

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO.



FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES.

GEORGE LUCAS: VIDA, OBRA Y APORTACIONES.



TRABAJO RECEPCIONAL QUE EN LA MODALIDAD DE MONOGRAFÍA PRESENTA CARLOS ALBERTO MEZA RENDÓN PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN.

ASESOR: DR. FRANCISCO PEREDO CASTRO.

MÉXICO. D.F.

2012



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 Y DEDICATORIAS.

Al escribir estas líneas me doy cuenta que, por fin, el día de obtener mi título de licenciatura está muy cerca. Ese día se ha tardado en llegar más de lo que me hubiera gustado, pero como dicen, es mejor tarde que nunca. Y a pesar de que ese título solamente tendrá mi nombre escrito sobre él, hay varias personas detrás que lo hicieron posible y sin las cuales ese día tal vez nunca hubiera llegado.

Quiero agradecer a mi madre, Silvia, por darme la vida, por ser una gran mujer y una maravillosa y dedicada madre que ama, procura y consiente de más a todos sus hijos. Desde que iba al kínder hasta la universidad siempre estuviste allí apoyándome y asegurándote de que no me faltará nada, y te puedo asegurar que siempre me has dado de más y viviré en deuda eterna contigo. Te amo.

Quiero agradecer a mi padre, Juan Martín, por el ejemplo que has sido en mi vida y por crear una gran familia. Alguna vez mí mamá me dijo, "qué bueno que tienes el papá que tienes, porque sin él no sé qué hubieras sido o hecho", y no puedo estar más de acuerdo, pues en realidad tu eres la razón de muchas cosas que soy y pienso. Gracias por la aceptación y el apoyo que me has brindado desde siempre. Te amo.

Quiero agradecer a mis hermanos, Diego y Juan, mis mejores amigos, mis confidentes. Gracias por siempre estar ahí cuando los necesito. He tratado de ser el mejor hermano mayor que puedo ser y espero que la conclusión de mi licenciatura les sirva como ejemplo para que no cometan los mismos errores que yo y tomen mejores decisiones. Los amo.

Quiero agradecer a mi familia. Todos mis primos que de alguna u otra manera me apoyaron durante mis años en la universidad, en especial a Ramiro, Marina, Alejandra y Víctor. A todos mis tíos, quienes siempre me brindaron su ayuda cuando la necesite, en especial a Víctor, Patricia, Eugenia, Alma, Nora, Alfredo, Lulú, Miriam y José Luis. A mis abuelos Alicia, Víctor, Aurora y Manolo por las grandiosas familias que formaron.

Quiero agradecer a todos mis amigos, quienes me ayudaron durante la carrera y me presionaron para que terminara la tesis, en especial a Mario, Daniel, Adjani, Neydi, Ámbar, Rodrigo, Luis, Scarlett, Marcela, Eliud, Mineko, Mauricio, Paco y Vanessa.

Quiero agradecer a la UNAM, y a todos los profesores y profesoras que compartieron sus conocimientos conmigo y han dejado huella en mi vida.

Finalmente, quiero dedicar la tesis a mi abuela Alicia, una gran mujer que desafortunadamente se fue muy pronto y que ha dejado un gran vacío en mi vida. Estoy seguro que ella hubiera sido de las personas más orgullosas y contentas por la obtención de mí título. Te amo y te extraño.

Carlos.

INDICE.	Página.
Capítulo 1: Marco conceptual	1
1.1 Industria cinematográfica.	1
1.2 Cine fantástico y de ciencia-ficción.	7
1.3 Cine de animación.	8
1.4 Cine independiente.	9
1.5 Industria del entretenimiento.	10
1.6 Producción y post producción.	11
1.7 Efectos especiales.	14
1.8 Mercadeo y licencias.	15
1.9 Conceptos utilizados dentro del contenido de las cintas de la saga Star Wars	16
1.9.1 El imperio.	16
1.9.2 Federación de comercio.	17
1.9.3 República galáctica.	18
1.9.4 Senado galáctico.	19
1.9.5 Orden Jedi.	20
1.9.6 Alianza rebelde.	22
1.9.7 Sith.	23
1.9.8 Lightsaber.	25
1.9.9 Podracer.	27
1.9.10 La Fuerza.	27
Capítulo 2: La vida de George Lucas	29
2.1 Los Inicios de George Lucas	29
2.2 Su vida como estudiante.	30
2.3 George Lucas: el empresario.	37
2.4 El padre de familia y su futuro.	44

INDICE.	Página.
Capítulo 3: Los dolores del crecimiento: Las primeras cintas.	53
3.1 THX 1138.	53
3.1.1 Sinopsis y ficha técnica.	55
3.1.2 Análisis de THX 1138.	56
3.2 American Graffiti.	58
3.2.1. Sinopsis y ficha técnica.	60
3.2.2. Análisis de American Graffiti.	60
Capítulo 4: La guerra de las galaxias: El comienzo de una nueva era en el cine.	65
4.1 El mundo antes de Star Wars.	65
4.2 Una trilogía para la historia.	65
4.3 Star Wars, 1977.	79
4.3.1 Sinopsis y ficha técnica.	80
4.3.2 Análisis de Star Wars.	80
4.4 The Empire Strikes Back, 1980.	87
4.4.1 Sinopsis y ficha técnica.	88
4.4.2 Análisis de The Empire Strikes Back.	89
4.5 Return Of The Jedi, 1983.	93
4.5.1 Sinopsis y ficha técnica.	94
4.5.2 Análisis de Return of The Jedi.	94
Capítulo 5: Indiana y otras producciones.	99
5.1 Las películas de Indiana Jones.	99
5.2 Willow y Tucker.	111
5.2.1 Willow.	111
5.2.2 Tucker: The man and his dream.	112
5.3 Producciones en televisión.	114

INDICE.	Página.
Capítulo 6: Las precuelas.	118
6.1 Episode I: The Phantom Menace.	122
6.1.1 Sinopsis y ficha técnica.	122
6.1.2 Análisis de Episode I: The Phantom Menace.	123
6.2 Episode II: Attack of The Clones.	128
6.2.1 Sinopsis y ficha técnica.	129
6.2.2 Análisis de Episode II: Attack of The Clones.	129
6.3 Episode III: Revenge of The Sith.	133
6.3.1 Sinopsis y ficha técnica.	134
6.3.2 Análisis de Episode III: Revenge of The Sith.	134
Capítulo 7: El imperio Lucasfilm Ltd.	142
7.1 Lucasfilm.	142
7.1.1 Creación y desarrollo.	142
7.1.2 Participación en otras cintas.	146
7.2 Industrial Light & Magic.	147
7.2.1 Creación y desarrollo.	147
7.2.2 Participación en otras cintas.	148
7.3 Skywalker Sound.	158
7.3.1 Creación y desarrollo.	158
7.3.2 Participación en otras cintas.	162
7.4 Lucas Licensing.	175
7.4.1 Creación y desarrollo.	177
7.5 LucasArts.	186
7.5.1 Creación y desarrollo.	186
7.6 Lucasfilm Animation.	213
7.6.1 Creación y desarrollo.	213

INDICE.	Pagina.
7.7 Lucas Online.	215
7.8 Pixar Animation Studios Inc.	216
7.8.1 Creación y desarrollo.	216
7.8.2 Participación en otras cintas.	220
7.9 THX Sound System.	222
7.9.1 Creación y desarrollo.	222
7.9.2 Certificación de cines.	224
7.9.2.1 Representantes profesionales THX.	224
7.9.2.2 Proyección de imagen en cines certificados THX.	224
7.9.2.3 Colocación de pantalla en cines certificados THX.	225
7.9.2.4 Control de reverberación en cines certificados THX.	225
7.9.2.5 Aislamiento de auditorio THX.	225
7.9.2.6 Diseño de altavoces y muro deflector.	225
7.9.2.7 Cines certificados THX.	226
7.9.2.8 Servicios de cine THX.	226
7.9.2.9 TASA.	227
Consideraciones finales.	229
Bibliografía.	234

CAPITULO 1: MARCO CONCEPTUAL.

1.1. INDUSTRIA CINEMATOGRAFICA

El cine es una de las industrias de creación de bienes de consumo, que genera grandes ganancias y que deriva en varias otras industrias y actividades, tales como las publicaciones gráficas, ropa, música, juguetes, videojuegos, etc. Algo aún más impresionante, considerando el humilde comienzo de esta industria en el *grand café* de París, en la primera proyección pública de los hermanos Lumiere.

La película o filme, es el producto básico de esta industria, y tiene la característica de ser un producto de consumo masivo. El cine como fenómeno económico se rige por ciertos principios: A) la demanda de una película es dirigida, y por lo tanto no es libre, B) es una industria que se tiene que adaptar a los cambios sociales y tecnológicos.

El cine como industria tiene un inicio artesanal hacia el final del siglo XIX y comienzos del XX. Durante esta época y hasta la Primera Guerra Mundial, la industria novedosa se enfrentó a la escasez de materia prima (película virgen), y una demanda débil. El proceso de distribución de las películas se llevó a cabo por los mismos productores, quienes suministraban a los exhibidores ambulantes.

Tiempo después surgieron los primeros locales cinematográficos conocidos como *Nickelodeon* (llamados así porque el precio de admisión eran 5 centavos o un *nickel*), lo que impulsó la demanda y favoreció la producción de películas de duración superior a los 200 mts. *Pathé*, *Edison*, *Biograph*, y *Vitagraph* son los nombres que corresponden a estos primeros años, en los que se consolidó el comercio del *film* y se distinguen con claridad las tres ramas de la actividad cinematográfica: producción, distribución y exhibición, siendo en definitiva los distribuidores quienes controlan el mercado. Quien convirtió el cine en arte fue el francés Georges Méliès, quien fotografiaba reconstrucciones de la vida, fue el descubridor o inventor del cine de ficción y creador de películas inspiradas en las historias de Julio Verne.

Hacia 1910 comenzaron las primeras prácticas monopolísticas. En Estados Unidos la *Motion Pictures Patents Company*, encabezada por Thomas Alva Edison, obligaba a los productores asociados a pagar anualmente a este consorcio un impuesto de medio centavo por cada pie de película impresa, y cada distribuidor debía obtener una licencia anual de \$5,000 dólares, y cada exhibidor debía cotizar \$2 dólares semanales. En Francia la distribuidora *Pathé et Gaumont* se extendió por toda Europa y al menos la mitad del negocio cinematográfico de los Estados Unidos y consiguió abarcar la producción, distribución y la exhibición.

La Primera Guerra Mundial interrumpió el rápido crecimiento de la oferta y el proceso de concentración industrial. Surgieron varias compañías independientes, que fueron encabezadas por hombres como Adolph Zukor (*Paramount*), Carl Laemmle (*Universal*), Wilhelm Fuchs (también conocido como William Fox, *Fox*), los hermanos Harry, Jack, Albert y Sam Warner (*Warner Brothers*), y Samuel Goldfish (luego conocido como Samuel Goldwyn) con Marcus Loew (*Metro-Goldwyn Mayer*), quienes impusieron los largometrajes y el *Star-System*, con lo que se consiguió aumentar el valor comercial del *film*. En este periodo sobresale el trabajo del "padre artístico del cine", David Wark Griffith, autor de más de cuatrocientas películas.

En el período de 1918 a 1927 surge en Alemania la *Universum Film Aktiengesellschaft*, y en Estados Unidos, las compañías independientes *Paramount Pictures*, *Metro-Goldwyn Mayer*, *Warner Brothers*, *20th Century*, *Fox Film Corporation*, *Independent Motion Picture Company*, etc., se prepararon para la

conquista del mercado mundial. En 1920 Estados Unidos, produjo 796 largometrajes, frente a 646 producidos por Alemania y 65 en Francia. En este año cerca del 80% de las películas proyectadas en Europa fueron estadounidenses. Hollywood surgió en esa época como sede mundial de la industria cinematográfica, y con ello se impuso en definitiva la necesidad de cambiar la estructura financiera anterior.

En la década de los veinte la banca comenzó su dominio de la industria cinematográfica, y al final de la etapa del cine mudo ya había absorbido en Estados Unidos todas las compañías independientes, excepto las siete grandes de esa época: *20th Century*, *Fox Film Corporation*, *Warner Brothers*, *Paramount Pictures*, *Universal Pictures*, *United Artists*, *First National* y *Metro-Goldwyn Mayer*. En este periodo inició la producción masiva de películas en Gran Bretaña, U.R.S.S., Japón e India.

Durante el período de 1928 al 1945 se consolidó el cine sonoro y con este avance la integración de la industria electrónica en el control de la industria cinematográfica. En los Estados Unidos dicha integración trae consigo a las compañías *American Telephone and Telegraph* y la *General Electric* (a través de la *Radio Corporation of America*). La aparición del cine sonoro provocó un cambio en el poder y control de la industria, las compañías puramente cinematográficas comienzan a ser remplazadas o compradas por la gran banca y empresas de la industria electrónica. Esto marcó la creciente trascendencia de la película como un producto de exportación [...].¹

En la década de los sesenta, se comenzaban a cultivar, en escuelas de cine, los directores que iniciarían el renacimiento de Hollywood. Este renacimiento no es sólo el hecho de mayor relieve en el ámbito del cine contemporáneo, sino también aquel que mejor nos permite definir algunas características de la "transición".

Para el cine estadounidense, la "transición" significa el paso de la crisis productiva y cultural de los años sesenta a la recuperación de la hegemonía – y no sólo económica – al final de los años setenta y principio de los ochenta.

En la década de los sesenta, el cine estadounidense había alcanzado ya el fondo de la crisis cuyos orígenes se remontaban al desmantelamiento de los monopolios de integración vertical de las *Majors* provocado por la aplicación de las leyes *anti-trust* (1948), y al inicio de la competencia por parte de la televisión. Las características de la crisis se reflejaron en la drástica disminución del número de espectadores y de *films* producidos, y en la reconversión de las estructuras de producción hollywoodenses que, cada vez en mayor medida, iban integrándose en el sector televisivo.

A esta crisis económica debe añadirse una crisis político-cultural provocada por la aparición de áreas de oposición (contestación estudiantil, movimientos juveniles, oposición a la política imperialista estadounidense en el sudeste asiático, etc.) que abrió un abismo cada vez mayor entre los valores tradicionalmente defendidos por el cine clásico estadounidense y una situación real que evolucionaba rápidamente.

Para sobrevivir, el cine estadounidense tuvo que renovar sus estructuras de producción, pero también sus contenidos y sus medios expresivos:

- a) Incremento de las producciones independientes.
- b) Presupuestos de producciones más pequeños
- c) Búsqueda de un público juvenil

¹ Marta García (Coordinación), *Historia del cine, Los comienzos. Volumen 1*. Madrid, Sarpe, 1984. p. 13 – p. 50.

Román Gubern, *Historia del cine, Vol. 1*, Barcelona, Lumen, 1971. p.107 – p. 187

Yetzali Colina (Colaboradora Club ArqHys de estudiantes de la Universidad Autónoma de Santo Domingo), *Industrias cinematográficas* [en línea] <http://www.arqhys.com/arquitectura/cinematografica-industria.html> [consulta: durante 2004]

- d) Discusión de los valores ético-sociales defendidos por el cine anterior
- e) Interés por la política y las costumbres
- f) Elaboración de estilemas de carácter documentalista
- g) Rechazo de los estudios y búsqueda de espacios cotidianos
- h) Relevo de los directores clásicos
- i) Abandono del *star system*
- j) Revisión ideológica de los "géneros clásicos"

Muchos de los puntos con los que se ha querido resumir el proceso de renovación del cine estadounidense dejan entrever la aparición de una especie de "política de los autores", análoga a la que, en Francia, supuso la llegada de la *nouvelle vague*. Los directores más significativos que acabaron imponiéndose en el cine estadounidense de los años setenta han sido tratados como *auteurs*. Gracias a las ventajas de la producción independiente, pudieron imprimir a sus filmes un sello personal, y además, sus relaciones con la tradición hollywoodense no fueron de oposición radical, sino de reflexión, de re visitación crítica (muchos de ellos estudiaron cine en la universidad y adquirieron, tanto en las filmotecas como en la televisión, un profundo conocimiento de la totalidad del cine clásico).

Por poner un ejemplo, *Busco mi destino (Easy Rider, Dennis Hopper, 1969)*, fue una producción independiente de la *Raybert Productions Inc.* que se aseguró la distribución de una *Major, Columbia*: el resultado fue que un *film* que había costado \$400 mil dólares, produjo \$60 millones de dólares en su distribución mundial.

Otra importante sociedad de producción independiente integrada en el circuito de distribución de las *Majors* fue la del director y productor Roger Corman, quien hizo posible que directores como Francis Ford Coppola, Martin Scorsese, Peter Bogdanovich y Monte Hellman – entre otros – realizaran alguna de sus primeras películas.

Las *Majors* comprenden la necesidad de una renovación temática y formal basada en la mayor flexibilidad del sistema de producción independiente, por otra inician una rigurosa reestructuración. La política de los *Majors* a partir de la segunda mitad de la década de los setenta:

- Reducción del volumen de producción (se pasa de los 306 filmes producidos por las *Majors* en 1970 a los 210 producidos en 1976)
- Un control muy riguroso de la política productiva, es decir, de toda la cadena que va desde la elección del argumento hasta la publicidad y el *marketing*.
- "Una presencia cada vez mayor tanto en el sector televisivo como en otros medios", según un modelo de integración de medios paralelos y tecnologías diversas.
- "Integración – por parte de la mayoría de las *Majors* – en un conjunto industrial y comercial llamado "conglomerado", basado en el reparto de inversiones en distintos sectores reunidos"

Según un estudio de Thomas Guback, al final de la década de los setenta la producción de filmes en los Estados Unidos no constituía más del 6% o 7% de la producción mundial, pero esta "pequeña parte" cubría "alrededor de la mitad del tiempo de todas las proyecciones del mundo y, probablemente, conseguía casi la mitad de todas las recaudaciones mundiales".

La renovación del cine estadounidense pasó a través de las siguientes fases:

1. *Revisión ideológica (y renovación estética) de los géneros clásicos de Hollywood.* Esta operación iniciada ya a finales de los años sesenta, fue llevada a cabo por directores como Arthur Penn, Sam Peckinpah, Sidney Pollack, Robert Altman, etc. *The Wild Bunch* (La Pandilla Salvaje, 1969), de Peckinpah; *Soldier Blue* (Soldado azul, 1970), de Ralph Nelson; *Little Big Man* (Pequeño gran hombre, 1970), de Penn; o *McCabe & Mrs. Miller* (Los Vividores, 1971) de Altman, abrieron el camino de la renovación del *western*, iniciando así una desmitificación y una revolución (por ejemplo en lo que se refiere a los indios) de la ideología tradicional del género.

2. *Puesta al día de la iconografía de los géneros tradicionales.* El género que pasó por más re visitaciones y modernizaciones fue sin duda el cine negro (en todas sus variantes y subgéneros: film de *gánster*, de detectives, de espías...). *Night Moves* (La noche se mueve, 1975), de Penn; *The Conversation* (La conversación, 1974), de Coppola; *The Yakuza* (Yakuza 1974) y *Three Days of the Condor* (Los tres días del cóndor, 1975), de Pollack; *The Long Goodbye* (El largo adiós, 1973) y *Thieves Like Us* (1974) de Altman; *Farewell, My Lovely* (Adiós, muñeca, 1975) de Dick Richards, a pesar de las diferencias existentes entre sus autores, tienen en común una interpretación del espacio, de las superficies, de la luz, del movimiento y de los objetos, a través de la cual es posible deducir las características de una "poética del hiperrealismo". Esta estética del hiperrealismo (o *photorealism*, como dicen los estadounidenses), de gran importancia para el cine estadounidense de los años setenta, no sólo se refiere a la corriente pictórica específica practicada por epígonos del *pop art*, sino también a la asunción de un modelo visual en el que el exceso de evidencias, típico de los medios de reproducción mecánicos, es el que acaba definiendo la propia idea de realidad.

3. *Mezcla de géneros e integración de la tecnología.* Ya en el pasado, algunos géneros tampoco se presentaban en su estado puro: el melodrama podía entrecruzarse con el *western* o el cine negro, etc. En los años setenta, el fenómeno se radicaliza, las fronteras entre los géneros se hacen menos precisas y, sobre todo, se imponen los *supergéneros*, que incluyen, a veces camufladas, muchas de las características de los géneros clásicos. El cine "catastrófico" y la nueva ciencia ficción constituyen dos ejemplos de todo esto. El cine "catastrófico", más allá de su iconografía específica, que a menudo se decanta por el escenario apocalíptico-metropolitano, parece retomar la doble herencia del *film* de aventuras (al menos en lo que se refiere a las peripecias del héroe, que debe atravesar innumerables peligros para salvar a la comunidad) y del *Kolossal* bíblico-mitológico.

En la nueva ciencia ficción, por otra parte, convergen muchos de los géneros clásicos del cine estadounidense: el *western*, el cine de aventuras, los dibujos animados, etc. Basta citar la filmografía de George Lucas a partir de *Star Wars* (1977) o la de Steven Spielberg a partir de *Close Encounters of the Third Kind* (1977) para disponer de dos ejemplos claros.

El éxito de este género basado en la alta tecnología (efectos especiales, sofisticadas técnicas de filmación...) nos conduce directamente a una última observación respecto a la integración tecnológica. Con este término, queremos definir el papel progresivo que están asumiendo los efectos especiales y las técnicas de filmación sofisticadas en la evolución de distintos géneros, favorecidos, a la vez, su entrecruzamiento.²

Actualmente, la industria del cine está controlada por grandes corporaciones transnacionales, las cuales además del cine, controlan otros canales de comunicación.

² Antonio Costa. *Saber ver el cine*. Barcelona, Paidós México, 1988. p. 163 – p. 168.

Corporación	Time Warner	Disney	Viacom	Sony	News Corp.	Seagram	Lucasfilm Ltd.
Producción y Distribución de Películas	Warner Bros, CastleRock, New Line, Fine Line	Buena Vista, Hollywood Pictures, Touchstone, Walt Disney Pictures, Miramax, Pixar	Paramount Pictures, Paramount Vantage, Dreamworks	Columbia Pictures, TriStar, Mandalay, Sony Pictures Classics	Twentieth Century Fox, Fox Searchlight	Universal, PolyGram, October Films, Working Titles	Lucasfilm, Industrial Light and Magic, Skywalker Sound, Lucasfilm Animation
Salas de Cine	Cinamerica (50%)		Famous Players, Cinamerica (50%)	Loews Cineplex Entertainment			
Noticieros, televisión por cable y vía satélite	CNN, HBO, WB TV, Turner Network Television, Turner Classic Movies, Cartoon Network	ABC Network, A&E, Disney Channel, Lifetime, ESPN, estaciones locales de TV	CBS, MTV, VH1, Nickelodeon, UPN, Showtime	Columbia / TriStar Television	20th Century Fox TV, Fox Network, Sky TV, Star TV	Universal TV, USA Network	
Editoriales	Little, Brown, Warner Books, Time, Life, Sports Illustrated, People	Capital City Newspapers, magazines, Hyperion Books	Simon & Schuster, Prentice Hall, Free Press, Webster's Dictionary		Periódicos, TV Guide, HarperCollins, Westview Press	Penguin, Putman	Lucas Lincensing, Edutopia
Música	Warner Music, Atlantic, Elektra			Columbia, Epic, Sony Classical		Music Corporation of America, PolyGram	
Otros	Six Flags, Atlanta Braves (MLB), Atlanta Hawks (NBA), Atlanta Trashers (NHL)	Merchandising, Disney Theme parks and Resorts	Blockbuster Video Store, Great America and Kings Dominion Theme parks	PlayStation, Consumer Electronics	Sheep Farming, Airlines	Beverages, Universal theme parks, Real State	Lucas Online, LucasArts

TABLA 1.³

La industria cinematográfica es sostenida principalmente por el gusto y la afición del público por las películas. Todas ellas son el resultado de un largo proceso que implica tecnología y una logística ejecutada por miles de personas.

El cine como producto, cuenta con sus propias fases de creación: producción, distribución y exhibición. La parte de la producción a su vez se divide en preproducción (planeación), producción (rodaje) y posproducción (montaje o edición).⁴

Durante la preproducción, el productor ejecutivo se encarga del cálculo del presupuesto total, del *casting* de los actores, del alquiler del equipo (electrónico, de sonido, cámaras y tramoya), la contratación del personal técnico y compra de materiales de imagen y sonido (película en negativo y positivo, *full coat*, etc.)

³ David Bordwell y Kristin Thompson. *Arte cinematográfico*. México, McGraw-Hill Interamericana, 2003. p. 11. La columna referente a Lucasfilm Ltd. fue agregada por mí.

⁴ *Ibidem*. p. 8, p. 18, p. 20, p. 23

El director realiza ensayos de la totalidad del guión con los actores y con el auxilio de un *storyboard* prepara la visualización de la película. El asistente de director hace el *breakdown*, el cual cuantifica y enlista los elementos de la utilería, del vestuario, de la decoración, del número de actores y extras para cada escena, y dónde y cuándo se realizará la escena. El *breakdown* procura la conveniencia práctica de la filmación, ordenando los días de trabajo de acuerdo con la conjugación de actores, lugares y horas requeridas.⁵

El productor planea el financiamiento de la cinta. Vislumbra al director y a las estrellas que presenten el paquete como una inversión rentable. El productor debe preparar un presupuesto que desglose los costos *above the line* (costos de propiedad literaria, guionista, director y los actores principales), y los costos *below the line* (gastos para personal, actores de reparto, fases de rodaje y montaje, seguros y publicidad). La suma de ambos rubros se denomina costo de la película, que es el costo total de producir un negativo maestro de la película (en 1999 el costo promedio del negativo en Hollywood fue de \$50 millones de dólares aproximadamente)⁶

Durante el rodaje, el director de cine crea imágenes en formato de toma, que son una serie de encuadres producidos por la cámara en una operación ininterrumpida. El realizador también graba sonidos consistentes de diálogos, ruido o música.⁷

Una vez concluido el rodaje, se tienen rollos de negativo de imagen y pistas de sonido magnético. El negativo se vuelve positivo y el sonido se transfiere a *full coat*. El editor sincroniza la imagen y el sonido, y se procede a la edición o montaje. Una vez unidas las tomas en el orden y ritmos deseados, se obtiene un primer corte de la película. Después se preparan las pistas de sonido que incluyen la música, los efectos sonoros y los diálogos ya sin ruidos ni imperfecciones.

Después de esto el director y el editor siguen haciendo cambios a la película para que sea más fluida y cinematográfica. Se agregan los efectos visuales hasta llegar a la versión definitiva, de la cual surgen los negativos para realizar la primera copia (conocida también como copia cero), y la cual una vez aprobada por el director, se comenzará a copiar en masa.⁸

⁵ Leonardo García Tsao. *Cómo acercarse a... El cine*. México, Limusa, 2001. p. 34 – 37.

⁶ David Bordwell y Kristin Thompson. *Opus citatum*. p. 18 – 19

⁷ *Ibidem*. p. 14

⁸ Leonardo García Tsao. *Opus citatum*. p. 42 – 43.

1.2 CINE FANTÁSTICO Y DE CIENCIA-FICCIÓN.

Un género cinematográfico es una categoría de elementos formales y temáticos que sirve mejor para describir y analizar películas.

El cine fantástico es un género cinematográfico que abarca dos vertientes: cine de horror y cine de ciencia-ficción. El primero puede resumirse en una situación básica: narra lo que ocurre cuando lo normal es amenazado por lo anormal (un monstruo, demonios, vampiros, zombies, asesinos psicópatas, animales reales o imaginarios).

Originalmente un género literario, la ciencia – ficción es muy popular debido al gran interés que existe por los avances tecnológicos, científicos y el futuro. La popularidad del género lo ha llevado a nuevos medios, incluyendo el cine.

El cine de ciencia-ficción, el que más nos interesa en este caso, plantea la existencia de otros mundos o de un posible futuro en el planeta Tierra. Salvo excepciones, la vida extraterrestre había sido imaginada en términos muy simples, hasta que *2001: A Space Odyssey* (2001: Odisea del espacio, Stanley Kubrick, 1968), anunció la madurez del género.

En las últimas décadas dicho género ha presentado viajes espaciales de todo tipo, incluso a través del tiempo como en *Planet of the Apes* (El planeta de los simios, Franklin F. Schaffner, 1968), así como contactos con culturas extraterrestres como en *The man Who Fell to Earth* (El hombre que cayó a la Tierra, Nicolas Roeg, 1976).

La representación de la sociedad humana del futuro en general ha sido pesimista, presentando al hombre como susceptible de ser víctima de su propia tecnología, como en *Metropolis* (Metrópolis, Fritz Lang, 1927), o en un posible retorno a un estado de barbarie, como consecuencia de la guerra nuclear o de otra catástrofe, como en *Mad Max* (George Miller, 1979)⁹

La ciencia ficción presenta una tecnología que va más allá del alcance de la ciencia contemporánea.¹⁰

⁹ *Ibidem.* p. 56 – 59.

¹⁰ David Bordwell y Kristin Thompson. *Opus citatum.* p. 95

El llamado cine de magia y espada también puede considerarse como una vertiente del cine fantástico. Las películas de la saga *Star Wars*, producidas todas por George Lucas, pueden considerarse una versión tecnificada del mismo código.¹¹

1.3 CINE DE ANIMACIÓN.

El cine de animación se distingue de las películas de acción en vivo, pues filman imágenes un cuadro a la vez, en lugar de filmar una acción continua. Entre las exposiciones de los cuadros, el animador ejecuta cambios en la animación y estos al ser proyectados de manera sucesiva dan la impresión de un movimiento continuo.

La animación puede realizarse con dibujos bidimensionales, objetos tridimensionales e información electrónica manipulada por computadoras. La animación puede integrarse a películas de acción en vivo, es usada en documentales didácticos y es una herramienta útil para mostrar cosas que son difíciles de ver.

Hay varios tipos de cine de animación, la más popular son los dibujos animados los cuales fueron producidos en un principio como cortometrajes durante la década de los treinta con personajes como *Bugs Bunny* y *Daffy Duck* (WB), *Betty Boop* y *Popeye* (Paramount), y *Mickey Mouse* y *Goofy* (Disney). Posteriormente Disney comenzó con los largometrajes con *Snow White and the seven dwarfs* (Blanca Nieves y los siete enanos, David Hand, 1937)

La manera más tradicional de trabajar con la animación es que se fotografíen los acetatos y los dibujos, pero también existen animadores que trabajan directamente sobre la película ya sea con dibujos, grabados y objetos sobre puestos.

La animación de objetos tridimensionales se divide en tres categorías: la arcilla, el modelo y la pixelación. La animación con arcilla utiliza plastilina o barro modelado. Los objetos y personajes son esculpidos y se manipulan entre exposiciones en un proceso que se conoce como animación cuadro por cuadro. Una de las series más populares y representativas de este tipo de animación es la serie *Wallace and Gromit*, de la productora *Aardman Animations*.

¹¹Leonardo García Tsao. *Opus citatum*. p. 59.

La animación con modelos o títeres es muy similar a la de arcilla. Son figuras que se manipulan con la ayuda de articulaciones. Una película representativa de este tipo de animación es *The Nightmare Before Christmas* (El Extraño Mundo de Jack, Henry Selick, 1993) producida por Tim Burton.

La pixelación es un término que se aplica al movimiento de personas y objetos ordinarios cuadro por cuadro. Con personas, el actor se congela en una pose para la exposición de una imagen, se mueve ligeramente y se expone otro cuadro y así sucesivamente dando como resultado un movimiento desigual antinatural. Los objetos se colocan en escenarios para crear planos superpuestos de movimiento.

Las imágenes generadas por computadora revolucionaron el mundo de la animación a partir de la década de los ochenta, cuando aparecieron las primeras computadoras con grandes cantidades de memoria capaces de manipular imágenes. *TRON* (TRON, Steven Lisberger, 1982), de Disney fue la primera película en incluir imágenes por computadora. Posteriormente en la década de los noventa empresas como *Industrial Light & Magic* y *Pixar* desarrollaron poderosas computadoras y programas para crear imágenes y gráficos animados. En 1995 se estrenó *Toy Story* (Toy Story, John Lasseter, 1995), de Disney, el primer film de animación generado en su totalidad por computadoras. Las imágenes generadas por computadora también pueden integrarse a películas de acción en vivo.

Las imágenes generadas por computadora se transfieren a la película ya sea filmando directamente de un monitor de alta resolución o usando un láser para imprimir píxeles individuales de las imágenes en cada cuadro.¹²

1.4 CINE INDEPENDIENTE.

Los filmes independientes son producidos con limitados recursos financieros (aunque no siempre es el caso), y se elaboran con el mercado del cine en mente, sin contar con los beneficios de la distribución.

La limitante en el presupuesto generalmente es equivalente a mayor libertad y control sobre el contenido y los procedimientos del filme. Algo que no ocurre con las producciones financiadas por los grandes estudios, quienes siempre tienen la última palabra. Un productor de cine independiente se arriesga al invertir en un

¹² David Bordwell y Kristin Thompson. *Opus citatum*. p. 144 – p. 147.

cine en el que cree personalmente. Es mayor el interés artístico y no es raro que el productor también actué como guionista o director.¹³

Las desventajas que tienen las producciones independientes son que por lo general los productores tengan que invertir sus propios recursos y buscar patrocinadores y socios que los apoyen, y tratar de conseguir una distribuidora interesada en comprar los derechos.

A pesar de las desventajas, los directores que trabajan en dichas condiciones pueden abarcar temas más profundos o controversiales, que los estudios evitan por el riesgo que representan. El cine independiente es relativamente más barato producirlo, no requiere de grandes éxitos taquilleros para recuperar la inversión. El resultado es un trabajo más personal y polémico, que fue elaborado con el mismo proceso de calidad del sistema de estudio.¹⁴

1.5 INDUSTRIA DEL ENTRETENIMIENTO.

Está compuesta por cine, televisión, música, redes sociales, radio, discos, Internet, videojuegos, revistas, periódicos, libros, parques temáticos, casinos, deportes, teatro, moda, arte, etc.

Se llama industria cultural al conjunto de empresas e instituciones cuya principal actividad económica es la producción de cultura con fines lucrativos. En el sistema de producción cultural pueden considerarse: la televisión, la radio, los diarios y revistas, el cine, la música, las editoriales, el teatro, la danza, etc., que son elaborados buscando a la vez aumentar el consumo de sus objetos culturales, modificar los hábitos sociales, educar, informar, y finalmente, transformar a la sociedad.

Todo objeto cultural es considerado un producto cultural con un valor ético y un valor estético, a partir de los cuales el mercado orienta su oferta. De este modo, se aprecia el "esquematismo" de la industria cultural que antepone el valor mercantil de los productos a su calidad cultural.

La expresión "industria cultural" fue empleada por primera vez por los teóricos de la Escuela de Frankfurt: Theodor Adorno y Max Horkheimer en el libro *Dialektik der*

¹³ Leonardo García Tsao. *Opus citatum*. p. 17.

¹⁴ David Bordwell y Kristin Thompson. *Opus citatum*. p. 30 – p. 31.

Aufklärung (Dialéctica de la ilustración) escrito en 1944, un momento en el que la cultura ya no necesita justificarse socialmente. En esa obra, Adorno y Horkheimer profundizan sobre la reificación de la cultura por medio de procesos industriales. Asumen el sistema de economía concentrada es un sistema mercantil en el que la industria cultural se muestra como un negocio, de manera que los recursos tecnológicos terminan por ser recursos de dominación sobre el receptor (tecnocracia). Según este sistema, la mayoría de las necesidades estructurales de la sociedad moderna encuentran su satisfacción en la cultura de masas.

Hay autores que prefieren hablar de "industrias culturales" y otros de una sola "industria cultural"

Según Zallo la Industria Cultural es:

Un conjunto de ramas, segmentos y actividades auxiliares industriales productoras y distribuidoras de mercancías con contenidos simbólicos, concebidas por un trabajo creativo, organizadas por un capital que se valoriza y destinadas finalmente a los mercados de consumo con una función de reproducción ideológica y social.¹⁵

1.6 PRODUCCIÓN Y POST PRODUCCIÓN

Pese a que se le conoce como producción al proceso general para realizar una película, también se le conoce como producción a la fase del rodaje o fotografiado principal. En el rodaje al director le corresponde dirigir a los actores, establecer la puesta en escena, marcar los movimientos de cámara y sus emplazamientos, así como determinar la duración de las tomas.

El director es el principal responsable de supervisar el rodaje y el montaje, así como la apariencia y sonido de la película. Es el autor de la película, es el responsable del producto final.

Durante esta fase hay varias unidades especializadas que se encargan de hacer coincidir en tiempo y espacio todo lo necesario para llevar a cabo cada toma. Todas estas unidades trabajan bajo la supervisión del director y del productor.

El productor es quien invierte el dinero para que se haga una película. Un productor tiene injerencia en la creación de la película en la medida que desea cuidar su

¹⁵ Wikipedia, *Industria del entretenimiento*, [en línea]
http://es.wikipedia.org/wiki/Industria_del_entretenimiento [consulta: durante 2009]

inversión, y por lo tanto, hará lo posible porque el producto se realice de acuerdo a sus intereses. Algunos productores limitan la libertad expresiva del director, algo muy común en la época que Hollywood fue dominada por los Mayers, los Goldwyn y los Zanuck, quienes veían al cine como una línea de ensamblaje.

También hay productores interesados en el aspecto creador del cine, influyendo en el estilo de las películas que han producido. Muchas veces es el productor el que genera un proyecto y hace todo, incluso dirigir al director, para que se lleve a cabo de acuerdo a su visión. Un ejemplo de este tipo de productor es George Lucas.

Todo lo referente a los escenarios y la estética está coordinado por las unidades de diseño de producción, dirección de arte, decoración de *set*, escenógrafo y diseño de vestuario.

Ya durante el rodaje, el director es apoyado por su *staff*, el cual está conformado por un supervisor del guión, asistentes de dirección (pueden ser varios), apuntador y director de segunda, tercera y hasta cuarta unidad, quienes se dedican a filmar tomas complementarias en locaciones o lugares distintos a donde se realiza el rodaje principal.

El director también coordina todo lo que sucede dentro del encuadre y es ejecutado por el elenco. Un elenco está formado por los actores principales, quienes suelen ser artistas reconocidos por sus grandes dotes actorales o atractivo físico. Los acompañan los actores de reparto o secundarios, los actores de cuadro, los dobles y los extras.

Apoyando al director se encuentran un coordinador de dobles o acrobacias, un coreógrafo (en caso de que se usen bailarines) y un domador o entrenador (en caso de que se usen animales).

Dos de las unidades más importantes durante el proceso de producción son la unidad de fotografía y la unidad de sonido. La unidad de fotografía está liderada por el camarógrafo o director de fotografía, quien a su vez trabaja muy cercanamente con el director. Esta unidad se completa con el operador de cámara, un jefe de tramoya y un *gaffer*.

La unidad de sonido está encabezada por un mezclador de sonido, ayudado por un operador de *boom*, asistente de sonido y diseñador de sonido.

La unidad de efectos especiales ejecuta tomas que requieren miniaturas, gráficos generados por computadora y otros recursos técnicos. Esta unidad consulta con el director y el camarógrafo todas las tomas que deben de elaborar.

En la fase de posproducción, el director y productor trabajan con un editor o supervisor de edición, quien clasifica y monta las tomas filmadas durante el rodaje y crea un primer corte. Con ayuda de un asistente de edición, se sincroniza la imagen y el sonido. A este primer corte se le agregan la imágenes captadas por las segunda y/o terceras unidades (paisajes, primeros planos), y las imágenes con efectos especiales.

Una vez que es supervisado el primer corte, el director selecciona las tomas que quiere utilizar y crea junto con el editor un corte final. Un editor de sonido agrega la banda sonora a este corte (diálogos, música y efectos de sonido). Pocos sonidos grabados durante la filmación son usados en la película terminada. Casi todos los diálogos, canciones y efectos de sonido se regraban durante la postproducción en un estudio.

También durante la edición de la pista de sonido, un compositor trabaja con el director indicando cuando debe de entrar la música y cuanto debe de durar.

Un mezclador de sonido junta las pistas de diálogo, efectos de sonido y música en una sola, supervisado por el director y los editores de imagen y sonido.

Una vez terminados estos procesos, un laboratorio crea los Interpositivos de imagen y de sonido, con los cuales a su vez se crean los internegativos de imagen y sonido, los cuales posteriormente son impresos dando como resultado una primera copia, conocida como copia cero, la cual debe ser aprobada por el director, productor y camarógrafo antes de comenzar la producción a gran escala de la versión final de la película.¹⁶

Existen varios modos de producción. Se encuentra la producción a grande escala o sistema de producción de estudio (*Vid Supra*), el cual es realizado por los grandes estudios de Hollywood.¹⁷

¹⁶ David Bordwell y Kristin Thompson. *Opus citatum*. p. 14, 18 – 23, 25, 28 - 29. Leonardo García Tsao. *Opus citatum*. p. 13 – 45.

¹⁷ David Bordwell y Kristin Thompson. *Opus citatum*. p. 29.

También existe la producción de explotación, la cual cuenta con recursos muy limitados destinados a mercados peculiares (cintas de horror y comedias para adolescentes) y estrenadas en video o televisión.

Los filmes independientes se producen para ser estrenados en salas de cine y cuentan con las mismas etapas y personal de la producción a gran escala, pero no cuentan con los beneficios de la distribución y cuentan con un presupuesto menor a los de las grandes producciones. Al no existir una inversión fuerte de por medio, los directores cuentan con mayor libertad creativa y de decisión sobre el proyecto. Por lo general, las grandes distribuidoras compran los derechos de estas cintas y así es como llegan a las salas comerciales.¹⁸

La producción de pequeña escala es usualmente empleada en la realización de filmes experimentales y documentales. Generalmente se graban en 16mm, con poca división del trabajo (pues poca gente realiza varias tareas), y muy poco presupuesto (por lo general son financiados por el director mismo)¹⁹

1.7 EFECTOS ESPECIALES

Término general para varias manipulaciones fotográficas que crean relaciones espaciales ficticias en la toma, como la superposición, uso de mascarillas y la proyección desde atrás.²⁰

Es un término muy amplio que abarca una gran diversidad de recursos, técnicas y especialidades... Dentro de los efectos especiales cabe desde un vidrio hecho de azúcar para que se pueda romper sin peligro, hasta una nave espacial (que es en realidad una miniatura), pasando por las proezas de los *stuntmen*... En años recientes, este trabajo ha cobrado tal demanda – debido al auge del cine fantástico – que hay casos en que los efectos especiales opacan a todos los demás elementos.²¹

La unidad de efectos especiales se encarga de preparar y ejecutar tomas del proceso, miniaturas, trabajo con materiales, gráficos generados por computadora y otros recursos técnicos... En una producción contemporánea la unidad de efectos

¹⁸ *Ibidem.* p. 30.

¹⁹ *Ibidem.* p. 31.

²⁰ *Ibidem.* p. 440.

²¹ Leonardo García Tsao. *Opus citatum.* p. 31.

especiales incluye a cientos de trabajadores, desde fabricantes de títeres y modelos a escala hasta especialistas en composición digital.²²

1.8 MERCADEO Y LICENCIAS.

Las compañías distribuidoras lanzan campañas publicitarias para promocionar las películas antes de sus estrenos. Por lo general la promoción de un filme incluye *trailers*, pósters y *banners*, videos musicales, la banda sonora disponible en CD, lanzamientos de videojuegos basados en la película, transmisión por televisión de *featurettes* (entrevistas a los actores y director, cómo se filmó la película, imágenes de alfombra roja, etc.), conferencias de prensa y repartición entre miembros de la prensa de EPK (o *Electronic Press Kit*, que incluyen entrevistas, *stills*, escenas y datos sobre la producción).

Lanzan micro sitios en Internet, donde el público puede obtener información de la película, los actores, el director, ver los *trailers* y *stills*, jugar mini videojuegos sobre la película y bajar protectores de pantalla o *wallpapers*.

La mercadotecnia es una forma de promoción que reembolsa directamente su inversión.²³

En cuanto a las licencias, varias compañías manufactureras de distintos rubros compran los derechos para utilizar en sus productos las imágenes, los contenidos o los personajes de una película en juguetes, juegos, ropa, loncheras, mochilas, aparatos eléctricos, libros de historietas, promociones en restaurantes de comida rápida, etc. Muchas veces estos tipos de productos son lanzados antes del estreno en cines del filme, para de esta forma obtener ganancias que ayuden a solventar los gastos de producción y distribución. Esta táctica ha sido usada con la franquicia de *Star Wars*, quienes lanzan sus juguetes un mes antes del estreno y con la venta de los mismos recuperan prácticamente el dinero invertido en la producción, asegurando el éxito financiero de la película en caso de que no lo tuviera en taquilla.

Otra estrategia común es la "promoción cruzada", la cual anuncia el próximo estreno de una película junto con el lanzamiento de un nuevo producto. Un ejemplo de esto lo pudimos ver en 2007 en nuestro país, cuando la película *Transformers*

²² David Bordwell y Kristin Thompson. *Opus citatum*. p. 22.

²³ *Ibidem*. p. 13.

(Transformers, Michael Bay, 2007) y la compañía automotriz *General Motors* se unieron en una campaña publicitaria que consistía en usar las imágenes de los personajes y promociones relacionadas con la película en todas las agencias de *General Motors*, mientras que sus modelos de autos fueron usados como los personajes principales en el filme.

Otra forma de hacerle publicidad a un filme es organizando presentaciones especiales o premieres antes del estreno en salas de cine, para que la película se recomiende de boca en boca y cause aun más expectación. Después del fin de semana de aperturas, y siempre y cuando los números hayan sido buenos, la distribuidora informará a los medios la recaudación total en taquilla, la cual también crea interés en el público. Aún después de su estreno en cines, existen otras ventanas donde se puede explotar el filme, como lo son la venta y renta de DVD, transmisiones en sistema de televisión para aviones y hoteles, "pago por evento", televisión por satélite o cable y finalmente televisión abierta. Los avances de la tecnología digital han dado paso a nuevos canales de distribución como el *video on demand* y el *streaming*. También los contenidos de las cintas pueden derivar en otros productos como series de televisión, caricaturas y juegos mecánicos en parques temáticos.

1.9 CONCEPTOS UTILIZADOS DENTRO DEL CONTENIDO DE LAS CINTAS DE LA SAGA STAR WARS.

1.9.1 EL IMPERIO.

Es el término común usado para la *República del Imperio Galáctico*, gobernado por el Emperador *Palpatine*.²⁴

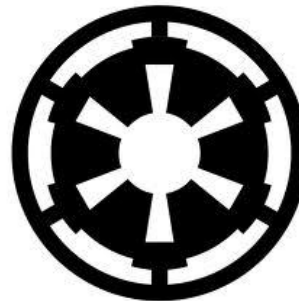
Un ambicioso político de la vieja República, el Emperador *Palpatine*, crea el Imperio Galáctico, con el propósito de eliminar las injusticias e ineficiencias del viejo sistema.

