08)

<http://www.revistaesnob.com/2013/05/historia-de-los-superheroes-la-edad-de-oro/> (2014-05-12)

<http://listas.20minutos.es/lista/las-edades-del-mundo-del-comic-292871/> (2014-05-13)

<http://reconstruction.eserver.org/034/blumberg.htm> (2014-05-15)

<http://www.revistaesnob.com/2013/08/superheroes-edad-bronce/> (2014-05-15)

<http://www.revistaesnob.com/2013/08/la-edad-oscura/> (2014-05-26)

<http://multimedia.uoc.edu/blogs/fem/es/henry-jenkins-convergence-culture/> (2014-08-20)

<http://multimedia.uoc.edu/blogs/fem/es/lenguajes-visuales-y-creacion-multimedia/> (2014-08-19)

<http://www.museumofplay.org/icheg-game-history/timeline/> (2014-08-23)

<http://www.fib.upc.edu/retro-informatica/historia/videojocs.html> (2014-08-23)

<http://www.museumofplay.org/icheg-game-history/timeline/> (2014-08-24)

<http://tay.kotaku.com/what-is-a-video-game-1573864350> (2014-08-25)

<http://www.biography.com/people/george-lucas-9388168#early-life> (2014-09-03)

http://www.skysound.com/about_history.html (2014-09-03)

<http://www.filmaffinity.com/es/film712041.html> (2014-09-22)

<http://www.filmaffinity.com/es/film605090.html> (2014-09-22)

http://www.imdb.com/title/tt0080684/trivia?ref_=tt_trv_trv (2014-09-08)

<http://www.filmaffinity.com/es/film226172.html> (2014-09-22)

<http://www.filmaffinity.com/es/film267008.html> (2014-09-22)

<http://www.filmaffinity.com/es/film385996.html> (2014-09-22)

<http://www.filmaffinity.com/es/film504743.html> (2014-09-22)

<http://www.starwars.com/news/from-world-war-to-star-wars-the-millennium-falcon> (2014-09-22)

<http://www.licensemag.com/license-global/top-150-global-licensors-0> (2014-10-10)

http://starwars.wikia.com/wiki/Star_Wars:_Clone_Wars (2014-11-24)

http://henryjenkins.org/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html

<http://www.denofgeek.us/books-comics/star-wars/231894/star-wars-the-13-greatest-dark-horse-comics-stories>

http://www.nytimes.com/2010/08/28/arts/television/28uncut.html?_r=0

<http://www.starwars.com/community>

<http://www.hollywoodreporter.com/news/george-lucas-star-wars-288513>

<http://es.gizmodo.com/la-verdadera-historia-de-por-que-los-jedi-de-star-wars-1580058485>

<http://www.starwars.com/news/the-return-of-the-star-wars-fan-film-awards>

<http://www.starwars.com/esbuncut>

<http://sploid.gizmodo.com/which-films-and-series-really-influenced-star-wars-1584529390>

<http://www.gametrailers.com/full-episodes/kwzpy7/gt-retrospectives-star-wars-retrospective--complete-collection>

<http://www.starwars.com/news/the-return-of-the-star-wars-fan-film-awards>