En lugar de ofrecer a la población de la galaxia esperanza, el Imperio es un régimen tiránico, liderado por un déspota apoyado por el lado oscuro de la Fuerza. El Imperio aplasta las libertades individuales y retira al senado de las decisiones de gobierno dejándolas en manos de gobernadores regionales sin escrúpulos.

²⁴David West Reynolds y James Luceno, *Star Wars: The Complete Visual Dictionary*, DK, 2006. p. 268

El crecimiento del Imperio fue apoyado por un crecimiento militar sin precedentes. Las inmensas flotas del Imperio mantenían el orden en la galaxia, ocupando el rol de los caballeros *Jedi*, quienes fueron eliminados durante el ascenso del Imperio.

Fue a través del miedo cómo gobernaba el Imperio. Sus tenientes y tecnócratas hambrientos de poder desarrollaron instrumentos de destrucción cada vez más grandes para intimidar a los rebeldes. Esta filosofía culminó con la construcción de la *Death Star* (Estrella de la Muerte), una estación espacial móvil con un arma principal con la habilidad de destruir un planeta.



Insignia que identifica a la República del Imperio Galáctico.

A pesar de sus muestras de poder, pequeños grupos de rebeldes se unieron para formar la Alianza para Restaurar la República.²⁵

1.9.2 FEDERACIÓN DE COMERCIO.

La facción de comercio controlada por los *Neimoidians*, la Confederación de Comercio fue la más grande corporación de comercio en la galaxia.²⁶

La República Galáctica ha disfrutado siglos de crecimiento y prosperidad económica, era inevitable que toda esa riqueza no atrajera a los avaros. Varios instrumentos de comercio se unieron para formar organizaciones galácticas para incrementar sus ganancias. Coaliciones como la Federación de Comercio, el Gremio de Comercio, la *Techno Union*, y el Clan Bancario Intergaláctico consolidaron sus mercados individuales bajo cuerpos de gobierno tan grandes que tenían gran influencia en el Senado Galáctico.

La Federación de Comercio era un consorcio de mercaderes y proveedores de transportes que efectivamente controlaban los envíos a través de la galaxia. Fue fundada 350 años antes de la batalla de *Yavin* (*Star Wars Episode IV A New Hope*,

²⁵Star Wars, *The Empire* [en línea], <http://www.starwars.com/databank/organization/theempire/index.html> [consulta: durante 2009]

²⁶ David West Reynolds y James Luceno, *Opus citatum*. p. 269

1977), por los transportadores líderes y las fuerzas mercantiles de la época. No ha estado siempre bajo los auspicios de los *Neimoidians*, pero la perspicacia en su forma de hacer negocios y su naturaleza competitiva los ayudaron a ganarse una posición de control sobre la Dirección de Junta Ejecutiva. Bajo su mando, la Federación de Comercio había obtenido el suficiente poder para tener una representación completa en el Senado Galáctico, como si fuera un planeta miembro.

Los *Neimoidians* arman todos sus transportadores con la excusa de los crecientes ataques de piratas en la zona del "Anillo Exterior". Con su poder político – y sobornos a miembros clave del Senado – pudieron legalmente armar sus transportadores. Con la promesa de hacer muy generosas "donaciones" lograron que varios inspectores de armas ignoraran sus violaciones. Así los *Neimoidians* lograron construir una flota de naves de combate en poco tiempo.²⁷

La Federación de Comercio controla naves de carga, puertos, y estaciones en las rutas comerciales galácticas. Su poder provechosamente apoyado por un ejército de *droids*, el cual opera bajo el engaño de "asegurar las vías de comercio". Los oficiales de la Federación parecen ser inmunes a la persecución por su intimidación brutal.²⁸

1.9.3 REPÚBLICA GALÁCTICA.

El término común usado para la República Galáctica, los mundos unidos de la galaxia, la cual eventualmente cayó ante el Impero Galáctico.²⁹

Antes de ser suplantado por el cruel y despiadado Imperio, la vieja República fue la unión democrática que gobernó la galaxia por miles de años. Aquellos que vivían bajo su mando la conocían como la República Galáctica o la República simplemente.

El Senado Galáctico controlaba la República, un cuerpo de gobierno formado por representantes electos o asignados de toda la galaxia. Un Canciller Supremo era elegido de entre los miembros del Senado. La paz y la justicia de la República eran protegidas por los caballeros *Jedi*, una noble orden de "sensibles de la Fuerza"

²⁷ Star Wars, *Trade Federation* [en línea]

<http://www.starwars.com/databank/organization/tradefederation/index.html> [consulta: durante 2009]

²⁸ David West Reynolds y James Luceno, *Opus citatum*. p. 116

²⁹ *Ibidem*. p. 269

Mientras la República se volvía cada vez más poderosa, varios de sus burócratas y senadores se volvían cada vez más corruptos y complacientes. La burocracia que había crecido por milenios obstruyó los intentos de formar gobiernos dinámicos. Además, la política partidaria y las agendas personales también obstaculizaron el gobierno eficaz.

En este escenario surge el ambicioso senador *Palpatine* de *Naboo*. Su planeta natal se encontraba bajo cerco por la ambiciosa Federación de Comercio de los *Neimoidians*, como una protesta al incremento de las tarifas e impuestos en las rutas comerciales. A pesar de la invasión completa del planeta, su llamado de ayuda al Senado quedó en proceso. Cuando la Reina *Amidala* – la líder electa del sistema soberano de *Naboo* – habló frente al senado pidiendo la intervención del mismo, también llamó al voto de no confianza en el liderazgo de la República.

El bien intencionado pero políticamente torpe Canciller *Valorum* fue removido de su cargo. En su lugar, *Palpatine* fue electo Canciller Supremo. A pesar de promesas de traer el orden y la compasión de nuevo a la República, la primera década de su mandato fue manchada por la gran agitación política. Un movimiento separatista, encabezado por el carismático Conde *Dooku*, comenzó a dividir a la República, y los *Jedi* hicieron todo lo que pudieron para mantener el orden.

Este clima político caótico precipitó los tiempos oscuros que le esperaban a la galaxia. La República se derrumbó y fue reconstruida con el pretexto de crear un nuevo orden.³⁰

1.9.4 SENADO GALACTICO.

En lo más alto de sus mandos, la República Galáctica fue gobernada por un grupo de senadores representando a los varios planetas de la galaxia. Conforme creció la República, también fue creciendo la corrupción. El interés en el bien común fue remplazado por las agendas individuales. Los senadores acumulaban riqueza e influencias explotando una burocracia incapaz de frenarlos.

Todo esto cambió cuando *Palpatine* se auto declaró Emperador e instituyó el nuevo orden. Conforme la guerra de los clones se acercaba a su final, él instaló un sistema de gobernadores regionales para administrar más efectivamente los vastos

³⁰ Star Wars, *Galactic Republic* [en línea]
<http://www.starwars.com/databank/organization/galacticrepublic/index.html> [consulta: durante 2009]

territorios de la galaxia, para incrementar medidas de seguridad. Para el momento en que comenzó la Guerra Civil Galáctica, el Senado fue disuelto.³¹

El poder de los senadores sectoriales es inmenso, ya que ellos controlan el acceso al Senado de cientos de planetas. La tentación que conlleva tal poder es igualmente inmensa. Senadores corruptos ya no son inusuales, aún en los niveles más altos, y pocos ciudadanos de la República esperan más que promesas vacías y juegos de palabras de cualquiera que plante pie en *Coruscant*. En realidad, varios senadores son flojos y ambiciosos, pero al no hacer nada para detener el esparcimiento de la maldad se convierten en su más grande apoyo.³²

Sistemas solares están hambrientos bajo pesados impuestos. Piratas plagan las vías comerciales, corporaciones consumen mundos, la burocracia sofoca a la justicia y el Senado puede hacer poco. Poder y riqueza están corrompiendo la alguna vez noble asociación hasta que pronto sólo el dinero tenga voz. Senadores honestos con propuestas se están volviendo raros. Pocos líderes iluminan el camino en esta era problemática, y hasta los *Jedi* comienzan a dudar en quien se puede confiar.³³

Donde la avaricia y la corrupción definieron el Senado de la pre-guerra, el abandono del deber y la indolencia han sido el proverbio desde entonces. Discursos razonados y debates inspirados son ahora vistos como prácticas antiguas, impedimentos para el "eficiente proceso burocrático". En un clima de miedo esparcido por la guerra, la mayoría de los Senadores encuentran más fácil – o más seguro – poner sus convicciones personales ocultas, y ratificar cualquier legislación que ceda más poderes al Canciller Supremo *Palpatine* o a cualquiera de los comités responsables de supervisar los esfuerzos de la guerra. Típicamente, el Senado está muy ocupado modificando la Constitución de la República que ha abandonado por completo su rol como brazo balanceador del gobierno.³⁴

1.9.5 ORDEN JEDI.

Originalmente los protectores de la República, los *Jedi* son sensibles a la Fuerza y capaces de manipular su energía para ayudar a servir a otros.³⁵

³¹ Star Wars, Galactic Senate [en línea]

<http://www.starwars.com/databank/organization/galacticsenate/index.html> [consulta: durante 2009]

³² David West Reynolds y James Luceno, *Opus citatum*. p. 69

³³ *Íbidem*. p. 78

³⁴ *Íbidem*. p. 158

³⁵ *Íbidem*. p. 268

Una orden noble de protectores unidos por su creencia y estudio de la Fuerza, los *Jedi* pertenecen a los tiempos más clásicos y civilizados en la historia de la galaxia. Su orden es ancestral, abarcando más de mil generaciones. Conforme la República Galáctica prosperó y creció a través de los siglos, los *Jedi* servían como guardianes de la paz y la justicia.

Con sede en *Coruscant*, los *Jedi* entrenan, estudian y planean desde el impresionante Templo *Jedi*. Ellos están gobernados por un Alto Consejo formado por doce *Jedi* - la mayoría de ellos Maestros *Jedi* - quienes contemplan la naturaleza de la Fuerza.



Templo *Jedi* en el planeta *Coruscant*.

Para convertirse en *Jedi* se requiere de un gran compromiso y una mente muy seria. No es una empresa para tomarse a la ligera. La formación de los *Jedi* es estructuralmente rígida y codificada para promover la disciplina y evitar la agresión. Sólo veinte *Jedi* han renunciado voluntariamente a su compromiso. Un *Jedi* que fracasa en su entrenamiento puede ser una gran amenaza. El lado oscuro de la Fuerza atrae a los impacientes, y estudiantes en el pasado han sido seducidos por el lado oscuro con consecuencias devastadoras.

Los candidatos a *Jedi* son detectados, identificados, y llevados a su orden. Un método de detección es a través de una muestra de sangre - aquellos con gran potencial en la Fuerza a menudo tienen un conteo alto de *midi-chlorian* en su torrente sanguíneo. Un prospecto a *Jedi* comienza su entrenamiento en la infancia, perdiendo todas sus conexiones familiares. En esta primera etapa de entrenamiento, un sólo maestro instruye grupos o clanes de aspirantes a *Jedi*.

A medida de que los *Jedi* maduran, el aprendiz es asignado con un maestro para continuar con la siguiente fase del entrenamiento. De acuerdo con el código *Jedi*, un maestro *Jedi* sólo puede tener un *Padawan* a la vez. Al final del entrenamiento del *Padawan*, debe someterse a unas pruebas antes de ascender al rango de Caballero.

El siguiente rango en la orden *Jedi* es el de Maestro *Jedi*, reservado sólo para aquellos que han mostrado devoción y habilidad excepcional de la Fuerza. Es desde

los rangos de los Maestros *Jedi* de donde se elige el Alto Consejo, que es el principal intermediario entre los *Jedi* y el gobierno de la República.

La vestimenta de los *Jedi* es sencilla y llevan con ellos artefactos especiales para sus misiones. Su arma representativa es el elegante y letal (cuando en las manos de un *Jedi* entrenado), *Lightsaber*.

Los enemigos jurados de los *Jedi* son los *Sith* – un culto que busca la dominación a través del uso del lado oscuro de la Fuerza. Fundado por un ex *Jedi*, los *Sith* abandonaron los preceptos de conocimiento y defensa, y en su lugar buscan el abandono y fuerza a través de las energías de odio de la Fuerza. Siglos atrás, los *Jedi* destruyeron la orden de los *Sith* y un sentimiento de auto complacencia hizo creer a los *Jedi* que los *Sith* estaban extintos. Pero ellos sabían que los *Sith* resurgirían de nuevo para destruirlos.³⁶

Los doce miembros del Alto Consejo *Jedi* representan una colección de mentes grandiosas quienes dedican sus habilidades al servicio de la paz y la justicia. Confiados en su uso de la Fuerza, los miembros de Consejo trabajan juntos en confianza, libres de los contrastes lastimosos del ego y los celos. Su Cámara del Consejo es un lugar de pensamiento y discurso abierto, un reino de respeto mutuo y un paraíso de propósito noble compartido. El Consejo está compuesto por cinco miembros permanentes que han aceptado un compromiso de por vida para realizar el difícil trabajo de los *Jedi*. Además, cuatro miembros de largo plazo sirven hasta que escogen dejar el puesto y tres miembros de plazo limitado para términos específicos. Este balance de membrecías mantiene al Consejo sabio y vigoroso.³⁷

1.9.6 ALIANZA REBELDE.

Es el término común usado para la Alianza para Restaurar la República, la cual se rebeló en contra del Imperio Galáctico de *Palpatine*.³⁸

Mientras el Imperio se volvía más opresor sobre la población de la galaxia, más fuerte peleaba la Alianza para la Restauración de la República. Creada poco tiempo después de que *Palpatine* convirtiera la vieja República en la Nueva Orden, la Alianza comenzó como un pequeño grupo de defensores de la libertad con equipos

³⁶ Star Wars, *The Jedi Order* [en línea]

<http://www.starwars.com/databank/organization/thejediorder/index.html> [consulta: durante 2009]

³⁷ David West Reynolds y James Luceno, *Opus citatum*. p. 16

³⁸ *Ibidem*. p. 269

muy limitados para retar a un enemigo tan poderoso como el Imperio Galáctico. Las constantes injusticias del Imperio atrajeron a varios a unirse a la Rebelión. Conforme creció la Alianza en número, también lo hicieron con su arsenal. Para combatir a la flota imperial, los pilotos de la Alianza usaban los desgastados pero efectivos *X-Wing* y *Y-Wing*.

La Alianza Rebelde logró una gran victoria sobre el Imperio usando los planos técnicos robados para formular un ataque estratégico capaz de destruir el arma más temida del Imperio: la *Death Star* (Estrella de la Muerte). Durante los siguientes tres años, el grupo principal de comandantes de la Alianza escaparon de base en base constantemente para eludir las fuerzas del Imperio.



Insignia que representa la *Alianza para Restaurar la República*.

La Alianza eventualmente se estableció en el planeta congelado de *Hoth*. Las sondas imperiales pronto descubrieron la *Echo Base*, lo que provocó la batalla de *Hoth*, donde el Alto Comando de los rebeldes fue casi destruido. Después de la evacuación de la base, los líderes rebeldes, incluyendo la creadora de la Alianza, *Mon Mothma*, permanecieron en su siempre creciente y siempre móvil flota.

La unión del pueblo *Mon Calamari* con la Alianza sirvió para aumentar la fuerza de la rebelión, y trajo consigo naves muy necesitadas. Finalmente, un año después de su derrota en *Hoth*, la rebelión estaba lista para hacer un ataque masivo contra el Imperio. La oportunidad se presentó en la batalla de *Endor*. A pesar de ser una trampa del Imperio, los rebeldes perseveraron. El conflicto terminó con la muerte del emperador *Palpatine*, la destrucción de la segunda *Death Star* (Estrella de la Muerte), la dispersión de la flota imperial, y el final del reino de opresión del Nuevo Orden.³⁹

1.9.7 SITH.

Una secta antigua de seres sensitivos de la Fuerza, los reservados *Sith* usan sus poderes para el mal. Su objetivo es destruir a los *Jedi* y conquistar la galaxia.⁴⁰

Una ancestral orden de practicantes de la Fuerza devotos al lado oscuro y determinados a destruir a los *Jedi*, los *Sith* fueron una amenaza que se creyó

³⁹ Star Wars, *Rebel Alliance* [en línea]

<http://www.starwars.com/databank/organization/rebelalliance/index.html> [consulta: durante 2009]

⁴⁰ David West Reynolds y James Luceno, *Opus citatum*. p. 269

extinta desde hace tiempo. La reciente encarnación de los *Sith* es el resultado de un *Jedi* disidente de la orden. Hace dos mil años, este *Jedi* llegó a la conclusión de que el verdadero poder de la Fuerza no yace en la contemplación ni la pasividad. Sólo acercándose al lado oscuro se puede obtener su verdadero potencial. El Consejo *Jedi*, en aquel tiempo, no se inclinó por esa nueva dirección. El *Jedi* oscuro fue desterrado, pero eventualmente obtuvo seguidores en su nueva orden. Despertando creencias del pasado oscuro, el nuevo culto *Sith* siguió creciendo. Con la promesa de alcanzar nuevos poderes al acercarse a las energías de odio del lado oscuro, sólo era cuestión de tiempo para que la orden se autodestruyera. La lucha de los *Sith* hambrientos de poder disminuyó su número. Debilitados por la pelea interna, los *Sith* fueron fácilmente vencidos por los *Jedi*.

Un *Jedi* astuto pudo sobrevivir. *Darth Bane* reestructuró el culto, de tal forma que sólo pudieran ser dos – no más, no menos – el maestro y el aprendiz. *Bane* adoptó la astucia, el subterfugio, y la cautela como los principios fundamentales de la orden *Sith*. *Bane* tomó un aprendiz, cuando ese aprendiz lo sucedía, el nuevo Señor de los *Sith* tomaba otro aprendiz.

De esta manera, los *Sith* continuaron por siglos, hasta la época de *Darth Sidious*. Fue *Sidious* quien fue responsable por la venganza de los *Sith* contra los *Jedi*. Su plan ingenioso abarcó décadas. *Sidious* fue aprendiz de *Darth Plagueis*, un sabio señor de los *Sith* cuyos conocimientos de artes arcanos y anti naturales tenían la reputación de extenderse hasta manipular la esencia de la vida misma. Por tradición *Sith*, *Sidious* mató a *Plagueis* en su ascenso a maestro. Esto dejó la vacante para el temible *Darth Maul* para convertirse en el aprendiz de *Sidious*.

En esta era, las décadas finales de la República, la mayor parte del al galaxia creía a los *Sith* extintos. Los reportes de *Qui-Gon Jinn* del ataque de un *Sith* en *Tatooine* fueron recibidos por el Consejo *Jedi* con vacilación y escepticismo. Si los *Sith* hubieran regresado, los *Jedi* ya los hubieran detectado, razonaron.

El lado oscuro, por todo su poder, es muy difícil de detectar. Un maestro de las sombras como *Darth Sidious* fue capaz de mantener su presencia en secreto, aun siendo una figura pública. *Sidious* fue un político, un aparente senador humilde de *Naboo*. A pesar de que eventualmente alcanzaría la posición de Canciller Supremo, y trabajaría cercanamente con los *Jedi* durante la Guerra de los Clones, los *Jedi* fallaron en detectar su verdadera naturaleza hasta que fue demasiado tarde.

Con la muerte de *Darth Maul* en *Naboo*, el Consejo *Jedi* se dio cuenta de que la amenaza *Sith* era real. Lo que no sabían era si *Maul* era el maestro o el aprendiz. Años pasarían antes de que los *Sith* reaparecieran para amenazar a toda la galaxia.

Comenzó con la crisis separatista que amenazaba con dividir a la galaxia. *Count Dooku*, un ex *Jedi*, se convirtió en una figura política, apoyando la secesión a lo largo de una República desilusionada. Sin conocimiento de los *Jedi*, *Dooku* es un *Sith* – el aprendiz de *Sidious* después de *Maul*. Como *Darth Tyranus*, *Dooku* ayudó a la creación de los enormes ejércitos que pelearían por ambos bandos en la Guerra de los Clones: el ensamblaje del ejército de droids de la Unión Confederada de Sistemas Independientes, y a la creación secreta del ejército de clones de la República.

La Guerra de los Clones fue una farsa muy elaborada y costosa: un ardid masivo que esparció a los *Jedi* a lo largo de la galaxia, y dio más poder político a *Darth Sidious*. Cuando el momento fue el adecuado – cuando *Sidious* tenía a su alcance a su aprendiz ideal, el poderoso caballero *Jedi Anakin Skywalker* – él dio la orden a las fuerzas clones de identificar a sus generales *Jedi* como traidores de la República. Los *Jedi* fueron aniquilados por sus leales y subordinados clones. Los pocos sobrevivientes fueron declarados enemigos del Estado.

Con *Sidious* como el Emperador Galáctico, y *Darth Vader* como su leal aprendiz, los *Sith* dominaron la galaxia y la sumergieron en la oscuridad. Así se mantuvo la galaxia por años, hasta que una nueva esperanza surgió para traer a *Darth Vader* de vuelta del lado oscuro y eliminar la amenaza de los *Sith* de una vez por todas.⁴¹

1.9.8 LIGHTSABER.

El *lightsaber*, o sable de luz, es el arma de los *Jedi*, un armamento elegante para épocas más civilizadas. En comparación, los *blasters* son crudos, inexactos y ruidosos. El llevar un *lightsaber* es un ejemplo de habilidad increíble y confianza, destreza y talento para usar la Fuerza.

⁴¹ Star Wars, *Sith* [en línea] <http://www.starwars.com/databank/organization/thesith/index.html> [consulta: durante 2009]

Cuando está desactivado, el *lightsaber* parece ser un mango metálico pulido, de 30 centímetros de largo aproximadamente, acompañado de controles. Al presionar un botón, la energía contenida por dentro es liberada y forma un eje de energía pura de un metro de longitud aproximadamente. El sable zumba y centellea con un sonido muy característico. Su hoja brillante es capaz de cortar a través de casi cualquier cosa, excepto por la hoja de otro *lightsaber*.

En las manos de un *Jedi*, un *lightsaber* es casi imparable. Puede ser usado para cortar a través de puertas blindadas o enemigos por igual. Usando la Fuerza, un *Jedi* puede predecir y desviar rayos de *blaster*, y regresarlos hacia quienes los disparan.



Los caballeros Jedi Anakin Skywalker, Obi-Wan Kenobi y Mace Windu con sus *lightsabers* encendidos.

Después de la eliminación de los *Jedi*, los *lightsabers* se volvieron reliquias raras. El conocimiento de su construcción desapareció con sus maestros. *Luke Skywalker*, el último de los *Jedi*, construyó su propio *lightsaber* como la culminación de su entrenamiento.

A pesar de que el uso de los *lightsaber* es estrictamente reservado para los *Jedi* – los únicos capaces de manejar la difícil arma – también es usado por sus enemigos, los *Sith*.⁴²

Los *lightsabers* siguen un diseño común. Elementos opcionales como el poder de la hoja y modulador de longitud, son pequeños y discretos. Los *lightsaber* de los *Jedi* parecen similares a primer vistazo. Una inspección más cercana revela que los *lightsabers* raramente son exactamente iguales. Todos son hechos a mano por los iniciados mismos, haciendo los detalles del diseño un asunto de elección individual. La mayoría de los aprendices *Padawan* construyen sus *lightsabers* parecidos a los de sus maestros como muestra de respeto.⁴³

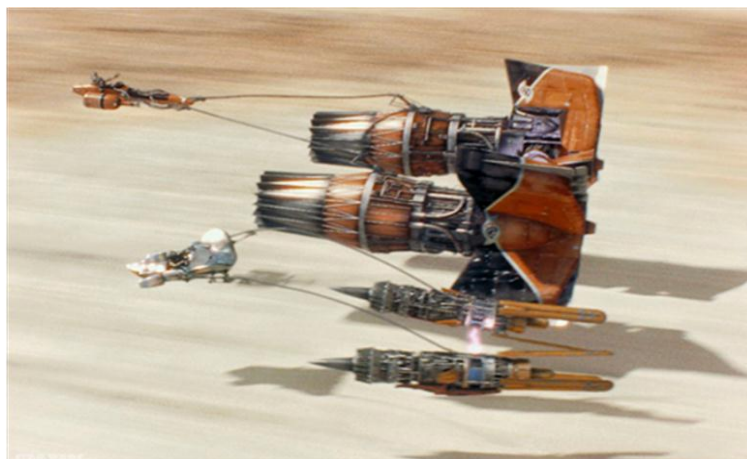
⁴² Star Wars, *Lightsaber* [en línea] <http://www.starwars.com/databank/technology/lightsaber/index.html> [consulta: durante 2009]

⁴³ David West Reynolds y James Luceno, *Opus citatum*. p. 21

La elegante arma de los Jedi, los *lightsabers* son espadas con hojas de energía pura que pueden cortar casi cualquier objeto. También pueden ser usados para desviar láser disparado.⁴⁴

1.9.9 PODRACER.

Los *Podracer* son máquinas complejas que requieren mantenimiento extensivo y reparaciones frecuentes. El estrés mecánico de correr motores de alto rendimiento a 800 kilómetros por hora provoca un maltrato a cualquier *Podracer* en *Tatooine*.



Escena de *Episode I The Phantom Menace*, en la cual compiten dos *Podracers* en el planeta *Tatooine*.

Nada se compara al espectáculo puro de las carreras de *Podracer*

presenciado en los mundos del Anillo Exterior. Los pilotos corren a través de paisajes escabrosos manejando todo tipo de máquinas no estandarizadas en una competencia de atrevimiento crudo y calculación al límite. Cada piloto ha peleado con competencia para entrar al circuito, las reglas son vistas como pautas, y preocupaciones de seguridad son tiradas al viento. Presenciar un evento estelar como el *Boonta Eve Podrace* en *Tatooine* es vivir la emoción de las carreras de la manera más intensa.⁴⁵

Esencialmente una cabina de control eslabonada a dos motores propulsores grandes. Los *Podracers* son vehículos de gran velocidad usados en torneos de carreras profesionales. Los pilotos también pueden ser llamados *podracers*.⁴⁶

1.9.10 LA FUERZA.

Un campo de energía generado por todas las cosas vivientes, y que une a la galaxia entera.⁴⁷

⁴⁴ *Íbidem.* p. 269

⁴⁵ *Íbidem.* p. 60 y p. 62

⁴⁶ *Íbidem.* p. 269

⁴⁷ *Íbidem.* p. 268

Durante la película *Star Wars*, el personaje *Obi-Wan Kenobi* (interpretado por Sir Alec Guinness), describe a la Fuerza de la siguiente manera:

La Fuerza es lo que le da a un *Jedi* su poder. Es un campo de energía creado por todas las cosas vivas. Nos rodea y nos penetra. Es lo que mantiene a la galaxia unida. – *Obi-Wan Kenobi* en *Star Wars*.

Durante la película *The Empire Strikes Back*, el personaje *Yoda* (quien es manejado y recibe la voz de Frank Oz), durante una escena en la que está entrenando al personaje *Luke Skywalker* (interpretado por Mark Hamill), dice lo siguiente sobre la Fuerza:

Mi aliada es la Fuerza, y una poderosa aliada es. La vida la crea, la hace crecer. Es energía que nos rodea y nos une. Seres luminosos somos, no esta materia cruda. Tú debes de sentir la Fuerza a tu alrededor; aquí, entre tu, yo, el árbol, la roca, en todos lados, sí. – *Yoda* en *The Empire Strikes Back*.

CAPITULO 2: LA VIDA DE GEORGE LUCAS

2.1 LOS INICIOS DE GEORGE LUCAS.

La devoción de George Lucas por narrar historias fantásticas e inolvidables, así como de crear innovaciones de última tecnología aplicables a la producción audiovisual, ha resultado en una de las carreras más exitosas e interesantes de un cineasta en la historia de la cinematografía mundial.

George Walton Lucas Jr. nació el 14 de Mayo de 1944 y creció en un rancho de nuez en el pueblo de Modesto, California. Su padre, George Walton Lucas Sr., de raíces británicas y suizas, era dueño de una tienda de materiales para oficina además de ser dueño del rancho. Su madre, Dorothy Ellinore Bomberger Lucas, venía de una de las familias más prominentes de Modesto (una de sus primas es madre de la ex Secretaria de Agricultura de los Estados Unidos, Ann Veneman), ella era de herencia alemana y escocesa. George además cuenta con tres hermanos.¹

George creció leyendo historias de aventuras, como *La isla del tesoro*, *Robin Hood*, y viendo series de aventuras por televisión, como *Flash Gordon* y *Buck Rogers*.²

Durante su adolescencia, George asistió a la escuela secundaria Thomas Downey, donde fue un estudiante indiferente y le atraían demasiado las carreras de autos, era tal su afición que consideró la idea de convertirse en un piloto profesional.³

Pero desafortunadamente, el 12 de Junio de 1962 sufrió un terrible accidente automovilístico, justo después de su graduación de secundaria, cuando estrelló su Bianchina. El auto se volcó, y el arnés que le había colocado al auto se zafó, lanzando a George fuera del auto (salvándole prácticamente la vida, porque de no haber sido así hubiera muerto aplastado dentro del vehículo), el auto chocó contra un árbol (el choque fue tan fuerte que derrumbó al árbol de raíz), lo que terminó con sus sueños permanentemente.

El accidente y el tiempo que pasó en el hospital le hicieron cambiar su forma de ver la vida.⁴ Existe el rumor de que durante los meses de recuperación que pasó en el

¹ Wikipedia, *George Lucas* [en línea] http://en.wikipedia.org/wiki/George_lucas [consulta: durante 2008]

² Edith Becker y Kevin Burns (Dir.), *“Empire of Dreams: The Story of the Star Wars Trilogy”*. Prod. Edith Becker. Prod. Ejec. Kevin Burns. Prometheus Entertainment. 2004.

³ Sujit R. Varma, *Mini Biography* [en línea] <http://www.imdb.com/name/nm0000184/bio> [consulta: durante 2007]

⁴ Wikipedia, *George Lucas* [en línea] http://en.wikipedia.org/wiki/George_lucas [consulta: durante 2008]

hospital, Lucas creó el concepto de “La Fuerza”, el cual después utilizaría en sus cintas de *Star Wars*.⁵

Antes de seguir con la vida como estudiante de George Lucas es necesario concentrarnos en el contexto social y político en el cual se encontraban los Estados Unidos.

La vida política de los Estados Unidos era muy distinta a la actual, había una alta inflación y los precios del petróleo eran muy caros. La nación se había vuelto cínica hacia los héroes y líderes con sucesos como el escándalo de Watergate y la guerra en Vietnam, los cuales dividieron a la nación. Fue una década terrible de gran tumulto y violencia en la historia de ese país.

Y su cine no era muy distinto, Hollywood presentaba un panorama muy sombrío, crudo y pesimista con títulos como *Earthquake* (Terremoto, Mark Robson, 1974), *The Poseidon Adventure* (La aventura del Poseidón, Ronald Neame, 1972), *The Towering Inferno* (Infierno en la torre, John Guillermin e Irwin Allen, 1974), *Chinatown* (Barrio Chino, Roman Polanski, 1974), *MASH* (Robert Altman, 1970), *Death Wish* (El vengador anónimo, Michael Winner, 1974), *The French Connection* (Contacto en Francia, William Friedkin, 1971), que reflejaban la agitación política y social. Estos títulos presentaban antihéroes duros que rompían todas las reglas.⁶

Retomando la juventud de George Lucas, después de salir del hospital, decidió inscribirse en el colegio Modesto Junior donde obtuvo un título AA, pero sus sueños de hacer cine no surgieron hasta la universidad, en 1963 cuando ingresó a la escuela de cine y televisión de la Universidad del Sur de California. USC (como se le conoce a la universidad por sus siglas en inglés), fue una de las primeras universidades en tener una escuela dedicada al estudio del cine.⁷

2.2 SU VIDA COMO ESTUDIANTE.

En Modesto Junior, Lucas se interesó mucho en la antropología, sociología y en la fotografía. Al graduarse del colegio, no estaba muy seguro de qué quería estudiar,

⁵ Sujit R. Varma, *Mini Biography* [en línea] <http://www.imdb.com/name/nm0000184/bio> [consulta: durante 2007]

⁶ Edith Becker y Kevin Burns. (Dir.) “*Empire of Dreams: The Story of the Star Wars Trilogy*”. Prod. Edith Becker. Prod. Ejec. Kevin Burns. Prometheus Entertainment. 2004.

⁷ Wikipedia, *George Lucas* [en línea] http://en.wikipedia.org/wiki/George_Lucas [consulta: durante 2008]

y un amigo le aconsejó que el cine y la fotografía tienen mucho en común, por lo que decidió estudiar cine.

Cuando entré en USC, no sabía nada acerca de cine. Yo veía televisión, no estaba muy interesado en el cine.⁸

Al igual que *Luke Skywalker*, el inicio del camino de George Lucas, el cineasta, comenzó con una transmisión que le demostró la existencia de un mundo más vasto que en el cual creció. Un movimiento en el norte de San Francisco, donde poetas y pintores usaban cámaras de 16mm para comenzar el primer movimiento de cine independiente en la costa oeste de los Estados Unidos.⁹

El cineasta Bruce Baillie colocaba una sábana blanca en su patio trasero para proyectar el trabajo de los cineastas independientes Jordan Belson, quien mostraba imágenes de galaxias explotando; Stan Brakhage, quien pintaba directo en la cinta y yuxtaponía imágenes de nacimientos y llamaradas solares; y Bruce Conner quien hacía mezclas de imágenes de archivo para producir visiones ridículas del Apocalipsis. En los siguientes años estos cortos de Baillie se presentaron en cafés locales donde las películas de arte compartían el escenario con cantantes de música folclórica y comediantes.¹⁰ John Plummer, amigo de George Lucas comenta al respecto:

Ahí fue cuando George comenzó a explorar. Fue a un cine en *Union Street* que mostraba películas de arte, íbamos a la Estatal de San Francisco a festivales de cine, y había un viejo café bohemio en *Cow Hollow* que mostraba cortos muy experimentales.¹¹

Después Lucas y Plummer emigraron al sur, donde descubrieron otra revolución cinematográfica en progreso. Fueron al *New Art Cinema* en Santa Mónica donde vieron películas de Jean-Luc Godard, Francois Truffaut y Federico Fellini. Películas que usaban cinematografía sostenida a mano y edición agresiva. Fue una era en la que Lucas despertó, quien había sido un estudiante mediocre en secundaria. Un profesor de escritura creativa en el colegio Modesto Junior le enseñó el placer de la lectura, lo que llevó a Lucas a los escritos de Joseph Campbell, una influencia decisiva en *Star Wars*.¹²

⁸ George Lucas citado en Steve Silberman, "Life after Darth", Wired Magazine, Issue 13.05, Mayo 2005. p. 2 <http://www.wired.com/wired/archive/13.05/> [consulta: durante 2010]

⁹ *Ibidem*.

¹⁰ *Ibidem*.

¹¹ John Plummer citado en *Ibidem*. p. 2

¹² *Ibidem*.

Como estudiante de cine realizó varios cortometrajes entre los que destacan *Electronic Labyrinth THX – 1138 4EB*, el cual ganó el primer premio en el Festival Nacional de Estudiantes de Cine de 1967-68 y con el cual George fue alabado por su destreza técnica y su imaginación como narrador, pues su interés por la mitología y la filosofía daban otra dimensión a su obra. También destaca el cortometraje de animación titulado *Look a life*.¹³ (Vid Infra)

COTOMETRAJES COMO ESTUDIANTE	
TÍTULO	AÑO
Look at Life	1965
Herbie	1966
1:42:08	1966
The Emperor	1967
Electronic Labyrinth THX 1138:4EB	1967
Anyone Lived in a Pretty How Town	1967
6-18-67	1967
Filmmaker	1968

TABLA 2. ¹⁴

Además de desarrollar su creatividad, Lucas también se empapó con lo más que pudo de la cinematografía mundial. Su compañero de clase, John Milius (futuro escritor de *Apocalypse Now* [Apocalipsis ahora, Francis Ford Coppola, 1979] y director de *Red Dawn* [Amanecer rojo, 1984]), fue quien le presentó las películas épicas de Akira Kurosawa, las cuales describían la sociedad japonesa feudal.¹⁵ Fue así como durante su estancia en la universidad Lucas se familiarizó con el cine japonés y las películas de Akira Kurosawa. Además de observar cine, Lucas también se interesó en los estudios de Joshep Campbell y su libro *El héroe de las mil caras*.¹⁶

El sentido de la misión de Lucas se cristalizó en sus clases de animación y en un curso llamado expresión fílmica, que se enfocaba en los aspectos no narrativos de la realización de cine, contando historias sin palabras usando luz, espacio, movimiento y color. Los profesores les proyectaban cortos animados y documentales patrocinados por la Junta Nacional de Cine de Canadá.

¹³ Gary Leva. (Dir) *"A Legacy of Filmmakers: The Early Years of American Zoetrope"*. Prod. Gary Leva. Leva FilmWorks, The Cimarron Group, Warner Bros. Entertainment. 2004.

¹⁴ Wikipedia, *George Lucas* [en línea] http://en.wikipedia.org/wiki/George_Lucas [consulta: durante 2008]

¹⁵ Steve Silberman, *"Life after Darth"*, Wired Magazine, Issue 13.05, Mayo 2005. p.2 <http://www.wired.com/wired/archive/13.05/> [consulta: durante 2010]

¹⁶ George Lucas citado en DVD Star Wars: Episode IV A New Hope (1977). Comentarios de George Lucas.

El trabajo de tres directores canadienses emocionó a Lucas sobre el potencial de experimentar con las herramientas de filmación. El animador Norman McLaren exploró nuevas maneras de crear imágenes y sonidos con cada película que hizo, mezclando actores humanos, animación y efectos especiales; como Lucas lo haría digitalmente 20 años después. Los documentales de Claude Jutra, quien usó las estrategias artísticas de Godard y Truffaut para contar historias reales; una de las razones que la primera película de *Star Wars* parece muy vivida comparada con películas de ciencia-ficción previas, como Lucas explica, fue que la filmó como un documental de Jutra, cubriendo las escenas con varias cámaras colocadas sin planeación a propósito para que desplegaran espontaneidad.

La película que dejó una impresión más profunda en Lucas fue el corto *21-87* de Arthur Lipsett, quien hizo poesía visual de película revelada que otros tiraban. Recogía desperdicios de los documentales de otras personas y los mezclaba con sus imágenes propias de caras preocupadas de las calles de Montreal y Nueva York. Lo que intrigó más a Lucas fueron las maniobras subversivas de imágenes y sonidos de Lipsett, como cuando una toma de adolescentes bailando fue orquestada con respiración agitada que puede ser alguien muriendo o teniendo un orgasmo. Los sonidos no seguían las imágenes ni las ignoraban, se frotaban entre ellos. Incluso sin argumento ni desarrollo de personajes, *21-87* evocaba emociones ricas en matices, desde el dolor hasta una especie de esperanza tenaz, todo esto en menos de diez minutos.

Lucas vio *21-87* más de dos docenas de veces. En 2003, Lucas le dijo a los directores Amelia Does y Dennis Mohr, quienes hicieron un documental sobre Lipsett: “*21-87* tuvo un efecto muy poderoso en mí. Era exactamente la clase de trabajo que quería hacer. Estuve muy influenciado por esa película en particular”

Lucas nunca conoció al joven canadiense que lo influenció tan profundamente; Lipsett se suicidó en 1986 después de batallar con pobreza y una enfermedad mental por años. Lucas ha plantado referencias de *21-87* en sus películas. Los eventos en su corto *THX* ocurren en el año 2187. En la versión de largometraje de *THX* el amor de la vida del héroe *THX* fue asesinado por las autoridades en la fecha 21/87. En *Star Wars Luke Skywalker* y *Han Solo* liberan a la princesa *Leia* de la celda 2187.

Y las referencias aun van más allá. Una de las fuentes de audio que Lipsett usó para *21-87* fue una conversación entre el pionero en inteligencia artificial Warren S.

McCulloch y Roman Kroitor, un fotógrafo que luego desarrolló IMAX. McCulloch argumenta que los seres vivos no son más que complejas maquinas, Kroitor insiste que hay algo más: "Mucha gente siente que en la contemplación de la naturaleza y en la comunicación con otras cosas vivas, perciben un tipo de fuerza, o algo, detrás de esta aparente máscara que vemos frente a nosotros, y la llaman Dios".

Cuando le preguntaron a Lucas si esta era la fuente que le dio origen a "la Fuerza", él confirma que el uso de ese término en *Star Wars* fue "un eco de esa frase en 21-87". Pero que la idea detrás de la frase era universal: "frases similares se han usado extensivamente por varias personas por los últimos 13,000 años para describir la 'fuerza de la vida'."¹⁷

Por un tiempo Lucas pensó en dejar USC; trató de unirse a la fuerza aérea, pero fue rechazado por sus varias multas por exceso de velocidad, poco después fue reclutado por el ejército, pero después de las pruebas médicas le detectaron diabetes (la cual fue responsable de la muerte de su abuelo paterno), por lo que fue rechazado, entonces volvió a USC como estudiante graduado en producción fílmica.¹⁸ Lucas obtuvo su licenciatura de Bellas Artes en Cine de USC en 1966.¹⁹

Las lecciones que Lucas aprendió de cineastas como Lipsett, McLaren, Jutra y Kurosawa le ayudaron a crear la forma de todo su trabajo posterior:

Mis películas funcionan como películas mudas. La música y los visuales están donde la historia se está contando. Es una de la razones por las cuales las películas pueden ser entendidas por un rango amplio de grupos de edades o culturales. Comencé haciendo películas visuales, poemas de tonos, y seguí moviéndome en esa dirección. Aún tengo a los actores haciendo su parte, y aún hay dialogo que te da información clave. Pero si no tuvieras esa información, funcionarían de todas formas.²⁰

En 1967 le fue otorgada una beca por parte de la *Warner Brothers* para observar la realización del filme *Finian's Rainbow* (El valle del arco iris, 1968), el cual fue dirigido por otro director proveniente de escuela de cine, Francis Ford Coppola. La beca consistía en observar durante seis meses como se realizaban las películas,

¹⁷ Steve Silberman, "*Life after Darth*", Wired Magazine, Issue 13.05, Mayo 2005. p. 3

<http://www.wired.com/wired/archive/13.05/> [consulta: durante 2010]

¹⁸ Wikipedia, *George Lucas* [en línea] http://en.wikipedia.org/wiki/George_Lucas [consulta: durante 2008]

¹⁹ *Ibidem*.

²⁰ George Lucas citado en Steve Silberman, "*Life after Darth*", Wired Magazine, Issue 13.05, Mayo 2005. p.4 <http://www.wired.com/wired/archive/13.05/> [consulta: durante 2010]

además de \$200 dólares al mes. Sin embargo, para cuando Lucas llegó a los estudios *Warner Brothers*, la mayoría de los departamentos estaban vacíos.²¹

El sistema de estudios que dominó por varias décadas se había desmoronado y los ejecutivos de Hollywood, desesperados por llegar a los jóvenes, acudieron a las universidades de cine en busca de nuevos cineastas. En este contexto de cambio jóvenes talentosos como Francis Ford Coppola, Brian de Palma, Martín Scorsese, Steven Spielberg y George Lucas aportaron su visión al cine.²² Lucas y sus contemporáneos se consolidaron durante los sesentas declarando abandonar la complacencia del viejo Hollywood y las fórmulas tradicionales por una nueva forma de hacer cine basada en una cinematografía "hecha a mano", y uso expresivo radical de gráficos, animación y sonido.²³

Hacia finales de los sesentas, hubo un periodo de transición en los Estados Unidos: del viejo Hollywood al futuro incierto. Se sabía de la necesidad de hacer películas que les resultaran interesantes y llamaran la atención de los jóvenes. El reto era realizar este tipo de cintas en una industria controlada, por más de cuarenta años, por viejos como Harry Cohn (*Columbia Pictures*), Louis B. Mayer (*MGM*) y Jack L. Warner (*WB*), quienes pensaban que la respuesta era la producción de grandes películas de catástrofes que fracasaban en taquilla.

En esta época, las corporaciones comenzaban a comprar a los estudios que tenían problemas financieros, y en su esfuerzo por encontrar al público, comenzaron a experimentar con jóvenes directores. En medio de este caos, una cinta abrió las puertas a la nueva generación de directores. *Easy Rider* (Busco mi destino, Dennis Hopper, 1969), costó \$400 mil dólares y produjo en taquilla mundial \$60 millones de dólares. Probó que los jóvenes directores podían hacer dinero sin seguir el viejo proceso de los estudios.²⁴

Durante los años sesenta sólo existían dos escuelas de cine en el oeste de los Estados Unidos: la Universidad del Sur de California (USC), cuyo fuerte era su técnica y la realización de documentales; y la Universidad de California en Los Angeles (UCLA), que se destacaba en la ficción. Una de las generaciones de USC

²¹ Gary Leva. (Dir.) *"A Legacy of Filmmakers: The Early Years of American Zoetrope"*. Prod. Gary Leva. Leva FilmWorks, The Cimarron Group, Warner Bros. Entertainment. 2004.

²² Edith Becker y Kevin Burns. (Dir) *"Empire of Dreams: The Story of the Star Wars Trilogy"*. Prod. Edith Becker. Prod. Ejec. Kevin Burns. Prometheus Entertainment. 2004.

²³ Steve Silberman, *"Life after Darth"*, Wired Magazine, Issue 13.05, Mayo 2005. p.1
<http://www.wired.com/wired/archive/13.05/> [consulta: durante 2010]

contaba con los futuros directores Walter Murch, Robert Dalva, Matthew Robbins, Hal Barwood, Willard Huyck, Randal Kleiser, Caleb Deschanel y John Milius, entre otros. Pero de entre todo este talento un estudiante sobresalió: George Lucas. Francis Ford Coppola era la leyenda de UCLA, y el único estudiante que había hecho un largometraje.²⁵

Lucas fue asistente de Coppola durante la filmación de *Finian's Rainbow*, y las frustraciones resultantes de esa producción hicieron que Coppola y Lucas idearan una nueva forma de hacer películas. De esta forma Coppola dirigió y Lucas asistió en la producción de *The Rain People* (1969), cinta que ganó el 1er premio del festival de San Sebastian. Lucas y Coppola se volvieron grandes amigos. Durante los primeros años de su amistad, Coppola enseñó y alentó a Lucas a mejorar en las áreas que no le gustaban, como escribir libretos y trabajar con los actores.²⁶



Conversación entre George Lucas (izquierda), y su amigo y director, Francis Ford Coppola (derecha).

Tras su éxito, Coppola fue a Europa, en búsqueda de inspiración para encontrar una nueva manera de hacer películas. Coppola encontró esa inspiración en países como Alemania y Dinamarca, y en compañías como *Lantern Films*. Tiempo después, Coppola y Lucas fundaron una compañía productora en San Francisco llamada *American Zoetrope*, en 1969, donde ambicionaban crear un ambiente libre para los directores como una alternativa al opresor sistema de estudios de Hollywood.²⁷

El primer proyecto de la compañía fue la versión en largometraje de *THX – 1138* (1971), dirigida por George Lucas, con Francis Ford Coppola como productor ejecutivo. *THX 1138* fue protagonizada por Robert Duvall, Donald Pleasence y Don Pedro Colley, y es una historia futurista de ciencia ficción.

²⁴ Gary Leva. (Dir) "A Legacy of Filmmakers: The Early Years of American Zoetrope." Prod. Gary Leva. Leva FilmWorks, The Cimarron Group, Warner Bros. Entertainment. 2004.

²⁵ *Ibidem*.

²⁶ *Ibidem*.

²⁷ *Ibidem*.

Cuando los ejecutivos de *Warner Brothers* vieron la película terminada le exigieron a Coppola que devolviera los 300 mil dólares que el estudio había adelantado para *THX* y otros proyectos.²⁸

George Lucas se sintió muy mal porque los ejecutivos de *Warner Brothers* no entendieron ni apoyaron su película, además de cortarle cinco minutos a su versión final, lo cual lo frustró demasiado. Esta frustración le hizo a Lucas comprender temprano en su carrera que su trabajo no iba a ser respetado por los estudios tan fácilmente y que la única forma en que su trabajo permanecería intacto sería creando su propia compañía productora.

Como resultado, la incipiente empresa se derrumbó y Lucas tuvo que buscar otro trabajo, entonces decidió intentarlo por su cuenta y creó su propia empresa: *Lucasfilm Limited*.

2.3 GEORGE LUCAS: EL EMPRESARIO.

En 1971, Coppola dejó a Lucas y se dedicó a la producción de la película *The Godfather (El Padrino, 1972)*, mientras George se dedicó a la creación de su compañía productora. El primer proyecto de *Lucasfilm Ltd.* fue en 1973, cuando Lucas escribió y dirigió, con un diminuto presupuesto de menos de un millón de dólares y en sólo 28 días de rodaje, la semi-autobiográfica *American Graffiti (Locuras de Verano, 1973)*.²⁹

Se trata de una mirada afectuosa a las costumbres adolescentes de principios de los años sesenta. Fue producida por *Universal Studios* y estaba inspirada en su experiencia como joven fanático de los autos en su natal Modesto. El productor era otro egresado de la Universidad del Sur de California, Gary Kurtz.

American Graffiti ganó el Globo de Oro, el premio de los Críticos de Nueva York, el premio de la Sociedad Nacional de Críticos³⁰ y además generó cinco nominaciones a los Premios de la Academia. La película fue el resultado de una apuesta entre Lucas y Coppola, quien lo retó a escribir y dirigir una película que fuese fácil de entender para el público. También fue la película con la tercera mejor recaudación de ingreso

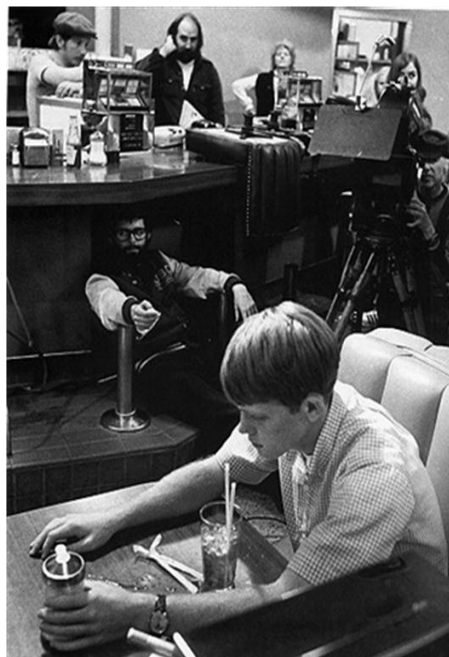
²⁸ *Íbidem*.

²⁹ Sujit R. Varma, *Mini Biography* [en línea] <http://www.imdb.com/name/nm0000184/bio> [consulta: durante 2007]

³⁰ Lucasfilm, *George Lucas* [en línea] <http://www.Lucasfilm.com/inside/bio/georgelucas.html> [consulta: durante 2007]

en taquillas de 1973, cuando ganó más de \$100 millones de dólares en todo el mundo.³¹

A pesar de los premios y las buenas críticas que obtuvo *American Graffiti*, Lucas tuvo varios problemas antes de estrenar la película con los ejecutivos del estudio, esta vez *Universal*, quienes de nuevo no entendían ni veían el potencial del filme. Como resultado de lo anterior el estudio cortó unas escenas e inclusive planearon el lanzamiento de la película para estrenarse en la televisión.



Rodaje de la película *American Graffiti*. En segundo plano, debajo de la barra, el director George Lucas. En primer plano el actor Ron Howard.

Para evitar lo anterior, Lucas y su gente llenaban la sala del estudio cuando se proyectaba la película a los ejecutivos con las personas que estuvieran presentes como secretarias, mensajeros y trabajadores del estudio. De esa forma poco a poco comenzó a correr el rumor sobre lo buena que era *American Graffiti*, y este rumor fue lo suficientemente fuerte e importante para que la película se estrenara en salas de cine y no como una película para la televisión.³²

American Graffiti también sirvió como lanzamiento en la carrera de muchos jóvenes y talentosos actores como Richard Dreyfus, Ron Howard, Paul Le Mat, Cindy Williams, Harrison Ford, Candy Clark, Mackenzie Phillips, Charles Martin Smith, Suzanne Somers, etc.³³

Con *American Graffiti*, Lucas le dio a la narración una nueva dirección, siendo el primer filme de su tipo, al contar múltiples historias con una narrativa intercalada y con una banda sonora de música contemporánea como fondo.³⁴ Esta película le dio la influencia necesaria para su siguiente y atrevido proyecto.

³¹ Edith Becker y Kevin Burns. (Dir.) *“Empire of Dreams: The Story of the Star Wars Trilogy”*. Prod. Edith Becker. Prod. Ejec. Kevin Burns. Prometheus Entertainment. 2004.

³² *Ibidem*.

³³ *Ibidem*.

³⁴ Lucasfilm, *George Lucas* [en línea] <http://www.Lucasfilm.com/inside/bio/georgelucas.html> [consulta: durante 2007]

De 1973 a 1974 Lucas comenzó a escribir el guión de *Star Wars (La guerra de las galaxias, 1977)*, luego de que le negaran los derechos para realizar una película basada en las aventuras de *Flash Gordon*. Las influencias para realizar *Star Wars* fueron las anteriormente mencionadas historias de *Flash Gordon*, (series de aventuras de matinée), las películas de *Planet of the Apes (El planeta de los simios)*, así como los westerns y las películas japonesas de samuráis, en especial el filme *Seven Samurai (Shichinin no samurai, 1954)*, de Akira Kurosawa.³⁵

También Lucas se basó en los textos de Joseph Campbell, en *The Hero with a Thousand Faces* de 1949, que analizaban los orígenes del mito y las religiones, para crear a sus personajes.³⁶

Rehusándose a ser detenido por las limitaciones técnicas de la época, en 1975 Lucas creó *Industrial Light and Magic (ILM)*, para producir los efectos especiales y construir las herramientas que los crearían, ya que él sabía lo necesarios que serían para poder realizar satisfactoriamente su visión (se requirieron más de 300 tomas de efectos especiales para que Lucas hiciera de su visión una realidad).³⁷

Otra compañía, *Sprocket Systems* fue creada para editar y mezclar *Star Wars*, esta compañía años más adelante se convertiría en la actual *Skywalker Sound*.³⁸

El proyecto de *Star Wars* fue rechazado por varios estudios de Hollywood hasta que la *Twentieth Century Fox* le dio la oportunidad. Como parte del contrato, George Lucas accedió renunciar a su salario como director a cambio de obtener el 40% de lo recaudado en taquilla, los derechos de las secuelas y los ingresos totales de toda la mercancía relacionada con su película, a lo cual los ejecutivos del estudio accedieron fácilmente, pues para ellos esos derechos valían muy poco, y los productos promocionales nunca antes habían representado una gran fuente de ingresos.³⁹

Como lo he dicho muchas veces, no es que fui inteligente, es sólo que estaba desesperado. Todo mi punto de vista fue que iba a hacer una película, y fue llamado, básicamente "*The Tragedy of Darth Vader*". Y era una película, y después se volvió muy larga y muy costosa, y entonces la corté en tres partes. Pero

³⁵ Edith Becker y Kevin Burns. (Dir.) "*Empire of Dreams: The Story of the Star Wars Trilogy*". Prod. Edith Becker. Prod. Ejec. Kevin Burns. Prometheus Entertainment. 2004.

³⁶ *Ibidem*.

³⁷ Lucasfilm, *George Lucas* [en línea] <http://www.Lucasfilm.com/inside/bio/georgelucas.html> [consulta: durante 2007]

³⁸ Sujit R. Varma, *Mini Biography* [en línea] <http://www.imdb.com/name/nm0000184/bio> [consulta: durante 2007]

³⁹ Edith Becker y Kevin Burns. (Dir.) "*Empire of Dreams: The Story of the Star Wars Trilogy*". Prod. Edith Becker. Prod. Ejec. Kevin Burns. Prometheus Entertainment. 2004.

después me hice una promesa de que no iba a dejar que se quedaran en el escritorio. Iba a hacerlas de alguna manera. No importaba cómo, no importaba lo que fuera necesario, las iba a hacer. Y no es porque quería hacer secuelas – fue porque quería ver esto terminado, y entonces hice todo lo que pude para tratar de asegurar que iba a poder hacerlo.⁴⁰

En 2004 la revista *Forbes* estimó la riqueza total de Lucas en \$3 billones de dólares. En 2005, *Forbes.com* estimó las ganancias de por vida generados por la franquicia *Star Wars* en casi \$20 billones de dólares.⁴¹



Rodaje de la película *Star Wars*. De izquierda a derecha: la actriz Carrie Fisher, el director George Lucas y el actor Mark Hamill.

Star Wars, su tercera película, fue la que cambió todo, no sólo su vida cómo cineasta, también la forma en que se verían y se realizarían las películas en los años siguientes.

Una simple historia de moralidad, del bien contra el mal que ocurre en escenarios fantásticos de planetas exóticos y con criaturas extrañas, *Star Wars* se convirtió en un fenómeno mundial, pese al hecho de que muy pocos vieron su potencial durante la producción.

La película rompió todos los récords de taquilla y ganó siete Premios de la Academia. La película de Lucas le dio un nuevo significado a la expresión “éxito de taquilla”. No sólo eso, Lucas inspiró a toda una joven generación a seguir sus sueños e imaginación. El éxito de *Star Wars* le permitió a Lucas seguir como director independiente y realizar sus operaciones desde el condado Marin en California.⁴²

Ya teniendo total control sobre sus películas, Lucas y su empresa *Lucasfilm Ltd.*, encontraron un nuevo hogar en el *Skywalker Ranch*, donde agruparía y contaría con las instalaciones necesarias para desarrollar su visión como cineasta. También

⁴⁰ George Lucas citado en Steve Sonsky, “George Lucas hails Mavericks filmmakers, teases Indy 4, Episode II: *Star Wars* strikes back – on TV”, TV Guide, 18 y 20 Septiembre 2007.

⁴¹ Wikipedia, *George Lucas* [en línea] http://en.wikipedia.org/wiki/George_Lucas [consulta: durante 2008]

⁴² Lucasfilm, *George Lucas* [en línea] <http://www.Lucasfilm.com/inside/bio/georgelucas.html> [consulta: durante 2007]

compró los derechos de sus dos primeras películas *THX 1138* y *American Graffiti*, relanzando una versión de ambas como siempre las había querido.⁴³

Sin embargo, Lucas fue multado por el Sindicato de Directores de América (*Directors Guild of America*), por rehusarse a usar una secuencia estándar de créditos en las películas de *Star Wars*. Después de pagar la multa, se retiró del sindicato. Esto le causó dificultades para conseguir directores para sus proyectos posteriores. Lucas quería que su amigo Steven Spielberg dirigiera el Episodio VI de su saga, pero no pudo hacerlo ya que Spielberg era miembro del sindicato. Otros directores que llegó a considerar también fueron David Lynch y David Cronenberg.⁴⁴

Lucas escribió y produjo dos películas más de *Star Wars* que también fueron éxitos de taquilla, con *The Empire Strikes Back* (El Impero Contraataca, Irvin Kershner, 1980), y *Return of the Jedi* (El Regreso del Jedi, Richard Marquand, 1983).

Junto a Steven Spielberg, Lucas creó, co-escribió y produjo la serie de *Indiana Jones*, la cual consiste de *Raiders of the Lost Ark* (Indiana Jones y los cazadores del arca perdida, Steven Spielberg, 1981), *Indiana Jones and the Temple of Doom* (Indiana Jones y el templo de la perdición, Steven Spielberg, 1984), *Indiana Jones and the Last Crusade* (Indiana Jones y la última cruzada, Steven Spielberg, 1989), e *Indiana Jones and the Kingdom of the Crystal Skull* (Indiana Jones y el reino de la calavera de cristal, Steven Spielberg, 2008), la cual también impuso récords de taquilla propios y ganó ocho premios de la Academia. Al principio de los noventas, Lucas produjo la serie de televisión *The Young Indiana Jones Chronicles*, la cual ganó doce premios *Emmy*.⁴⁵

De 1980 a 1985 Lucas estuvo ocupado con la construcción del *Rancho Skywalker*, construido para albergar las necesidades creativas, técnicas y administrativas de *Lucasfilm Ltd.*⁴⁶

⁴³ Edith Becker y Kevin Burns. (Dir.) “*Empire of Dreams: The Story of the Star Wars Trilogy*”. Prod. Edith Becker. Prod. Ejec. Kevin Burns. Prometheus Entertainment. 2004.

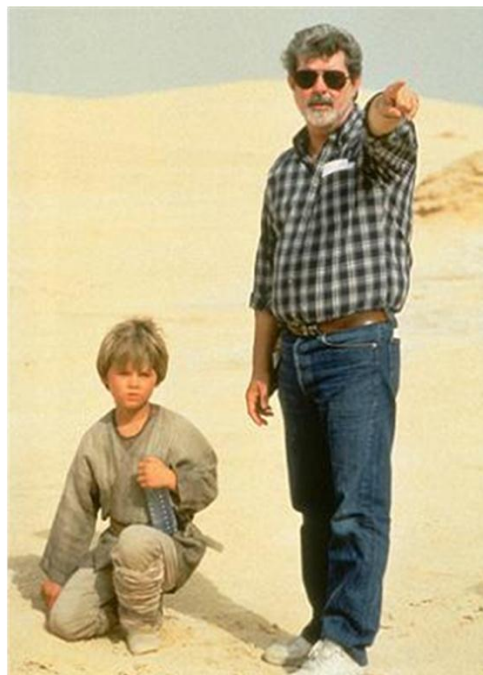
⁴⁴ Wikipedia, *George Lucas* [en línea] http://en.wikipedia.org/wiki/George_Lucas [consulta: durante 2008]

⁴⁵ Lucasfilm, *George Lucas* [en línea] <http://www.Lucasfilm.com/inside/bio/georgelucas.html> [consulta: durante 2007]

⁴⁶ Sujit R. Varma, *Mini Biography* [en línea] <http://www.imdb.com/name/nm0000184/bio> [consulta: durante 2007]

En 1987, Lucas fue productor ejecutivo para el lanzamiento de *Star Tours* en *Disneyland*, una atracción innovadora basada en las películas de *Star Wars* que actualmente existe en los cuatro parques temáticos de *Disney*.⁴⁷

Lucas fue productor ejecutivo de dos películas en 1988. La fantástica aventura llamada *Willow*, basada en una historia original suya y dirigida por Ron Howard, y *Tucker: The Man and his Dream* (Tucker, el hombre y su sueño), la cual fue dirigida por su amigo Francis Ford Coppola. Cada película recibió tres nominaciones a los premios de la Academia.



Rodaje de la película *Episode I The Phantom Menace*. El actor Jake Lloyd recibe indicaciones del director George Lucas.

Entre sus más recientes filmes se encuentran *Radioland Murders* (Asesinatos en la radio, Mel Smith, 1994), la edición especial remasterizada de la trilogía original de *Star Wars* (1997).⁴⁸

El 3 de octubre de 1994 empezó a escribir el guión de las tres precuelas de *Star Wars*, y el 1 de noviembre de ese año dejó las operaciones diarias de su compañía e inicio un año sabático para terminar sus guiones.⁴⁹

De las tres precuelas de la saga, *Episode I: The phantom menace* (Episodio I: La amenaza fantasma, George Lucas), fue la película que recaudó más dinero en 1999. Tres años después, *Episode II: The attack of the clones* (Episodio II: El ataque de los clones, George Lucas, 2002), fue la primer película de acción en ser filmada digitalmente en su totalidad. Y en 2005 finalizó por fin su saga con el estreno de *Episode III: Revenge of the Sith* (Episodio III: La venganza los Sith, George Lucas).

Lucas expandió *Lucasfilm*, empresa de la que es presidente, para abarcar varias divisiones importantes. *ILM* ha seguido su crecimiento, trabajando con efectos

⁴⁷ Lucasfilm, *George Lucas* [en línea] <http://www.Lucasfilm.com/inside/bio/georgelucas.html> [consulta: durante 2007]

⁴⁸ *Ibidem*.

⁴⁹ Wikipedia, *George Lucas* [en línea] http://en.wikipedia.org/wiki/George_lucas [consulta: durante 2008]

especiales para varias películas. Esta división ha alcanzado los límites en los procesos visuales fotoquímicos, y comienzan a ser los pioneros en la producción de la imagen digital. En 1985, *ILM* desarrolló la primera criatura digital: un caballero de cristal proveniente de un vitral en *Young Sherlock Holmes* (El joven Sherlock Holmes y la pirámide del miedo, Barry Levinson, 1985). En 1988 creó el efecto "morphing" para *Willow*. *Industrial Light and Magic* también es responsable de la criatura acuática en la cinta *El abismo*, del asesino de mercurio líquido en *Terminator 2: Judgment Day* (Terminator 2, James Cameron, 1991) y de los sorprendentes y realistas dinosaurios de *Jurassic Park* (Parque Jurásico, Steven Spielberg, 1993).⁵⁰

La división de investigación en gráficos computarizados de *Lucasfilm* fue vendida en 1986 y se convirtió en *Pixar Animation Studios*.⁵¹

Skywalker Sound ha aplicado su perfección y devoción en las bandas sonoras de las películas y en la edición. Entre las innovaciones de *Lucasfilm* en la post producción, se encuentran el *SoundDroid* y el *EditDroid*, siendo pioneros de la edición no lineal.⁵² Después fueron vendidos a *Avid*, y se convirtieron en la base de las actuales plataformas estándar usadas para editar en la mayoría de los grandes estudios en la industria del cine y la televisión.⁵³

Lucasfilm también incluye la división *LucasArts Entertainment Company*, empresa líder en desarrollar entretenimiento basado en consolas de videojuegos y computadoras personales, y *Lucas Licensing*, la cual ha expandido las marcas *Star Wars* e *Indiana Jones* en novelas, juguetes y mercancías de todo tipo.⁵⁴

Lucas también revolucionó las salas de proyección de los cines con el *THX System*, el cual fue creado para mantener los estándares más altos de calidad en la exhibición de películas.⁵⁵

⁵⁰ Lucasfilm, *George Lucas* [en línea] <http://www.Lucasfilm.com/inside/bio/georgelucas.html> [consulta: durante 2007]

⁵¹ *Ibidem*.

⁵² *Ibidem*.

⁵³ Steve Silberman, "Life after Darth", *Wired Magazine*, Issue 13.05, Mayo 2005. p.4 <http://www.wired.com/wired/archive/13.05/> [consulta: durante 2010]

⁵⁴ Lucasfilm, *George Lucas* [en línea] <http://www.Lucasfilm.com/inside/bio/georgelucas.html> [consulta: durante 2007]

⁵⁵ Sujit R. Varma, *Mini Biography* [en línea] <http://www.imdb.com/name/nm0000184/bio> [consulta: durante 2007]

2.4 EL PADRE DE FAMILIA Y SU FUTURO.

En 1969 Lucas se casó con la editora de filmes Marcia Lou Griffin, quien ganó un Oscar por su trabajo en la película original de *Star Wars*. Ellos adoptaron a su hija Amanda en 1981, pero se divorciaron en 1983. Lucas ha adoptado a otros dos niños desde entonces: Katie, nacida en 1988; y Jett, nacido en 1993. Sus tres hijos han aparecido en las precuelas de *Star Wars*.⁵⁶



La familia Lucas, de izquierda a derecha: Jett Lucas, Amanda Lucas, George Lucas y Katie Lucas.

Lucas no se ha vuelto a casar, sin embargo mantuvo una relación amorosa con la actriz y cantante Linda Ronstadt, de ascendencia mexicana.⁵⁷ Actualmente mantiene una relación con Mellody Hobson.

Lucas ha tomado un rol de liderazgo aplicando sus conocimientos técnicos y su pericia al contar historias en el aula de clases, atrayendo estudiantes a través de ambientes computarizados interactivos. Él es el presidente de la junta de Edutopia, la Fundación Educacional de George Lucas (George Lucas Educational Foundation), una organización caritativa exenta de impuestos dedicada a realizar la visión de un sistema educacional enriquecido por la tecnología para el futuro.

Los niños actuales, no en generaciones anteriores, han experimentado algo similar al ritmo actual de cambio social de transformación. Aun, a la luz de los avances extraordinarios en cómo interactuamos entre nosotros y con el mundo, el sistema de educación ha sido frustrantemente lento para adaptarse.

⁵⁶ Wikipedia, *George Lucas* [en línea] http://en.wikipedia.org/wiki/George_Lucas [consulta: durante 2008]

⁵⁷ Sujit R. Varma, *Mini Biography* [en línea] <http://www.imdb.com/name/nm0000184/bio> [consulta: durante 2007]

La Fundación Educacional de George Lucas fue creada para abordar esta situación. Su visión es un nuevo mundo del aprendizaje. Un lugar donde niños y padres, maestros y administradores, responsables políticos y la gente a la que sirven, todos tienen el poder de cambiar la educación para mejorar. Un lugar donde las escuelas tengan acceso a la misma tecnología invaluable de las empresas y universidades, donde la innovación sea la regla, no la excepción. Un lugar donde los niños se convierten en aprendices para toda la vida y puedan desarrollar sus habilidades técnicas, culturales e interpersonales para triunfar en el siglo XXI. Un lugar de inspiración, aspiración y una creencia urgente en que mejorar la educación mejora al mundo en el que vivimos.

A esto llaman *Edutopia*. Y la fundación provee no sólo la visión de este nuevo mundo del aprendizaje, sino también las herramientas interactivas de vanguardia y recursos para hacerlo realidad. La fundación se basa en seis conceptos básicos: Proyecto de aprendizaje, aprendizaje social y emocional, integración tecnológica, desarrollo de profesores, valoración exhaustiva y estudios integrados.⁵⁸

La educación pública es la base de nuestra democracia, la base para que nuestra juventud alcance su potencial. Mi experiencia en escuelas públicas fue frustrante. A menudo me aburría. De vez en cuando, tenía un profesor quien me causaba curiosidad y me motivaba a aprender. Esos eran los profesores que realmente quería. Me preguntaba: ¿Por qué la escuela no puede ser llamativa todo el tiempo? Como padre, he sentido la urgencia de cambiar la enseñanza urgentemente.

La educación tradicional puede ser aislante en extremo, el plan de estudios a menudo es abstracto y sin relevancia con la vida real, profesores y estudiantes usualmente no se conectan con los recursos y los expertos fuera del salón, y varias escuelas operan como si estuvieran separadas de sus comunidades.

Proyectos de aprendizaje, equipos de estudiantes trabajando cooperativamente, niños conectándose con expertos apasionados, y más amplias formas de valoración pueden mejorar dramáticamente el aprendizaje de los estudiantes. Nuevos medios y telecomunicaciones digitales pueden apoyar estas prácticas y atraer a los estudiantes. Y educadores bien preparados son cruciales.

Nuestra Fundación documenta y disemina los salones de clase más emocionantes donde estas innovaciones se llevan a cabo. Al enfocarnos en estos profesores y estudiantes inspiradores, esperamos que otros considerarán cómo su trabajo puede promover el cambio en sus propias escuelas.⁵⁹

Y aún actúa en la junta de la Fundación de Cine y en la Junta de Consejo de la Escuela de Cine y Televisión de la Universidad del Sur de California.⁶⁰

⁵⁸ Edutopia, *The George Lucas Educational Foundation* [en línea] <http://www.edutopia.org/aboutus> [consulta: durante 2009]

⁵⁹ George Lucas citado en Edutopia, *A Word from George Lucas: Edutopia's Role in Education* [en línea] <http://www.edutopia.org/lucas> [consulta: durante 2009]

⁶⁰ Lucasfilm, *George Lucas* [en línea] <http://www.Lucasfilm.com/inside/bio/georgelucas.html> [consulta: durante 2007]; s/a *Biography: George Lucas Creator of Star Wars* [en línea] <http://www.achievement.org/autodoc/printmember/luc0bio-1> [consulta: durante 2006]

En 1992 George Lucas fue honrado con el *Premio Irving G. Thalberg* por la Junta de Gobernadores de la Academia de Ciencias y Artes Cinematográficas por los logros acumulados en su carrera, bajo la premisa "productores creativos cuyos trabajos recopilados reflejan una alta calidad constante en la producción cinematográfica".⁶¹

El 9 de junio de 2005 George Lucas recibió el premio *Lifetime Achievement Award* del *American Film Institute*. Ese mismo año, Lucas donó un millón de dólares para ayudar a la construcción del *Martin Luther King Jr. National Memorial* en Washington D.C.⁶²

En agosto de 2005, durante la convención de avances digitales *SIGGRAPH*, donde lo denominaron "El padre del cine digital", Lucas tuvo una sesión de preguntas y respuestas donde relató cómo terminó en el mundo digital y cuáles son sus planes a futuro con todas las nuevas tecnologías:

Cualquiera que trabaja con arte eventualmente se enfrenta a un pared tecnológica... el arte es tecnología. No existe en el reino animal, sólo con los humanos. Tienes que saber cómo usar la tecnología.

La fantasía y la ciencia-ficción son géneros literarios. No fueron diseñados para hacer cine. Como cineasta tengo que crear una ilusión que exista y hacerla creíble. A eso es a lo que siempre me he enfrentado. Todo lo que ha pasado en mi búsqueda por innovación en realidad ha sido una búsqueda por "realidad inmaculada" (un término del cineasta Akira Kurosawa), especialmente debido a que mis películas son irreales. Tienes que darles ese toque realista. Por lo tanto, me llevó a las artes digitales.

Pongo todos mis recursos para impulsar la evolución en una industria que está al revés y disfruto hacerlo. Quiero usar los maravillosos talentos artísticos que hay en la comunidad asiática. Varias partes de Asia buscan entrar a la era 3D. Hice un plan para acelerar ese proceso y construir una comunidad allá. También veo esto como mi manera de entrar al anime.⁶³

En esa misma convención en Los Ángeles Lucas reveló sus planes en televisión declarando: "Lo que normalmente costaría \$20 millones ó \$30 millones de dólares nosotros lo podemos hacer con \$1 millón de dólares." También declaró que con los avances en la tecnología de reconocimiento de voz e inteligencia artificial en el mundo de los videojuegos: "quiero llegar al punto en el cual puedas hablarle al videojuego y este te responda".⁶⁴

⁶¹ Lucasfilm, *George Lucas* [en línea] <http://www.Lucasfilm.com/inside/bio/georgelucas.html> [consulta: durante 2007]

⁶² Wikipedia, *George Lucas* [en línea] http://en.wikipedia.org/wiki/George_Lucas [consulta: durante 2008]

⁶³ George Lucas citado en Reuters , "*George Lucas at SIGGRAPH*", Hollywood Reporter , 2 Agosto 2005

⁶⁴ *Ibidem.*

Durante la fiesta previa a la entrega de los Oscar de la *Weinstein Co.* en Marzo del 2006, George Lucas declaró la muerte de los *Blockbuster* en Hollywood. Ese año, las nominaciones importantes fueron otorgadas a varios filmes independientes, lo cual según Lucas, no era accidente que las pequeñas películas superaran a las espectaculares. Esto, de acuerdo con Lucas, es un presagio de lo que el futuro de la producción será:

Las fuerzas de mercado que existen actualmente hacen irrealista gastar \$200 millones de dólares en hacer una película. Esas películas no pueden recuperar su dinero más. Miren lo que sucedió con *King Kong* (King Kong, Peter Jackson, 2005).

Creo que es grandioso que las nominaciones a los Óscar más importantes se les hayan otorgado a películas independientes. ¿Es eso bueno para el negocio? No, es malo para el negocio. Pero hacer películas no trata de hacer negocios. Trata de hacer arte. En el futuro, casi todo lo que llegue a los cines serán películas independientes. Pronostico que para el 2025 la película promedio costará sólo \$15 millones de dólares.⁶⁵

También en Febrero del 2006, George Lucas y el presidente de su compañía *ILM*, Chrissie England, recibieron la Medalla Nacional de Ciencia y Tecnología por los innovadores efectos visuales y tecnologías usadas en películas de su compañía. Recibieron sus medallas en una ceremonia en la Casa Blanca, donde el entonces presidente George W. Bush alabó a los quince galardonados diciendo "El espíritu de descubrimiento es uno de nuestras fortalezas nacionales".⁶⁶

Ese mismo año, Lucas donó \$175 millones de dólares a USC, el donativo más grande en la historia de la universidad. Después de la ceremonia, en la cual también estuvieron presentes Robert Zemeckis y Steven Spielberg, explicó el por qué de su donativo y cuál es su visión del futuro de la producción cinematográfica:

En varias industrias, la gente en esa industria da mucho dinero a las escuelas que preparan a las personas que son sus empleados. La industria cinematográfica no parece ser muy entusiasta acerca de esta idea. Me encantaría ver a la industria hacer más. Como interés personal, es bueno tener a la gente mejor preparada trabajando para ti. Y la gente mejor preparada viene de las escuelas de cine. El mundo de las imágenes en movimiento no ha tenido mucho respeto en los círculos académicos. Pero es la mayor forma de comunicación del siglo XX.

Los estudios que están cortando sus pizarras y enfocándose hacia películas y franquicias de enormes presupuestos están totalmente equivocados. Muchas películas pequeñas y distribución en línea son el futuro. Nosotros ya no queremos

⁶⁵ George Lucas citado en Lloyd Gorge y Katherine Thomson, "Lucas: Big pics are doom", Daily News, 6 Marzo 2006, [en línea] http://www.nydailynews.com/archives/gossip/2006/03/06/2006-0306_lucas_big_pics_are_doomed.html [consulta. durante 2006]

⁶⁶ s/a, "Lucas Honored at White House" [en línea] http://www.contactmusic.com/new/xmlfeed.nsf/story/lucas-honoured-at-whitehouse_16_02_2006; [consulta: durante 2006]

hacer películas. Estamos a punto de entrar en la televisión. En lo que concierne a *Lucasfilm*, nos estamos alejando de producir películas porque son muy caras y muy riesgosas. Creo que el secreto para el futuro será la cantidad. Gastar \$100 millones de dólares en costos de producción y otros \$100 millones de dólares en la campaña publicitaria no tiene sentido. Con esos mismos \$200 millones de dólares, puedo hacer 50 o 60 películas de 2 horas. Esas son 120 horas al contrario de sólo dos. En el mercado del futuro, ahí es donde va a aterrizar, porque todo va a ser pago por evento y descargables. Tienes que tener realmente una marca. Debes de tener un sitio que tenga suficiente material para atraer a las personas. Incluso he discutido esto con Steve Jobs y John Lasseter de *Pixar*.⁶⁷

Además de que George Lucas pronostica que la producción será distinta en el futuro, también espera que el proceso de distribución evolucione. Lucas sólo necesita a la *20th Century Fox* para distribuir sus películas, sólo esperando el día en que pueda mandar sus películas vía satélite, cortando sus vínculos con Hollywood totalmente.⁶⁸

Por fin, George Lucas ha logrado terminar su gran historia galáctica, algo que él mismo dudó podía lograr, pero con ello no termina su carrera. Lucas tiene aún proyectos interesantes para desarrollar tanto en cine como en televisión (como la serie *Star Wars: The Clone Wars* que actualmente se transmite). En televisión aún sigue pendiente el estreno de la serie de acción en vivo basada en *Star Wars*. Lucas también planea el relanzamiento de las seis películas de *Star Wars* remasterizadas digitalmente en 3D. Un equipo documental está produciendo cortos sobre la vida de figuras históricas para acompañar el lanzamiento en DVD de *The Young Indiana Jones Chronicles*. Lucas también está desarrollando dos nuevas series de televisión, una sobre el futuro y una sobre los medios de comunicación, las cuales califica como controversiales y difíciles de ponerlas al aire.⁶⁹ Además de que aún tiene ciertas visiones de hacia dónde se dirigirá el mundo de la producción cinematográfica. Después de todo, Lucas es y siempre será un visionario.

Me llevé a un camino totalmente distinto de al que iba. De alguna manera, me volví muy exitoso en esto. Pero estoy destinado a regresar a la otra dirección. Me he ganado el derecho a fallar. Eso es básicamente a lo que me voy a dedicar. Ya tengo un fondo suficiente separado para mi retiro. De ahora en adelante, voy a hacer películas como *THX* que nadie va a querer ver, que no sean exitosas, y que todos digan que he perdido el toque. Lo que quiero decir, es amo hacer *Star Wars*, y es una aventura divertida para mí, pero estoy listo para explorar algunas de las cosas en las que estaba interesado cuando estaba en mis 20's.⁷⁰

Tengo una carpeta llena de cosas. Cuál voy a tomar primero, no tengo idea... sé que voy a producir una película acerca de pilotos de guerra afroamericanos – los

⁶⁷ George Lucas citado en David S. Cohen, "Lucas tilts at studio tentpoles, 'Star' man sees shrinking pic biz", *Daily Variety*, 4 Octubre 2006 [en línea] <http://www.variety.com/article/VR1117951284>

⁶⁸ Jim Windolf, "Star Wars the last battle", *Vanity Fair*, Febrero 2005, pp. 108-121, 166-167

⁶⁹ Steve Silberman, "Life after Darth", *Wired Magazine*, Issue 13.05, Mayo 2005. p.1 <http://www.wired.com/wired/archive/13.05/> [consulta: durante 2010]

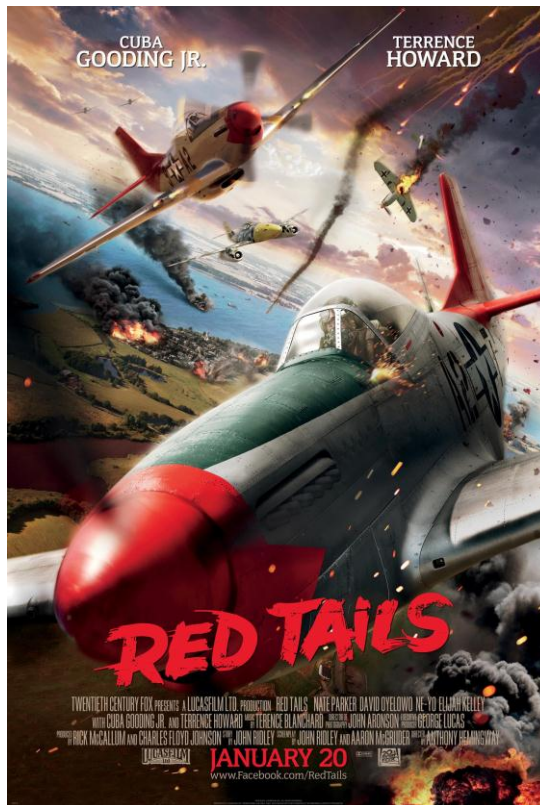
⁷⁰ George Lucas citado en *Ibidem*.

Tuskegee Airmen – durante la Segunda Guerra Mundial. He estado trabajando en ello durante quince años. Ha sido muy difícil obtener el guión para ello.

Me voy a dirigir a la dirección en la que realmente estaba interesado cuando estaba en la escuela de cine – películas como *Koyaanisqatsi*, películas que son más abstractas en naturaleza. Vagamente parecido a los videos musicales, creo, pero ni siquiera sé como describirlas. Voy a tratar con temas que siempre me han interesado y son vagamente esotéricos en naturaleza. Pero voy a tratar de hacerlos dramáticos. Voy a tratar de hacerlos emocionales. Como van a resultar, no lo sé. Sé que no van a ser películas populares.

Afortunadamente, he construido mis instalaciones aquí para trabajar en ellas. He puesto aparte una cantidad de dinero para hacer mis películas – que calculo me debe de durar unos diez años, cuando ya tenga setenta y tantos y deba probablemente retirarme. Estoy seguro que serán igual de criticadas que *Star Wars*. Estoy seguro que algunas personas serán devotas de ellas como aquellos que los son a *Star Wars*.

Voy a hacer programas de televisión también. Me encanta la televisión porque no es importante. Te dedicas a hacer un gran trabajo, te enfocas en el trabajo, y todo lo que te rodea desaparece. Y te dedicas a explorar tus intereses, y no tiene que ser tan importante. Quiero dejar de hacer cosas importantes.⁷¹



Y el próximo proyecto de George Lucas y *Lucasfilm Ltd.* es *Red Tails* (estreno el próximo 20 de Enero de 2012 en los Estados Unidos)⁷², una película acerca de un grupo de pilotos aéreos de raza negra conocidos como los *Tuskegee Airmen*, quienes fueron excluidos de la Fuerza Aérea de los Estados Unidos hasta 1940 y

⁷¹ George Lucas citado en "Q&A", TIME 9 mayo 2005, pp. 65-66

⁷² IMDB, Red Tails [en línea] <http://www.imdb.com/title/tt0485985/> [consulta: durante 2011]

luego participaron en 1500 misiones durante la Segunda Guerra Mundial sin perder un sólo avión.⁷³

Red Tails ha completado su proceso de casting y pronto comenzará la fase de fotografía principal en Europa. Será producida por Rick McCallum y Charles Floyd Johnson, dirigida por Anthony Hemingway, y con guión de John Ridley de la historia del productor ejecutivo George Lucas. *Red Tails* será protagonizada por el ganador del Óscar Cuba Gooding Jr., el nominado al Óscar Terrence Howard, el ganador del *Emmy* Bryan Cranston, entre otros.

He esperado hacer *Red Tails* por veinte años, y por fin contamos con los medios para mostrar las habilidades de los pilotos *Tuskegee*. Estamos trabajando en técnicas que nos darán el primer vistazo verdadero al combate aéreo de esa época. Y nuestro estelar reparto hará realmente especial esta historia.

Estoy emocionado de tener un elenco fantástico de actores y a un director tan talentoso para trabajar. La historia de los Pilotos *Tuskegee* representa un hito en la historia americana, y estamos orgullosos de rendir tributo a sus esfuerzos heroicos. La importancia cultural no está perdida en nadie de este gran elenco joven.⁷⁴

George Lucas ha inspirado a varias generaciones a luchar por alcanzar sus sueños, y a otros a no dejar que las limitaciones técnicas limiten su imaginación. Entre aquellos a los que Lucas ha logrado inspirar se encuentran James Cameron, Peter Jackson, Ridley Scott, Roland Emmerich, John Singleton, etc.



Conversación entre los directores James Cameron (izquierda), y George Lucas (derecha).

⁷³ Steve Silberman, “*Life after Darth*”, *Wired Magazine*, Issue 13.05, Mayo 2005. p.1
<http://www.wired.com/wired/archive/13.05/> [consulta: durante 2010]

⁷⁴ George Lucas y Rick McCallum citados en *Star Wars, Red Tails Finishes Casting and Begins Production* [en línea] <http://www.starwars.com/themovies/other/redtailsrelease.html> [consulta: durante 2009]

Me vigorizó mucho *Star Wars*. Renuncié a mi trabajo de camionero y dije: Si voy a hacer esto será mejor que empiece". Después de ver *Star Wars* pensaba: "caray, alguien ya lo hizo". Pero al mismo tiempo pensaba: "sí, es posible". Hubo dos o tres innovaciones clave. Una: el movimiento. Increíblemente dinámica. George es editor, piensa en cortes. La película tomó el sensacional detallismo y la austeridad del espacio que se vieron en *2001* y aumentó la velocidad. La aceleró a fondo; todo se movía y se cruzaba en tomas de gran profundidad e inmensa escala. Y las innovaciones tecnológicas necesarias para mover esas naves y crear esa cinemática, el control del movimiento que lo hizo posible fue un hito reconocido por todos en la historia de los efectos visuales. La realidad era palpable. Y eso era impresionante.⁷⁵

Básicamente le dije a mi productor: No sé que estamos haciendo. Este hombre está haciendo *Star Wars*. Estoy en otro universo. En otro siglo. Estaba anonadado. En realidad, estaba deprimido. Hizo realidad lo imposible, y en el contexto de esa fantasía. Era otro toque maravilloso. Me influyó cuando hice *Alien*. Pensé lo mejor era arriesgarse y que parecieran camioneros.⁷⁶

Cambió mi vida por completo. Creo que a partir de entonces, la vi una vez por semana. En la escuela de cine bromeaban sobre eso porque todos estaban fascinados con Wim Wenders y Fassbinder, mientras que yo no podía dejar de hablar de *Star Wars*.⁷⁷

Quienes me conocen saben, que mi vida cambió en ese momento.⁷⁸



Los directores George Lucas (izquierda), y Peter Jackson (derecha).

Star Wars fue de las mejores experiencias de mi vida. No sólo en relación con el cine, sino en mi vida en ese momento. *Star Wars* redefinió los límites de lo que el cine podía lograr. Cambió abruptamente el modo de percibir la experiencia cinematográfica. No sólo tenía temas e historias fuertes que tendrían un gran impacto, sino que se hizo de un modo mucho más creíble y más emocionante que todo lo visto hasta entonces. Era la primera vez que veía ciencia ficción o fantasía presentada de modo tal que todo parecía gastado y sucio, grasoso, aceitoso y mugriento y uno lo creía. Si uno cree en el mundo, creará en los personajes, en las emociones y en la historia. Realmente nos afectó a nosotros. El espíritu de *The Lord*

⁷⁵ James Cameron citado en Gary Leva. (Prod.), "*The Force is with Them: The Legacy of Star Wars*". Leva Filmworks Inc., Lucasfilm Ltd., 2004.

⁷⁶ Ridley Scott citado en *Ibidem*.

⁷⁷ Roland Emmerich citado en *Ibidem*.

⁷⁸ John Singleton citado en *Ibidem*.

of the Rings se basa en gran parte en *Star Wars*. Logró que el mundo sea creíble. Que todo esté sucio y gastado, porque ese realismo es la pieza angular para crear una conexión con los personajes.⁷⁹

Las películas de Lucas son una celebración del potencial sin límites de los individuos para superar cualquier tipo de limitación, algo en lo que él cree firmemente. Este tema se encuentra muy presente en sus primeras películas, con las cuales inició su carrera profesional.

⁷⁹ Peter Jackson citado en *Íbidem*.

CAPITULO 3: LOS DOLORES DEL CRECIMIENTO: LAS PRIMERAS CINTAS.

3.1 THX 1138.



Una extensión del cortometraje que George Lucas realizó como estudiante en USC, *THX 1138* se anticipó al “ciberpunk” estético de William Gibson en su novela *Neuromancer* (Neuromante, 1988) y de Ridley Scott en *Blade Runner* (Blade Runner, 1982), representando a una sociedad del futuro entumecida farmacéuticamente, bajo video vigilancia constante.¹ *THX 1138* fue el primer filme producido por *American Zoetrope*, la compañía que Lucas co-fundara con su amigo Francis Ford Coppola en 1969.

Lucas comenzó el rodaje de su película en Septiembre de 1969, antes de tener la aprobación de *Warner Brothers*, ya que el estudio estaba en el proceso de ser comprado por *Seven Arts*. El presupuesto fue muy bajo, lo cual detuvo las ambiciones de filmar en Japón.²

A pesar de su falta de experiencia, la transición de Lucas a los largometrajes fue suave, terminando el rodaje en Noviembre de 1969. La post producción la realizó

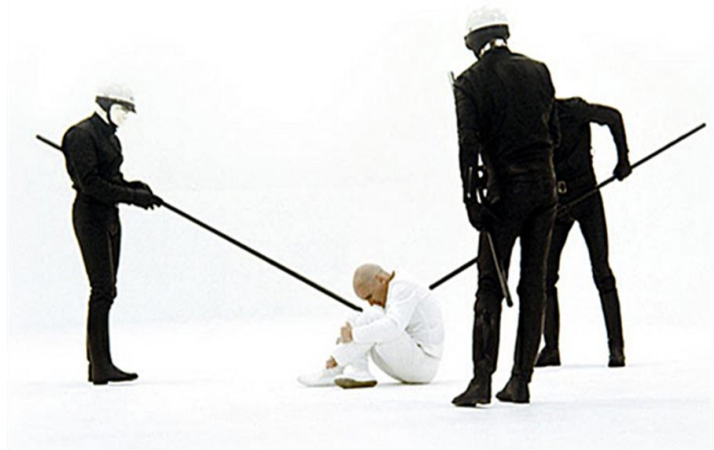
¹ Steve Silberman, “*Life after Darth*”, *Wired Magazine*. Issue 13.05, Mayo 2005. p.1 <http://www.wired.com/wired/archive/13.05/> [consulta: durante 2010]

² George Lucas citado en DVD *THX 1138* (1971). Comentarios de George Lucas.

junto con Walter Murch en el ático de su casa.³ Murch es ganador de dos Premios de la Academia, en 1997 por Mejor edición y Mejor sonido por su trabajo en *The English Patient* (El paciente inglés, Anthony Minghella, 1996)⁴

Una de las cosas más claras que queríamos hacer en *THX* era hacer una película donde la imagen y el sonido flotarán libremente. Ocasionalmente, se unen en un sentido literal, pero también habría secciones largas donde los dos se dispersaran, y extenderían la mente de la audiencia tratando de entender la conexión.⁵

Para simular una sociedad del futuro realista con un presupuesto bajo para *THX 1138*, Lucas y Murch empujaron la desconexión audiovisual tan lejos como pudieron. Una escena en la que el héroe es torturado se hace más horrible por el lenguaje banal de sus torturadores fuera de encuadre; el parloteo de voces no identificadas a lo largo del filme refuerza la idea que en un mundo de vigilancia omnipresente, uno nunca está solo.⁶



Escena de la película *THX 1138*. El personaje *THX 1138* (Robert Duvall), es torturado por robots.

Walter y yo estuvimos trabajando simultáneamente, así que podía reaccionar a su sonido y ajustar la edición de la imagen de acuerdo a lo que él hacía. Nos inspirábamos uno al otro conforme íbamos, en lugar de sólo hacer la imagen y ponerle sonidos. Esa es la forma en la que he trabajado desde entonces.⁷

Con *THX* terminada, Francis Ford Coppola fue a Los Ángeles a presentar los guiones y la primera película de *American Zoetrope* a *Warner Brothers*. Además de *THX 1138*, Coppola presentó los guiones *The Naked Gypsies* (Willar Huyck), *The Conversation* (Francis Ford Coppola), *Have We Seen the Elephant?* (John Korty), *Vesuvia* (Carrol Ballard), el documental *Santa Rita* (Steve Wax), y *Apocalypse Now* (John Milius), este último era un proyecto que iba a dirigir George Lucas.⁸

³ Gary Leva. (Dir.) “*A Legacy of Filmmakers: The Early Years of American Zoetrope*”, Prod. Gary Leva. Leva FilmWorks, The Cimarron Group, Warner Bros. Entertainment. 2004.

⁴ Steve Silberman, “*Life after Darth*”, *Wired Magazine*. Issue 13.05, Mayo 2005. p.1 <http://www.wired.com/wired/archive/13.05/> [consulta: durante 2010]

⁵ Walter Murch citado en *Ibidem*.

⁶ *Ibidem*.

⁷ George Lucas citado en *Ibidem*.

⁸ Gary Leva. (Dir.) “*A Legacy of Filmmakers: The Early Years of American Zoetrope*”, Prod. Gary Leva. Leva FilmWorks, The Cimarron Group, Warner Bros. Entertainment. 2004.

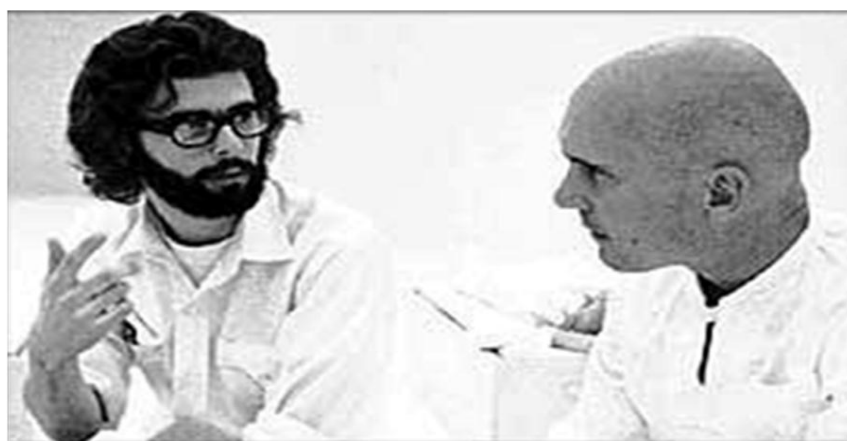
THX 1138 no fue apoyada por *Warner Brothers*, ya que los ejecutivos del estudio no entendieron ni les agradaba la película. Como resultado *Warner Brothers* terminó su trato con *American Zoetrope* y les retiraron el dinero que les habían adelantado para futuros proyectos, además de que le cortaron partes a la versión final de Lucas.⁹

THX 1138 fue finalmente estrenada el 11 de Marzo de 1971, y generó un modesto ingreso en taquilla de casi \$2.5 millones de dólares (sólo en los Estados Unidos).¹⁰

Años después, George Lucas pasó un año restaurando digitalmente su primera película para su re estreno y lanzamiento en DVD en 2004. Según gente en *Lucasfilm*, este fue el proyecto en el cual Lucas mostró más emoción que cualquier otro. Lucas dice que el relanzamiento de *THX 1138* es sólo un previo de películas aún más experimentales que él financiará y dirigirá.¹¹

3.1.1 SINOPSIS Y FICHA TÉCNICA.

Basada en el cortometraje que George Lucas realizó cuando estaba en la universidad, *THX 1138* es una escalofriante historia que se desarrolla en el futuro, en la cual la humanidad vive en ciudades subterráneas, bajo constante vigilancia del gobierno y entumecidos con drogas que controlan los instintos humanos. THX-1138 deja de tomar sus drogas, lo que lo lleva a cometer el crimen de enamorarse. Una vez en prisión, THX-1138 busca desesperadamente escapar de la ciudad subterránea y su gobierno controlador.



Conversación entre el director George Lucas (izquierda), y su actor principal, Robert Duvall (derecha).

⁹ *Ibidem*.

¹⁰ IMDB, *THX 1138* [en línea] <http://www.imdb.com/title/tt0066434/> [consulta: durante 2005]; Box Office Mojo, s/t [en línea] <http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=thx1138.htm> [consulta: durante 2009]

¹¹ Steve Silberman, “*Life after Darth*”, *Wired Magazine*. Issue 13.05, Mayo 2005. p.1 <http://www.wired.com/wired/archive/13.05/> [consulta: durante 2010]

FICHA TECNICA DEL FILME	
TITULO	THX 1138
DIRECTOR	George Lucas
AÑO	1971
COMPAÑÍA PRODUCTORA	American Zoetrope, Warner Bros. Pictures
PRODUCTOR	Lawrence Sturhahn
PRODUCTOR EJECUTIVO	Francis Ford Coppola
GUIÓN	George Lucas y Walter Murch
FOTOGRAFIA	Albert Kihn, David Myers
EDICIÓN	George Lucas
MUSICA	Lalo Schifrin
REPARTO	Robert Duvall, Donald Pleasence, Don Pedro Colley, Maggie McOmie, Ian Wolfe
DURACIÓN	88 min.

TABLA 3.¹²

3.1.2 ANÁLISIS DE THX 1138.

THX 1138, la primera película de George Lucas, recurre a un tema muy marcado durante los primeros proyectos del, en aquel entonces, joven director: el potencial sin límites de los individuos para superar cualquier limitación. *THX 1138* es la historia de un héroe, que se atreve a escapar, una persona regular saliendo de su ambiente, en este caso una sociedad subterránea bajo vigilancia constante.



En la izquierda, el director George Lucas dando instrucciones a su camarógrafo durante el rodaje de *THX 1138*. A la derecha, George Lucas en el set con un personaje robot.

Es una película abstracta y visual, no es sobre el futuro, es una metáfora de cómo se vivía en los años setenta: consumismo sin un propósito, conformidad, desintegración de los sentimientos, tratar de hacer todo perfecto de una manera tormentosa.¹³

La "sociedad perfecta" se rige por presupuestos. El dinero lo controla todo; esta es la forma en la que Lucas percibe a los estudios durante los comienzos de su

¹² IMDB, *THX 1138* [en línea] <http://www.imdb.com/title/tt0066434/> [consulta: durante 2005]

¹³ George Lucas citado en DVD *THX 1138* (1971). Comentarios de George Lucas.

carrera, como instituciones a las cuales sólo les interesa proteger su inversión y no gastar más de lo estimado, sin importarles la integridad artística del creativo. La cinta transmite una sensación de claustrofobia, los escenarios de un vacío blanco infinito crean una sensación de inquietud y ansiedad al observar un ambiente inusual sin organismos vivos, Lucas retrata un mundo sin humanidad.

Una sociedad en la cual, la gente es literalmente sólo un número más, y la sociedad sólo quiere que consuman, produzcan y sean eficientes. La gente no tiene emociones, éstas son suprimidas por medio de drogas y sedantes que toman de manera obligada y vigilada diariamente. Siempre controlados por la religión, una institución social más. Siempre vigilados, con miles de cámaras y micrófonos colocados en toda la ciudad subterránea.

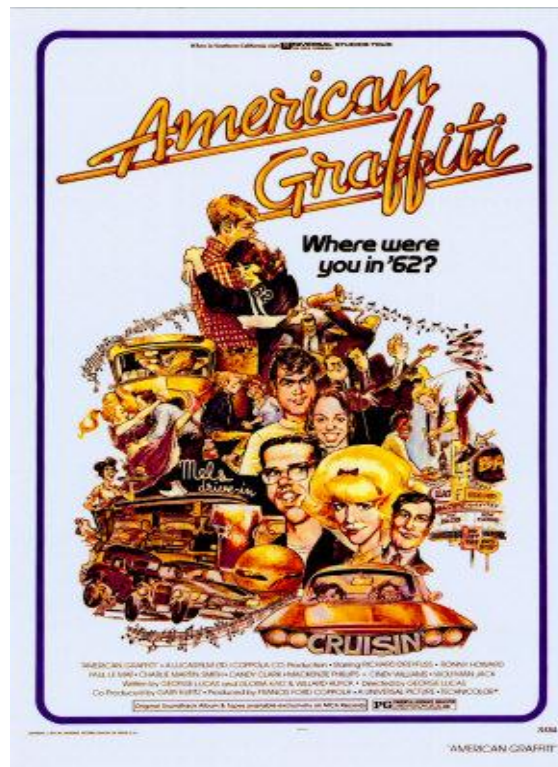
Es en este punto en el cual Lucas, sin ser su intención, logra con más exactitud predecir el futuro, nuestro presente. Somos una sociedad vigilada, no por gobiernos ni instituciones (aún, o al menos no de forma abierta), sino por nosotros mismos. Contamos con tantos canales de información y con tantos medios para percibirla, que hoy cualquier persona es famosa por aparecer unos cuantos minutos en *You Tube* o por ser mencionado en redes sociales. El fenómeno más aislado, se vuelve público al ser capturado por la cámara de video en nuestro teléfono celular o reproductor de archivos mp3.

El final de la película, también, es un tanto significativo. Nuestro héroe escapa de la sociedad que no funciona. Abandona un ambiente seguro por su búsqueda de lo desconocido. Y lo logra, porque sabe que debe de existir otra manera, otra forma. En el caso de Lucas, él sabe que existe otra manera, otra forma de llevar a cabo su creatividad y realizar su visión y escapar del anacrónico y poco funcional sistema de los grandes estudios de Hollywood, de la constante vigilancia y falta de aprobación, del control de sus decisiones. Escapar. Y lo logra nuestro héroe *THX*, y su creador George Lucas.



Escena de la película *THX 1138*, en la que el personaje *THX* (Robert Duvall), escapa de la ciudad subterránea.

3.2 AMERICAN GRAFFITI.



Como consecuencia de la falta de aprobación por parte de *Warner Brothers* a *THX 1138* y a otros siete guiones de *American Zoetrope*, la fugaz existencia de la casa productora llegó a su fin.

Lucas y Coppola tomaron caminos diferentes. Ese camino llevó a Lucas a la creación de *Lucasfilm Ltd.* y su primer proyecto *American Graffiti* (Locuras de verano, 1973). La semi – autobiográfica historia de Lucas toma lugar en el aún inocente Estados Unidos de América de la década de los sesenta, en el cual salir por la noche a manejar por las calles de la ciudad era la mejor manera para un joven de encontrar amor o aventuras.

Con menos de un millón de dólares de presupuesto y un apretado calendario de tan sólo 28 días de filmación en su natal California, *American Graffiti* es el resultado del reto que Francis Ford Coppola le hizo a George Lucas de escribir una historia más convencional, más fácil de comprender por el público en general, y en la cual Lucas se enfocara a trabajar en las áreas que más se le dificultaban: escribir un guión y trabajar con los actores.¹⁴

¹⁴ Edith Becker y Kevin Burns. (Dir.), “*Empire of Dreams: The Story of the Star Wars Trilogy*” Prod. Edith Becker. Prod. Ejec. Kevin Burns. Prometheus Entertainment. 2004.

Nuevamente, Lucas tuvo que enfrentarse a las críticas del estudio, en esta ocasión *Universal*, quienes de nuevo no comprendían la película e intentaron manejarla como un filme para ser estrenado por televisión. Lucas y el equipo de producción organizaron varias funciones en la sala del estudio, todas llenas a su máxima capacidad, logrando así que se generara un rumor lo bastante importante y fuerte de que tan buena era *American Graffiti*, con su estilo de narración novedoso y su banda sonora de *Rock & Roll*. Fue así como lograron que se estrenara en cines.¹⁵



El actor Wolfman Jack (izquierda), y el director George Lucas (derecha), durante el rodaje de *American Graffiti*.

American Graffiti se estrenó el 11 de Agosto de 1973, y sirvió como lanzamiento de jóvenes talentos como Richard Dreyfuss, Ron Howard, Paul Le Mat, Charles Martin Smith, Cindy Williams, Candy Clark, Mackenzie Phillips, Harrison Ford y Suzanne Somers. La cinta ganó el Globo de Oro por Mejor película: musical o comedia, y generó cinco nominaciones al Óscar, incluyendo Mejor guión original, Mejor director y Mejor película. La película generó más de \$21 millones de dólares en taquilla.¹⁶

American Graffiti fue, dólar por dólar, la película más redituable en la historia de Hollywood hasta ese momento. La participación de Lucas en *Graffiti* le hizo ganar más de \$7 millones de dólares, y se convirtió en uno de los directores jóvenes más solicitados en Hollywood.¹⁷

Era el tipo de aceptación que George Lucas necesitaba para poder empezar a trabajar en su aún más ambicioso proyecto.

¹⁵ *Ibidem*.

¹⁶ IMDB, American Graffiti [en línea] <http://www.imdb.com/title/tt0069704/combined> [consulta: durante 2005]; Box Office Mojo, s/t [en línea] <http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=americangraffiti.htm> [consulta: durante 2009]

¹⁷ License! Global Magazine, Septiembre 2007, 51-74 pp.

3.2.1. SINOPSIS Y FICHA TÉCNICA.

Dos jóvenes, Curt y Steve, disfrutan de su última noche en su pueblo natal antes de ingresar a una prestigiosa universidad, durante principios de los sesenta. Cada uno tiene sus dudas sobre si ir a la universidad es la decisión correcta. Pasan la noche manejando por las calles del pueblo, buscando aventuras en compañía de sus mejores amigos y de *Rock & Roll*. Al amanecer, las vivencias de esa última noche determinarán la decisión que cada uno tome.

FICHA TECNICA DEL FILME	
TÍTULO	American Graffiti
DIRECTOR	George Lucas
AÑO	1973
COMPAÑÍA PRODUCTORA	Lucasfilm Ltd., The Coppola Company, Universal Pictures
PRODUCTOR	Francis Ford Coppola, Gary Kurtz
GUIÓN	George Lucas, Gloria Katz, Willard Huyck
FOTOGRAFIA	Jan D'Alquen, Ron Eveslage
EDICIÓN	Verna Fields, Marcia Lucas
MUSICA	Kim Fowley
REPARTO	Richard Dreyfuss, Ron Howard, Paul Le Mat, Charles Martin Smith, Cindy Williams, Candy Clark, Mackenzie Phillips, Wolfman Jack, Harrison Ford, Suzanne Somers
DURACIÓN	112 min.

TABLA 4.¹⁸

3.2.2. ANÁLISIS DE AMERICAN GRAFFITI.

De nuevo George Lucas centra su historia en su tema favorito: un héroe abandona su ambiente seguro por ir en búsqueda de lo desconocido. En esta ocasión nuestro héroe es el mismo George Lucas, fragmentándose a sí mismo en dos personajes: *Curt Henderson* (interpretado por Richard Dreyfuss), y *Steve Bolander* (interpretado por Ron Howard).

Filmada en su natal California, este proyecto de Lucas es muy personal y plasma en él su afición por los autos, la cual casi lo lleva a la muerte en un terrible accidente. Los autos son más que piezas de utilería en el filme, representan el espíritu joven y aventurero, tal vez un poco rebelde, de la juventud de Lucas en su natal Modesto. De la misma manera, la música juega un papel importante en la historia, a tal

¹⁸ IMDB, American Graffiti [en línea] <http://www.imdb.com/title/tt0069704/combined> [consulta: durante 2005]

grado que Lucas se ha atrevido a describir *American Graffiti* como un musical, pues la música sólo se detiene en los momentos más dramáticos.¹⁹

Pero *American Graffiti* no es sólo una visión nostálgica de los rituales de conquista y cortejo de la década de los sesenta. También es la forma en la cual Lucas plasma su conflicto de juventud, tratando de decidir en perseguir sus sueños y ambiciones, o quedarse y cumplir con las expectativas y deberes impuestos por su familia.



Rodaje de la película *American Graffiti*. A la izquierda colgando del auto, el director George Lucas. Dentro del auto la actriz Mackenzie Phillips y el actor Paul Le Mat.

El padre de George Lucas, George Walton Lucas Sr., era dueño de una tienda de materiales para oficina, y era su intención que su hijo se hiciera cargo de ella y siguiera así la administración familiar del negocio. A George Lucas Jr. le frustraba mucho la idea de quedarse toda su vida en Modesto, pues no le llamaba la atención el ritmo de vida tranquilo del pequeño pueblo. Sin la aprobación de su padre, ingresó a la Escuela de Cine y Televisión de la Universidad del Sur de California.

En *American Graffiti*, vemos a un George Lucas representado por los personajes *Curt* y *Steve*, ambos tratando de pasar una última gran noche en su pueblo natal, antes de irse a sus nuevas universidades en la costa Este de los Estados Unidos. *Curt*, representa el espíritu de aventura de Lucas; mientras *Steve* representa el conformismo y el miedo a lo desconocido de Lucas (aunque al principio de la cinta estos personajes parecen representar lo opuesto).

Steve comienza ansioso por que termine la noche, pues no puede esperar a subirse en el avión y comenzar una nueva vida. Sin embargo, la idea de dejar a su novia

¹⁹ Robert Emery. (Dir.), *“The Directors: The Films of George Lucas”* Prod. Robert J. Emery. Media Entertainment, American Film Institute, Wellspring Productions. 2000.

Laurie (interpretada por Cindy Williams), y no ser capaz de recuperarla a su regreso de la universidad comienza a incomodarlo, de tal forma que cuestiona sus ambiciones e intensiones. Es así como nuestro anti - héroe termina por temer a lo desconocido y prefiere refugiarse en su ambiente cómodo y seguro, para así conservar el amor de su amada, sacrificando una vida más gratificante.

Curt comienza indeciso la noche y sin ánimos de aceptar su beca e ir a la universidad. No quiere comenzar una vida nueva, pensando que ya tiene una. Sin embargo, durante su última noche tiene pequeños encuentros significativos (¿o despedidas?), con varios adultos, quienes le confiesan su frustración de no haber aprovechado, o ni siquiera haber tenido, una oportunidad cuando jóvenes, similar a la que *Curt* tiene en sus manos. Después de pasear por todo el pueblo durante toda la noche, se da cuenta de que no hay nada lo suficientemente excitante como para quedarse en él. Es así como nuestro héroe abandona la comodidad de su ambiente seguro y conocido, por ir en búsqueda de la aventura y lo novedoso.



En la izquierda, los actores Ron Howard y Cindy Williams, interpretando a *Steve* y *Laurie*, respectivamente. A la derecha el actor Richard Dreyfuss, en el papel de *Curt*.

Es incluso más notorio cómo es que Lucas se plasma en esta cinta con estos dos personajes durante el epílogo al final de la cinta. *Steve* se convierte en un agente de seguros en Modesto (un empleo poco atractivo, y aún "atrapado" en su pueblo); mientras *Curt* se convierte en un escritor con residencia en Canadá (un trabajo que demanda creatividad y talento, Canadá representando el escape, sin duda, de su ambiente).

Otro aspecto autobiográfico, y tal vez un poco menos relevante, es cómo se retrata en la película la pasión de George Lucas por los autos: competir en carreras, trabajar mecánicamente en ellos, y por la velocidad. Los autos son material de utilería que juega un papel muy importante y significativo en toda la cinta. Los autos son el medio por el cual los jóvenes de la cinta pueden moverse para aventurarse en situaciones nuevas o buscar el amor con el sexo opuesto. Mientras

más atractivo sea el auto, más atractivos son quienes viajan en él. El no contar con un buen auto, puede limitar las posibilidades de obtener diversión o amor esa noche.

El auto también da estatus, popularidad y respeto. Tener conocimientos de mecánica para mejorar el rendimiento de su propio auto o, de ayudar y reparar el auto de los demás da cierto estatus de popularidad a las personas que tienen estas cualidades.



Escena de la película *American Graffiti*, donde aparecen los personajes de izquierda a derecha: *Debbie* (Candy Clark), *Terry* (Charles Martin Smith), y *Steve* (Ron Howard).

El ser bueno corriendo autos a alta velocidad en carreras clandestinas, es causa de respeto y admiración para los jóvenes que participan en ellas. Puede elevar tanto el estatus de quienes son capaces de participar en este tipo de carreras y sobrevivir, que llegan a ser considerados leyendas, al menos en ese pequeño y reducido círculo social.

Como ya había comentado anteriormente, la primera pasión de George Lucas fue la velocidad, soñaba con convertirse en piloto profesional. En su adolescencia, Lucas, a quien siempre le ha agradado la mecánica, trabajaba arreglado su *Fiat Bianchina* de dos cilindros. Lucas pasaba las noches de verano conduciendo su *Bianchina* en búsqueda de aventuras, pues como él comenta, no había mucho más qué hacer en aquellos tiempos. Ese mismo *Bianchina* fue el que estaba corriendo cuando sufrió su accidente en 1962, el cual casi le quitaba la vida.²⁰ Evidencia de todo esto puede encontrarse en *American Graffiti*.

²⁰ Jim Windolf, “*Star Wars the last battle*”, *Vanity Fair*, Febrero 2005, pp. 108-121, 166-167

Una última y curiosa aportación de esta cinta fueron sus créditos. La regla era que los créditos finales sólo enlistaban a los jefes de departamento y al elenco, y a nadie más. Pero un cambio ocurrió en los años setenta cuando se comenzó a enlistar a todos los que trabajaban en una producción. La primera película de George Lucas, *THX 1138*, tiene el viejo estilo de créditos, pero todas las demás cuentan con el nuevo estilo. ¿Cómo se generó este cambio?:

La historia es así: en el principio de los setenta hubo un director, que era joven e ingenuo e idealista, y que tenía esta idea de que haría un musical y no quería que la película sólo terminará con un "The End" y unos créditos corriendo en hilera. Pensó que sería una buena idea tener algo de música al final de la película, para cuando la gente se pare y salga de la sala, no caminaran en silencio; sino tarareando una melodía feliz y sintiéndose bien. También parecía la oportunidad, ya que no contaba con mucho presupuesto, de agradecer a mucha gente que no fue compensada adecuadamente. Así que enlistó a todos, ¡TODOS! Los ejecutivos del estudio se opusieron totalmente y le dijeron: "Si haces eso, vas a arruinar a la industria fílmica". Pero este tipo no les hizo caso, y lo hizo de todas formas, y de cierto modo arruinó a la industria. Y ese director era yo y la película fue *American Graffiti*.²¹

²¹ George Lucas citado en John Knoll, *Creating the Worlds of Star Wars 365 Days*, New York, Harry N. Abrams, Inc. Publishers., 2005, p. 00003414

CAPITULO 4: LA GUERRA DE LAS GALAXIAS: EL COMIENZO DE UNA NUEVA ERA EN EL CINE.

4.1 EL MUNDO ANTES DE STAR WARS

El mundo era un lugar muy distinto al actual antes del lanzamiento de *Star Wars* en 1977. Aún no existían los teléfonos celulares, ni las computadoras personales, mucho menos el Internet; ni siquiera los videojuegos eran comunes. La carrera espacial entre los Estados Unidos y la U.R.S.S. había terminado. La música disco perdía popularidad mientras la música punk se establecía como la favorita de la época.¹

La política y la economía de los Estados Unidos estaban en crisis; el escándalo de Watergate y la guerra en Vietnam dividían a la nación, mientras que dominaba la alta inflación y los altos costos del petróleo. Este contexto influyó en el cine que se producía en Hollywood, donde imperaban las películas sobre catástrofes, por ejemplo *Earthquake* (Terremoto, Mark Robson, 1974), *The Poseidon adventure* (La aventura del Poseidón, Ronald Neame, 1972), *The towering inferno* (Infierno en la torre, John Guillermin e Irwin Allen, 1974), etc.

En este contexto de cambio, y con la necesidad de atraer a las audiencias jóvenes a los cines, los nuevos ejecutivos de Hollywood se acercaron a las escuelas de cine en busca de jóvenes directores con un punto de vista distinto. Así fue como Francis Ford Coppola, Brian de Palma, Martin Scorsese, Steven Spielberg y George Lucas aportaron sus ideas y visión al cine.²

4.2 UNA TRILOGIA PARA LA HISTORIA

Desde el verano de 1973, George Lucas había creado una sinopsis sobre una fantasía espacial, inspirada en las aventuras de matineé de *Flash Gordon*. (De hecho, George Lucas trató de comprar los derechos para realizar su versión en cine de esa serie, en lo cual fracasó). A su regreso a California y desilusionado, comenzó a escribir su propia aventura espacial: *Star Wars*³

Pocas películas de ciencia-ficción se habían realizado y muchas menos fueron las que llegaron a tener algún tipo de éxito antes de *Star Wars*. Entre las cintas que

¹ Edith Becker y Kevin Burns. (Dir.), *“Empire of Dreams: The Story of the Star Wars Trilogy”* Prod. Edith Becker. Prod. Ejec. Kevin Burns. Prometheus Entertainment. 2004.

² *Ibidem.*

³ Robert Emery. (Dir.) *“The Directors: The Films of George Lucas”* Prod. Robert J. Emery. Media Entertainment, American Film Institute, Wellspring Productions. 2000.

destacan se encuentran *Fantastic Voyage* (Viaje Fantástico, Richard Fleischer, 1966), *Silent Running* (Naves misteriosas, Douglas Trumbull, 1972), *2001: A Space Odyssey* (2001: Odisea del espacio, Stanley Kubrick, 1968), *Planet of the Apes* (El planeta de los simios, Franklin J. Schaffner, 1968), *Death Race 2000* (Carrera mortal, Paul Bartel, 1975), *Zardoz* (Zardoz, John Boorman, 1974).⁴

El contexto de *Star Wars* hizo que a George Lucas le costara trabajo vender su proyecto. Fue rechazado por *Universal* y *United Artist* antes de que el nuevo jefe de asuntos creativos de la *20th Century Fox*, Alan Ladd Jr., aceptara el proyecto, reconociendo el potencial del cineasta, no del filme. Luego de firmar el acuerdo preliminar con *20th Century Fox*, Lucas comenzó a escribir el guión en 1974.⁵

El cineasta logró extraer la esencia de su idea: una batalla entre una alianza rebelde heroica y un malvado imperio galáctico. *Darth Vader* estuvo presente desde el principio, pero los tres héroes principales no: la princesa *Leia Organa*, el contrabandista *Han Solo* y el más importante: un joven granjero cuyo nombre original era *Luke Starkiller*. En el curso de su aventura *Luke* se entrena como *Jedi* y extrae su poder de una energía mística conocida como "la Fuerza". Pero en el proceso hubo cambios radicales en el guión: en algún momento *Luke* era un general de 60 años y *Han Solo* tenía piel verde y branquias. Ni siquiera el concepto de "la Fuerza" estaba totalmente definido, en su lugar estaba el *crystal Kaiburr* que era como un Santo Grial galáctico.⁶



Ilustración de Ralph McQuarrie, que muestra a los personajes *Luke Starkiller* (izquierda), y *Darth Vader* (derecha).

⁴ Edith Becker y Kevin Burns. (Dir.), *“Empire of Dreams: The Story of the Star Wars Trilogy”* Prod. Edith Becker. Prod. Ejec. Kevin Burns. Prometheus Entertainment. 2004.

⁵ *Ibidem.*

⁶ *Ibidem.*

Tratar de explicar su visión a los ejecutivos de la *20th Century Fox* y así obtener el presupuesto necesario para su película no fue fácil. Lucas contrató al ilustrador Ralph McQuarrie, quien había trabajado anteriormente para *Boeing*. Las ilustraciones de McQuarrie fueron lo suficientemente impactantes para que el director de *Fox* aprobara el presupuesto de poco más de \$8 millones de dólares.⁷

Ya con un acuerdo firmado con *20th Century Fox*, Lucas necesitaba una compañía que aceptara el desafío y los retos de la producción. En el verano de 1975 Lucas fundó la empresa de efectos especiales *Industrial Light & Magic (ILM)* en Van Nuys, California. El trabajo en *ILM* estaría supervisado por John Dykstra, camarógrafo de efectos especiales de Douglas Trumbull en películas como *Silent Running*.

Dykstra fue responsable por la invención de la cámara especial asistida por computadora "*Dykstraflex*", que en lugar de recurrir al *traveling* manual, se desplazaba mediante un programa de computadora y los movimientos resultantes se podían reproducir con tal exactitud que se podían superponer en una misma imagen tomas diferentes de maquetas moviéndose en diferentes direcciones.⁸ Esta técnica fue usada para la mayoría de las secuencias de batallas en el espacio de la película y años después fue adoptada por la mayoría de las unidades de producción de efectos especiales (como las responsables por *Battlestar Galactica* y *Star Trek: The Next Generation*)⁹. Mientras el equipo de Dykstra armaba el sistema de cámaras, otro equipo empezó a construir las maquetas de las naves espaciales.¹⁰



El camarógrafo de efectos especiales y creador del sistema *Dykstraflex*, John Dykstra, con un modelo de un *TIE Fighter*.

⁷ *Ibidem*.

⁸ Mark Cousins, *The Story of Film*, Blume, Singapur, 2005. p. 382 –383 (trad. Jorge González Batlle)

⁹ Wikipedia, *George Lucas* [en línea] http://en.wikipedia.org/wiki/George_Lucas [consulta: durante 2008]

¹⁰ Edith Becker y Kevin Burns. (Dir.), "*Empire of Dreams: The Story of the Star Wars Trilogy*" Prod. Edith Becker. Prod. Ejec. Kevin Burns. Prometheus Entertainment. 2004.

Así mientras la preproducción se realizaba en *ILM*, Lucas comenzó el proceso de seleccionar a sus actores con la ayuda de su amigo Brian de Palma. Lucas buscaba actores desconocidos, que tuvieran presencia en pantalla y química entre ellos. La decisión de Lucas de escoger actores desconocidos fue contra el consejo de su amigo Francis Ford Coppola, quien había elegido a estrellas del cine y del teatro para su filme *The Godfather* (El Padrino, 1972). A los ejecutivos de la *20th Century Fox* también les preocupaba la selección de los actores.

Para el papel de *Luke Starkiller*, Lucas necesitaba un actor que proyectara inteligencia e integridad. Mark Hamill, de 24 años, un actor conocido de televisión, era nuevo en el cine y su perfil sano y tranquilo era perfecto para el papel.

Para el papel de *Han Solo* se requería de alguien mayor con un perfil más cínico. Harrison Ford ya había trabajado con Lucas en *American Graffiti* (1973), por lo que no lo dejaron participar en la audición. Sin embargo, le permitieron leer las líneas con los demás actores que hacían casting. Ford aprovechó esa oportunidad y convenció a Lucas de darle a *Han Solo* un toque de arrogancia mercenaria.



El elenco de la película *Star Wars*. En la izquierda, de izquierda a derecha los actores Harrison Ford, David Prowse (*Darth Vader*), Peter Mayhew, Carrie Fisher, Kenny Baker (*R2-D2*), y Mark Hamill. En la derecha, de izquierda a derecha los personajes *Luke Skywalker* (Hamill), la princesa *Leia* (Fisher), *Chewbacca* (Mayhew), y *Han Solo* (Ford).

Casi toda actriz joven en Hollywood hizo audiciones para ser la princesa *Leia*. Aunque el personaje tenía la misma edad de *Luke*, como líder de la rebelión debía proyectar la confianza de alguien mayor. Como hija de la actriz Debbie Reynolds y

el cantante Eddie Fisher, Carrie Fisher provenía de la realeza de Hollywood y transmitía la seguridad propia de *Leia Organa* sin dificultad.

Para el papel fundamental del maestro *Jedi Obi-Wan Kenobi*, Lucas sabía que necesitaba un actor conocido, que tuviera cierta trayectoria y gran personalidad. Para este atractivo papel, Lucas quiso contratar al actor japonés Toshiro Mifune, actor fetiche de Kurosawa, a modo de homenaje.¹¹ Finalmente, Sir Alec Guinness, un veterano con más de 40 películas y ganador del Óscar a Mejor actor en 1958 por su actuación en *The Bridge on the River Kwai* (El puente sobre el Río Kwai, David Lean, 1957), fue el actor contratado.¹²



El actor Sir Alec Guinness (izquierda), y el director George Lucas (derecha), durante el rodaje de *Star Wars* en las locaciones de Túnez.

En 1976, ya con todo el elenco seleccionado, Lucas y compañía llegaron a Túnez, al norte de África. Ahora dependía de Lucas hacer la película. Tras un día de rodaje el Sahara sufrió su primera tormenta en 50 años. Con temperaturas de 38° C, los actores y extras se sufrían por las altas temperaturas por horas bajo trajes pesados y el personal del equipo técnico se quejaba; Sir Alec Guinness fue un ejemplo de profesionalismo. Lucas, mientras tanto, enfrentaba desperfectos, fallas electrónicas y otros problemas de producción. Se hacía difícil cumplir con el calendario de filmación previsto. Lo único positivo era que después de Túnez se trasladarían a un entorno más controlado: los estudios Elstree en Londres.¹³

¹¹ Gonzalo González Laiz. *Guía para ver y analizar La Guerra de las Glaxias*. Valencia, Nau Libres; Barcelona, Ediciones Octaedro S.L., 2006. p. 15.

¹² Edith Becker y Kevin Burns. (Dir.), *“Empire of Dreams: The Story of the Star Wars Trilogy”* Prod. Edith Becker. Prod. Ejec. Kevin Burns. Prometheus Entertainment. 2004.

¹³ *Ibidem*.

Los estudios de Elstree eran de los más grandes del mundo y los sets, terminados luego de meses de construcción, eran igualmente imponentes. Por primera vez durante la producción se reunió todo el elenco de *Star Wars*. Vestuario, maquillaje, robots y alienígenas, todo estaba listo para comenzar. Pero trabajar en Elstree no libró a la producción de problemas ni de las normas sindicales británicas.¹⁴

La *20th Century Fox* originalmente planeaba estrenar *Star Wars* durante la temporada de navidad de 1976, pero las dificultades de la filmación lo impidieron. Faltaban sólo seis meses para la fecha de estreno y era imposible que logran terminar a tiempo. Al nerviosismo por cumplir el plazo se sumó la decepción de Lucas al ver el primer corte del filme. Sin oportunidad alguna para que el filme estuviera listo para navidad, se fijó una nueva fecha para el verano de 1977. Ejecutivos del estudio y gente del equipo de filmación dudaban que el filme se llegara a estrenarse.¹⁵

El primer corte de *Star Wars* fue un desastre. Lucas se dio cuenta de que la única forma de salvar su película era empezar todo de nuevo. Para reeditar la película, Lucas contrató a Paul Hirsch y Richard Chew, además de utilizar por unos meses a su esposa, Marcia Lucas, quien estaba editando *New York, New York* (1977) de Martin Scorsese. La tarea principal del nuevo equipo de edición era inyectarle ritmo y energía al filme.¹⁶

EditDroid, el sistema digital de edición que el equipo de ingenieros de Lucas inventó, reemplazó la tarea tediosa de buscar escenas en miles de metros de cinta con escáneres, un archivo de búsqueda, y una interface de arrastrar y soltar.

Si quieren saber cómo era editar antes de que llegara George Lucas, visualicen la bodega al final de *Raiders of the Lost Ark*. Si filmabas una película como *Star Wars*, tenías 300 mil pies de película y rollos de sonido que tenían que ser numerados con códigos y comparados a mano. Si querías cortar la escena donde *Luke* hacía eso y *Han* hacía aquello, un pobre tipo tenía que encontrarlas para que las pudieras pegar con cinta. Era como la biblioteca del Congreso sin bibliotecario.¹⁷

Los problemas con la edición no eran nada comparados con la situación en *ILM*. La empresa intentaba crear efectos especiales nunca antes vistos y aún no tenían nada que pudieran usar. Cuando el director de la *20th Century Fox* se enteró de los

¹⁴ *Ibidem*.

¹⁵ *Ibidem*.

¹⁶ *Ibidem*.

¹⁷ Michel Rubin, autor de *Droidmaker: George Lucas and the digital revolution*, citado en Steve Silberman, "Life after Darth", *Wired Magazine*, Issue 13.05, Mayo 2005. p.4 <http://www.wired.com/wired/archive/13.05/> [consulta: durante 2010]

problemas de post producción le hizo saber a George Lucas que ya estaba harto de su "película de ciencia".

Con el fracaso del primer corte, el caos en *ILM* y la presión del estudio, Lucas enfrentaba problemas serios casi todos los días. Después de una junta muy tensa en *ILM*, Lucas sintió un fuerte dolor en el pecho. Temiendo que fuera un ataque cardíaco, el director fue al hospital. Le diagnosticaron hipertensión y agotamiento y le indicaron que redujera su nivel de estrés.¹⁸

Lucas se esforzó más para salvar su película. La situación en *ILM* requería que Lucas se involucrara personalmente en los efectos especiales decisivos. Quedaban cientos de tomas por completar, por lo que Lucas, para demostrarle al equipo de *ILM* que era lo que realmente quería, realizó un corte donde compaginó combates aéreos de viejas películas de guerra. Este ejercicio dio origen a lo que después se le conocería en la industria como "*animatronics*", que son *storyboards* con movimiento, útiles para demostrar la velocidad y el ritmo de las imágenes en secuencias.¹⁹

El ingeniero de sonido Ben Burtt agregó otra dimensión al filme. Burtt pasó un año construyendo un catálogo de sonidos para cosas que no existían en nuestra galaxia. Encontrar la voz adecuada para *Darth Vader* no fue fácil. La voz de David Prowse (actor que interpretaba al villano en el *set*), fue reemplazada con una voz más amenazadora y grave que proporcionó James Earl Jones, actor de teatro y cine.

Los problemas de edición, de sonido y de efectos visuales por fin se solucionaban; sin embargo, una proyección privada para los amigos de Lucas no logró reforzar su confianza. A los amigos del director no les agradó el filme, y en partes, lo encontraban difícil de entender.²⁰

A la proyección privada de Lucas le hacía falta un elemento fundamental de *Star Wars*: la música. Lucas pudo contratar a uno de los mejores compositores de la industria: John Williams. Williams había ganado un Óscar por *Jaws* (Tiburón, Steven Spielberg, 1975), y era el responsable de varias bandas sonoras para cine y televisión, incluyendo la música original de la serie *Lost in Space*. En marzo de 1977 John Williams dirigió a la Sinfónica de Londres en la interpretación de la

¹⁸ Edith Becker y Kevin Burns. (Dir.), "*Empire of Dreams: The Story of the Star Wars Trilogy*" Prod. Edith Becker. Prod. Ejec. Kevin Burns. Prometheus Entertainment. 2004.

¹⁹ *Ibidem*.

²⁰ *Ibidem*.

banda sonora para *Star Wars*. Se grabó durante 12 días y era una obra maestra, una de las pocas cosas que superó las expectativas de Lucas.²¹

El pensamiento dentro de la industria era que *Star Wars* fracasaría, pero la previsión de *Lucasfilm* ayudó a crear un pequeño grupo de seguidores antes del estreno. Para promover la película, además de posters y camisetas, Charles Lippincott de *Lucasfilm* intentó vender licencias antes del estreno. Pero hasta ese entonces las campañas de licencias de películas tenían poco éxito y varias de las ofertas de Lippincott fueron rechazadas. Afortunadamente, Lippincott logró un acuerdo para una historieta con Stan Lee y *Marvel Comics*, además de otro acuerdo con la editorial *Del Rey* para publicar una versión novelada del guión de George Lucas en noviembre de 1976 (para febrero de 1977 ya se habían agotado 500 mil ejemplares).²²

Para evitar que *Star Wars* fuera vencida en taquilla por otros estrenos esperados, como *Smokey and the Bandit* (Dos picaros con suerte, Hal Needham, 1977), *Fox* adelantó la fecha de estreno a la última semana de Mayo. A pesar del cambio de fecha menos de 40 cines aceptaron proyectar la película. *Fox* ese mismo año estrenaba *The Other Side of Midnight* (Más allá de la media noche, Charles Jarrott, 1977) que a pesar de no ser una gran película, era una adaptación esperada del *Best Seller*. La *Fox* obligó a los cines a programar *Star Wars* si es que querían exhibir *The Other Side of Midnight* más adelante.²³

Un día antes de su estreno, *20th Century Fox*, George Lucas y todo el equipo y elenco estaban preparados para lo peor. Sin embargo, el 25 de Mayo de 1977 sería una fecha que de una forma u otra cambiaría sus vidas para siempre.

Luego del estreno de *Star Wars*, la carrera de todos cambio por completo. De un día a otro, Mark Hamill, Carrie Fisher y Harrison Ford se volvieron actores famosos. Irónicamente, el cineasta independiente que no quería tener vínculos con Hollywood le había inyectado nuevo ímpetu: tres semanas después del estreno las acciones de la *Fox* duplicaron su valor. La película no sólo fue un gran éxito en los Estados Unidos, también lo fue en Europa y Japón.²⁴

²¹ *Ibidem.*

²² *Ibidem.*

²³ *Ibidem.*

²⁴ *Ibidem.*



Actores relajándose durante el rodaje de *Star Wars* en Túnez. De izquierda a derecha los actores Mark Hamill, Kenny Baker, Anthony Daniels y Sir Alec Guinness.

Los más grandes fanáticos de *Star Wars* fueron los niños, quienes de inmediato se enamoraron de los personajes y sus aventuras en mundos nuevos y extraños. Todos querían llevarse algo de la película a casa, pero había poco material promocional los primeros meses después del estreno. La empresa *Kenner Toys*, firmó un contrato poco antes del estreno con Charles Lippincott de *Lucasfilm*. *Kenner* no creía que el filme fuera a ser un éxito, pero le interesó crear una línea de juguetes espaciales. El éxito de *Star Wars* los tomó por sorpresa y no llegaban a producir cantidades suficientes de juguetes para la navidad de 1977, por lo que *Kenner* comenzó a vender cupones para canjear por los muñecos.²⁵

Además de los juguetes de *Kenner*, los personajes de *Star Wars* también estaban en ropa, *comics*, cajas de cereal, tarjetas coleccionables, dulces, etc. Para Lucas proteger la integridad de su visión era igual de importante que conseguir su independencia. La venta de los materiales promocionales de *Star Wars* generarían las ganancias para producir las siguientes películas de *Star Wars*, así como otros proyectos. A partir de ese momento las empresas se acercaban a *Lucasfilm Licensing* a ofrecer ideas, no al revés. La previsión de Lucas al momento de negociar el contrato con los ejecutivos de la *20th Century Fox* fue la clave para lograr su independencia financiera.

Star Wars generó 10 nominaciones a los premios Óscar de 1978, ganando seis premios. Además de los elogios tanto de la industria como de la crítica, fue la película que más dinero había generado en la historia.

²⁵ *Ibidem*.

Cuando la *20th Century Fox* se acercó a Lucas para el siguiente episodio, Lucas tomó la decisión de independizarse por completo de Hollywood y producirlo con su propio dinero. No quería que el estudio interfiriera en decisiones creativas o sobre la producción como anteriormente lo habían hecho. Con las ganancias de *Star Wars*, las cuales seguían creciendo gracias a las ventas de mercancía de la película, Lucas obtuvo el préstamo bancario para *The Empire Strikes Back* (El imperio contraataca, 1980).²⁶

Debido a que Lucas estaba concentrado en la nueva fase de *Lucasfilm* como productora independiente y en conseguir los fondos para la película, no tenía el tiempo suficiente para dirigirla. Por ello contrató al director Irvin Kershner, quien había sido profesor de Lucas en USC. Kershner era conocido por dirigir películas pequeñas como *Up the Sandbox* (En el fondo de un cajón de arena, 1972), y *Eyes of Laura Mars* (Los ojos de Laura Mars, 1978).²⁷

George Lucas ubicó a *Lucasfilm* en un nuevo complejo en el condado Marin, al norte de California. *ILM* también se mudó al nuevo complejo, ahora como una empresa capaz de generar mejores efectos especiales y con un presupuesto superior para lograrlos.

The Empire Strikes Back fue filmada bajo condiciones extremas en Noruega, donde el equipo de filmación y elenco presenciaron el peor invierno en 50 años con temperaturas promedio de -30° C y 5 metros de nieve. El resto de la fotografía principal se realizó en los estudios de Elstree en Londres.²⁸

El siguiente capítulo presentaba personajes nuevos. *Lando Calrissian*, interpretado por Billy Dee Williams, es un viejo amigo de *Han Solo*. El nuevo villano en la saga, el cruel y calculador cazador de recompensas, *Boba Fett*. Y el último personaje nuevo no era humano, sino un títere de 60 centímetros llamado *Yoda*. Diseñado por Stuart Freborn y operado por Frank Oz, la pequeña criatura era un personaje muy complejo y un logro único en el uso de títeres en el cine.

Las dificultades de la producción, además de que las expectativas eran muy altas, provocaron que *The Empire Strikes Back* excediera por \$10 millones de dólares el presupuesto, *Lucasfilm* sufrió una repentina crisis fiscal. Los directivos del *Bank of*

²⁶ *Ibidem.*

²⁷ *Ibidem.*

²⁸ *Ibidem.*

America Entertainment amenazaron con revocar el préstamo. Lucas enfrentaba las consecuencias de su independencia del sistema de estudios.²⁹



Escena de *The Empire Strikes Back*. El actor Mark Hamill con el personaje Yoda.

La seguridad durante la producción fue muy rigurosa, sólo Lucas, Kershner y algunos productores conocían la verdadera historia. Tanto el guión como las maquetas, los efectos especiales y la sinopsis fueron protegidos durante la producción. El final revelador de la película, en el cual *Darth Vader* le confiesa a *Luke* que él es su padre, se mantuvo en secreto (el guión tenía paginas falsas durante el final), momentos antes de filmar la escena Kershner le dijo en privado al actor Mark Hamill la verdad sobre la escena.³⁰

A pesar de los nervios de Lucas y los productores, el estreno de *The Empire Strikes Back* el 21 de Mayo de 1980, superó las expectativas. En tan sólo tres meses George Lucas recuperó su inversión de \$33 millones de dólares. Antes de este estreno, las segundas partes en Hollywood no solían tener éxito, pero *Star Wars* y George Lucas, ahora el director independiente más famoso del mundo, establecían sus propias reglas. A diferencia de lo que se suele hacer en Hollywood, Lucas compartió las ganancias de *The Empire Strikes Back* con todos sus empleados, entregando más de \$5 millones de dólares en bonificaciones. Las excelentes ganancias de las dos películas de *Star Wars* ayudaron al rápido crecimiento de *Lucasfilm*.³¹

George Lucas ganó la apuesta de invertir su propio dinero en la producción de *The Empire Strikes Back*, ahora podía construir su ambicioso sueño: el *Rancho Skywalker* en el condado de Marin, California. Materializando así la idea que años

²⁹ *Ibidem.*

³⁰ *Ibidem.*

³¹ *Ibidem.*

atrás concibió con su amigo Francis Ford Coppola, Lucas construyó en un escenario visualmente inspirador, un lugar donde él, sus empleados y amigos directores como Steven Spielberg, Robert Redford y el mismo Coppola pudieran disfrutar de su trabajo en un ambiente que invitaba a la creatividad en un complejo vanguardista que a la vez inspiraba una sensación bohemia.³²

El *Rancho Skywalker* sería el nuevo hogar de todas las subsidiarias de *Lucasfilm*: *LucasArts*, *THX Sound System*, *Skywalker Sound*, *ILM*. Todas estas compañías no sólo ayudaron a las películas de Lucas, pues revolucionaron a toda la industria del cine. Como el único empresario de la franquicia más exitosa del cine, Lucas contaba con la infraestructura, los medios económicos y la libertad creativa para producir lo que quisiera.

Lucas había logrado revertir el pesimismo y realismo de Hollywood y trajo de vuelta la fantasía y el asombro. Ir al cine era divertido de nuevo. Pero después del éxito de *The Empire Strikes Back*, el cineasta independiente se vio envuelto en la política de Hollywood. Para iniciar sus películas con sus emocionantes secuencias, Lucas colocó los créditos al final, como lo venía acostumbrando desde *American Graffiti*; lo cual, aunque inusual, fue aceptado por el Sindicato de Autores y el Sindicato de Directores para *Star Wars*. Pero cuando Lucas lo repitió en *The Empire Strikes Back*, los sindicatos los multaron por \$250 mil dólares e incluso intentaron sacar su película de los cines. También el Sindicato de Directores fue tras Irvin Kershner.³³

Para proteger a su director, Lucas pagó todas las multas. Sintiendo perseguido, Lucas renunció a los sindicatos de Directores, Escritores y al de la Asociación de Cinematografía.³⁴

Otra de las malas noticias tras el estreno de *The Empire Strikes Back*, fue la salida de Alan Ladd Jr. de la *20th Century Fox*. Ladd Jr. fue el mayor defensor de Lucas durante las dos primeras películas. La salida de Ladd Jr. fue muy costosa para el estudio. Ahora que su principal aliado ya no estaba en el estudio, Lucas decidió ofrecerle a *Paramount Pictures* su última idea sobre una película de acción y aventura: *Raiders of the Lost Ark* (Indiana Jones y los cazadores del arca perdida, Steven Spielberg, 1981)³⁵

³² *Ibidem.*

³³ *Ibidem.*

³⁴ *Ibidem.*

³⁵ *Ibidem.*

Lucas sabía que las expectativas de la crítica y de los fans serían mayores que nunca cuando comenzó a trabajar en el último capítulo de su saga. Lucas decidió de nuevo financiar él mismo la película. Lucas presentó el título *Return of the Jedi*, pero sintió que le faltaba fuerza, por lo cual lo cambió a *Revenge of the Jedi*. Pero elegir el título era sólo el comienzo. Había muchas cuestiones de producción por resolver, se armaban dos escenarios en California, se filmaban los efectos especiales en *ILM* y se trabajaba y filmaba en Londres, todo al mismo tiempo.

La renuncia al Sindicato de Directores le hizo imposible a Lucas contratar al director que tenían en mente para dirigir *Revenge of the Jedi*: Steven Spielberg. En su lugar, Lucas se tuvo que conformar con el director gales Richard Marquand (1938-1987), conocido por el thriller *Eye Of The Needle* (El ojo de la aguja, 1981).³⁶

Cuando Lucas se reunió con Lawrence Kasdan, para la creación del guión, uno de los principales temas que debatieron fue si el personaje *Han Solo* interpretado por Harrison Ford (quien ahora era también famoso en todo el mundo por su papel como *Indiana Jones*), debía seguir con vida. Tanto Ford como Kasdan creían que *Solo* debía morir, sacrificarse por los demás personajes, pero Lucas nunca estuvo de acuerdo.³⁷

Lucas no quería excederse del presupuesto como en *The Empire Strikes Back*. Pero no le fue fácil debido a la fama de *Star Wars*. Durante las negociaciones, los proveedores les cobraban más de lo que regularmente costaban sus servicios. Por ello usaron el título *Blue Harvest* durante toda la producción para no despertar interés.³⁸

Revenge of the Jedi reunió de nuevo al elenco y técnicos de *Star Wars*, además de seguir incorporando más personajes en la saga, como el gánster intergaláctico *Jabba the Hutt*. También se incorporó el pequeño pero valiente aliado de la rebelión; una raza de pequeños y peludos guerreros llamada *Ewoks*.

Uno de los desafíos durante la producción fue la poca experiencia del director Marquand trabajando con efectos especiales. Lucas tenía que supervisar muy de cerca cada fase de la filmación. En especial cuando la producción se trasladó a los bosques del norte de California a fotografiar una de las secuencias de acción más emocionantes de toda la saga: la persecución con *Speederbikes*.

³⁶ *Ibidem.*

³⁷ *Ibidem.*

³⁸ *Ibidem.*

Pocas semanas antes del estreno, Lucas regresó al nombre original *Return of the Jedi*, justificándose con el hecho de que un *Jedi* nunca busca venganza. De esa forma, *Return of the Jedi* se estrenó el 25 de Mayo de 1983, y en su primer día en exhibición recaudó \$6.2 millones de dólares, estableciendo el record de la época.³⁹



Escena de la película *Return of the Jedi*. En la imagen de izquierda a derecha: el actor Anthony Daniels, el personaje *Salacious Crumb*, la actriz Carrie Fisher, el personaje *Jabba The Hutt* y el actor Michael Carter (*Bib Fortuna*)

Ese fue el camino que llevó a las películas de fantasía espacial que revolucionaron el entretenimiento en masa, desde la realización y mercadeo de películas hasta el diseño de juguetes y videojuegos.

Con todas las ganancias generadas por las tres películas y todos los materiales promocionales de *Star Wars*, Lucas pudo financiar su sueño de desafiar los límites de la tecnología, del sonido y del cine. En las siguientes dos décadas creó varias innovaciones sorprendentes y durante ese proceso, aportó un gran número de mejoras al cine. Esos mismos adelantos digitales condujeron a Lucas de nuevo a *Star Wars*. Después de que su compañía *ILM* creara los revolucionarios dinosaurios de *Jurassic Park* (Parque Jurásico, 1993), de Steven Spielberg, Lucas sabía que la tecnología digital al fin estaba a la altura de sus expectativas. Así, en 1997 perfeccionó y re-estrenó su saga galáctica con *Star Wars Trilogy: Special Edition*.⁴⁰

³⁹ *Ibidem.*

⁴⁰ *Ibidem.*

4.3 STAR WARS, 1977



Inspirado en la aventuras de matineé del personaje *Flash Gordon*, George Lucas crea su galaxia muy lejana y relata hechos heroicos y fantásticos que sucedieron hace ya mucho tiempo atrás.

Con bajas expectativas por parte del estudio como de la crítica, *Star Wars (La guerra de las galaxias)* sorprendió al mundo entero al convertirse en el primer *blockbuster* mundial de la historia. Haciendo un gran uso de los arquetipos y la estructura del mito aprendidos de Joseph Campbell, la aplicación de efectos especiales nunca antes vistos y una entretenida y divertida historia del bien contra el mal, *Star Wars* se convirtió, en tan sólo semanas después de su estreno, en un fenómeno mundial.

Star Wars se estrenó el 25 de mayo de 1977, y obtuvo la impresionante recaudación de \$307,263,857 dólares. (Esta cantidad no toma en cuenta lo recaudado en su relanzamiento de 1982 ni durante la edición especial de 1997)⁴¹

Star Wars fue nominada a 10 Premios de la Academia: Mejor película, Mejor director, Mejor guión original, Mejor actor de reparto (Alec Guinness), Mejor edición, Mejor dirección de arte, Mejor vestuario, Mejores efectos visuales, Mejor

⁴¹ Box Office Mojo, s/t [en línea] <http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=starwars4.htm> [consulta: durante 2009]

música y Mejor sonido, de las cuales ganó seis (Dirección de arte, vestuario, efectos visuales, edición, música y sonido), además de un Óscar Especial por Logros a Ben Burt por efectos de sonido.⁴²

4.3.1 SINOPSIS Y FICHA TÉCNICA

Star Wars (Episode IV: A New Hope)

Los rebeldes, liderados por la *Princesa Leia*, han logrado robar los planos del arma más peligrosa del Imperio, la *Estrella de la Muerte*, una estación de batalla con la capacidad de destruir un planeta entero. Los planos son escondidos en la memoria del *droid R2-D2* y accidentalmente llegan a las manos del granjero *Luke Skywalker*, quien en compañía del maestro *Jedi Obi-Wan Kenobi* cumple su destino al unirse a los rebeldes en su lucha contra el imperio y *Darth Vader*.

FICHA TECNICA DEL FILME	
TITULO	Star Wars
DIRECTOR	George Lucas
AÑO	1977
COMPAÑÍA PRODUCTORA	Lucasfilm Ltd.
PRODUCTOR	Gary Kurtz
PRODUCTOR EJECUTIVO	George Lucas
GUIÓN	George Lucas
FOTOGRAFIA	Gilbert Taylor
EDICIÓN	Richard Chew, Paul Hirsch, Marcia Lucas
MUSICA	John Williams
REPARTO	Mark Hamill, Harrison Ford, Carrie Fisher, Peter Cushing, Alec Guinness, Peter Mayhew, Anthony Daniels, Kenny Baker
DURACIÓN	121 min.

TABLA 5.⁴³

4.3.2 ANÁLISIS DE STAR WARS

Star Wars, o *Episode IV A New Hope* como se le conocería en 1981 en su relanzamiento en cines⁴⁴, es la primera cinta de esta saga, la cual tiene como objetivo principal presentar a los personajes mientras ellos se enfrentan a situaciones que hacen referencia a las series de *matinée* de los años cincuenta.

George Lucas, el mejor estudiante de Joseph Campbell, se basó en sus conocimientos de temas mitológicos para crear un mito actualizado y contemporáneo.

⁴² IMDB, s/t [en línea] <http://www.imdb.com/title/tt0076759/combined> [consultada: durante 2005]

⁴³ *Ibidem*.

⁴⁴ Jim Windolf, “*Star Wars the last battle*”, *Vanity Fair*, Febrero 2005, pp. 108-121, 166-167

La mayoría de los personajes siguen un arquetipo mitológico clásico: el héroe joven, el viejo mago, el pequeño acompañante mágico, el personaje insignificante que encuentran en el camino. Pude usar arquetipos que ayudarán a desarrollar los personajes y ponerlos en un contexto donde fueran comprensibles porque son personajes tradicionales, fáciles de comprender.

Emociones y motivaciones familiares en un entorno extraño dan sentido a la historia. La misma historia que se ha contado miles de veces durante miles de años.⁴⁵

Lucas también mostró la influencia de los filmes de Akira Kurosawa para narrar la historia de este "primer" capítulo de la saga. En el filme *Kakushi-toride no san-akunin* (La Fortaleza Oculta, Akira Kurosawa, 1958), la película sigue a los personajes más insignificantes, quienes forman parte de una trama más grande e importante, la cual no pueden comprender. En este caso, Lucas se dedica a seguir a los *droids*. Al respecto dice:

Mi descubrimiento del cine de Kurosawa fue muy poderoso, porque sucedió cuando estudiaba cine. Sabía muy poco de historia japonesa en esa época y cuando vi títulos como *Los Siete Samuráis*, *Yojimbo*, *Ikiru* o cualquiera de esas películas no tenía idea de lo que sucedía. Podía seguir la historia humana, pero la cultura era muy compleja y oblicua. Y me gustaba eso. Me gustaba ser arrojado a un entorno y tratar de orientarme e igualmente poder contar una historia que tuviera sentido. Que no fuera tan confusa que uno no la pudiera seguir.⁴⁶

Star Wars también trata de cuando los jóvenes abandonan su zona de confort y se lanzan a lo desconocido, a la aventura:

Muestra que pasa cuando te vas. En este caso hay un toque más clásico porque los esqueletos (de los tíos) están ahí para demostrarle a *Luke* que algunas veces no tienes opción. Si eliges no combatir el mal este te presionará y no tendrás elección. Es algo inevitable y no puedes escapar. *Luke* está indeciso entre lo que realmente quiere hacer, que es ingresar a la academia y luchar en la Rebelión y vivir emoción; pero también está comprometido a ayudar a su tío y la granja. Su tío es como su padre, siente esa obligación de ayudarlo con la construcción de la granja. Pero sus tíos saben que eso no es su destino, no es su naturaleza. Su destino es más grande.⁴⁷

Además de esta nueva forma de retomar los temas mitológicos, de expresar la influencia de los filmes japoneses y la siempre "lucha del espíritu humano" presente en las cintas de Lucas, *Episode IV A New Hope* también representa un gran avance en la producción cinematográfica.

⁴⁵ George Lucas citado en DVD *Star Wars: Episode IV A New Hope* (1977). Comentarios de George Lucas.

⁴⁶ George Lucas citado en *Ibidem*.

⁴⁷ George Lucas citado en *Ibidem*.

Star Wars revolucionó la forma de filmar películas, presentando técnicas, efectos especiales y sonidos nunca antes realizados. Anteriormente, se utilizaban muchas maquetas para hacer los tipos de tomas necesarios para una película de ciencia-ficción, el equipo de Lucas cambió esto al introducir cámaras con motores programadas por computadora.

Quería que las escenas de las batallas fueran cinemáticas y no lentas, con muchas tomas panorámicas y movimientos como una secuencia de una película de la Segunda Guerra Mundial. Y quería aprovechar al máximo la edición, la velocidad y el ritmo para contar la historia y hacerla emocionante. La gran innovación de esta película fue que pudimos crear la cámara de control de movimiento que nos permitió filmar distintas capas y que fueron todas exactamente iguales para luego combinarlas y que la toma pareciera real. Usando esa tecnología pude crear una secuencia parecida a la de un bombardero de la Segunda Guerra Mundial. Para simular la secuencia usaba material de documentales y de diversos filmes para mostrar como quería que volaran las naves en el cuadro.⁴⁸



Ejemplo de cómo fueron realizadas las escenas de combate durante *Star Wars*. Arriba, una cámara, usando el sistema *Dykstraflex*, fotografía la maqueta de la trinchera de la *Death Star*. Abajo, la toma ya terminada, agregando las tomas de los modelos de las naves *TIE Fighters* (las cuales fueron fotografiadas por separado), y efectos visuales.

Otro de los efectos especiales que más llamativos, fue el holograma de la *Princesa Leia*. Mucha gente salió de la sala convencida de que era un holograma real y se dirigieron al equipo de producción para corroborar si era verdadero. Ben Burtt explica:

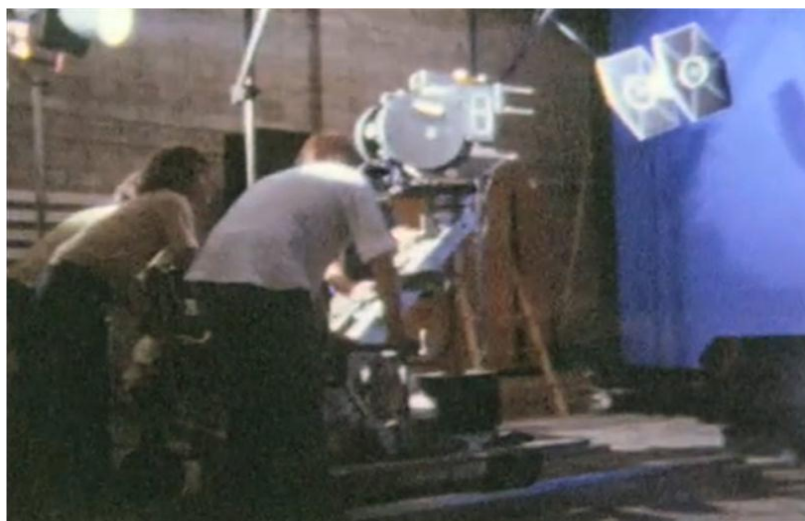
El holograma fue idea de George Lucas, él sabía que cada ángulo de la cámara debía de filmar a Carrie (Fisher) desde un ángulo distinto para alinearlos con otro y así lo hizo. Luego armamos la composición de Carrie y agregamos el rayo y la pasamos por una pantalla de televisión para darle una apariencia electrónica, y al verlo armado uno cree que ve un verdadero holograma.⁴⁹

⁴⁸ George Lucas citado en *Ibidem*.

⁴⁹ Ben Burtt citado en DVD *Star Wars: Episode IV A New Hope (1977)*. Comentarios de Ben Burtt.

Otro de los procesos que surgieron durante la filmación de *Star Wars* y se convirtieron en práctica estándar dentro de las producciones en Hollywood fue la creación del primer *animatic* o guía visual, que es un *storyboard* animado que muestra cuanto deben de durar las tomas y el ritmo de los cortes. Los *animatics* se usaron para la secuencia del escape de la *Estrella de la Muerte* y la secuencia final.

Todos los *TIE Fighters* se filmaron con control de movimiento. Los actores fueron filmados simulando que le disparaban a algo sobre la pantalla azul y luego agregábamos los *TIE Fighters* con los disparos láser y los elementos de explosión para simular que todo está en medio de un gran combate. George había juntado algunas escenas para esta secuencia y para la batalla final, y las editó y nos dio lo que se llamaría un *animatic* de cómo debían lucir las tomas. Seguimos el *animatic* de cerca y tenía escenas con actuación e intercalaba filmes de la Segunda Guerra Mundial y en esencia copiábamos el aspecto y la acción de las mismas.⁵⁰



El equipo de *ILM* haciendo tomas a un modelo de una nave *TIE Fighter* con la cámara de control de movimiento *Dykstraflex*.

Para una película tan compleja, la única forma de explicarle a la gente de *ILM* que trabaja en estas tomas como quería que fueran los detalles, para no tener que realizar la toma yo mismo y fue crucial para el funcionamiento de la película. El drama y la energía cinética se crean con el movimiento, y para algo tan complejo eso es un problema [...]

Pero para pensar por adelantado y decir: la toma debe de durar tanto, tiene que lucir así; era muy importante que yo definiera la duración exacta de cada toma, porque el costo del filme dependía de la cantidad de cuadros filmados. Era como un filme animado. Debía definir exactamente la cantidad de cuadros y la transición a la siguiente toma, y como combinarlas todas y luego como quedaría todo junto.

No hicimos una película agradable ni impecable, tenía que tener cierto toque de documental, como de improvisado sin las sutilezas de una pista de audio impecable o un escenario impecable. Y por ello al utilizar el material de la Segunda Guerra Mundial y al editarlo todo pude armar la secuencia final antes de filmarla. Realmente pude ver como quedaría todo visualmente. De modo que seguí utilizando los viejos documentales como referencia y pude lograr una excelente edición de la batalla antes de realizar los efectos especiales. Sólo teníamos que filmar lo que aparecía en el corte previo.

⁵⁰ Dennis Muren citado en DVD *Star Wars: Episode IV A New Hope* (1977). Comentarios de Dennis Muren.

Diseñé otra secuencia para que fuera muy cinematográfica, era una de las formas de superar el hecho de no poder hacer tomas de alta calidad. En lugar de hacer unas pocas tomas de alta calidad como lo hizo Kubrick en "2001", hicimos un montón de tomas de baja calidad muy cortas que fueran difíciles de ver, y yo esperaba que al ser tan cortas diera la impresión de que todo estaba allí, de que había muchas naves y una batalla y que todo pareciera mucho mejor de lo que era realmente.⁵¹

Otro de los aspectos que más llaman la atención al ver por primera vez cualquiera de las películas de *Star Wars* es el *lightsaber* o sable de luz. En la opinión de un servidor, el arma más llamativa y popular en la historia del cine. Pero ¿por qué George Lucas decidió usar un arma tan antigua y primitiva como la espada en una historia desarrollada en una sociedad muy avanzada tecnológicamente?:

El ser humano es romántico, tiene sentido del honor y de la justicia. En este caso particular, quería un símbolo que representara una forma más humana y honorable de ser guerrero en contraposición al enfoque mecánico, desalmado y maquina de la matanza en batalla y la guerra. Una de las influencias más grandes fue la ética del samurái y la ética del rey Arturo, en la que uno tiene reglas éticas muy estrictas que debe obedecer. El *lightsaber* se convirtió en el símbolo de esa forma humana de vivir la vida, incluso de la peor manera que es protegerse matando a otro.⁵²

A continuación Dennis Muren y Ben Burtt explican los procesos de efectos especiales y de sonido para darle vida al *lightsaber*:

La idea de George Lucas del *lightsaber* fue genial. Lo que siempre preguntan sobre efectos especiales es: ¿cómo hicieron el *lightsaber*? Y es un efecto animado bastante sencillo. George tenía en el estudio casi todo el tiempo una especie de objeto rotativo de proyección frontal que indicaba donde estaría la espada. La idea era que brillara con la proyección frontal para que realmente pareciera que resplandecía, pero no funcionó.



El actor Sir Alec Guinness, caracterizado como *Obi-Wan Kenobi*, haciendo uso de un *lightsaber* en el set durante el rodaje de *Star Wars*.

Al final lo cubrimos con un efecto de animación, pero los actores lo podían seguir como guía. Tenían algo en la mano que parecía una espada, igual lo cubrimos con

⁵¹ George Lucas citado en DVD *Star Wars: Episode IV A New Hope* (1977). Comentarios de George Lucas.

⁵² George Lucas citado en *Ibidem*.

un efecto de animación dibujado a mano cuadro por cuadro y muy brillante y le agregamos difuso, esfumado para que pareciera que brillaba. Y el sonido contribuye mucho, si lo miras sin sonido es totalmente distinto.⁵³

El *lightsaber* fue el primer sonido para *Star Wars*. En la universidad trabajé como proyeccionista, y en la cabina había unos viejos proyectores de 35mm que al estar encendidos y sin proyectar hacían un zumbido interesante. Eran los engranajes de los motores de los proyectores y los grabé para que fueran la base, pero no eran lo suficientemente agresivos.

El otro elemento surgió por casualidad. Tenía un cable de micrófono que tenía una parte rota y al pasar cerca del televisor el micrófono captó el zumbido del tubo del televisor, una interferencia electrónica directa. Tomé ese zumbido y lo combiné con el sonido del proyector y esos dos sonidos fueron la base para el *lightsaber*.



Escena de la película *Star Wars*. Duelo de *lightsabers* entre *Darth Vader* (izquierda), y *Obi-Wan Kenobi* (derecha). En la imagen se notan los *lightsabers* ya con los efectos visuales agregados en post producción.

Los golpes de los *lightsabers* eran una combinación de cosas. Principalmente el encendido de un arco de carbón. En los viejos proyectores y en las lámparas de los viejos estudios la luz se obtenía quemando dos varillas de carbón pasando electricidad a través de ellos hasta lograr una chispa y estas ardían. Y al encender un arco de carbón unas chispas empiezan a saltar de una varilla a otra y produce un chirrido maravilloso y uno puede jugar con eso y obtener una chispa y un chirrido al mismo tiempo.

También había sonidos de hielo seco y metales combinados. Si uno coloca un pedazo de metal contra un trozo de hielo seco, al evaporarse el hielo seco se produce un chirrido. Al tomar los sonidos del hielo seco y de los arcos de carbón y combinarlos obtuvimos los sonidos de los golpes de los *lightsabers*.⁵⁴

⁵³ Dennis Muren citado en DVD *Star Wars: Episode IV A New Hope* (1977). Comentarios de Dennis Muren.

⁵⁴ Ben Burtt citado en DVD *Star Wars: Episode IV A New Hope* (1977). Comentarios de Ben Burtt.

George Lucas buscaba a lo que él se refería como una banda de sonidos orgánica, no quería nada de sonidos producidos electrónicamente ni por sintetizadores. El propósito era crear sonidos creíbles y naturales, de lo cual estuvo encargado Ben Burtt.

El sonido de *R2-D2*, uno de los personajes más importantes de esta primera cinta (Lucas se refiere a *R2-D2* como el *McGuffin* de la cinta), fue de los sonidos más difíciles de desarrollar, porque incluía actuación y por lo tanto expresar emociones. Era un personaje sin precedentes, pues no hablaba ningún idioma y ni siquiera tiene boca. El propio Burtt terminó haciendo la "voz" de *R2-D2* al imitar sonidos de bebés a través de un sintetizador para lograr una mezcla del aspecto "humano" y el aspecto electrónico de su voz.

La respiración de *Darth Vader*, la cual era descrita en el guión como un sonido mecánico y áspero, fue obtenido al colocar un micrófono en el regulador de buceo y grabando el sonido de la respiración a través de la máscara.

El sonido que hace el *Land Speeder* de *Luke* fue obtenido en una prueba de motores a reacción para aeronaves. Se usó el sonido de propulsores inversos, que es el sonido de un motor de reacción cuando un avión aterriza, toca la pista y se invierte el flujo de aire que entra al motor para frenar el avión.

El sonido del láser de las pistolas se obtuvo al golpear con distintos metales los cables tensores que anclaban al suelo una torre de radio. Los sonidos que producían estos golpes fueron la base para los sonidos de todos los láseres.

Algunos de los ejemplos de banda sonora orgánica son las voces de los *Tusken Raiders* o *Sand People*, las cuales se obtuvieron de los rebuznos de las mulas que cargaban el equipo en Túnez. La voz de *Chewbacca* se hizo en su mayoría con grabaciones de osos. El lenguaje que habla *Greedo*, que es conocido como *Hutt* en *Star Wars*, en realidad es una lengua llamada quechua que aún se habla por indios incas del Perú en lugares remotos de Sudamérica.⁵⁵

⁵⁵ *Ibidem.*

4.4 THE EMPIRE STRIKES BACK, 1980



Con gran expectación, y a la vez con demasiada presión, se presentó la segunda cinta de esta saga espacial. La presión residía en repetir el éxito de *Star Wars* sin caer en la misma historia o fórmula. También, George Lucas al ya tener planeada su trilogía, sabía que la realización de la tercera parte dependía del éxito de la segunda.

The Empire Strikes Back es una historia más oscura, más profunda en cuanto a los personajes, más seria, sin perder el humor y la diversión al estilo de las matineés. También es una cinta arriesgada al introducir personajes nuevos que no podían ser interpretados por actores, y efectos especiales similares o superiores a los presentados en la cinta antecesora. Al ser el segundo acto de una misma historia, no tiene ni un principio ni un final claro, lo cual le preocupaba demasiado a Lucas.

The Empire Strikes Back fue dirigida por Irvin Kershner, a petición de George Lucas, quien estaba concentrado en establecer su compañía *Lucasfilm Ltd.*

The Empire Strikes Back se estrenó el 21 de mayo de 1980, y recaudó \$209,398,025 dólares. (Esta cantidad no toma en cuenta lo recaudado en su relanzamiento de 1982 ni durante la edición especial de 1997)⁵⁶

The Empire Strikes Back fue nominada a tres Premios de la Academia: Mejor dirección de arte, Mejor música y Mejor sonido, de las cuales sólo ganó por Mejor sonido.⁵⁷

4.4.1 SINOPSIS Y FICHA TÉCNICA

Episode V: The Empire Strikes Back

Después de la destrucción de la *Estrella de la Muerte*, el Imperio localiza y destruye la base rebelde localizada en el planeta congelado *Hoth*, obligando a los rebeldes a dispersarse por la galaxia. *Luke Skywalker* va al planeta *Dagobah* en busca del maestro *Yoda*, para comenzar su entrenamiento para convertirse en *Jedi*. Mientras tanto el Imperio ha capturado a la *Princesa Leia*, *Han Solo* y *Chewbacca* en el planeta *Bespin*, lo que obliga a *Luke* a no completar su entrenamiento y enfrentarse prematuramente a *Darth Vader*, quien intentará convertirlo al lado oscuro de la Fuerza.

FICHA TECNICA DEL FILME	
TÍTULO	Star Wars: Episode V: The Empire Strikes Back
DIRECTOR	Irvin Kershner
AÑO	1980
COMPAÑÍA PRODUCTORA	Lucasfilm Ltd.
PRODUCTOR	Gary Kurtz
PRODUCTOR EJECUTIVO	George Lucas
GUIÓN	George Lucas, Leigh Brackett, Lawrence Kasdan
FOTOGRAFIA	Peter Suschitzky
EDICIÓN	Paul Hirsch
MUSICA	John Williams
REPARTO	Mark Hamill, Harrison Ford, Carrie Fisher, Billy Dee Williams, Anthony Daniels, David Prowse, Peter Mayhew, Kenny Baker, Frank Oz, Alec Guinness
DURACIÓN	124 min.

TABLA 6.⁵⁸

⁵⁶Box Office Mojo, s/t [en línea] <http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=starwars5.htm> [consulta: durante 2009]

⁵⁷IMDB, s/t [en línea] <http://www.imdb.com/title/tt0080684/combined> [consulta: durante 2005]

⁵⁸*Ibidem.*

4.4.2 ANÁLISIS DE THE EMPIRE STRIKES BACK

George Lucas disfrutaba del éxito financiero que había obtenido con *Star Wars*, y no perdió tiempo en buscar su independencia del sistema de estudios. Con las ganancias se dedicó a crear su propia compañía, *Lucasfilm Ltd.*

El tiempo dedicado a la creación de su compañía le impedía dedicarse a la segunda parte de su historia galáctica. Por lo que contrató a un viejo profesor suyo de USC, Irvin Kershner. Kershner al principio declinó, argumentando que era todo un reto hacer la secuela de la película más exitosa hasta la fecha.

Lo que más me preocupaba era la caracterización de los personajes que ya habían aparecido en *Star Wars*. Eso era lo más difícil. Quería humor, emoción, que los personajes fueran interesantes.⁵⁹

Kershner, tras el consejo de su agente, terminó aceptando la propuesta de Lucas y se enfrentó a los retos que *The Empire Strikes Back* presentaba. Sabía que dependiendo del éxito de este episodio, se produciría o no el siguiente, además de enfrentar retos en la producción, como efectos especiales nuevos y la creación de criaturas y personajes realistas.

Las primeras criaturas que aparecían en la cinta eran el *Wampa* o monstruo de las nieves y el *Tauntaun*, jineteado por *Luke Skywalker*:

Tuvimos muchos problemas al filmar al *Wampa*. No lográbamos que el traje funcionara, así que lo hicimos bastante vago. Más adelante logramos crear un buen traje, más realista y pudimos darle mayor protagonismo a la criatura para que fuera más amenazadora y más interesante.⁶⁰



En la izquierda una imagen del *Wampa* o monstruo de las nieves. En la derecha una imagen de un modelo de *Tauntaun* jineteado por un *Han Solo*. Ambas criaturas aparecen durante el inicio de *The Empire Strikes Back*.

⁵⁹ Irvin Kershner citado en DVD Episode V The Empire Strikes Back (1980). Comentarios de Irvin Kershner.

⁶⁰ George Lucas citado en DVD Episode V The Empire Strikes Back (1980). Comentarios de George Lucas.

En las tomas del *Tauntaun* corriendo por la nieve, lo que en realidad se ve es al *Tauntaun* a través de un vidrio rociado con aerosol para simular nieve. Todo el fondo es blanco y se simuló la nieve proyectando luz sobre él. La animación del *Tauntaun* está hecha cuadro por cuadro.⁶¹

Sin embargo, ninguna de las criaturas tenía mayor peso en la historia que el exiliado maestro *Jedi*, *Yoda*. El hecho de que *Yoda* fuera lo suficientemente real y aceptado por el público era de primordial importancia para el éxito de la cinta.

Lo que pasó con *Yoda* fue que en la historia original, en este punto de la historia *Obi-Wan Kenobi* asesoraba a *Luke* sobre convertirse en *Jedi*, la naturaleza de la Fuerza y cómo aprender a usarla... Y *Luke* debía aprender a usar la Fuerza a través de un *Jedi* que supuestamente debía ser *Obi-Wan*. Como lo había matado ya no podía hacerlo. Así que inventé a un nuevo *Jedi*, *Yoda*. Para contrarrestar lo que imaginé serían escenas largas con mucho diálogo quería que fuera un personaje alienígena peculiar que fuera divertido y como supuestamente era uno de los mejores *Jedi* quería que fuera muy pequeño para que fuera realmente una sorpresa cuando esta criatura parecida a un sapo que está en la orilla del camino resulta ser un gran maestro *Jedi*. Pero surgió del problema que me representó haber matado a *Obi-Wan Kenobi* en la primera película.



En la izquierda una imagen del personaje *Yoda* como apareció en la película *The Empire Strikes Back*. A la derecha una imagen que muestra como fue operado el títere de *Yoda* por Frank Oz durante el rodaje. En esa misma imagen en el extremo derecho el productor ejecutivo George Lucas.

El tema mitológico clásico que aparece en muchas historias es que el personaje místico clave es un animal al borde del camino que parece muy insignificante y el héroe, al pasar, es amable con él. La mayoría de la gente pasa de largo, lo ignora o lo desprecia o lo maldice, pero el héroe es amable. Y por ser amable, el héroe obtiene la magia del personaje al lado del camino.

Fue un desafío. No quería que *Yoda* pareciera un hombre con un disfraz, entonces lo hice de 75 cm de alto para que fuera imposible que alguien entrara en él. En Inglaterra, habíamos trabajado en frente de ITV donde estaba el grupo de Jim Henson (creador de *The Muppets*). Le pregunté si creía que era posible crear un títere que pareciera real y hacer que funcionara. Le pareció una idea interesante y creyó que podría funcionar, nos asesoró sobre el tema y nos recomendó a Frank Oz como titiritero, dijo que era el mejor. La frustración de no poder hacer que

⁶¹ Dennis Muren citado en DVD Episode V The Empire Strikes Back (1980). Comentarios de Dennis Muren.

caminara *Yoda* me dio la idea de crear personajes digitales que no tuvieran limitaciones.⁶²

La creación de *Yoda* fue igual de retadora como la realización de los efectos especiales para la batalla al comienzo de la cinta en el planeta congelado de *Hoth* con los revolucionarios *AT-AT*, que fueron fotografiados juntos con sus ambientes en *ILM* para evitar problemas de composición asociados con combinar luces:

Los *AT-AT* fueron inspirados en la novela en la que se basó "*La Guerra de los Mundos*", donde los marcianos como arañas gigantes caminaban sobre sus patas. Yo quería que esta batalla fuera distinta y original, sin tanques ni nada de lo típico militar, y se me ocurrió la idea de las maquinas andantes gigantes.⁶³

Para los *AT-AT* usamos animación cuadro por cuadro. Se habló de motorizarlos pero si lo hubiéramos intentado aún estaríamos en eso. Se juntaron todos y armaron modelos de las maquinas andantes de unos 60 cm con patas de 5 cm de ancho como para tomarlas con una mano y moverlas cuadro por cuadro de una posición a otra. Los fondos son inmensos cuadros, hermosos, que pintó Mike Pangrazio de 4 metros a 6 metros de ancho. Las tomas aéreas de los *AT-AT* son de un *set* de unos 3 metros cuadrados con trampillas para que los animadores pudieran entrar entre cuadros.

La nieve del suelo que aparece en las tomas cuadro por cuadro se hizo con micro esferas, partículas pequeñas que se usaban para espesar pintura. A veces usábamos harina y la manipulábamos cuidadosamente con brochas para simular bancos de nieve, pero sin tocarla, ni por accidente, entre cuadro y cuadro. Si alguien se apoyaba y la nieve cambiaba de posición parecía falsa.⁶⁴

La secuencia de los *AT-AT* fue de las mejores para crear el sonido porque se trata de la amenaza oculta, de estas maquinas andantes gigantes cuando aparecen en el horizonte. El ruido sordo de esas pisadas se logró con varios elementos. Una explosión de artillería que habíamos grabado en Oklahoma, el ruido de la explosión desde lejos. Ese ruido se mezcló con el sonido rítmico de una guillotina para metales. Pero hacía falta un sonido chirriante para las patas y salió del contenedor de la empresa recolectora de residuos y la tapa chirriante produjo un sonido tan bueno que lo grabé y se convirtió en el otro elemento de las naves andantes.⁶⁵

Los fondos que le dieron a *ILM* se filmaron en Noruega y tuvimos que agregar los *speeders*. En esa época era muy difícil. La fotografía en pantalla azul siempre fue difícil, y la composición, armar las escenas y eliminar las líneas azules al rededor de las cosas siempre fue difícil. En el mundo digital es mucho más fácil y salen mucho mejor. Muchas escenas de vuelo de los *speeders* están hechas con cámaras de control de movimiento que se mueven muy lentamente a lo largo de los modelos. Nos llevaba unas cuatro horas programar el movimiento de un *speeder* y luego unos 5 minutos filmarlo sobre fondo azul. Luego de semanas de trabajo para que todas las siluetas combinaran con el fondo y luego poníamos sombras debajo, algunas animadas y otras de una copia separada del modelo real, que ubicábamos ópticamente para simular el reflejo de una sombra sobre el fondo filmado en Noruega.⁶⁶

⁶² George Lucas citado en DVD Episode V The Empire Strikes Back (1980). Comentarios de George Lucas.

⁶³ George Lucas citado en *Ibidem*.

⁶⁴ Dennis Muren citado en DVD Episode V The Empire Strikes Back (1980). Comentarios de Dennis Muren.

⁶⁵ Ben Burtt citado en DVD Episode V The Empire Strikes Back (1980). Comentarios de Ben Burtt.

⁶⁶ Dennis Muren citado en DVD Episode V The Empire Strikes Back (1980). Comentarios de Dennis Muren.

La toma del *AT-AT* pisando el *snow speeder* fue difícil. Habíamos filmado a Mark Hamill saltando y teníamos que lograr la destrucción del *speeder* en el fondo. Tuvimos que usar un rotos copio manual en esa toma para que funcionara.

La siguiente secuencia en la que alzan a *Luke* es emocionante. Todas estas escenas de la secuencia son muy buenas. Hay gente que corre debajo de los *AT-AT*. Es como trabajar en un viejo filme de "*King Kong*". Aquí hay animación cuadro por cuadro. Subimos a *Luke* con un cable animado. En realidad es un cable animado dibujado, no uno en miniatura. Cuando estalla la pirotecnia, usamos un modelo más grande. Hicimos uno de 1.5 metros para las explosiones.⁶⁷



Arriba, un animador de *ILM* trabaja con los modelos de los *AT-AT* en un *set* miniatura mientras son fotografiados por animación cuadro por cuadro. Abajo cómo se vieron en pantalla con los efectos visuales ya incorporados a la escena de la película *The Empire Strikes Back*.

The Empire Strikes Back siguió la tradición de desarrollar una banda sonora orgánica, como se hizo en su película predecesora. El sonido de *C-3PO* mientras camina y se mueve, se obtuvo del motor para subir y bajar la ventana de la puerta de un viejo Cadillac El Dorado. El sonido de los *Tauntaun* se armó con la grabación de una nutria de mar asiática llamada moda. El sonido potente y chillón que emite se hizo más grave. Los disparos del *AT-AT* son fragmentos del sonido que hace un viejo biplano cuando se lo lleva a muchas RPM y luego se arranca mecánicamente. El sonido de vuelo de los *snow speeders* se obtuvo en una autopista en Los Ángeles colocando un micrófono adentro de un tubo de aspiradora.⁶⁸

⁶⁷ Dennis Muren citado en *Ibidem*.

⁶⁸ DVD Episode V The Empire Strikes Back (1980). Comentarios de Ben Burtt.

4.5 RETURN OF THE JEDI, 1983



El último capítulo de la trilogía original de *Star Wars*, *The Return of the Jedi* (El regreso del Jedi), iba a ser dirigido originalmente por Steven Spielberg, pero la renuncia de George Lucas al Sindicato de Directores le hizo imposible contratarlo.

Richard Marquand fue el reemplazo de Spielberg. Esto obligó a Lucas a adoptar una forma de trabajo similar a la de la producción de un programa de televisión. En ese tipo de producciones la jerarquía creativa es distinta a la de la producción de cine: el productor ejecutivo (en este caso Lucas), actúa como supervisor creativo del proyecto y el director sólo intenta llevarlo todo a pantalla.⁶⁹

The Return of the Jedi se estrenó el 25 de mayo de 1983, y recaudó \$252,583,617 dólares. (Esta cantidad no toma en cuenta lo recaudado en su relanzamiento de 1985 ni durante la edición especial de 1997)⁷⁰

The Return of the Jedi fue nominada a cuatro Premios de la Academia: Mejor dirección de arte, Mejor edición de sonido, Mejor música y Mejor sonido.⁷¹

⁶⁹ George Lucas citado en DVD Episode VI The Return of the Jedi (1983). Comentarios de George Lucas.

⁷⁰ Box Office Mojo, s/t [en línea] <http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=starwars6.htm> [consulta: durante 2009]

⁷¹ IMDB, s/t [en línea] <http://www.imdb.com/title/tt0086190/combined> [consulta: durante 2005]

4.5.1 SINOPSIS Y FICHA TÉCNICA

Episode VI: Return of the Jedi

Luke Skywalker y la *Princesa Leia* van al planeta *Tatooine* a rescatar a *Han Solo* del gánster *Jabba the Hutt*. Mientras tanto, el *Emperador Palpatine* supervisa las últimas etapas de la construcción de una mejorada *Estrella de la Muerte*. Tras el exitoso rescate, los rebeldes se dirigen a la luna boscosa *Endor*, desde donde planean su ataque a la aparentemente incompleta e indefensa estación de batalla del Imperio. *Luke* debe enfrentarse nuevamente a *Darth Vader*, esta vez en presencia del Emperador, quien tratará de convertirlo al lado oscuro de la Fuerza y aplastar de una vez por todas a la rebelión.

FICHA TECNICA DEL FILME	
TÍTULO	Star Wars: Episode VI: Return of the Jedi
DIRECTOR	Richard Marquand
AÑO	1983
COMPAÑÍA PRODUCTORA	Lucasfilm Ltd.
PRODUCTOR	Howard Kazanjian
PRODUCTOR EJECUTIVO	George Lucas
GUIÓN	George Lucas, Lawrence Kasdan
FOTOGRAFIA	Alan Hume
EDICIÓN	Sean Barton, Duwayne Dunham, Marcia Lucas
MUSICA	John Williams
REPARTO	Mark Hamill, Harrison Ford, Carrie Fisher, Billy Dee Williams, Anthony Daniels, Peter Mayhew, Ian McDiarmid, Frank Oz, David Prowse, Alec Guinness, Kenny Baker
DURACIÓN	134 min.

TABLA 7.⁷²

4.5.2 ANÁLISIS DE RETURN OF THE JEDI

Nuevamente, en este capítulo se introduce a un personaje nuevo que represento todo un reto para la producción darle vida, el gánster intergaláctico *Jabba the Hutt*.

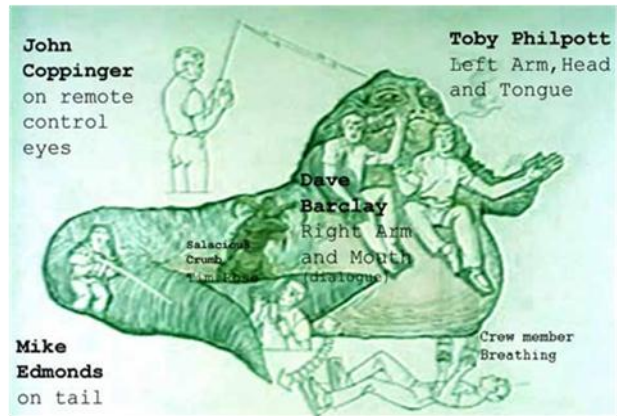
Jabba the Hutt fue diseñado por Phil Tippet en *ILM*. Era una gran criatura de goma y había gente adentro que la operaba.⁷³

Teníamos a una persona pequeña en la cola, y unos sujetos con controles remotos operaban la lengua y los ojos. Tuvieron que ensayar mucho para obtener los movimientos correctos. Casi todos provenían del grupo de Jim Henson, que probablemente sea el mejor en cuanto a talento y habilidad para el trabajo con títeres, sobre todo en el terreno del manejo de títeres a control remoto. Ellos introdujeron esa tecnología.⁷⁴

⁷² *Ibidem*.

⁷³ Dennis Muren citado en DVD Episode VI The Return of the Jedi (1983). Comentarios de Dennis Muren.

⁷⁴ George Lucas citado en DVD Episode VI The Return of the Jedi (1983). Comentarios de George Lucas.



A la izquierda, la parte principal del títere que fue usado para darle vida al personaje *Jabba the Hutt* en la película *Return of the Jedi*. En la derecha, un diagrama de cómo era operado el títere durante las tomas.

Luego del rescate de *Han Solo* del palacio de *Jabba*, Lucas debe de terminar el camino del héroe, *Luke Skywalker*. Después de la revelación de que *Luke* es hijo de *Darth Vader*, *Luke* debe de terminar con el ciclo del mito del héroe: Mientras el héroe sigue con su destino, la parte menos personal de la historia sigue: la guerra entre la alianza rebelde y el imperio.

Hay un punto en el que el héroe debe de quedarse sólo, nadie le puede ayudar y él debe enfrentarse sólo al monstruo maligno.⁷⁵

Lucas originalmente tuvo la idea de que la batalla final sería entre las fuerzas del imperio y un ejército de *wookies*, sin embargo abandonó la idea por no contar con la tecnología ni los recursos para crear a su ejército de *wookies*, además de que la premisa era que el Imperio sería derrotado por un ejército inferior:

Escribí esta película durante la guerra de Vietnam, en la que un pequeño grupo pobremente equipado fue capaz de derrotar a una potencia. No es un idea nueva: Atila el Huno fue capaz de arrollar el imperio romano; las colonias norteamericanas a los británicos; la historia es la misma... Y ese es el tema principal en la caída del imperio, derrotado por el entusiasmo de los *Ewoks*.⁷⁶

Nuevamente en *The Return of the Jedi*, una secuencia de efectos especiales revolucionaria y novedosa está presente: la persecución de los *speeder* en la luna boscosa de *Endor*. Para esta secuencia también se hizo uso de un *animatic*, para la planeación de las tomas necesarias. Esta secuencia fue totalmente realizada con efectos visuales, de principio a fin. Esta es la forma en la que se consiguió esta emocionante secuencia:

La secuencia de los *speeders* es de las más divertidas que hice en *Star Wars*. Casi todo el tiempo los *speeders* son maquetas. Filmamos primeros planos de los

⁷⁵ George Lucas citado en *Ibidem*.

⁷⁶ George Lucas citado en *Íbidem*.

actores sobre pantalla azul durante dos semanas, y las maquetas son de unos 60 cm de ancho para los planos más amplios con control de movimiento.

El fondo se filmó desde la ventana de un auto en movimiento captando las secoyas. Las tomas de frente y de atrás se realizaron con una *steadicam*⁷⁷. Garret Brown, el inventor de la *steadicam*, recorrió el bosque a unos 7 Km. /HR filmando un cuadro por segundo, al estilo cuadro por cuadro. Al unir todo consigues esa sensación de ir a 160 Km. /HR.

El temblor que se ve en las tomas de la *steadicam*, de las vistas hacia adelante y hacia atrás, le agregó energía. Luce como si hubiera sido muy difícil de filmar. A George Lucas le gustó inmediatamente, no fue intencional, pero le agregó un realismo que no habríamos logrado con una maqueta y una cámara tradicional sin sobresaltos.⁷⁸



Arriba, el camarógrafo Garret Brown sosteniendo una *steadicam*, grabando las tomas necesarias para los efectos visuales. Abajo, una imagen de la escena final que aparece en *Return of the Jedi*. En primer plano a la izquierda la actriz Carrie Fisher, a la derecha el actor Mark Hamill.

Los sonidos para los cambios de velocidad de los *speeders* y los diferentes tonos de las velocidades los obtuvimos de una forma curiosa. Unos hombres intentaban arreglar un bache con un martillo neumático, pero una roca se quedó atorada en la manguera por la que debía ingresar el aire. Al activar el martillo sonaba como un extraño instrumento. George Lucas sugirió que agregáramos el sonido de ramas y

⁷⁷ *Steadicam* es un soporte para estabilizar una cámara de cine que aísla de forma mecánica el movimiento del operador, permitiendo un tiro suave, incluso cuando se desplaza rápidamente sobre una superficie irregular. Wikipedia, *Steadicam* [en línea] <http://en.wikipedia.org/wiki/Steadicam> [consulta: durante 2011]

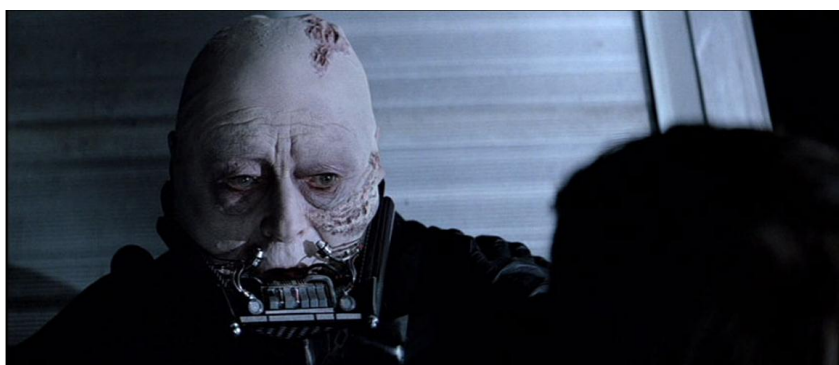
⁷⁸ Dennis Muren citado en DVD Episode VI The Return of the Jedi (1983). Comentarios de Dennis Muren.

hojas quebrándose, el tipo de sonido que se escucharía si esas motos estuvieran atravesando el bosque, cortando el follaje y los arbustos.⁷⁹

Al final, se completa el camino a la redención de *Darth Vader*, quien (como nos enteramos con el estreno de la trilogía de precuelas), fue el héroe destinado a regresar el balance a la Fuerza como el *Jedi Anakin Skywalker*. Luego de que *Luke Skywalker*, su hijo, lo enfrentara en combate por segunda vez, la fe del hijo en *Darth Vader* es la que finalmente lo lleva a cumplir su destino. Aquí se refleja el contexto social en el que se desarrolla la primera trilogía, donde los jóvenes de la sociedad americana vivían las consecuencias de la Guerra de Vietnam, luchada por sus padres.

La idea principal fue realmente generacional. Con *Star Wars*, generacionalmente hablando, es obligación de los hijos e hijas, la nueva generación, reparar los errores de la generación pasada.⁸⁰

Después de ver en una presentación especial de *The Return of the Jedi* en el *Rancho Skywalker*, y percibir las debilidades de *Darth Vader*, Joseph Campbell dijo en 1988 a Bill Moyers en la entrevista del libro *The Power of Myth*: “Cuando le quitan la máscara a *Darth Vader*, ves a un hombre deformado, alguien que aún no se ha desarrollado como individuo. Lo que ves es un extraño y lamentable tipo de rostro indiferente... es un robot, es un burócrata.”⁸¹



El actor Sebastian Shaw, interpretando a *Darth Vader* en la escena en la que revela su rostro por primera vez durante *Return of the Jedi*.

⁷⁹ Ben Burtt citado en DVD Episode VI The Return of the Jedi (1983). Comentarios de Ben Burtt.

⁸⁰ George Lucas citado en *Vanity Fair*, “Star Wars the last battle”, Jim Windolf, Febrero 2005, 108-121, 166-167p

⁸¹ *Ibidem*.

Con esta cinta se concluyó, por un tiempo, con la franquicia más exitosa en la historia del cine. Pese a que George Lucas quedó muy satisfecho con su obra, las limitaciones técnicas de la época limitaron su visión. Lucas se dedicaría los siguientes años a desarrollar la tecnología necesaria para perfeccionar su obra maestra y ampliarla, además de ofrecerle a las demás producciones las herramientas necesarias para llevarse a cabo sin limitantes de ningún tipo.



Los tres directores de la trilogía original. De izquierda a derecha:
Irvin Kershner, George Lucas y Richard Marquand.

CAPITULO 5: INDIANA Y OTRAS PRODUCCIONES.

5.1 LAS PELÍCULAS DE INDIANA JONES.

Sus hazañas se han convertido en leyenda y su nombre se ha convertido en la definición de aventura: *Indiana Jones*. El héroe del látigo, hábil para los golpes, con fobia a las serpientes y arqueólogo de profesión que recorre el mundo con sombrero nació de la imaginación de George Lucas.

La idea de *Indiana Jones* surgió de una plática entre George Lucas y Steven Spielberg durante unas vacaciones en Hawaii en 1977. Spielberg le hizo saber a Lucas su deseo de realizar una serie de películas de acción y aventura, que se ubicara en locaciones exóticas alrededor del mundo, al estilo de *James Bond*. La idea era crear una película tipo "B", inspirada en las series de matineé de los años treinta con las que Lucas y Spielberg crecieron.¹



El actor Harrison Ford caracterizado como el famoso personaje *Indiana Jones*.

Lucas entonces le comentó a Spielberg que, durante la filmación de *Star Wars*, él tuvo la idea sobre un arqueólogo que vivía ese tipo de aventuras internacionales, buscando objetos legendarios de fascinación y superstición, con persecuciones y temas similares a los que ellos veían en las matineés.²

¹ “*Raiders of the Lost Ark: An Introduction*”, Lucasfilm Ltd. 2008; *Indiana Jones and the Kingdom of the Crystal Skull*, Electronic Press Kit (EPK), Production Notes.

² “*Raiders of the Lost Ark: An Introduction*”, Lucasfilm Ltd. 2008

Lucas no podía filmarla debido a que seguía trabajando con la saga *Star Wars*, pero le ofreció a Steven Spielberg producirla para que él la dirigiera. Lucas quería ver su idea materializada.

Para el papel de *Indiana*, se seleccionó originalmente al actor Tom Selleck, quien decidió declinar al papel para dedicarse a la serie televisiva "*Magnum P.I.*" por la cual sería conocido.



En la izquierda, el productor ejecutivo George Lucas (izquierda) y el director Steven Spielberg (derecha). En la derecha el actor Harrison Ford. Todos repiten los mismos roles durante toda la saga *Indiana Jones*.

Después de haber visto *The Empire Strikes Back* (El imperio contraataca, Irvin Kershner, 1980), Spielberg le comentó a Lucas que Harrison Ford era el *Indiana Jones* perfecto. A Lucas en un principio no le agrado la idea, pues decía que Ford ya era identificado como "*Han Solo*" y no quería sobre explotar su imagen. Spielberg insistió en que Ford era el actor ideal y que el hecho de que fuera "*Han Solo*" no le impedía desarrollar otros personajes, pues al final de cuentas, es a lo que se dedica un actor.³ Lucas terminó cediendo, y Spielberg reconoce la selección de Harrison Ford como el elemento más importante en la creación y éxito de *Indiana Jones*.

Más importante que el hecho de que dirigía la película, más importante que todos los escritores que participaron, más importante que casi la suma de todas sus partes, fue el hecho de que esta serie no hubiera sido tan exitosa como fue si no hubiera sido por Harrison Ford interpretando ese rol. Harrison se siente en casa interpretando a *Indiana Jones*.⁴

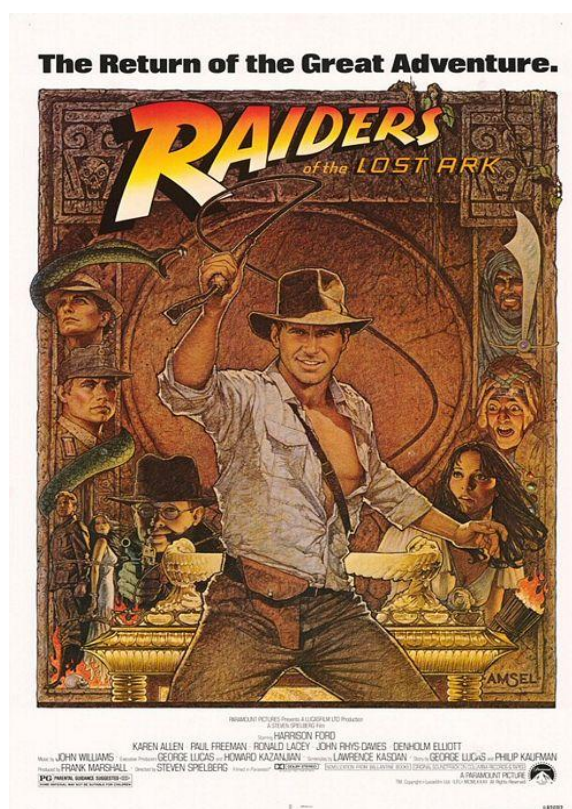
³ *Íbidem*.

⁴ Steven Spielberg citado en *Indiana Jones and the Kingdom of the Crystal Skull*, Electronic Press Kit (EPK), Production Notes, 82pp.

De esta forma se unió la visión cinematográfica de Steven Spielberg, la imaginación sin límites de George Lucas y la interpretación del eterno héroe de aventuras de Harrison Ford. El trato original acordaba realizar una serie de tres películas, de entre las cuales no se llevarían elementos de un episodio al siguiente, ninguna era continuación de la anterior.

Así, el 12 de Junio de 1981 se estrenó *Raiders of the Lost Ark* (Indiana Jones y los cazadores del Arca Perdida, 1981) que recaudó \$209,562,121 dólares en taquilla (sin tomar en cuenta los re estrenos en 1982 y 1983).⁵

La película fue nominada a siete Premios de la Academia: Mejor película, Mejor director, Mejor edición, Mejor fotografía, Mejor música, Mejor dirección de arte, Mejores efectos visuales y Mejor sonido, de los cuales ganó 4 (edición, dirección de arte, efectos visuales y sonido)⁶



Ubicada en 1936, *Raiders of the Lost Ark*, narra la historia de como Hitler está en búsqueda de la legendaria Arca de la Alianza, la cual contiene los diez mandamientos, y según la leyenda, sus poderes sobrenaturales pueden aplastar a ejércitos completos. El gobierno de Estados Unidos busca al *Dr. Indiana Jones*, un

⁵Box Office Mojo, s/t [en línea] <http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=raidersonthelostark.htm> [consulta: durante 2009]

⁶IMDB, s/t [en línea] <http://www.imdb.com/title/tt0082971/combined> [consulta: durante 2009]

profesor de arqueología de la universidad de Marshall, para que encuentre el Arca antes que los nazis.

La película presentaba grandes y emocionantes secuencias de acción, como el escape de un templo en Sudamérica para iniciar la película; o las peleas en El Cairo y las persecuciones entre *Indiana Jones* y el ejército nazi. Además de contar con varios momentos cómicos y una gran interacción entre las personalidades de los personajes.

George Lucas participó como productor ejecutivo, creador del personaje, y de la historia junto con Philip Kaufman.

FICHA TECNICA DEL FILME	
TÍTULO	Raiders of the Lost Ark
DIRECTOR	Steven Spielberg
AÑO	1981
COMPAÑÍA PRODUCTORA	Lucasfilm Ltd.
PRODUCTOR	Frank Marshall
PRODUCTOR EJECUTIVO	George Lucas, Howard G. Kazanjian
GUIÓN	Lawrence Kasdan
FOTOGRAFIA	Douglas Slocombe
EDICIÓN	Michael Kahn
MUSICA	John Williams
REPARTO	Harrison Ford, Karen Allen, Paul Freeman, Ronald Lacey, John Rhys-Davies, Denholm Elliott
DURACIÓN	115 min.

TABLA 8.⁷

Después del gran éxito de *Raiders of the Lost Ark*, Spielberg, Lucas y Ford estaban listos para la segunda aventura de *Indy*. *Indiana Jones and the Temple of Doom* (Indiana Jones y el templo de la perdición, 1984) formaba parte de la filosofía de Lucas, pues al igual que *The Empire Strikes Back*, esta segunda parte era más oscura que la anterior. Lucas quería que *Indy* siguiera esa tradición al sumergirlo en un mundo de oscuridad y sacrificios humanos enfrentando al culto *Kali*.

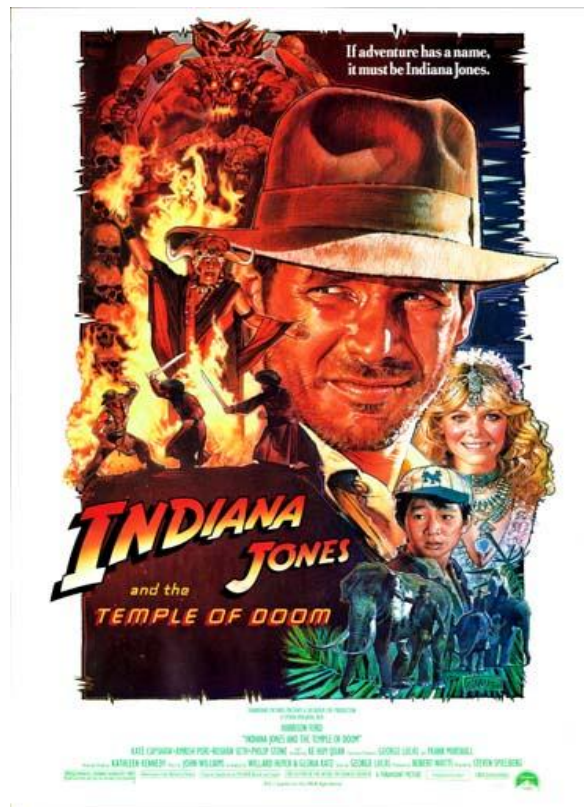
En *Star Wars* las cosas siempre empeoran antes de mejorar, pero las tres películas son una misma historia. Ese no es el caso en *Indy*. Al ser historias separadas, decidimos hacer algo más oscuro, que provocará más miedo.⁸

⁷ *Ibidem*.

⁸ George Lucas citado en "*The Temple of Doom: An Introduction*", Lucasfilm Ltd., 2008.

Yo no estaba de acuerdo, pero George Lucas insistió y me preocupaba que no fuera tan comercial, y no lo fue como a la primera y ni la tercera parte. Pero para George Lucas era algo importante que quería hacer.⁹

Indiana Jones and the Temple of Doom se estrenó el 23 Mayo 1984, y recaudó \$179,870,271 dólares.¹⁰ Esta nueva aventura de *Indiana Jones* ganó el Premio de la Academia por Mejores efectos visuales y fue nominada por Mejor música.¹¹



Tras escapar de un atentado en el avión en el que escapaban, *Indiana* y sus compañeros llegan a un pueblo de la India. El chamán de la aldea le pide a *Indiana* que recupere la piedra sagrada de *Sankara* y descubra el misterio de la desaparición de todos los niños de la aldea.

Los tres se dirigen al palacio de *Pankot* a entrevistarse con el maharajá. En su estancia en el palacio, *Indiana* y compañía descubren el subterráneo Templo de la Perdición, que está bajo el control del malvado *Mola Ram*, el sacerdote líder del culto de los *Thuggees*. Este culto protege tres piedras, las piedras *Sankara*, que según la leyenda pueden conceder poderes sobrenaturales a quien las posea.

⁹ Steven Spielberg citado en *Ibidem*.

¹⁰ Box Office Mojo, s/t [en línea]

<http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=indianajonesandthetempleofdoom.htm> [consulta: durante 2009]

¹¹ IMDB, s/t [en línea] <http://www.imdb.com/title/tt0087469/combined> [consulta: durante 2009]

Indiana Jones and the Temple of Doom presentó también emocionantes secuencias de acción (como la persecución estilo montaña rusa en los carros de la mina, que fue una idea original de la primera entrega de *Indiana Jones*, pero no hubo tiempo de realizarla. Así que sólo se trasladó de una película a la siguiente)¹², y gran sentido del humor en la interacción de los personajes. Sin embargo obtuvo muy malas críticas y no tuvo mucho éxito en taquilla. George Lucas participó como productor ejecutivo y creador de la historia.

FICHA TECNICA DEL FILME	
TITULO	Indiana Jones and the Temple of Doom
DIRECTOR	Steven Spielberg
AÑO	1984
COMPAÑÍA PRODUCTORA	Lucasfilm Ltd.
PRODUCTOR	Robert Watts
PRODUCTOR EJECUTIVO	George Lucas, Frank Marshall
GUIÓN	Willard Huyck, Gloria Katz
FOTOGRAFIA	Douglas Slocombe
EDICIÓN	Michael Kahn
MUSICA	John Williams
REPARTO	Harrison Ford, Kate Capshaw, Jonathan Ke Quan, Amrish Puri, Roshan Seth, Philip Stone
DURACIÓN	118 min.

TABLA 9.¹³

Para la tercera aventura de *Indiana Jones*, George Lucas tenía en mente que el famoso arqueólogo fuera en búsqueda del objeto antiguo más famoso del mundo: el Santo Grial.

Sin embargo, al director Steven Spielberg no le pareció un argumento muy emocionante, pensaba que era algo muy *cliché*. Lucas le añadió un toque sobrenatural a la historia, dándole el poder de otorgar vida eterna a aquel que bebiera del Santo Grial. Aun así, Spielberg no seguía tan convencido, por lo que él le añadió a la historia un elemento más:

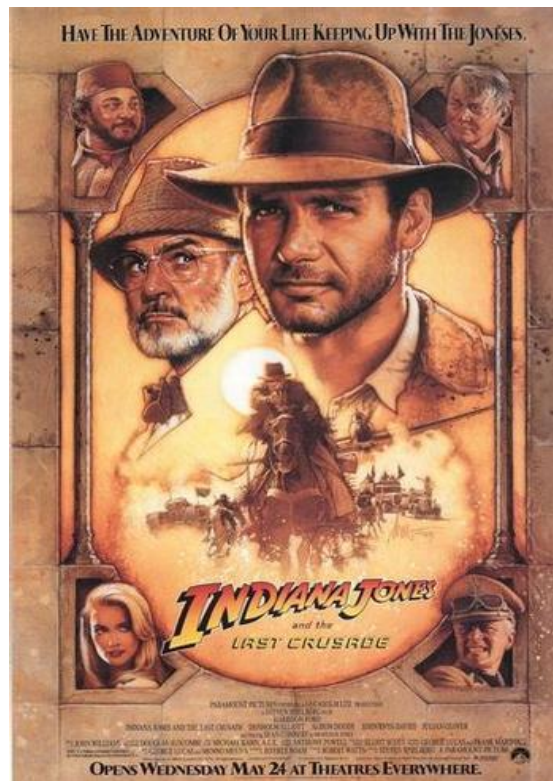
Lo que yo propuse a la historia, en lo que yo contribuí fue que el Santo Grial fuera una metáfora, que fuera un objeto que reuniera a *Indiana* con su padre. En esta historia, el padre de *Indiana* sería un experto en el Santo Grial.¹⁴

¹² “*The Temple of Doom: An Introduction*”, Lucasfilm Ltd., 2008.

¹³ IMDB, s/t [en línea] <http://www.imdb.com/title/tt0087469/combined> [consulta: durante 2009]

¹⁴ Steven Spielberg citado en “*The Last Crusade: An Introduction*”, Lucasfilm Ltd. 2008.

Steven Spielberg propuso a Sean Connery para que interpretara al padre de *Indiana*. A mí no me gustó mucho la idea, pues el público iba a pensar en *James Bond* al momento de ver a Sean Connery. Sin embargo, Spielberg me recordó que *Indiana* fue un personaje inspirado en parte por *James Bond*, así que acepté.¹⁵



Indiana Jones and the Last Crusade (Indiana Jones y la última cruzada), la tercera película de esta serie fue estrenada el 24 Mayo 1989, y recaudó \$197,171,806 dólares.¹⁶ La película recibió tres nominaciones al Óscar: Mejor edición de sonido, Mejor música y Mejor sonido, ganando la estatuilla por edición de sonido.¹⁷

En 1938, el multimillonario *Walter Donovan* contacta al arqueólogo *Indiana Jones* para que examine una misteriosa piedra. *Indiana* reconoce de inmediato la piedra, pues es una pista que marca donde está localizado el Santo Grial. Pero el hombre que descubrió la piedra, el *Dr. Henry Jones*, padre de *Indiana* y el más grande experto del Santo Grial en el mundo, ha desaparecido en Venecia.

En Venecia, *Indiana* se encuentra con la *Dra. Elsa Schneider*, colega de *Donovan*, para tratar de localizar a su padre. Ahí, son atacados por la *Hermandad de la Espada Cruciforme*, protectores del Santo Grial. Uno de los agentes de esta

¹⁵ George Lucas citado en *Ibidem*.

¹⁶ Box Office Mojo, s/t [en línea]

<http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=indianajonesandthelastcrusade.htm> [consulta: durante 2009]

¹⁷ IMDB, s/t [en línea] <http://www.imdb.com/title/tt0097576/combined> [consulta: durante 2009]

Hermanidad le confiesa a *Indiana* que su padre está capturado en el castillo Brunwald, en Austria.



Los actores Harrison Ford (izquierda), y Sean Connery (derecha), durante el rodaje de *Indiana Jones and the Last Crusade*.

Indiana va al rescate de su padre, y pronto descubre que el castillo es una base nazi y que *Elsa* es una doble agente que trabaja para ellos. *Indiana* y su padre logran escapar y comienzan una carrera contra los nazis para llegar primero a la ubicación del Santo Grial. George Lucas participó como productor ejecutivo y creador de la historia.

FICHA TECNICA DEL FILME	
TITULO	Indiana Jones and the Last Crusade
DIRECTOR	Steven Spielberg
AÑO	1989
COMPAÑÍA PRODUCTORA	Lucasfilm Ltd.
PRODUCTOR	Robert Watts
PRODUCTOR EJECUTIVO	George Lucas, Frank Marshall
GUIÓN	Jeffrey Boam
FOTOGRAFIA	Douglas Slocombe
EDICIÓN	Michael Kahn
MUSICA	John Williams
REPARTO	Harrison Ford, Sean Connery, Denholm Elliott, Alison Doody, John Rhys-Davies, Julian Glover, River Phoenix
DURACIÓN	127 min.

TABLA 10.¹⁸

¹⁸ *Ibidem.*

A pesar de que la tercera parte de *Indiana Jones* fue estrenada en 1989, Steven Spielberg y Harrison Ford seguían escuchando la misma pregunta cada vez que promocionaban su más reciente trabajo: ¿Cuándo se hará la próxima película de *Indiana Jones*?

Spielberg ya había terminado con *Indiana Jones*, pero Harrison Ford se acercó a George Lucas diciéndole que él estaba dispuesto a hacer una cuarta aventura del famoso arqueólogo, además de que la base de *fans* que esperaban esa película era muy grande.



En la imagen, de izquierda a derecha: el director Steven Spielberg, el actor Harrison Ford y el productor ejecutivo George Lucas durante el rodaje de *Indiana Jones and the Kingdom of the Crystal Skull*.

Después de ser convencido por Ford, George Lucas comenzó a convencer a Steven Spielberg de realizar la cuarta película de esta serie. Al final, la energía, entusiasmo y persistencia de Harrison Ford inspiraron al equipo para reunirse una vez más.¹⁹

Me dije tres son suficientes. Y entonces se me ocurrió una idea que pensé era brillante, y se la conté a Steven y Harrison, y les agradó también. Está vagamente en el reino de lo sobrenatural. También tenemos que aceptar el hecho que *Indiana Jones* ya es un hombre mayor. Pero ha sido un infierno lograr el guión. Steven está comprometido a filmarla.²⁰

A pesar de que las tres piezas principales, Lucas, Spielberg y Ford, estaban confirmadas para regresar a contar una nueva historia de *Indiana Jones*, el regreso de sir Sean Connery estuvo en debate tiempo antes de comenzar la producción. Al final, el actor decidió seguir retirado:

Al final, resultó lo mejor. En el principio, él sólo iba a aparecer un poco, y pienso que por la fuerza de Sean Connery, la gente hubiera querido que estuviera presente durante toda la historia, y la historia no funciona de esa manera. Y entonces pensé que hubiera sido decepcionante que su personaje dejara de aparecer a mitad de la película. Al tener a alguien más ocupando su rol, lo pierdes sin tener arrepentimientos, por decirlo de una forma, aun cuando teníamos a un gran actor para interpretar el papel... Así que al final, creo que resulto lo mejor. Sean se

¹⁹ "The Return of the Legend", Lucasfilm Ltd., 2008.

²⁰ George Lucas citado en "Q&A", TIME, 9 mayo 2005, pp. 65-66.

acababa de retirar y quería seguir retirado, y entiendo eso... Estuvo muy tentado, y platicamos por mucho tiempo. Pero al final dijo: "eh, estoy jugando golf".²¹

Lucas tenía la meta de crear una experiencia que transportara a las audiencias a una aventura totalmente nueva situada en un mundo familiar, conocido y amado por varios fans.

El estilo es el mismo, el humor es el mismo. Todo se siente como si fuera igual. Pero también hemos sido capaces de agregar cosas nuevas. Las relaciones que tenemos en el set y en la pantalla son más fuertes y mejores y más divertidas de como habían sido.²²



Juntos, Spielberg, Lucas y Ford acordaron que sólo harían una cuarta parte si la idea y la ejecución de la misma estaban a la altura de las primeras tres películas. El cuarto filme sobre *Indiana Jones* se estrenó 19 años después de *Indiana Jones and the Last Crusade*, por lo que el personaje envejece 19 años también y la historia se sitúa en 1957, en el contexto de la guerra fría y el Macartismo.

Indiana Jones and the Kingdom of the Crystal Skull (Indiana Jones y el Reino de la clavera de cristal, 2008), fue una producción que se llevó a cabo con mucha

²¹ George Lucas citado en Steve Sonsky, "George Lucas hails Mavericks filmmakers, teases Indy 4, Episode II: Star Wars strikes back – on TV", TV Guide, 18 y 20 Septiembre 2007.

²² George Lucas citado en *Indiana Jones and the Kingdom of the Crystal Skull*, Electronic Press Kit (EPK), Production Notes, 82pp.

seguridad, manteniendo la historia en secreto y creando una gran expectación mundial. *Indiana Jones and the Kingdom of the Crystal Skull* se estrenó el 22 de Mayo de 2008, y recaudó en taquilla \$317,101,119 dólares.²³

La aventura comienza en 1957, cuando *Indiana Jones* escapa de una base militar a donde lo habían llevado unos agentes rusos. A su regreso a la universidad de Marshall recibe las malas noticias de que ha sido despedido de la universidad, pues el gobierno califica de sospechosas sus actividades. *Indiana* es contactado justo antes de salir de la ciudad por el joven y rebelde *Mutt*, quien le pide ayuda para encontrar a un viejo amigo de *Indiana*, y a la vez, la oportunidad de encontrar la legendaria calavera de cristal de *Akator*.

Los agentes rusos, encabezados por *Irina Spalko*, también están en búsqueda de la calavera de cristal, pues creen que puede ayudar a los soviéticos a dominar el mundo si logran descifrar sus secretos.

George Lucas nuevamente participó como productor ejecutivo y creador de la historia.

FICHA TECNICA DEL FILME	
TITULO	Indiana Jones and the Kingdom of the Crystal Skull
DIRECTOR	Steven Spielberg
AÑO	2008
COMPAÑÍA PRODUCTORA	Lucasfilm Ltd.
PRODUCTOR	Frank Marshall
PRODUCTOR EJECUTIVO	George Lucas, Kathleen Kennedy
GUIÓN	David Koepp
FOTOGRAFIA	Janusz Kaminski
EDICIÓN	Michael Kahn
MUSICA	John Williams
REPARTO	Harrison Ford, Cate Blanchett, Karen Allen, Shia LaBeouf, Ray Winstone, John Hurt, Jim Broadbent, Igor Jijikine
DURACIÓN	122 min.

TABLA 11.²⁴

Steven Spielberg es una triple ganador del Premio de la Academia, con Mejor director y Mejor película con *The Schindler's List* (La lista de Schindler, 1993), y Mejor director por *Saving Private Ryan* (Rescatando al soldado Ryan, 1998).

²³ Box Office Mojo, s/t [en línea] <http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=indianajones4.htm> [consulta: durante 2009]

²⁴ IMDB, s/t [en línea] <http://www.imdb.com/title/tt0367882/combined> [consulta: durante 2009]

También ha recibido nominaciones como Mejor director por *Munich* (Múnich, 2005), *E.T.: The Extra-Terrestrial* (E.T. El extraterrestre, 1982), *Raiders of the Lost Ark* (1981) y *Close Encounters of the Third Kind* (Encuentros cercanos del tercer tipo, 1977).

Nacido en Cincinnati, Ohio en 1946, Spielberg creció en Haddonfield, New Jersey y Scottsdale, Arizona. Inició haciendo filmes amateurs en su adolescencia y más tarde estudio cine en la Universidad Estatal de California en Long Beach. En 1962, su corto *Amblin* fue mostrado en el Festival de Cine de Atlanta, lo que le valió un contrato con Universal, haciéndolo el director más joven en firmar un contrato con uno de los grandes estudios de Hollywood.

En 1984 Spielberg formó su propia compañía productora, *Amblin Entertainment*, y ha sido productor o productor ejecutivo en más de una docena de películas. En 1994, Spielberg se asoció con Jeffrey Katzenberg y David Geffen para formar el nuevo estudio *DreamWorks SKG*.²⁵



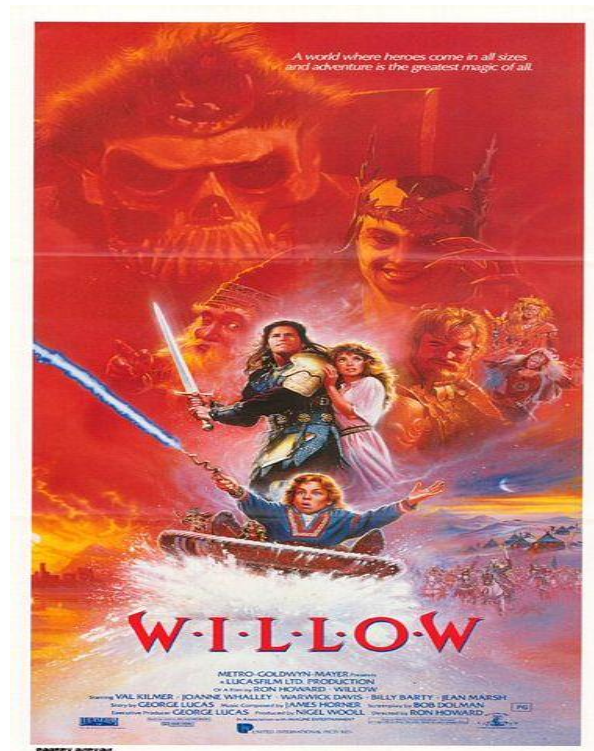
De izquierda a derecha: el director Steven Spielberg, el productor ejecutivo George Lucas, y el actor Harrison Ford durante la presentación de la película *Indiana Jones and the Kingdom of the Crystal Skull* en el Festival de Cannes.

²⁵ *Indiana Jones and the Kingdom of the Crystal Skull*, Electronic Press Kit (EPK), Production Notes, 82pp.

5.2 WILLOW Y TUCKER.

Lucas ha servido como productor ejecutivo en una gran variedad de filmes, tales como *Willow*, basada en su historia original y dirigida por Ron Howard; y *Tucker: The Man and his Dream*, dirigida por su amigo Francis Ford Coppola. Cada una recibió tres nominaciones a los premios de la Academia.

5.2.1 WILLOW.



Una colaboración de George Lucas y Ron Howard, *Willow* (1988), es la odisea de héroes inverosímiles, villanos dementes y almas inocentes. Un bebé que, según la profecía, dará fin al reino de la malvada *Reina Bavmorda*, es descubierto por *Willow*, un ordinario granjero de buen corazón cuyo destino es alterado para siempre. En su intento por regresar al bebé con su gente, *Willow* hace amistad con un maestro espadachín y se ve envuelto en una batalla por salvar el reino entero.

“Quería un director que tuviera sentido del humor, alguien que fuera bueno con el lado humano de la historia.”²⁶

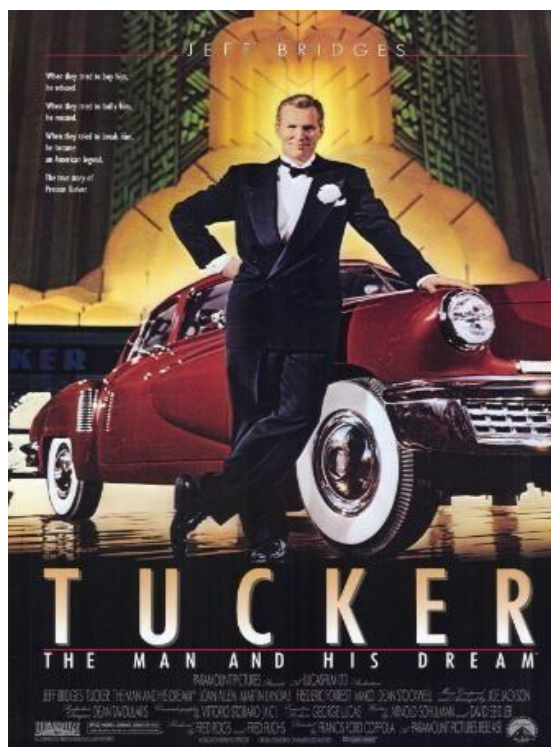
²⁶ George Lucas citado en Lucasfilm, s/t [en línea] <http://www.lucasfilm.com/films/willow/> [consulta: durante 2008]

El estreno de *Willow* fue el 20 de Mayo de 1988 y recaudó \$57,269,863 dólares en taquilla doméstica.²⁷ *Willow* recibió nominaciones a los premios de la Academia por Mejores efectos de sonido y Mejores efectos visuales. George Lucas participó como productor ejecutivo y creador de la historia.²⁸

FICHA TECNICA DEL FILME	
TITULO	Willow
DIRECTOR	Ron Howard
AÑO	1988
COMPAÑÍA PRODUCTORA	Lucasfilm Ltd.
PRODUCTOR	Nigel Wood
PRODUCTOR EJECUTIVO	George Lucas
GUIÓN	Bob Dolman
FOTOGRAFIA	Adrian Biddle
EDICIÓN	Daniel P. Hanley, Mike Hill, Richard Hiscott
MUSICA	James Horner
REPARTO	Val Kilmer, Warwick Davis, Jean Marsh, Joanne Whalley, Patricia Hayes
DURACIÓN	126 min.

TABLA 12.²⁹

5.2.2 TUCKER: THE MAN AND HIS DREAM.



²⁷ Box Office Mojo, s/t [en línea] <http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=willow.htm> [consulta: durante 2008]

²⁸ IMDB, s/t [en línea] <http://www.imdb.com/title/tt0096446/combined> [consulta: durante 2008]

²⁹ *Ibidem.*

Situada en el optimismo que se vivía en los Estados Unidos posterior a la Segunda Guerra Mundial, los cineastas Francis Ford Coppola y George Lucas rinden homenaje a Preston Tucker cómo el máximo creyente del sueño americano. Esta historia verídica retrata el espíritu de un ingeniero, un visionario, y un entusiasta hombre del entretenimiento en la persecución de su sueño: "Crear el auto del mañana, hoy". En contra de todas las probabilidades, él se las arregla para construir una flota de cincuenta *Tuckers*, sólo para que su empresa fuera forzada a cerrar por las tres grandes compañías automovilísticas de Detroit. "Siempre pensamos sobre esta historia como si fuera la historia de *American Zoetrope*, y yo siempre pensé en Tucker como si fuera Francis."³⁰

Tucker: the man and his dream (Tucker, el hombre y su sueño, 1988), recibió tres nominaciones a los premios de la Academia por Mejor actor de reparto (Martin Landau), Mejor dirección de arte y Mejor diseño de vestuario. George Lucas participó como productor ejecutivo.³¹

Fue estrenada el 12 de Agosto de 1988 y recaudo \$19,652,638 dólares en taquilla local.³²

FICHA TECNICA DEL FILME	
TITULO	Tucker: The Man and his Dream
DIRECTOR	Francis Ford Coppola
AÑO	1988
COMPAÑÍA PRODUCTORA	Lucasfilm Ltd.
PRODUCTOR	Fred Fuchs, Fred Roos
PRODUCTOR EJECUTIVO	George Lucas
GUIÓN	Arnold Schulman, David Seidler
FOTOGRAFIA	Vittorio Storaro
EDICIÓN	Priscilla Nedd-Friendly
MUSICA	Joe Jackson
REPARTO	Jeff Bridges, Joan Allen, Martin Landau, Dean Stockwell
DURACIÓN	110min.

TABLA 13.³³

³⁰ George Lucas citado en Lucasfilm, s/t [en línea] <http://www.lucasfilm.com/films/tucker/> [consulta: durante 2008]

³¹ IMDB, s/t [en línea] <http://www.imdb.com/title/tt0096316/> [consulta: durante 2008]

³² Box Office Mojo, s/t [en línea] <http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=tuckerthemanandhisdream.htm> [consulta: durante 2008]

³³ IMDB, s/t [en línea] <http://www.imdb.com/title/tt0096316/> [consulta: durante 2008]

5.3 PRODUCCIONES EN TELEVISIÓN.

George Lucas siempre ha visto a la televisión como un espacio potencial para expandir el contenido de sus franquicias *Star Wars* e *Indiana Jones*.

Luego del éxito de *Star Wars* en 1977, las audiencias querían más historias de esa galaxia muy lejana y sus increíbles personajes. Las televisoras y anunciantes sabían de esto y querían aprovechar el éxito de la película.

En 1978, la CBS transmitió *The Star Wars Holiday Special*, dirigido por David Acoma y Steve Bindery. Lo más relevante de este especial fue la aparición en una secuencia animada por primera vez en el universo *Star Wars* del popular personaje *Boba Fett*. El especial no fue bien recibido por la crítica ni el público, y comenzó lo que parecería ser una maldición para las producciones de televisión con contenido de *Star Wars*.³⁴

En 1984, la ABC estrenó la película hecha para la televisión *The Ewok Adventure* (también conocida como *Caravan of Courage: An Ewok Adventure* y *Ewoks: Caravana del valor* en su título en español), y fue dirigido por John Korty. A esta le siguió el estreno en 1985 también por ABC de *Ewoks: The battle for Endor* (Batalla por Endor). Ambas películas repitieron la suerte del especial de 1978.³⁵

La ABC también comenzó a transmitir la serie animada *Droids*, protagonizada por *R2-D2* y *C-3PO* en 1985. La serie constó de una temporada de 13 episodios y participaba Anthony Daniels como la voz de su personaje en las películas *C-3PO*. La serie narra las aventuras de *R2-D2* y *C-3PO* mientras cambiaban constantemente de dueño antes de los sucesos de *Star Wars*.³⁶

Durante 1985 y 1987, también por la ABC, se transmitió la serie animada *Ewoks*, que constó de dos temporadas y 26 episodios. La caricatura mostraba las aventuras de los *Ewoks* más populares de *The Return of the Jedi: Wicket, Kneesaa, Latara, Teebo* y *Paploo*.³⁷

³⁴ IMDB, s/t [en línea] <http://www.imdb.com/title/tt0193524/combined> [consulta: durante 2009]

³⁵ IMDB, s/t [en línea] <http://www.imdb.com/title/tt0087225/combined>; IMDB, s/t [en línea] <http://www.imdb.com/title/tt0089110/combined> [consulta: durante 2009]

³⁶ IMDB, s/t [en línea] <http://www.imdb.com/title/tt0088510/combined> [consulta: durante 2009]; José Luis Zarate, "Guerras muy animadas", 24 por Segundo Magazine, Año 2, Núm. 18, Abril-Mayo 2005, pp. 57-59.

³⁷ *Ibidem*.

Ambas series animadas fueron de poco éxito, y por lo tanto de una vida muy breve en televisión. Lucas no volvió a producir contenido de sus películas durante el resto de los ochenta. Fue hasta comienzo de los noventa que regresó a la televisión, esta ocasión con su otra franquicia exitosa: *Indiana Jones*.

La pasión de George Lucas tanto por la historia como por la educación de los jóvenes lo llevó a la creación de *The Young Indiana Jones Chronicles* (Las aventuras del joven Indiana Jones), y su rica combinación de emocionantes episodios y documentales. Durante su transmisión original por televisión en los noventa, la serie fue aclamada por la crítica y ganó 12 premios *Emmy* además de otras 26 nominaciones.

Lo que tenemos son veintidós filmes, hechos en un horario de televisión, y eso es lo que nos propusimos hacer. Los filmes son muy atractivos, con grandes secuencias de acción y todos son un periodo.³⁸

El inicio de este nuevo proyecto le dio a George Lucas el vehículo para traer de nuevo a la vida algunas de las personalidades más influyentes de esa época, incluyendo a Ernest Hemingway, Ho Chi Minh y Eliot Ness.

El piloto debutó en *ABC* en Marzo de 1992 y continuó como una serie semanal. La serie consta de dos temporadas, la primera transmitida durante 1992 y constó de 6 capítulos. La segunda temporada fue transmitida en 1993 y tuvo 22 episodios.

Subsecuentemente se retransmitieron por *USA Family Channel*, y en 1999 se pusieron disponibles en video bajo el nuevo nombre de *The Complete Adventures of Young Indiana Jones* (Las aventuras completas del joven Indiana Jones).

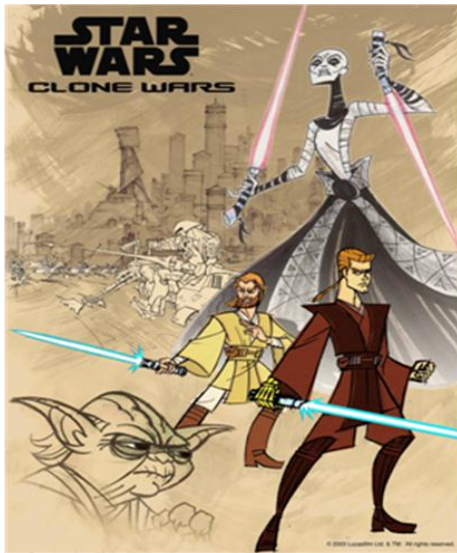
Ya con la trilogía de precuelas en curso, el canal de televisión *Cartoon Network* le propone a George Lucas producir una serie animada basada en *Star Wars*. Lucas acepta, con la condición de que los episodios no podían durar más de 3 minutos. Para llevar a cabo esta difícil tarea, *Cartoon Network* le dio el proyecto a uno de sus mejores productores y directores, Genndy Tartakovsky, responsable de los éxitos del canal *Dexter's Laboratory*, *The Powerpuff Girls* y *Samurai Jack*.

La micro serie *Star Wars Clone Wars* fue transmitida entre 2003 y 2005 y consta de tres temporadas, las dos primeras de 10 capítulos de 3 minutos cada una y la tercera de 5 capítulos de 12 minutos. La serie animada narra los hechos ocurridos

³⁸ George Lucas citado en Lucasfilm, s/t [en línea] <http://www.lucasfilm.com/films/indy/young.html> [consulta: durante 2009]

en la llamada *Clone Wars* o Guerra de los Clones entre *Episode II: Attack of the Clones* y *Episode III Revenge of the Sith*, y sirve para introducir villanos nuevos a la saga, como *Asajj Ventress*, *Durge* y el *General Grievous*, así como expandir el rol de personajes pequeños más allá de lo mostrado en las películas.

Esta serie animada fue la primera producción para televisión con contenido *Star Wars* que obtuvo éxito tras los fracasos anteriores. La micro serie animada fue un éxito de audiencia, de mercadeo con sus propia línea de juguetes y *comics*, y de crítica: ganó el premio *Emmy* de Mejor programa animado en 2004 y 2005.³⁹. Además de servir de puente entre los Episodios II y III, presenta los hechos que ocurren justo antes del comienzo de *Episode III Revenge of the Sith*.



En la izquierda el arte de la micro serie *Star Wars Clone Wars* que fue transmitida en *Cartoon Network* entre 2003 y 2005. A la derecha, el arte de la película *Star Wars: The Clone Wars* que fue estrenada en 2008.

Ya con la saga fílmica terminada, George Lucas regresa a la televisión con *Clone Wars* y con su nueva tecnología y estilo de animación. Para promocionar su nueva serie de animación *Lucasfilm* lanzó en cines *Star Wars: The Clone Wars* el 15 de Agosto de 2008, a lo que le siguió el lanzamiento en televisión de la serie.

Bueno, es básicamente como *Star Wars*, toma lugar entre Episodio II y Episodio III, pero es el mismo tipo de acción. Desafortunadamente, no cae en el reino de lo que la animación es tradicionalmente, no es adulto, ni dirigido a niños. Es como *Star Wars*. Hay muchas escenas de batallas, y es obviamente la *Guerra de los Clones*, así que es una historia de guerra. Es una serie de televisión animada clasificada *PG-13*, que es algo que nunca se había hecho antes y obviamente no encaja en ninguno de los espacios de televisión convencionales en las que estos

³⁹ IMDB, s/t [en línea] <http://www.imdb.com/title/tt0361243/combined> [consulta: durante 2009]; José Luis Zarate "Guerras muy animadas", 24 por Segundo Magazine, Año 2, Núm. 18, Abril-Mayo 2005, pp. 57-59.

programas encajan. Es muy diferente, y es muy interesante. Tiene un aspecto muy sofisticado. Se parece mucho a las películas. Vamos a hacer cien episodios.⁴⁰

Actualmente se transmite por *Cartoon Network* la serie animada de *Clone Wars*. Pero Lucas también está a punto de estrenar una serie de acción en vivo basada en el universo *Star Wars*.

Estoy trabajando en ello. Vamos a empezar a escribirlo en un mes, comenzar a escribir los guiones.

A diferencia con *Clone Wars* que tiene a todos los personajes – *Yoda*, *Anakin*, *Obi-Wan*, el Emperador – que básicamente es la película, la serie de acción en vivo no es la película. Es el universo *Star Wars* y sigue las historias de personajes menores de la saga. La historia está ubicada entre Episodio III y Episodio IV, cuando el Imperio ha tomado control. Es como Episodio IV en el que se escucha del Emperador y *Darth Vader* – la gente habla de ellos -, pero uno nunca los ve porque la historia no ocurre donde están ellos. Hay *Stormtroopers*, pero no hay *Jedi*. Es diferente, pero creo que es muy emocionante porque puedo explorar una parte de ese universo que no había podido explorar antes. Una vez que tienes una Saga, tiene varios requerimientos porque es acerca de una sola cosa – en este caso *Darth Vader* – y es su historia desde que tiene diez años hasta que muere. No te puedes salir del camino porque esa es la historia. Pero ahora, puedo dar una vuelta a la izquierda y ver que está sucediendo ahí.

La vamos a hacer de la misma manera que estamos haciendo la serie animada, que es que usualmente escribimos todo un año, y después empezamos a grabarlo, y entonces grabamos todo el año y cuando tenemos algo para mostrar, vemos donde podemos ponerlo. Vamos a hacer cien episodios también. Debería de ser más fácil de colocar que la serie animada porque es acción en vivo.

Vamos a hacer la serie antes de tener un acuerdo, así que comenzaremos a hacerlo teniendo fe en que lo vamos a vender. Lo estamos produciendo nosotros, así que lo podemos financiar, no necesitamos tener un acuerdo de ningún tipo. Simplemente vamos a venderlo. *Lucasfilm* está básicamente actuando como la compañía productora.

Estoy muy emocionado al respecto. No puedo esperar – estoy muy emocionado con la serie animada porque es, pienso, un impulso hacia una nueva dirección de la animación en 3D. Y después la serie de acción en vivo va a ser un verdadero alarido de hacer porque conceptualmente, es mucho más interesante que nada que haya hecho antes.⁴¹

⁴⁰ George Lucas citado en Steve Sonsky, “George Lucas hails Mavericks filmmakers, teases *Indy 4*, *Episode II: Star Wars strikes back – on TV*”, TV Guide, 18 y 20 Septiembre 2007.

⁴¹ George Lucas citado *Ibidem*.

CAPITULO 6: LAS PRECUELAS.

Las compañías creadas por George Lucas, como *ILM* y *Skywalker Sound*, se habían convertido en empresas líderes de la industria cinematográfica desde el estreno de *Star Wars* en 1977. Estas compañías habían desarrollado algunos de los efectos visuales y sonoros más impresionantes y revolucionarios en la historia del cine.

Algunos de los logros más significativos y conocidos son el desarrollo de la primera criatura digital en *Young Sherlock Holmes* (El joven Sherlock Holmes y la pirámide del miedo, Barry Levinson, 1985), el efecto *morphing* que apareció en la cinta *Willow* (Willow, Ron Howard, 1988), la criatura de agua de la película *The Abyss* (El secreto del abismo, James Cameron, 1989), el *cyborg* de mercurio líquido de *Terminator 2: Judgment Day* (Terminator 2, James Cameron, 1991), y los increíbles y realistas dinosaurios de *Jurassic Park* (Parque Jurásico, Steven Spielberg, 1993), y al actor Tom Hanks estrechando manos y platicando con varios ex presidentes de los Estados Unidos, incluyendo John F. Kennedy, en *Forrest Gump* (Forrest Gump, Robert Zemeckis, 1994)



Algunos de los efectos visuales más memorables y revolucionarios desarrollados por *ILM*. Arriba a la izquierda el primer personaje digital en la película *Young Sherlock Holmes*; a la derecha la criatura de agua de la película *The Abyss*. Abajo a la izquierda el *cyborg* de mercurio T-1000 de la película *Terminator 2: Judgment Day*; y en la derecha un Tiranosaurio Rex de la película *Jurassic Park*.

Fue el trabajo de *ILM* con Steven Spielberg en *Jurassic Park*, que convenció a Lucas que mundos complejos podían llevarse a la pantalla.

Jurassic Park demostró que podías crear imágenes que fueran realistas usando una computadora, podías insertarla en una película sutilmente. Ofrecía manipulación infinita de la imagen, lo opuesto a antes, cuando fotografiabas algo y estabas atorado con esa imagen. Y es infinitamente más barato.¹

Todos estos adelantos le demostraron a George Lucas que la tecnología digital estaba por fin a la altura de lo que él esperaba, y en 1997 lo hicieron regresar a trabajar con la trilogía original de *Star Wars*. Añadiendo nuevas tomas digitales y mejorando las tomas originales también de manera digital, George Lucas re estrenó la versión remasterizada de los episodios IV, V y VI bajo el nombre de *Star Wars Trilogy: Special Edition*.

La remasterización de la trilogía original en realidad funcionó como un ensayo que convenció a Lucas de retomar su saga galáctica y dedicarse a la producción de los episodios I, II y III, los cuales ya había comenzado a escribir desde 1994.

La versión original de *Star Wars* se diseñó para ser IV, V y VI, se empezaba viendo por el medio. Lo que me interesó más de ir al principio fue que puedo abordar cómo se creó el Imperio, cómo una sociedad pasa de ser democrática a ser dictatorial, y al mismo tiempo, contrastar eso con una historia personal sobre cómo alguien bueno se convierte en malo.²

A pesar de ser versiones totalmente nuevas del universo de *Star Wars* y de ser producidas con una tecnología superior a la que fue utilizada durante la trilogía original, los nuevos episodios iban a retomar el estilo clásico de la trilogía original de una manera fiel.

Todo se hizo al estilo de las series de la matinee de los sábados de los años treinta, que generalmente tenían doce episodios. Todo se hizo con ese estilo, desde la actuación al diseño de apertura, incluso los elementos de la historia están basados en un estilo específico muy típico de los años treinta.

Tenemos un diseño estilístico bastante riguroso, para que todas las películas sean exactamente iguales. Las películas están diseñadas fundamentalmente como películas mudas y el diálogo, los efectos y todo lo demás son simplemente parte de la composición musical para relatar la historia visualmente en lugar de usar diálogos densos.

Las películas están compuestas siguiendo una línea musical que acompaña a los distintos temas que se desarrollan en las películas y los temas se repiten usando una orquestación diferente. Cuento la historia de una manera, luego la cambio y tengo la misma historia o el mismo diálogo con otros personajes en otras situaciones, así que el tema se repite constantemente.³

Otra cosa que queda muy clara con la inclusión de los episodios I, II y III, es que la saga en su totalidad relata la vida de *Anakin Skywalker*, y no una historia del bien

¹ George Lucas citado en Richard Corliss, “*Dark Side Rising*”, TIME, 9 Mayo 2005. pp. 56 – 61.

² George Lucas citado en DVD Episode I The Phantom Menace (1999). Comentarios de George Lucas.

³ George Lucas citado en *Ibidem*.

contra el mal en un ambiente espacial. Se enfoca en la vida de *Anakin*, y como sus acciones tienen un impacto dentro de todo el contexto del conflicto galáctico: primero entre la República y los Separatistas, y después entre el Imperio y la Alianza Rebelde.

Uno de los elementos claves es la presentación de *Anakin* y el desarrollo de su personaje implicaba que fuera muy sincera, muy honesta, una persona bondadosa, justo lo opuesto de lo que vemos con *Darth Vader*. Porque la historia en un plano más amplio es: ¿cómo puede un niño tan dulce convertirse en alguien tan malvado como *Darth Vader*? No quería lo obvio: que era un chico malo desde el comienzo.⁴



El director George Lucas (izquierda), *R2-D2* (centro), y el actor Jake Lloyd (derecha), durante el rodaje de la película *Episode I The Phantom Menace*.

En su totalidad, la trilogía de precuelas tiene un impacto en el cine, al ser al igual que la trilogía original revolucionaria. *Episode I The Phantom Menace* (Episodio I – La amenaza fantasma, 1999) fue la primera película en la historia que tenía tomas de personajes creados digitalmente interactuando con actores reales, e incluso, tomas en las que los actores en escena eran totalmente digitales. *Episode II Attack of the Clones* (Episodio II – El ataque de los clones) fue el primer filme en ser fotografiado de manera digital en su totalidad. Y en *Episode III Revenge of the Sith* (Episodio III – La venganza de los Sith, 2005) todos los escenarios fueron creados digitalmente.

Como productor o como supervisor de efectos, nos planteamos: ¿cómo aprovechar al máximo el dinero que tenemos para crear el contexto más grande de algo cuya

⁴ George Lucas citado en *Ibidem*.

construcción no podríamos costear ni en un millón de años? Y realmente creo que allí está el futuro de esta forma de hacer cine para filmes de gran escala como este.

Uno pasa mucho tiempo en este vacío, que es fascinante poder sentarse en una sala y ver este otro aspecto del proceso cinematográfico. Simplemente maravillarse ante estas imágenes extraordinarias que partieron de tan sólo una pantalla azul.⁵

Al final, George Lucas por fin terminó su gran aventura espacial. Todo el tiempo que invirtió en escribir el guión original y su auto promesa de filmar todo lo que había escrito la había cumplido. Terminó *Star Wars* por el amor que le tiene a la historia. Ahora con su saga completa y satisfecho con su trabajo, Lucas puede dedicarse a algo más.

Esto empezó como una película simple que me llevaría unos dos años, y luego pasaría a otros proyectos. Me llevó veinte años y fue un verdadero desafío. Terminó definiendo mi vida, que no está donde yo suponía que iba a estar, pero estoy muy feliz de haber realizado esta travesía y haber enfrentado los desafíos que el filme me planteó, y estoy contento con el resultado, estoy contento con todos los episodios, estoy contento con toda la historia. Y me alivia mucho haber llegado al final, a la meta, y que el mundo aún este ahí para verla.⁶



De izquierda a derecha: el actor Hayden Christensen, el productor Rick McCallum, el director George Lucas, la actriz Natalie Portman y el actor Ewan McGregor durante el primer día de filmación de *Episode III Revenge of the Sith*.

⁵ Rick McCallum citado en DVD Episode I The Phantom Menace (1999). Comentarios de Rick McCallum

⁶ George Lucas citado en DVD Episode III Revenge of the Sith (2005). Comentarios de George Lucas.

6.1 EPISODE I: THE PHANTOM MENACE.



Fue noticia mundial cuando se anunció que se llevarían a la pantalla los primeros tres capítulos de la saga de *Star Wars*. Los avances en la creación digital de imágenes impulsaron y entusiasmaron a George Lucas a filmar el inicio de su historia galáctica.

Episode I The Phantom Menace se estrenó el 19 de mayo de 1999, y obtuvo una recaudación de \$431,088,301 dólares y fue la película más taquillera de ese año.⁷

Episode I The Phantom Menace obtuvo tres nominaciones a los Premios de la Academia: Mejores efectos de sonido, Mejores efectos visuales y Mejor sonido.⁸

6.1.1 SINOPSIS Y FICHA TÉCNICA.

Episode I: The Phantom Menace.

La inminente invasión de la Federación de Comercio al planeta *Naboo*, obligan al maestro *Jedi Qui-Gon Jinn* y su aprendiz *Obi-Wan Kenobi* a escapar con la *Reina Amidala* y refugiarse en el planeta *Tatooine*. Ahí descubren al esclavo *Anakin Skywalker*, quien es muy sensible de la Fuerza y, después de ganar su libertad,

⁷ Box Office Mojo, s/t [en línea] <http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=starwars.htm> [consulta: durante 2005]

⁸ IMDB, s/t [en línea] <http://www.imdb.com/title/tt0120915/combined> [consulta: durante 2005]

comienza su entrenamiento como *Jedi*. Al no obtener apoyo del Senado Galáctico, la *Reina Amidala* y los caballeros *Jedi* regresan a *Naboo* a enfrentarse al ejército de la Federación de Comercio, en una batalla que comenzará un conflicto en la galaxia, justo como los *Sith* lo tenían planeado.

FICHA TECNICA DEL FILME	
TÍTULO	Star Wars: Episode I: The Phantom Menace
DIRECTOR	George Lucas
AÑO	1999
COMPAÑÍA PRODUCTORA	Lucasfilm Ltd.
PRODUCTOR	Rick McCallum
PRODUCTOR EJECUTIVO	George Lucas
GUIÓN	George Lucas
FOTOGRAFIA	David Tattersall
EDICIÓN	Ben Burt, Paul Martin Smith
MUSICA	John Williams
REPARTO	Liam Neeson, Ewan McGregor, Natalie Portman, Jake Lloyd, Pernilla August, Frank Oz, Ian McDiarmid, Ray Park, Ahmed Best, Anthony Daniels, Kenny Baker
DURACIÓN	133 min.

TABLA 14.⁹

6.1.2 ANÁLISIS DE EPISODE I: THE PHANTOM MENACE.

George Lucas retoma *Star Wars* con gran cuidado y atención a seguir el estilo de las cintas originales. Muchas veces retoma situaciones o aspectos de la trilogía original y los aplica de nuevo para reforzar ese sentimiento de familiaridad con la historia en general. De esta forma, al igual que en *Star Wars*, donde la historia es contada desde el punto de vista de los *droids*; en *Episode I The Phantom Menace* la trama se ve desde la perspectiva de los *Jedi*:

Esta película se relata desde el punto de vista de los *Jedi*, pero la historia es esencialmente de la reina *Amidala* y sus penurias por el bloqueo a su planeta. En *Star Wars* la historia se ve desde el punto de vista de los *droids*, en esta se relata a través de los ojos de los *Jedi*.¹⁰

Una de las innovaciones más importantes en esta película, fue la inclusión de actores digitales que aparecen en varias tomas, e incluso interactuando con actores reales. Para *Episode I The Phantom Menace*, se introduce el personaje *Jar Jar Binks*, un *gungan* que acompaña a los dos *Jedi* principales. El tiempo en pantalla e interacción con los actores de *Jar Jar Binks* es muy significativo (y en mi opinión

⁹ *Ibidem*.

¹⁰ George Lucas citado en DVD Episode I The Phantom Menace (1999). Comentarios de George Lucas.

exageradamente innecesario), por lo que hacerlo creíble para la audiencia fue una de las tareas principales de la producción.

Logramos tomar un personaje digital y hacerlo foto realista y hacer que interactuara con los actores en vivo de una manera que fuera creíble.¹¹



Escena de la película *Episode I The Phantom Menace*. Los actores Ewan McGregor (izquierda), y Liam Neeson (derecha), interactúan con el personaje digital *Jar Jar Binks* (centro).

Al respecto, Rob Coleman, director de animación de la cinta comenta:

Con gráficos por computadora tiene que tener todo el peso y la verosimilitud de un objeto real que se mueve en un espacio tridimensional porque estamos viendo a Liam Neeson y Ewan McGregor y podemos comparar al instante el físico de *Jar Jar* con el físico de los actores. Para cada toma de *Jar Jar*, usamos a Ahmed Bet en el set, que representaba la escena y nos permitía así una referencia a nosotros y a los actores para la sincronización en cuanto a dónde mirar y cuándo hablar.¹²

Dennis Muren, supervisor de efectos especiales, y quien también participó en la trilogía original opina lo siguiente sobre la creación de *Jar Jar*:

Las tomas con *Jar Jar* parado ahí fueron particularmente difíciles. El hecho de combinarlo con el fondo, los efectos de las hojas sobre su cabeza para notar el sol y también las sombras sobre él.¹³

Pero no sólo se crearon personajes digitales para *Episode I The Phantom Menace*, también la mayoría de los escenarios se crearon digitalmente. Una de las limitaciones que George Lucas tuvo mientras filmaba la trilogía original a finales de los años setenta, fue no poder mostrar planetas ni ambientes exóticos como *Naboo* y *Courscant*, pues de haberlo intentado hubiera sido muy caro y los resultados no hubieran sido satisfactorios. Por ello explotó todos los ambientes naturales posibles.

¹¹ George Lucas citado en *Ibidem*.

¹² Rob Coleman citado en DVD *Episode I The Phantom Menace* (1999). Comentarios de Rob Coleman.

¹³ Dennis Muren citado en DVD *Episode I The Phantom Menace* (1999). Comentarios de Dennis Muren.

La tecnología digital ahora le permitía crear esos mundos y ambientes exóticos, como los palacios de *Naboo*, la ciudad submarina de los *gungans* y el planeta ciudad *Courscant*. Con esta nueva tecnología a su alcance, sólo la imaginación era el límite de Lucas:

Fue un reto al principio hacer películas donde por lo menos la mitad de los ambientes se crearían digitalmente en una computadora y que no había nada real ahí. Muchas secuencias son axiales. Tienen que ser convincentes para intercalarlas con secuencias que se filmaron en ambientes reales, y luego hay que pasar a un mundo totalmente digital.¹⁴

Lucas también aprovecha *Episode I The Phantom Menace* para explicar con más detalle cómo es que realmente funciona la Fuerza. Esta explicación que da Lucas, aunque no del todo clara para algunas personas, es un punto a su favor, pues a diferencia de varias películas de ciencia-ficción o súper héroes, explica que existe un elemento orgánico dentro del cuerpo que hace que un ser vivo sea menos o más receptivo de la Fuerza. La mayoría de las películas de súper héroes sólo le dan poderes a sus personajes, pero no una explicación fisiológica o biológica que justifique el súper poder y los haga distinto al resto de las demás personas o seres vivos.

Lucas explica que un ser vivo, tipo bacteria, llamado *midiclorianos* se encuentran en mayor cantidad dentro de los cuerpos de los *Jedi*, por ello la habilidad de ellos de maniobrar y usar la Fuerza.

Usar los *midiclorianos* como mecanismo es algo que existía desde el principio pero nunca tuve el tiempo para dar una explicación. Cada vez que surgen estos conceptos más importantes: ¿cómo funciona la galaxia?, ¿qué es la Fuerza?, todo ese tipo de cosas, tienes que ser enigmático y describir las cosas como si fueran proverbios. Así que es muy difícil comunicar ese concepto. Pero pensé que en esta película podía empezar a abordar la idea de los *midiclorianos* y su función en relación con la Fuerza y porque algunas personas son más susceptibles a la Fuerza que otras.¹⁵

Lucas no creó *Star Wars* sólo basándose en las series de *Flash Gordon* de los años treinta y cuarenta que veía en el programa *Adventure Theater*, sino también en el trabajo del académico Joseph Campbell (1904-1987), quien en su libro de 1949 *The Hero with a Thousand Faces* (Héroe de las mil caras: el psicoanálisis del mito), redujo las historias folclóricas de héroes de todo el mundo a sus elementos más comunes. Una curiosidad de personaje que Lucas incluyó en *Episode I The Phantom Menace* es la posibilidad que la ausencia de padre de *Anakin* sea divina, una idea que no obtuvo del Nuevo Testamento, sino de los ejemplos citados por Campbell en

¹⁴ George Lucas citado en DVD *Episode I The Phantom Menace* (1999). Comentarios de George Lucas.

¹⁵ George Lucas citado en *Ibidem*.

un capítulo llamado "Historias folclóricas de madres vírgenes". En *Episode I The Phantom Menace* la madre de *Anakin* le dice al maestro Jedi *Qui-Gon Jinn* que misteriosamente se embarazó; la investigación de *Qui-Gon* sugiere que la Fuerza es el padre de *Anakin*. En otras palabras, *Darth Vader* es un semidiós.¹⁶



Escena del clímax de la película *Episode I The Phantom Menace*. Duelo de *lightsabers* entre los personajes *Qui-Gon Jinn* (Liam Neeson, izquierda), *Darth Maul* (Ray Park, centro), y *Obi-Wan Kenobi* (Ewan McGregor, derecha).

Una de las secuencias más revolucionarias e impactantes de *Episode I The Phantom Menace* es la carrera de *Pods* en la que participa *Anakin Skywalker*, y demuestra que tiene habilidades y reflejos característicos de los *Jedi*.



Escena de la carrera de *Pods* de la película *Episode I The Phantom Menace*.

Es bien conocida la pasión de George Lucas por los autos y por la velocidad, y con la tecnología digital a su alcance, pudo llevar su visión de una carrera galáctica, de

¹⁶ Jim Windolf, "Star Wars the last battle", Vanity Fair, Febrero 2005, pp.108-121, 166-167

gran velocidad y peligro a la pantalla. Esta secuencia fue tan popular entre los fanáticos que después inspiró la creación de un videojuego.

Muy pocas cosas son reales. Teníamos algunos *Pods* en el *set*, pero no los usamos mucho, excepto para la secuencia previa. Una vez que entramos a la parte de la carrera, todo es digital. En la *Star Wars* original una escena como esta habría sido completamente imposible. Con tantos extras y la amplitud de este *set*, las complicaciones de hacer una carrera así en un medio ambiente real no en el espacio, porque hay que crear el medio, necesitas tener un *set* inmenso o un decorado en miniatura o en este caso la posibilidad de crearlo por computadora, que te permite hacerlo prácticamente infinito. Tal como se hacían las películas, ni siquiera podías soñar con hacer algo así, se construía un decorado en miniatura de medio kilómetro para lograr estas tomas. Era imposible hacer algo así. Cuando me di cuenta que tenía esta fuerza digital a mi disposición, mi primer instinto fue como usarla para hacer una carrera.¹⁷

La carrera de *Pods* no sólo fue divertida y excitante, requirió mucho trabajo de producción tanto del equipo de efectos visuales como de efectos de sonido. Además de participar en la edición, Ben Burtt, al igual que en la trilogía original, se encargó de los efectos de sonido:

Creo que el trabajo más difícil en *Episode I The Phantom Menace* fue la creación de los ruidos para la carrera de *Pods*. Esperaba que la carrera fuera principalmente una secuencia de efectos de sonido únicamente con muy poco diálogo y quizás sin música y que me diera la oportunidad de trabajar con toda una gama de efectos de sonido para crear la acción en la historia y para controlar la tensión, el flujo de la carrera y tuve esa oportunidad.

En lugar de concentrarme en aviones o cohetes, esta vez George Lucas había sugerido que grabara muchos autos a alta velocidad y que usara esos sonidos como base para los *Pods*. No había hecho muchos automóviles en mi carrera de diseñador de sonido, así que empecé a reunir sonidos de autos a alta velocidad, desde Ferraris clásicos hasta autos de carrera Indy, carreras callejeras, camiones y motocicletas. Pero no me limité para la carrera a sólo autos. Grabé un cepillo de dientes eléctrico que modifiqué para convertirlo en el sonido de una *pod*. Sinteticé algunos sonidos de pulsaciones para la *pod* de *Sebulba*, originalmente el sonido del motor de una lancha y los combiné con muchos sonidos electrónicos para crear la textura para cada *pod*.

El verdadero desafío de la secuencia fue articular el sonido, pero la carrera en sí es, en su mayor parte, efectos de sonido en su totalidad. Fue una oportunidad para que los efectos de sonido fueran tanto la música como el diálogo de las secuencias y brindar al público toda la información que necesitan con la pista de sonido durante toda la secuencia.¹⁸

Episode I The Phantom Menace también siguió con la tradición de una banda sonora orgánica, que Lucas le había pedido a Ben Burtt durante el desarrollo de la trilogía original. Así que además de los grandes adelantos tecnológicos, algunas cosas, como los efectos de sonido, se seguían haciendo "a la antigua":

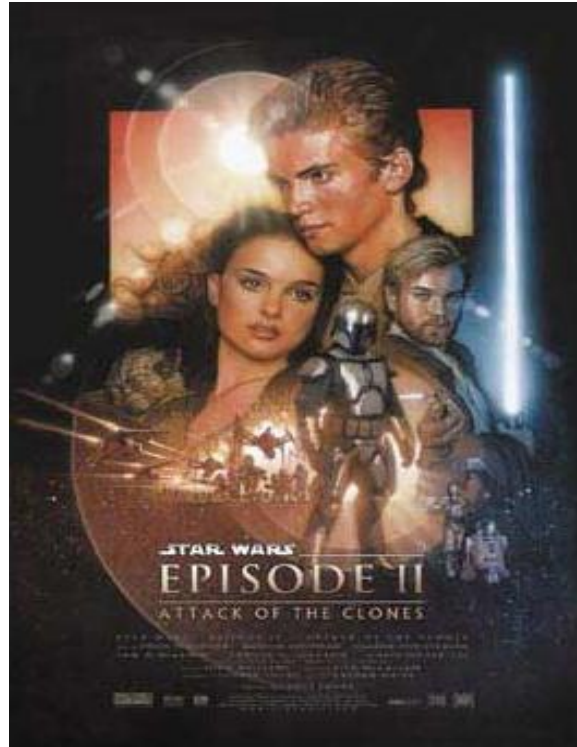
El láser de los destructores fue un sonido grabado durante *The Empire Strikes Back*. Había un rifle de aire comprimido en el estudio que disparaba trozos de metal

¹⁷ George Lucas citado en DVD *Episode I The Phantom Menace* (1999). Comentarios de George Lucas.

¹⁸ Ben Burtt citado en DVD *Episode I The Phantom Menace* (1999). Comentarios de Ben Burtt.

cuando *Darth Vader* y *Luke* peleaban en la cámara de congelación. Y ese rifle hacia un sonido similar al de una bocina. Tomé el principio de ese sonido y lo use para hacer el láser.¹⁹

6.2 EPISODE II: ATTACK OF THE CLONES.



El estreno del segundo capítulo de la saga de *Star Wars: Episode II Attack of the Clones* era la cinta que mostraba en acción a varios caballeros *Jedi* por primera vez, y explicaba el origen de uno de los personajes más populares de la trilogía original: *Boba Fett*; además de mostrar el inicio de la *Guerra de los Clones*.

También era la primera película en ser filmada digitalmente en su totalidad, lo que reforzaba la percepción de Lucas como visionario.

Episode II Attack of the Clones se estrenó el 16 de mayo de 2002, y recaudó en taquilla \$302,191,252 dólares. (Esta cantidad no toma en cuenta lo recaudado en su lanzamiento en formato IMAX en Noviembre de 2002)²⁰

¹⁹ Ben Burt citado en *Ibidem*.

²⁰ Box Office Mojo, s/t [en línea] <http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=starwars2.htm> [consulta: durante 2005]

Episode II Attack of the Clones fue nominada al premio de la Academia por Mejores efectos visuales.²¹

6.2.1 SINOPSIS Y FICHA TÉCNICA.

Episode II: Attack of the Clones

Anakin Skywalker es el brillante aprendiz del ahora maestro *Jedi Obi-Wan Kenobi*. La senadora *Padmé Amidala* sobrevivió un intento de asesinato y le asignan a *Anakin Skywalker* como su guardaespaldas, mientras *Obi-Wan Kenobi* debe descubrir la identidad del asesino. Su investigación lo lleva al planeta *Geonosis*, donde descubre una conspiración más siniestra que desatará una guerra en la galaxia.

FICHA TECNICA DEL FILME	
TITULO	Star Wars: Episode II Attack of the Clones
DIRECTOR	George Lucas
AÑO	2002
COMPANÍA PRODUCTORA	Lucasfilm Ltd.
PRODUCTOR	Rick McCallum
PRODUCTOR EJECUTIVO	George Lucas
GUIÓN	George Lucas, Jonathan Hales
FOTOGRAFIA	David Tattersall
EDICIÓN	Ben Burtt
MUSICA	John Williams
REPARTO	Ewan McGregor, Natalie Portman, Hayden Christensen, Christopher Lee, Samuel L. Jackson, Frank Oz, Ian McDiarmid, Temuera Morrison, Anthony Daniels, Kenny Baker
DURACIÓN	142 min.

TABLA 15. ²²

6.2.2 ANÁLISIS DE EPISODE II: ATTACK OF THE CLONES.

La que realmente fue la innovación en esta película fueron las cámaras digitales. Se abandonó la película y se adoptó el digital. Uno de los requerimientos de *ILM* durante la producción fue ser capaces de cargar una "curva de respuesta".

Todas las cámaras digitales inician con un sensor de imagen. El sensor lee el voltaje, y ese voltaje se convierte en un número. Entre el voltaje y el número hay un trazado: la "curva de respuesta" de la cámara. Lo que se quiso hacer fue cargar la "curva de respuesta" de *ILM* a las cámaras. En esos tiempos, *ILM* usaba un *8-bit*

²¹ IMDB, s/t [en línea] <http://www.imdb.com/title/tt0121765/combined> [consulta: durante 2005]

²² *Ibidem*.

standard llamado *8-log-38*, que era una forma comprobada para codificar en ocho *bits* de información una representación razonable de la porción visual de una imagen fílmica. La idea fue cargar una tarjeta *8-log-38* en las cámaras de alta definición (HD), para que fueran compatibles con el sistema de *ILM*.

Sin embargo, cinco semanas antes de comenzar la fotografía principal, se decidió usar la "curva de respuesta" *Rec.709* que ya venía instalada en las cámaras por *Panavision*. El *Rec.709* fue originalmente diseñada para video, y aunque no fue la "curva de respuesta" fílmica que se quería usar, terminó funcionando bien.

Las cámaras digitales llevaron nuevos elementos al *set*, como el centro de comando móvil de George Lucas, que contaba con monitores de plasma de alta resolución de cincuenta pulgadas, los cuales estaban directamente conectados con las cámaras digitales, mostrando exactamente lo que se estaba filmando.²³

Esta cinta era de gran interés para los fanáticos de *Star Wars*. Se hace referencia a los sucesos de esta cinta desde la *Star Wars* original de 1977, en la famosa escena del holograma de la princesa *Leia*.

Episode II Attack of the Clones es una referencia que aparece en *Star Wars* cuando la princesa *Leia* pide ayuda a *Obi-Wan*, y es la *Guerra de los Clones* la que conduce a la caída de la orden de los *Jedi* y el auge del Imperio.²⁴

Lucas demuestra nuevamente su gran conocimiento sobre la historia del cine, cómo lo hizo durante la primera trilogía recurriendo a Kurosawa. En la trama de *Episode II Attack of the Clones*, *Obi-Wan Kenobi* está tratando de resolver el misterio de quien intenta asesinar a la senadora *Padmé*, y esa investigación lo lleva a descubrir tramas más complicadas y siniestras. Muy al estilo del Cine Negro, la personalidad y las motivaciones son difíciles de establecer (caso paradigmático son los detectives privados, frecuentes protagonistas del género).²⁵

Todo el aspecto del filme, que es el misterio, está basado en el misterio del *cine noir* de la década de los cuarenta, como *El Halcón Maltés*. Todos los grandes filmes de misterio de los años treinta y cuarenta nos influyeron. Quería que tuviera esa cualidad de uno de los grandes misterios de Raymond Chandler.²⁶

²³ Jonh Knoll, *opus citatum*, P. 00202564

²⁴ George Lucas citado en DVD *Episode II: Attack of the Clones* (2002). Comentarios de George Lucas.

²⁵ Wikipedia. *Cine Noir* [en línea] http://es.wikipedia.org/wiki/Cine_noir [consulta: durante 2005]

²⁶ George Lucas citado en DVD *Episode II: Attack of the Clones* (2002). Comentarios de George Lucas.

Episode II Attack of the Clones requería la actuación de un *Yoda* digital. Durante los episodios I, V y VI se había utilizado un títere. En esta ocasión *Yoda* participa en escenas de acción que serían imposibles realizar con un títere, por ello la creación digital de un *Yoda* realista era fundamental para la credibilidad de la historia.



Escena de la película *Episode II Attack of the Clones*. En la imagen el personaje digital *Yoda*.

En esta película aparece un *Yoda* digital. Por *Yoda* yo quería hacer este filme. George y yo hablamos de un *Yoda* digital durante Episodio I. Habíamos hecho dos tomas de *Yoda* digitalmente. Había una en que camina y habla con *Obi-Wan* y otra en el funeral, pero me pareció importante dar el salto y convencer a George de que podíamos hacer una actuación digital de *Yoda*.

Se puede ver el cuidado que pusimos en los ojos, las cejas y la boca. Pasamos mucho tiempo estudiando lo que hizo Frank Oz en Episodio V y contemplando toda su actuación. Frank y yo hablamos de ello al principio de la producción y me dijo: tienes mucho potencial con un *Yoda* digital, porque puedes hacer cosas que nunca se podrían hacer con un títere. Quería ser fiel a la actuación del títere.²⁷

Esta nueva trilogía de precuelas es muy distinta a la trilogía original. La primera trilogía refleja a un joven George Lucas tratando de luchar contra el sistema de estudios de Hollywood para poder llevar su visión al cine, y esto se refleja en como su Alianza Rebelde lucha contra el malvado Imperio para liberarse de la opresión.

Ahora, un George Lucas más maduro, es capaz de comprender cómo todas las decisiones en todos los ámbitos están directamente relacionadas con la política. La política y el grupo en el poder dominante de una época siempre van a tener un impacto directo en todos los ámbitos sociales. Las decisiones más importantes son tomadas por un pequeño grupo y sus consecuencias las experimentan los pueblos. La saga de *Star Wars* siempre ha tenido contenido político, pero este es más explícito en los capítulos I, II y III.

²⁷ Rob Coleman citado en DVD Episode II: Attack of the Clones (2002). Comentarios de Rob Coleman.



El director George Lucas (derecha), dándole instrucciones al actor Anthony Daniels (izquierda), durante el rodaje de la película *Episode II Attack of the Clones*.

Hay que tener en cuenta que el contexto social en el que se estrenaron estos filmes son los ataques del 11 de septiembre de 2001 y la consecuente invasión de los Estados Unidos a Irak, además de todas las ramificaciones internacionales en la supuesta lucha contra el terrorismo. Esto es aun más visible en *Episode III Revenge of the Sith*.

Esta idea de abandonar una democracia y hacerlo en un momento de crisis es algo que ocurre en la historia a menudo, ya sea con Julio César, Napoleón o Adolfo Hitler. Vemos como estas democracias bajo una gran presión, en una situación de crisis, acaban abandonando muchas de sus libertades, sus garantías y controles a favor de alguien con una fuerte autoridad que les ayuda a sobrellevar la crisis. No es la primera vez que un político crea una guerra para intentar permanecer en el cargo.²⁸

²⁸ George Lucas citado en DVD Episode II: Attack of the Clones (2002). Comentarios de George Lucas.

6.3 EPISODE III: REVENGE OF THE SITH.



Además de ser filmada digitalmente en su totalidad, todos los escenarios de la película fueron creados digitalmente también. *Episode III Revenge of the Sith* es el capítulo que une a la trilogía de precuelas con la trilogía original.

1650 personas trabajaron en *Episode III Revenge of the Sith*, 65 actores reales y 42 personajes digitales. Episodio III cuenta con 2300 tomas separadas, cada una de las cuales cuenta con al menos un efecto especial, un nuevo record que supera el anterior de *Episode I The Phantom Menace* de 2000 tomas con efectos especiales y empequeñece las 1400 tomas de *The Lord of the Rings: The Return of the King*.²⁹

Al igual que *The Empire Strikes Back* lo fue para la trilogía original, Episodio III es la película más oscura de esta nueva trilogía, y hubo temor por parte de la producción de que fuera a obtener una censura muy alta.

Episode III Revenge of the Sith se estrenó el 19 de mayo de 2005, y obtuvo en taquilla \$380,270,577 dólares.³⁰

²⁹ Jim Windolf, “*Star Wars the last battle*”, Vanity Fair, Febrero 2005, pp.108-121, 166-167

³⁰ Box Office Mojo, s/t [en línea] <http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=starwars3.htm> [consulta: durante 2007]

Episode III Revenge of the Sith obtuvo la nominación por Mejor maquillaje en los premios de la Academia.³¹

6.3.1 SINOPSIS Y FICHA TÉCNICA.

Episode III: Revenge of the Sith

La Guerra de los Clones ha comenzado, y los separatistas han secuestrado al *Canciller Palpatine*. Los *Jedi Obi-Wan Kenobi* y *Anakin Skywalker* logran rescatarlo, y tras la muerte del *Conde Dooku*, *Obi-Wan Kenobi* va en busca del *General Grievous* para poner fin a la guerra. El *Canciller Palpatine* se revela como el señor de los *Sith* y logra seducir a *Anakin* al lado oscuro de la Fuerza. La Republica se convierte en el Imperio Galáctico y los *Jedi* son perseguidos hasta casi su extinción por *Darth Vader*.

FICHA TECNICA DEL FILME	
TITULO	Star Wars: Episode III: Revenge of the Sith
DIRECTOR	George Lucas
AÑO	2005
COMPAÑÍA PRODUCTORA	Lucasfilm Ltd.
PRODUCTOR	Rick McCallum
PRODUCTOR EJECUTIVO	George Lucas
GUIÓN	George Lucas
FOTOGRAFIA	David Tattersall
EDICIÓN	Roger Barton, Ben Burtt
MUSICA	John Williams
REPARTO	Ewan McGregor, Natalie Portman, Hayden Christensen, Ian McDiarmid, Samuel L. Jackson, Jimmy Smits, Frank Oz, Christopher Lee, Peter Mayhew, Anthony Daniels, Kenny Baker
DURACIÓN	140 min.

TABLA 16.³²

6.3.2 ANÁLISIS DE EPISODE III: REVENGE OF THE SITH.

Para la segunda película filmada totalmente en digital, se uso básicamente la misma tecnología, pero se contaba con la siguiente generación de cámaras, las cuales contaban con un mejor rango de señal - interferencia que proporcionaba una imagen más clara. También se trabajó con registradores con mayor ancho de banda, con las cuales se obtenía menor compresión y mejores imágenes. Se filmó con 12 *bit* en lugar de 8 *bit*, lo que mejoró la extracción de imágenes de pantalla azul.

³¹ IMDB, s/t [en línea] <http://www.imdb.com/title/tt0121765/combined> [consulta: durante 2007]

³² *Ibidem*.

En las cámaras, anteriormente se usaba el convertidor de color-espacio *YUV*³³. Las cámaras grababan en *RGB*³⁴, y luego se convertía a *YUV*; pero cuando se cargaban las imágenes en línea, se convertían de nuevo en *RGB*. Existían dos fases de conversión color-espacio. Pero para *Episode III Revenge of the Sith*, se grababa, convertía y se cargaba en línea sólo en *RGB*, lo cual hacía que las imágenes se vieran mejor.

Las imágenes obtenidas con las cámaras de alta definición (HD) fueron tan nítidas, que se tuvo que usar un filtro *Pro-Mist* en las cámaras. Detalles que no se notaban al grabar con película, como el maquillaje de los actores y el terminado de los escenarios, se notaban demasiado. Las imágenes en HD no saltaban ni tenían interferencia, eran claras y definidas. Básicamente se notó que las imágenes filmadas en película para *Episode I*, eran notablemente más suaves que las que se obtuvieron con las cámaras digitales en *Episode II* y *Episode III*, así que se tuvieron que degradar con los filtros *Pro-Mist*, para tener un estilo fotográfico uniforme.³⁵



Escena de la película *Episode III Revenge of the Sith*. En la imagen los personajes *Obi-Wan Kenobi* (Ewan McGregor, izquierda), y *Anakin Skywalker* (Hayden Christensen, derecha) en un duelo de *lightsabers*.

³³ YUV es un color-espacio que codifica una imagen o video a color tomando en cuenta la percepción humana, lo que permite un ancho de banda reducido para componentes de crominancia, lo que permite a los errores de transmisión o artefactos de compresión ser enmascarados eficientemente por la percepción humana que usando una representación directa RGB.

Wikipedia, YUV, [en línea] <http://en.wikipedia.org/wiki/YUV> [consulta: durante 2011]

³⁴ RGB es un modelo de color aditivo que en el que luces rojo, verde y azul se juntan en varias formas para reproducir una amplia gama de colores.

Wikipedia, RGB, [en línea] <http://en.wikipedia.org/wiki/RGB> [consulta: durante 2011]

³⁵ Jonh Knoll, *opus citatum*, p. 00100144

Desde el punto de vista de la historia de la Saga, *Episode III Revenge of the Sith* es el episodio que por fin mostraba al mundo como el héroe *Anakin Skywalker* es corrompido y cae al lado oscuro de la Fuerza.

Episode III Revenge of the Sith está inspirada en aquellas historias antiguas analizadas por Joseph Campbell, que tienen héroes aventurándose al inframundo.

Anakin, como *Skywalker*, como ser humano, iba a ser extremadamente poderoso. Pero termina perdiendo sus brazos y una pierna y se vuelve parcialmente robot. Así que mucha de su habilidad de usar la Fuerza, muchos de sus poderes, están limitados en este punto, porque, como forma viviente, no queda mucho de él. Su habilidad de ser mejor que el Emperador ha desaparecido, y tal vez sea 20% inferior al Emperador. Eso no es lo que el Emperador tenía en mente. Quería al súper sujeto, pero eso fue evitado por *Obi-Wan*.

Darth Vader no es un monstruo. Es un individuo patético que hizo un pacto con el diablo y perdió.³⁶

Episode III Revenge of the Sith igualmente representa la cúspide de la tecnología digital usada en esta nueva trilogía. En *Phantom* y *Clones*, como en los DVD de la primera trilogía, Lucas desfiló paisajes glamorosos y bestias quiméricas – todo para demostrar sus habilidades técnicas para hacer lo surreal real y en ocasiones a expensas del drama. *Sith*, con 90 minutos de animación (en contraste con los 60 de *Phantom* y los 70 de *Clones*), es menos revolucionaria ostentadamente que sus predecesoras. En lugar de eso, es una consolidación de los adelantos anteriores. El climático enfrentamiento entre *Sidious* y *Yoda* es una potente unión visual de actores humanos y digitales. Cuando una audiencia dé por real la integración de la acción en vivo y animación, la revolución que Lucas comenzó se puede decir que ha triunfado. Y si las cosas salen como él quiere, pronto todos los cines tirarán sus proyectores y se harán digitales.³⁷

Toda la saga de *Star Wars* tiene tintes políticos y sociales, pero la trilogía de precuelas, y en particular *Episode III Revenge of the Sith*, muestran mucho ese punto de la historia en la pantalla.

Más adelante se va a mostrar cómo es claro que los eventos políticos mundiales que sucedieron a partir del 11 de septiembre de 2001 influyeron en este capítulo; pero como George Lucas explica, las raíces políticas dentro de la saga están basadas desde los cambios en Estados Unidos en los años setenta.

³⁶ Jim Windolf, “*Star Wars the last battle*”, *Vanity Fair*, Febrero 2005, pp.108-121, 166-167

³⁷ George Lucas citado en Richard Corliss, “*Dark Side Rising*”, *TIME*, 9 Mayo 2005. pp. 56 - 61.

Cuando comencé a escribir la historia, fue durante la Guerra de Vietnam, y era el período en que Nixon se postulaba por tercera vez o intentaba cambiar la constitución para poder postularse, y eso me hizo reflexionar sobre como las democracias se vuelven dictaduras. No hablo de derrocamientos, ni golpes de Estado o ese tipo de cosas, sino de las democracias que se entregan a un tirano. Por ello leí algo de historia y analicé como luego de que el senado de la antigua Roma mata a César y entregan el Imperio a su sobrino y lo hacen Emperador. Y lo mismo pasó en la Revolución Francesa, después de esforzarse tanto para hacer una revolución y deshacerse del rey y de toda la gente en el poder, terminan entregando la democracia a Napoleón y lo hacen Emperador.



El director George Lucas (derecha) dando indicaciones durante el rodaje de la película *Episode III Revenge of the Sith* en los estudios Fox en Australia. A la izquierda en segundo plano el actor Samuel L. Jackson.

Tiene que ver más con un precedente histórico y pasa con mucha frecuencia, más de lo que se cree. Generalmente se cree que es un grupo el que toma el poder, y en el siglo XX moderno eso sucedió mucho en las repúblicas *bananeras* en las que un General toma el poder y lo hace por la fuerza. Pero es más interesante cuando es cedido para compensar el hecho de que los representantes electos no acuerdan nada y son corruptos y, por lo tanto, para arreglar el embrollo se le permite a alguien que venga a componer las cosas.³⁸

Durante esta cinta se puede percibir cómo el contexto político que se vivía en Estados Unidos durante la producción se refleja en el filme. Hay algunas líneas de diálogo que reflejan el ambiente político y social en Estados Unidos después de los ataques del 11 de Septiembre de 2001, y las declaraciones del entonces presidente George W. Bush.

En un diálogo entre los personajes *Anakin Skywalker* y *Padmé*, esta última cuestiona la posición política de la República. A esto *Anakin* le replica en tono agresivo: "suenas como separatista". Una posición muy común en los Estados Unidos después de los ataques, ya que se acusaba de terrorista a todo aquel que

³⁸ George Lucas citado en DVD *Episode III Revenge of the Sith* (2005). Comentarios de George Lucas.

cuestionara o no estuviera de acuerdo con las políticas adoptadas después de los ataques. Una nueva cacería de brujas después del Macartismo de los cincuenta. Tras los ataques del 11 de Septiembre, y durante la administración de George W. Bush, se comenzó una campaña militar internacional encabezada por los Estados Unidos y el Reino Unido, con el apoyo de la OTAN (Organización del Tratado Atlántico Norte), conocida como "guerra contra el terrorismo", cuya meta era traer a Osama bin Laden a la justicia, eliminar organizaciones como al-Qaeda, y aplicar sanciones económicas y militares contra Estados y regímenes que fueran sospechosos de ayudar a redes terroristas o percibidos como una amenaza para los Estados Unidos y sus aliados.³⁹

Después del fallido intento de los *Jedi* de detener y aprender al Canciller *Palpatine*, este último aprovecha la situación y la plantea como un ataque al Senado y a la República, y la única forma en la que él puede protegerlos es dándose Poderes Ilimitados al autonombrarse Emperador, a lo que el Senado accede por miedo.

Algo similar sucedió en los Estados Unidos después de los ataques del 11 de Septiembre. La popularidad y la aprobación del trabajo del presidente Bush aumentó en un 90%⁴⁰ cuando él y el Congreso aprobaron y firmaron la Ley de Seguridad Nacional en 2002 y se creó el Departamento de la Seguridad Nacional, lo que representó la mayor reestructuración del gobierno de los Estados Unidos en la historia contemporánea. El Congreso también aprobó el acta USA PATRIOT, afirmando que ayudará a detectar y perseguir al terrorismo; sin embargo grupos de libertades civiles acusan al acta de invadir la privacidad de los ciudadanos y de eliminar el control judicial del cumplimiento de la ley y de inteligencia nacional. La administración de Bush también uso a los ataques del 11 de Septiembre como la razón para iniciar una operación secreta de la Agencia de Seguridad Nacional que le permite escuchar toda comunicación por teléfono o email entre los Estados Unidos y personas en el extranjero sin necesidad de una orden judicial.⁴¹

A todo esto, el personaje *Padmé* quien presencia como *Palpatine* se auto declara Emperador y permanece en el poder absoluto del recién creado Imperio dice: "*Entonces es así como muere la libertad... con un aplauso estruendoso*".

³⁹ Wikipedia, *War on Terror* [en línea] http://en.wikipedia.org/wiki/War_on_Terror [consulta: durante 2009]

⁴⁰ Gallup, *Presidential Approval Ratings – George W. Bush* [en línea] <http://www.gallup.com/poll/116500/Presidential-Approval-Ratings-George-Bush.aspx>. [consulta: durante 2009]

⁴¹ Wikipedia, *September 11 Attacks* [en línea] http://en.wikipedia.org/wiki/September_11_attacks [consulta: durante 2009]

Antes del clímax de la película, el esperado combate entre *Anakin Skywalker* y *Obi-Wan Kenobi*, hay un intercambio de diálogos entre los personajes, en los cuales discuten sobre si se debe de tener lealtad a la República o al nuevo Emperador, a lo que *Anakin* declara: "si no estás de mi lado, entonces eres mi enemigo". Ese es el mismo discurso que en su momento George W. Bush usó cuando buscaba el apoyo de otras naciones a su guerra contra el terrorismo.

George W. Bush criticó a los gobiernos que, a diferencia del primer Ministro Tony Blair del Reino Unido y gobiernos como Canadá, Australia y Alemania, no mostraron su apoyo a la invasión de Afganistán para derrocar el régimen Talibán, proclamado que aquellos que no apoyaban su causa era porque apoyaban a los terroristas. Un punto de vista muy extremista y absurdo.

En una conferencia de prensa que compartió con el entonces presidente de Francia Jacques Chirac en Noviembre del 2001, George W. Bush declaró:

Un miembro de la coalición debe hacer más que sólo expresar su simpatía, un miembro debe de actuar. Eso significa diferentes cosas para diferentes naciones. Algunas naciones no quieren contribuir con tropas y lo entendemos. Otras naciones pueden contribuir compartiendo información... pero todas las naciones, si quieren luchar contra el terrorismo, deben de hacer algo.

Con el tiempo va a ser importante que las naciones sepan que tendrán que rendir cuentas por su inactividad. O están con nosotros o contra nosotros en la lucha contra el terrorismo.⁴²

Así George Lucas refleja el entorno político mundial en este último episodio, siendo consciente de la importancia actual de los intereses sociales, económicos y políticos.

La intriga política que ocurre en toda la saga o al menos en los tres primeros filmes, es bastante sutil en los dos primeros. Tiene que ver con intereses comerciales y con la realidad corporativa y con las maquinaciones del senado. También es el ascenso de *Palpatine* de simple senador a Canciller, y ahora de Canciller a Emperador. Por eso quisimos darle un tinte político a este complot. No se entiende bien que sucede, ni las cuestiones de fondo, pero creo que ahora que se ve adónde conduce todo se entiende mejor la trama de los dos primeros filmes que conduce gradualmente a esta escena en la que se revela lo que sucede en la esfera política.

Pero se ha acumulado progresivamente y en los Episodios IV, V y VI también se ven los vestigios de esta situación política. Es un círculo completo que abarca toda la saga y muestran cómo serán las cosas después de *Episode VI The Return of the Jedi*, cuando vuelve el senado y se restituye la democracia, porque ahora sabemos cómo era al principio. Ya era una democracia en *Episode I The Phantom Menace*, aunque no era muy efectiva por la corrupción y las rencillas mezquinas.⁴³

⁴² George W. Bush citado en CNN, *You Are Either with Us or Against Us* [en línea] <http://archives.cnn.com/2001/US/11/06/gen.attack.on.terror/> [consulta: durante 2009]

⁴³ George Lucas citado en DVD *Episode III Revenge of the Sith* (2005). Comentarios de George Lucas.

También es aquí cuando se muestra a un George Lucas más maduro, quien comprende que el destino de millones de personas es decidido en reuniones de políticos, quienes toman esas decisiones con intereses comerciales y no conforme a las necesidades de la gente a la que representan. Otro acierto de Lucas es el uso de las ficticias Federación de Comercio y Gremio de Comerciantes que reflejan la nueva realidad corporativa, cuyos intereses financieros promueven políticas a su favor.

Esto se escribió hace mucho y se basó en la historia. Todo *Star Wars* es bastante político. Pero mucha gente no se dio cuenta hasta que colocamos este episodio en el rompecabezas. A veces, la política es medio confusa y enredada en cuanto a cómo la ve la gente, y es así como la ve la mayoría. Esta confusión y enredo es lo que aleja a la gente de la política. Obviamente, al no querer involucrarse terminan recurriendo a alguien para que se encargue y arregle todo. El hecho de que aquí se involucren la Federación de Comercio y el Gremio de Comerciantes y todas esas corporaciones que en esencia tienen demasiada influencia sobre el senado, de modo que se libran de hacer su trabajo, es lo que empieza todo este problema. Y *Palpatine* puede aprovechar la corrupción y la conducta de la Federación de Comercio para lograr sus metas. Obviamente es él quien instiga a la Federación a separarse de la República y a llevarse a muchos de los sistemas sobre los que tiene mucha influencia. Pero todo se revela al ver que él estuvo usando a todos y todo a su alcance para lograr el poder supremo.⁴⁴

De esta manera George Lucas cumple la promesa que se hizo, y llevó a la pantalla su historia de hace mucho tiempo en una galaxia muy, muy lejana en su totalidad. Pero como es que el cineasta ve en retrospectiva el final de su ambiciosa obra:

Lo interesante acerca de *Star Wars* – y no he querido hacer énfasis en ello, porque no es tan importante – es que suceden muchas cosas que la mayoría de la gente no ha podido captar aún. Pero cuando lo hagan, descubrirán que son hechas intrincadamente como si fuera un reloj, más de lo que la mayoría de la gente imaginaría.⁴⁵

Bueno, he tenido sentimientos encontrados acerca de ser *George Star Wars Lucas*. Ha sido difícil, pero finalmente he aceptado el hecho de que probablemente nada de lo que hiciera con el resto de mi vida lo fuera a cambiar, que lo mejor sería vivir con ello. No es la peor cosa en el mundo. Si esa es mi oportunidad de dejar una marca en la historia, entonces no está tan mal. Eso me llevó a pensar, bueno, si ya soy *George Star Wars Lucas*, entonces no importa lo que haga de ahora en adelante. He pulido las primeras tres al punto que estoy feliz con ellas. Tal vez no sean perfectas, pero son tan perfectas como podía haberlas hecho. Estoy orgulloso de las segundas tres. A la gente puede no gustarles, pero estoy orgulloso de ellas. Yo nunca en un millón de años pensé que podría terminar toda la historia. Durante ese curso, he hecho muchas cosas que he querido hacer, tomando temas y atándolos de diferentes maneras en diferentes tonos a través de diferentes épocas – elementos recurrentes torcidos en diferentes formas. Y me las he arreglado para hacer algo con lo que siempre he estado fascinado – hacer algo de doce horas de duración en lugar de dos. A lo que realmente se reduce es, soy un hombre feliz. ¿Qué más te puedo decir?⁴⁶

⁴⁴ George Lucas citado en *Ibidem*.

⁴⁵ George Lucas citado en Jim Windolf, “*Star Wars the last battle*”, *Vanity Fair*, Febrero 2005, pp.108-121, 166-167

⁴⁶ George Lucas citado en “*Q&A*”, *TIME*, 9 mayo 2005, 65-66p



El director George Lucas completa por fin su Saga. En la izquierda el joven director (izquierda de la imagen), con el actor protagonista de su primer trilogía, Mark Hamill (derecha de la imagen), durante el rodaje de *Star Wars*. A la derecha el director (derecha de la imagen), con el protagonista de su última trilogía, Hayden Christensen (izquierda de la imagen), durante el rodaje de *Episode III Revenge of the Sith*.

CAPITULO 7: EL IMPERIO LUCASFILM LTD.

7.1 LUCASFILM.



Lucasfilm es responsable de la producción, promoción y dirección estratégica de las varias propiedades de la compañía dentro del teatro, la televisión y el entretenimiento.

Entre estas propiedades se incluyen la saga de *Star Wars*, la saga de *Indiana Jones*, la serie *The Young Indiana Jones Chronicles*, la serie *Star Wars: The Clone Wars*, *Tucker: the man and his dream*, *Willow*, *Labyrinth*, y otros tipos de relaciones con otras películas de George Lucas.¹

7.1.1 CREACIÓN Y DESARROLLO.

Lucasfilm es una de las compañías líderes en el mundo de la cinematografía y entretenimiento. Fundada el 1971 por George Lucas, es una compañía de entretenimiento sostenida de manera privada, totalmente integrada. En adición a la producción cinematográfica y televisiva, los negocios globales de la compañía incluyen efectos visuales, efectos de sonido, juegos de vídeo, licencias y actividades en línea.

Además cuenta con la Fundación Educativa de George Lucas, la cual no tiene fines de lucro.²

¹ Lucasfilm, s/t [en línea] <http://www.lucasfilm.com/divisions/lfl/> [consulta: durante 2005]

² Lucasfilm, s/t [en línea] <http://www.lucasfilm.com/inside/> [consulta: durante 2005]

HISTORIA DE LA COMPAÑÍA	
AÑO	HECHOS RELEVANTES
1971	El primer filme comercial de George Lucas, <i>THX 1138</i> es estrenado el 11 de marzo. <i>Lucasfilm</i> se incorpora como <i>Lucasfilm Ltd.</i>
1973	<i>American Graffiti</i> Es estrenada el 2 de agosto. Filmada con un modesto presupuesto de \$750,000 dólares la película logró recaudar más de \$100 millones de dólares alrededor del mundo. La película sirvió para despegar las carreras de Richard Dreyfuss, Harrison Ford, Ron Howard, Suzanne Somers, Cindy Williams, Mackenzie Phillips y Charles Martin Smith. Recibió cinco nominaciones de la Academia.
1975	<i>Sprocket Systems</i> (después <i>Skywalker Sound</i>), es creado para editar y mezclar <i>Star Wars</i> .
	<i>Industrial Light and Magic</i> es creada para producir los efectos especiales de <i>Star Wars</i> .
1977	<i>Star Wars</i> es estrenada el 25 de mayo y se convierte en filme con más ganancias de todos los tiempos. Recibió ocho premios de la Academia incluyendo dirección de arte, escenografía, efectos visuales, vestuario, edición, música original, sonido y un premio especial por logros de Mejores efectos de sonido.
1979	<i>Lucas Licensing</i> es formado para supervisar las licencias de productos y personajes y siguió hasta convertirse en uno de los programas de mercadotecnia basada en un filme más exitoso de la historia.
	<i>More American Graffiti</i> es estrenada el 3 de agosto.
	Lucas establece la División de Desarrollo e Investigación de Cómputo (<i>Computer Research and Development Division</i>), para crear la tecnología requerida en imágenes digitales, edición electrónica e interacción.
1980	<i>The Empire Strikes Back</i> es estrenada el 21 de mayo, se convierte en la tercera película con más ganancias de la historia y ganó dos premios de la Academia por Mejor sonido y Mejores efectos visuales.
	Inician las construcciones del <i>Skywalker Ranch</i> en el condado de Marin, California. 95 por ciento del rancho es propiedad de MALT (Marin Agricultural Land Trust) y está dedicado al espacio abierto.
1981	<i>Indiana Jones y los cazadores del arca perdida</i> es estrenada el 12 de junio. Rápidamente se convirtió en el filme #1 de 1981 y una de las historias más populares jamás hechas. La película recibió seis premios de la Academia por mejor dirección artística, Mejor escenografía, Mejores efectos visuales, Mejor edición, Mejor sonido y Mejor edición de efectos de sonido. En 1999 esta película, junto a <i>Star Wars</i> , es incluida en el Registro Nacional de Películas de la Librería del Congreso de los Estados Unidos. (National Film Registry of the Library of the Congress)
1982	Lucas forma la división de Juegos (Games Division), para desarrollar una extensión interactiva de sus historias y personajes. Actualmente <i>LucasArts</i> ha ganado más de 250 premios de la industria.
	El sonido <i>THX</i> (<i>THX Sound System</i>), y el <i>Theater Alingment Program</i> (TAP), nace del deseo de Lucas para asegurarse de que la imagen y el sonido que el director desea conseguir sean el que es entregado a la audiencia.
	Los pioneros de <i>Lucasfilm</i> crean el primer sistema de edición digital no lineal a base de disco para imagen (<i>EditDroid</i>) y sonido (<i>SoundDroid</i>)
1983	<i>Return of the Jedi</i> es estrenada el 25 de mayo. Rompió el récord de la industria de más ganancias el día del estreno.
1984	<i>EditDroid</i> y <i>SoundDroid</i> son presentados en la Conferencia Nacional de Locutores Asociados (National Association of Broadcasters Conference)
	<i>Indiana Jones y el templo de la perdición</i> se estrena el 31 de mayo. Ganó un Óscar por Mejores efectos visuales.

1985	<i>Lucasfilm</i> establece un acuerdo con <i>Walt Disney Productions</i> sobre un parque temático de atracciones, iniciando con el paseo "Star Tours" y luego con el paseo "Indiana Jones Adventure".
	La división de cómputo de <i>Lucasfilm</i> diseña la computadora <i>Pixar</i> para proveer de velocidad y resoluciones de alto rendimiento en imágenes de cómputo y manejo de estas, una vanguardia en animación dentro del campo del entretenimiento, del comercio y de la investigación.
	<i>Mishima</i> se estrena el 4 de octubre. El filme ganó tres premios en el Festival de Cannes por fotografía, diseño de producción y música original.
1986	Lucas vendió su división de cómputo, la cual se convirtió en <i>Pixar Animation</i> , a Steve Jobs. <i>Pixar Animation Studios</i> creó y produjo la primera película animada por computadora, la ganadora del premio de la Academia en 1995, <i>Toy Story</i> .
	Se establece la división de aprendizaje que se dedica a crear productos educativos en multimedia los cuales hacen énfasis en temas como la libertad, el auto descubrimiento, la elección, entre otros.
	Las producciones de Lucas <i>Latino</i> , <i>Labyrinth</i> , <i>Howard the Duck</i> y <i>Captain EO</i> son estrenadas ese año.
1987	El edificio técnico (Technical Building) es abierto en el rancho, dándole hogar a <i>Skywalker Sound</i> . La instalación de postproducción de grabado y mezcla de sonido de 140,000 pies cuadrados tiene plataformas de sonido y cuartos de mezclado con los criterios más estrictos de control de sonido en el mundo.
1988	<i>Willow</i> es estrenado el 20 de mayo, creando la primera secuencia "morphing" en una película. Recibió dos nominaciones de la Academia. <i>Tucker: The Man and his Dream</i> se estrena el 12 de agosto. Recibió cuatro nominaciones de la Academia y ganó un Golden Globe.
1989	<i>Indiana Jones y la última cruzada</i> es estrenada el 24 de mayo. Recibió un premio de la Academia por mejor edición de efectos de sonido.
1991	La fundación educativa de George Lucas (George Lucas Education Foundation), es una organización no lucrativa creada totalmente por separado de las empresas de Lucas. Nació por la frustración de Lucas hacia la educación tradicional, <i>GLEF</i> reúne y desarrolla los modelos más innovadores de la enseñanza y aprendizaje K-12 en la era digital.
1992	<i>Lucasfilm</i> lanza el <i>D I</i> tecnología de video digital para completar la postproducción y efectos visuales en la serie <i>The Young Indiana Jones Chronicles</i> . La serie ganó 12 premios <i>Emmy</i> . El proceso entero de postproducción fue editado electrónicamente con el <i>EditDroid</i> .
	George Lucas es premiado por la Academia de Arte y Ciencias Cinematográficas (The Academy of Motion Pictures Arts and Sciences), con el premio Irving Thalberg por ayudar a establecer estándares de perfección técnica en la industria cinematográfica. Este premio se otorga con la votación de la Junta de Gobernadores de la Academia (Academy Board of Governors) a "aquel productor creativo cuyo cuerpo de trabajo refleje una constante producción cinematográfica de alta calidad"
1993	<i>Lucasfilm</i> vende las tecnologías <i>EditDroid</i> y <i>SoundDroid</i> a <i>Avid Thecnology</i> .
1994	<i>Radioland Murders</i> se estrena el 21 de octubre.
1996	<i>Lucasfilm</i> crea <i>Lucas Online</i> para desarrollar entretenimiento por Internet con <i>strawars.com</i> . Entre sus novedades: avances promocionales en línea, videos de detrás de cámaras, noticias por correo electrónico y charlas con celebridades.
1997	<i>Star Wars Trilogy Special Edition</i> es el más exitoso re-estreno en salas de cualquier película en la historia. La trilogía se colocó en el quinto lugar de ganancias de 1997 en los Estados Unidos. Algo sin precedentes para una película de 20 años de antigüedad, venciendo a éxitos estrenados ese mismo año.

	La exhibición <i>Star Wars: The Magic of the Myth</i> en el museo Nacional Smithsonian de Aire y Espacio. Hasta la fecha, más de dos millones de personas han asistido a la exhibición, haciéndola una de las exhibiciones organizadas por el Smithsonian Institution Traveling Exhibition Service de la historia.
1999	<i>Star Wars: Episode I The Phantom Menace</i> presenta a personajes digitales interactuando simultáneamente en acción en vivo. <i>Episode I</i> se convierte en la segunda película con más ganancias de la historia y es la primera película en ser proyectada digitalmente al público.
2000	<i>Star Wars Episode II</i> es filmada en su totalidad con cámaras digitales Sony HD
2001	Lucasfilm firma un contrato con <i>Presidio Trust</i> para construir una escuela de artes digitales de 23 acres.
2002	<i>Star Wars: Episode II Attack of the Clones</i> es estrenada el 16 de mayo, es el primer largo metraje de acción en vivo totalmente grabado y creado digitalmente. Es una de las 15 películas con más ganancias de la historia.
	El grupo <i>THX</i> se desincorpora de <i>Lucasfilm</i> e inicia como compañía independiente para facilitar la continua expansión de productos, servicios y tecnologías <i>THX</i> .
	George Lucas recibe el honor de la AFL-CIO Top Labor-Management Award, y National Board of Review Special Award por sus Logros Visionarios en el cine.
2003	Bajo la dirección de George Lucas, la producción de <i>Star Wars: Episode III Revenge of the Sith</i> comienza en los estudios Fox en Sídney el 30 de junio.
	George Lucas recibe el Premio a la Vanguardia otorgado por Producers Guild of America. El instituto Pratt presenta el Premio George Lucas a la Celebración del Espíritu Creativo (George Lucas Celebration of the Creative Spirit Award). El American Cinematheque hospeda por una semana el "Tribute to ILM and Skywalker Sound" en el Teatro Egipcio en Hollywood.
2005	<i>Star Wars: Episode III Revenge of the Sith</i> se estrena el 19 de mayo.
2008	Se estrena el 15 de agosto en cines <i>Star Wars: The Clone Wars</i> , que sirve como lanzamiento de la serie de televisión del mismo nombre que se estreno más tarde ese mismo año.
2010	Comienza la fase de producción de <i>Red Tails</i> .

TABLA 17.³

ORGANIGRAMA DE LUCASFILM	
NOMBRE	POSICIÓN
George Lucas	Presidente
Micheline Chau	Presidente y jefe oficial operativo
Jim Morris	Presidente Lucas Digital (ILM y Skywalker Sound)
Howard Roffman	Presidente Lucas Licensing
Jim Ward	Presidente LucasArts, vicepresidente de marketing y distribución

TABLA 18.⁴

Mientras que *Lucasfilm* es más conocido en asociación con las series de *Star Wars* e *Indiana Jones*, la compañía está envuelta activamente en varias facetas de la industria del entretenimiento. *Lucasfilm* está formada por siete divisiones:

³ Lucasfilm, s/t [en línea] <http://www.lucasfilm.com/inside/history/> [consulta: durante 2005]

⁴ Lucasfilm, s/t [en línea] <http://www.lucasfilm.com/inside/bio/> [consulta: durante 2005]

Lucasfilm, Industrial Light & Magic, Skywalker Sound, LucasArts, Lucas Licensing, Lucasfilm Animation y Lucas On Line. Cada una líder en su campo.

Algunas iniciativas de *Lucasfilm* han evolucionado y se han convertido en compañías independientes exitosas e innovadoras, ejemplo de esto son las empresas *Avid Thecnology Inc., Pixar Animation Studios y THX Ltd.*

7.1.2 PARTICIPACIÓN EN OTRAS CINTAS.

PRODUCCIONES DE LUCASFILM			
AÑO	TÍTULO ORIGINAL	TÍTULO EN ESPAÑOL	DIRECTOR
1968	Filmmaker	Filmmaker (Documental)	George Lucas
1973	American Gaffiti	Locuras de verano	George Lucas
1977	Star Wars	La guerra de las galaxias	George Lucas
1979	More American Graffiti	Más American Graffiti	Bill L. Norton
1980	Star Wars: Episode V The Empire Strikes Back	El imperio contraataca	Irvin Kershner
1981	Raiders of the Lost Ark	Indiana Jones y los cazadores del arca perdida	Steven Spielberg
1983	Star Wars: Episode VI Return of the Jedi	El regreso del Jedi	Richard Marquand
1983	Twice Upon a Time	N / A	John Korty, Charles Swenson
1984	The Adventures of André and Wally B	Las aventuras de André y Wally B (Corto animado)	Alvy Ray Smith
1984	Indiana Jones and the Temple of Doom	Indiana Jones y el templo de la perdición	Steven Spielberg
1985	Latino	Latino	Haskell Wexler
1985	Mishima: A Life in Four Chapters	Mishima. Una vida en cuatro capítulos.	Paul Schrader
1986	Labyrinth	Laberinto	Jim Henson
1986	Howard the Duck	Howard: el súper héroe	Willard Huyck
1986	Captain EO	Captain EO (Atracción de parque temático)	Francis Ford Coppola
1987	Star Tours	Star Tours (Atracción de parque temático)	Dennis Muren
1988	Willow	Willow	Ron Howard
1988	Tucker: The Man and his Dream	Tucker, el hombre y su sueño	Francis Ford Coppola
1988	The Land Before Time	Pie pequeño en busca del valle encantado	Don Bluth
1989	Indiana Jones and the Last Crusade	Indiana Jones y la última cruzada	Steven Spielberg
1994	Radioland Murders	Asesinatos en la radio	Mel Smith

1999	Star Wars: Episode I The Phantom Menace	Episodio I: La amenaza fantasma	George Lucas
2002	Star Wars: Episode II Attack of the Clones	Episodio II: El ataque de los clones	George Lucas
2005	Star Wars: Episode III Revenge of the Sith	Episodio III: La venganza de los Sith	George Lucas
2008	Indiana Jones and the Kingdom of the Crystal Skull	Indiana Jones y el reino de la calavera de cristal	Steven Spielberg
2008	Star Wars: The Clone Wars	Star Wars: La guerra de los clones	Dave Filoni
2012	Red Tails	<i>Por confirmar</i>	Anthony Hemingway

TABLA 19.⁵

7.2 INDUSTRIAL LIGHT & MAGIC.



Industrial Light and Magic (ILM), satisface las necesidades en creación de efectos visuales y digitales para la industria del entretenimiento. *ILM* ha sido galardonada quince veces por la Academia por mejores efectos visuales y ha recibido 19 premios por logros científicos y técnicos. *ILM* ha jugado un papel clave en cinco de las diez películas más taquilleras a nivel mundial de la historia⁶

7.2.1 CREACIÓN Y DESARROLLO.

Los efectos especiales usualmente se refieren a trucos físicos y pirotecnias realizadas en un *set* o con miniaturas. Los efectos visuales generalmente se

⁵ Lucasfilm, s/t [en línea] <http://www.lucasfilm.com/films/> [consulta: durante 2005]; IMDB, s/t [en línea] <http://www.imdb.com/company/co0071326/> [consulta: durante 2009]

⁶ Lucasfilm, s/t [en línea] <http://www.lucasfilm.com/divisions/ilm/> [consulta: durante 2005]

refieren a trucos ópticos o mejoras digitales, que son planeados durante la preproducción y creados en la post producción.

La meta en *Industrial Light & Magic (ILM)*, siempre es la misma, no importa como se construya: hacer efectos visuales correctamente, de tal forma que la audiencia no tenga idea cuales ambientes fueron creados. No deben de saber cual es un *set*, una miniatura, una creación digital o una práctica pintura mate, o si el *set* fue creado totalmente por computadora. Deben de ser transportados a otros mundos y creer en todo lo fantástico de la historia que está siendo contado en la pantalla.⁷

Desde 1975, *ILM* ha estado proveyendo servicios de efectos visuales en post producción a la industria del entretenimiento. Películas, comerciales, avances promocionales, videos musicales y eventos especiales han utilizado el arte sin igual de *ILM* en técnicas como la creación de modelos, pinturas mate, imágenes creadas por computadora, animación digital y una gran variedad de procesos relacionados que son requeridos en la producción de efectos visuales. *ILM* ha sido desarrollado *Software* innovador para producir imágenes digitales, el cual ha sido compartido con la industria en general, adoptado por otras compañías y fabricantes de *software*. *ILM* consulta regularmente con realizadores altamente reconocidos en la industria para probar conceptos. *ILM* se ha asociado con quince películas galardonadas con el Óscar por Mejores efectos visuales y ha sido premiada con diecinueve premios por logros técnicos de la Academia de Ciencias y Artes Cinematográficas.⁸

7.2.2 PARTICIPACIÓN EN OTRAS CINTAS.

Nombre original	Título en Español (Año de producción)	Director	Compañía productora.
Star Wars: Episode IV - A New Hope	La guerra de las galaxias (1977)	George Lucas	20th Century Fox/Lucasfilm, Ltd.
Star Wars: Episode V - The Empire Strikes Back	El imperio contraataca (1980)	Irvin Kershner	20th Century Fox/Lucasfilm, Ltd.
Raiders of the Lost Ark	Indiana Jones y los cazadores del arca perdida (1981)	Steven Spielberg	Paramount/Lucasfilm Ltd.
Dragonslayer	El dragón del lago de fuego (1981)	Matthew Robbins	Paramount
Poltergeist	Juegos diabólicos (1982)	Tobe Hooper	MGM/UA

⁷ Jonh Knoll, *opus citatum*, p. 00414232

⁸ Industrial Light & Magic, s/t [en línea] <http://www.ilm.com/> [consulta: durante 2009]

Star Trek II: The Wrath of Khan	Star Trek II: La ira de Khan (1982)	Nicholas Meyer	Paramount
E.T.: The Extra-Terrestrial	E.T. El extraterrestre (1982)	Steven Spielberg	Universal
The Dark Crystal	El cristal encantado (1982)	Jim Henson, Frank Oz	Henson Productions
Star Wars: Episode VI – Return of the Jedi	El regreso del Jedi (1983)	Richard Marquand	20th Century Fox/Lucasfilm, Ltd.
Twice Upon a Time	N/A (1983)	John Korty, Charles Swenson	Korty/Lucasfilm Ltd.
Indiana Jones and the Temple of Doom	Indiana Jones y el templo de la perdición (1984)	Steven Spielberg	Paramount/Lucasfilm Ltd.
Star Trek III: The Search for Spock	Star Trek III: En busca de Spock (1984)	Leonard Nimoy	Paramount
The Neverending Story	La historia sin fin (1984)	Wolfgang Petersen	Bavaria Studios
The Ewok Adventure	Ewoks: Caravana del valor (1984)	John Korty	20th Century Fox
Starman	Starman, El hombre de las estrellas (1984)	John Carpenter	Columbia
The Goonies	Los Goonies (1985)	Richard Donner	Warner Bros./Amblin
Cocoon	Cocoon (1985)	Ron Howard	20th Century Fox
Back to the Future	Volver al futuro (1985)	Robert Zemeckis	Universal/Amblin
Explorers	Exploradores (1985)	Joe Dante	Universal/Amblin
Amazing Stories	Cuentos asombrosos (1985) (TV)	Steven Spielberg	Universal Television/Amblin
Mishima: A life in four chapters	Mishima: Una vida en cuatro capítulos (1985)	Paul Schrader	Warner Bros.
Ewoks: The Battle for Endor	Ewoks: La batalla de Endor (1985)	Jim Wheat, Ken Wheat	20th Century Fox
Young Sherlock Holmes	El joven Sherlock Holmes y el secreto de las pirámides (1985)	Barry Levinson	Paramount/Amblin
Out of Africa	Memorias de África (1985)	Sydney Pollack	Universal
Enemy Mine	Enemigo mío (1985)	Wolfgang Petersen	20th Century Fox
The Money Pit	Hogar, dulce hogar (1986)	Richard Benjamin	Paramount
Labyrinth	Laberinto (1986)	Jim Henson	TriStar/Henson Productions
Howard the Duck	Howard: El súper héroe (1986)	Willard Huyck	Universal
Captain EO: 3D Film for Disneyland	Captain EO: 3D Film for Disneyland (1986)	Francis Ford Coppola	Disney
Star Trek IV: The Voyage Home	Star Trek IV: Misión: salvar la Tierra (1986)	Leonard Nimoy	Paramount
The Golden Child	El chico de oro (1986)	Michael Ritchie	Paramount
Harry and the Hendersons	Harry y los Henderson (1987)	William Dear	Universal/Amblin

The Witches of Eastwick	Las brujas de Eastwick (1987)	George Miller	Warner Bros.
Innerspace	Viaje insólito (1987)	Joe Dante	Warner Bros./Amblin
Star Trek: The Next Generation	Star Trek: La nueva generación (1987) (TV)	Varios	Paramount Television
Empire of the Sun	El imperio del sol (1987)	Steven Spielberg	Warner Bros./Amblin
Batteries Not Included	Milagro en la calle 8 (1987)	Matthew Robbins	Universal/Amblin
Willow	Willow (1988)	Ron Howard	MGM/Lucasfilm Ltd.
Who Framed Roger Rabbit?	¿Quién engañó a Roger Rabbit? (1988)	Robert Zemeckis	Touchstone Pictures/Amblin
Caddyshack II	Los locos del golf II (1988)	Allan Arkush	Warner Bros.
The Last Temptation of Christ	La última tentación de Cristo (1988)	Martin Scorsese	Universal
Tucker: A Man and His Dream	Tucker, el hombre y su sueño (1988)	Francis Ford Coppola	Lucasfilm, Ltd.
Cocoon, The Return	Cocoon: El regreso (1988)	Daniel Petrie	20th Century Fox
The Burbs	No matarás al vecino (1989)	Joe Dante	Renfield Productions/Universal
Skin Deep	El Mujeriego (1989)	Blake Edwards	Blake Edwards Co.
Field Of Dreams	Campo de sueños (1989)	Phil Alden Robinson	Universal
Indiana Jones and the Last Crusade	Indiana Jones y la última cruzada (1989)	Steven Spielberg	Lucasfilm, Ltd./Paramount
Ghostbusters II	Los cazafantasmas 2 (1989)	Ivan Reitman	Columbia
Tummy Trouble	N/A (1989) (Corto animado)	Rob Minkoff	Disney
The Abyss	El abismo (1989)	James Cameron	GJP Productions/20th Century Fox
Body Wars: Simulator Ride for EPCOT Center	N/A (Parque temático)	N/A	Disney
Back to the Future II	Volver al futuro 2 (1989)	Robert Zemeckis	Amblin/Universal
Always	Para siempre (1989)	Steven Spielberg	Amblin/Universal
The Hunt for Red October	La caza del Octubre rojo (1990)	John McTiernan	Paramount
Joe Versus the Volcano	Joe contra el volcán (1990)	John Patrick Shanley	Warner Bros.
Back to the Future III	Volver al futuro III (1990)	Robert Zemeckis	Amblin/Universal
Roller Coaster Rabbit	Roger en la montaña rusa (1990)	Rob Minkoff	Disney
Die Hard 2	Duro de matar 2 (1990)	Renny Harlin	20th Century Fox
Ghost	Ghost: la sombra del amor (1990)	Jerry Zucker	Paramount
Arachnophobia	Aracnofobia (1990)	Frank Marshall	Amblin/Universal
Akira Kurosawa's Dreams	Los sueños de Akira Kurosawa (1990)	Akira Kurosawa	Kurosawa Prods. /Warner Bros.

The Godfather Part III	El padrino parte 3 (1990)	Francis Ford Coppola	Paramount
Flight of the Intruder	Vuelo a la gloria (1991)	John Milius	Paramount
The Doors	The Doors (1991)	Oliver Stone	TriStar
Switch	Pasaporte al cielo (1991)	Blake Edwards	HBO Films
Backdraft	Marea de fuego (1991)	Ron Howard	Imagine Films
Hudson Hawk	El halcón está suelto (1991)	Michael Lehmann	TriStar
Rocketeer	Rocketeer, El hombre cohete (1991)	Joe Johnston	Disney
Terminator 2: Judgment Day	Terminator 2 (1991)	James Cameron	Carolco/TriStar
Star Trek VI: The Undiscovered Country	Star Trek VI: Aquel país desconocido (1991)	Nicholas Meyer	Paramount
Hook	Hook: el regreso del capitán Garfio (1991)	Steven Spielberg	Columbia/Amblin
Memoirs of an Invisible Man	Diario de un hombre invisible (1992)	John Carpenter	Warner Bros.
The Young Indiana Jones Chronicles	Las aventuras del joven Indiana Jones (1992)	Jim O'Brien	Lucasfilm, Ltd.
Death Becomes Her	La muerte le sienta bien (1992)	Robert Zemeckis	Universal
Alive	¡Viven! (1993)	Frank Marshall	Disney/Paramount
Fire in the Sky	Fuego en el cielo (1993)	Robert Lieberman	Paramount
Jurassic Park	Parque Jurásico (1993)	Steven Spielberg	Amblin/Universal
Last Action Hero	El último gran héroe (1993)	John McTiernan	Columbia
Rising Sun	Sol naciente (1993)	Philip Kaufman	20th Century Fox
MeteorMan	El hombre meteoro(1993)	Robert Townsend	MGM
Manhattan Murder Mystery	Un misterioso asesinato en Manhattan (1993)	Woody Allen	TriStar
Malice	Malicia (1993)	Harold Becker	Castle Rock/Warner Bros.
The Nutcracker	El cascanueces (1993)	Emile Ardolino	Warner Bros.
Schindler's List	La lista de Schindler (1993)	Steven Spielberg	Amblin/Universal
The Hudsucker Proxy	El apoderado de Hudsucker (1994)	Joel Coen	Warner Bros.
Maverick	Maverick (1994)	Richard Donner	Warner Bros.
The Flintstones	Los Picapiedra (1994)	Brian Levant	Amblin/Universal
Wolf	Lobo (1994)	Mike Nichols	Columbia
Baby's Day Out	Cuidado bebé suelto (1994)	Patrick Read Johnson	20th Century Fox
Forrest Gump	Forrest Gump (1994)	Robert Zemeckis	Paramount

The Mask	La máscara (1994)	Chuck Russell	New Line Cinema
Radioland Murders	Asesinatos en la radio (1994)	Mel Smith	Lucasfilm, Ltd./Universal
Star Trek: Generations	Star Trek: La próxima generación (1994)	David Carson	Paramount
Disclosure	Acoso sexual (1994)	Barry Levinson	Warner Bros.
In the Mouth of Madness	En la boca del terror (1994)	John Carpenter	Katja/New Line Cinema
Village of the Damned	El pueblo de los malditos (1995)	John Carpenter	Universal
Casper	Casper (1995)	Brad Silberling	Amblin/Universal
Congo	Congo (1995)	Frank Marshall	Paramount
The Indian in the Cupboard	La llave mágica (1995)	Frank Oz	Paramount
The American President	Mi querido presidente (1995)	Rob Reiner	Castle Rock/Columbia
Jumanji	Jumanji (1995)	Joe Johnston	TriStar
Sabrina	Sabrina (1995)	Sydney Pollack	Paramount
Twister	Tornado (1996)	Jan de Bont	Warner Bros./Universal
Mission: Impossible	Misión: Imposible (1996)	Brian De Palma	Paramount
Dragonheart	Corazón de dragón (1996)	Rob Cohen	Universal
Eraser	El protector (1996)	Chuck Russell	Warner Bros.
Sleepers	Los hijos de la calle (1996)	Barry Levinson	Warner Bros.
Star Trek: First Contact	Star Trek: primer contacto (1996)	Jonathan Frakes	Paramount
101 Dalmatians	101 dálmatas (1996)	Stephen Herek	Disney
Daylight	Luz de día (1996)	Rob Cohen	Universal
Mars Attacks!	¡Marcianos al ataque! (1996)	Tim Burton	Warner Bros.
Star Wars Trilogy Special Edition	Trilogía de la Guerra de las Galaxias: Edición Especial (1997)	George Lucas	20th Century Fox/Lucasfilm Ltd.
The Lost World: Jurassic Park	El mundo perdido: Jurassic Park (1997)	Steven Spielberg	Amblin/Universal
Speed 2: Cruise Control	Máxima velocidad 2 (1997)	Jan de Bont	20th Century Fox
Men in Black	Hombres de negro (1997)	Barry Sonnenfeld	Columbia
Contact	Contacto (1997)	Robert Zemeckis	Warner Bros.
Spawn	Spawn : El engendro (1997)	Mark A.Z. Dippé	New Line Cinema
Starship Troopers	Invasión (1997)	Paul Verhoeven	TriStar/Touchstone
Midnight in the Garden of Good and Evil	Medianoche en el jardín del bien y del mal (1997)	Clint Eastwood	Warner Bros.
Flubber	Flubber (1997)	Les Mayfield	Disney
Amistad	Amistad (1997)	Steven Spielberg	DreamWorks SKG
Deconstructing Harry	Los enredos de Harry (1997)	Woody Allen	Fine Line Features

Titanic	Titanic (1997)	James Cameron	20th Century Fox/Paramount
Deep Rising	Terror profundo (1997)	Stephen Sommers	Disney
Mercury Rising	Misión seguridad máxima (1998)	Harold Becker	Universal/Imagine Films
Deep Impact	Impacto profundo (1998)	Mimi Leder	DreamWorks SKG/Paramount
Small Soldiers	Pequeños guerreros (1998)	Joe Dante	DreamWorks SKG/Universal
Saving Private Ryan	Rescatando al soldado Ryan (1998)	Steven Spielberg	DreamWorks SKG/Paramount
Snake Eyes	Ojos de serpiente (1998)	Brian De Palma	Paramount/Disney
Reach the Rock	Objetivo: La roca (1998)	Bill Ryan	Gramercy Pictures
Meet Joe Black	¿Conoces a Joe Black? (1998)	Martin Brest	Universal
Celebrity	El precio del éxito (1998)	Woody Allen	Miramax
Jack Frost	Juanito escarcha (1998)	Troy Miller	Warner Bros.
Mighty Joe Young	Joe (1998)	Ron Underwood	Disney
October Sky	Cielo de octubre (1999)	Joe Johnston	Universal
The Last Days	Los últimos días (1998)	James Moll	October Films
The Mummy	La momia (1999)	Stephen Sommers	Universal
Star Wars: Episode I - The Phantom Menace	Star Wars Episodio I: La amenaza fantasma (1999)	George Lucas	Lucasfilm, Ltd.
Wild Wild West	Las aventuras de Jim West (1999)	Barry Sonnenfeld	Warner Bros.
The Haunting	La maldición (1999)	Jan de Bont	DreamWorks SKG
Deep Blue Sea	Alerta en lo profundo (1999)	Renny Harlin	Warner Bros.
Bringing Out the Dead	Vidas al límite (1999)	Martin Scorsese	Paramount/Disney
Sleepy Hollow	El jinete sin cabeza (1999)	Tim Burton	Paramount
Sweet and Lowdown	El gran amante (1999)	Woody Allen	Sony Pictures Classics
The Green Mile	Milagros inesperados (1999)	Frank Darabont	Warner Bros.
Galaxy Quest	Héroes fuera de órbita (1999)	Dean Parisot	DreamWorks SKG
Magnolia	Magnolia (1999)	Paul Thomas Anderson	New Line Cinema
Snow Falling on Cedars	El acusado (1999)	Scott Hicks	Universal
Mission to Mars	Misión a Marte (2000)	Brian De Palma	Disney
The Adventures of Rocky and Bullwinkle	Las aventuras de Rocky y Bullwinkle(2000)	Des McAnuff	Universal

The Perfect Storm	La tormenta perfecta (2000)	Wolfgang Petersen	Warner Bros.
Space Cowboys	Jinetes del espacio (2000)	Clint Eastwood	Warner Bros.
Pay it Forward	Cadena de favores (2000)	Mimi Leder	Miramax
The Pledge	Asesino oculto (2000)	Sean Penn	Warner Bros.
Pollock	Pollock (2000)	Ed Harris	Sony Pictures Classics
Sweet November	Dulce noviembre (2001)	See full summary	Warner Bros.
The Mummy Returns	La momia regresa (2001)	Stephen Sommers	Universal
Pearl Harbor	Pearl Harbor (2001)	Michael Bay	Disney
A.I. Artificial Intelligence	A.I. Inteligencia artificial (2001)	Steven Spielberg	Warner Bros./DreamWorks SKG
Jurassic Park III	El Parque Jurásico III (2001)	Joe Johnston	Universal
Planet of the Apes	El planeta de los simios (2001)	Tim Burton	20th Century Fox
Harry Potter and the Sorcerer's Stone	Harry Potter y la piedra filosofal (2001)	Chris Columbus	Warner Bros.
The Majestic	El Majestic (2001)	Frank Darabont	Warner Bros.
Impostor	El impostor (2002)	Gary Fleder	Miramax/Dimension
The Time Machine	La máquina del tiempo (2002)	Simon Wells	Warner Bros./DreamWorks SKG
E.T.: The Extra-Terrestrial 20th anniversary	E.T. El extraterrestre: 20 aniversario (2002)	Steven Spielberg	Universal
Big Trouble	El gran lío (2002)	Barry Sonnenfeld	Disney
Star Wars: Episode II - Attack of the Clones	Star Wars Episodio II: El ataque de los clones (2002)	George Lucas	Lucasfilm, Ltd.
The Bourne Identity	Identidad desconocida (2002)	Doug Liman	Universal
Minority Report	Minority report: sentencia previa (2002)	Steven Spielberg	DreamWorks SKG
Men in Black II	Hombres de negro 2 (2002)	Barry Sonnenfeld	Sony Pictures
K-19: The Widowmaker	K-19: The widowmaker (2002)	Kathryn Bigelow	Paramount
Signs	Señales (2002)	M. Night Shyamalan	Disney
Blood Work	Deuda de sangre (2002)	Clint Eastwood	Warner Bros.
Punch-Drunk Love	Embriagado de amor (2002)	Paul Thomas Anderson	Revolution
Harry Potter and the Chamber of Secrets	Harry Potter y la cámara secreta (2002)	Chris Columbus	Warner Bros.
Gangs of New York	Pandillas de Nueva York (2002)	Martin Scorsese	Miramax
Tears of the Sun	Lágrimas del sol (2003)	Antoine Fuqua	Revolution Studios

The Hunted	La cacería (2003)	William Friedkin	Paramount
Dreamcatcher	El cazador de sueños (2003)	Lawrence Kasdan	Warner Bros.
The Hulk	Hulk (2003)	Ang Lee	Universal
Terminator 3: Rise of the Machines	Terminator 3: La rebelión de las máquinas (2003)	Jonathan Mostow	Warner Bros.
Pirates of the Caribbean: the curse of the black pearl	Piratas del Caribe. La maldición de la Perla Negra (2003)	Gore Verbinski	Disney
The League of Extraordinary Gentleman	La liga extraordinaria (2003)	Stephen Norrington	20th Century Fox
11'9"01	11'09"01 - 11 de septiembre (2002)	Youssef Chahine, Amos Gitai, Alejandro González Iñárritu, Sean Penn y 7 más.	Empire Pictures
Once Upon a Time in Mexico	Érase una vez en México (2003)	Robert Rodriguez	Miramax
Master and Commander: The Far Side of the World	Capitán de mar y guerra: La costa más lejana (2003)	Peter Weir	20th Century Fox
Timeline	Rescate en el tiempo (2003)	Richard Donner	Paramount
Stuck on You	Pegado a ti (2003)	Bobby Farrelly, Peter Farrelly	20th Century Fox
Peter Pan	Peter Pan: La gran aventura (2003)	P.J. Hogan	Universal/ Columbia/ Revolution
Along Came Polly	Mi novia Polly (2004)	John Hamburg	Universal
Twisted	Acechada (2004)	Philip Kaufman	Paramount
Hidalgo	Océanos de fuego (2004)	Joe Johnston	Disney
Van Helsing	Van Helsing (2004)	Stephen Sommers	Universal
The Day After Tomorrow	El día después de mañana (2004)	Roland Emmerich	20th Century Fox
Harry Potter and the Prisoner of Azkaban	Harry Potter y el prisionero de Azkaban (2004)	Alfonso Cuarón	Warner Bros.
The Chronicles of Riddick	Las crónicas de Riddick (2004)	David Twohy	Universal
The Bourne Supremacy	La supremacía Bourne (2004)	Paul Greengrass	Universal
The Village	La aldea (2004)	M. Night Shyamalan	Disney
Sky Captain and the World of Tomorrow	Capitán Sky y El mundo del mañana (2004)	Kerry Conran	Paramount
Are We There Yet?	Quieren volverme loco (2005)	Brian Levant	Revolution
Son of the Mask	El hijo de la máscara (2005)	Lawrence Guterman	New Line Cinema
The Pacifier	Niñera a prueba de balas (2005)	Adam Shankman	Disney

Eros	Eros (2004)	Steven Soderbergh y dos más	Masti
The Amityville Horror	Terror en Amityville (2005)	Andrew Douglas	MGM
XXX: State of the Union	Triple X 2: Estado de emergencia (2005)	Lee Tamahori	Revolution
Star Wars: Episode III "Revenge of the Sith"	Star Wars Episodio III: La venganza de los Sith (2005)	George Lucas	Lucasfilm, Ltd.
The Adventures of Shark Boy and Lava Girl	Las aventuras del niño tiburón y la niña de fuego (2005)	Robert Rodriguez	Dimension Films
Herbie: Fully Loaded	Herbie: a toda máquina (2005)	Angela Robinson	Disney
War of the Worlds	La guerra de los mundos (2005)	Steven Spielberg	Paramount/DreamWorks SKG
The Island	La isla (2005)	Michael Bay	DreamWorks SKG/Warner
Jarhead	Soldado anónimo (2005)	Sam Mendes	Universal
Chicken Little	Chicken Little (2005)	Mark Dindal	Disney
Harry Potter and the Goblet of Fire	Harry Potter y el cáliz de fuego (2005)	Mike Newell	Warner Bros.
RENT	RENT: Vidas extremas (2005)	Chris Columbus	Revolution
The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe	Las crónicas de Narnia: El león, la bruja y el armario (2005)	Andrew Adamson	Disney
Cheaper By The Dozen 2	Más barato por docena 2 (2005)	Adam Shankman	20th Century Fox
Munich	Múnich (2005)	Steven Spielberg	DreamWorks SKG
Eight Below	Rescate en la Antártida (2006)	Frank Marshall	Disney
Mission: Impossible III	Misión Imposible 3 (2006)	J.J. Abrams	Paramount
Poseidon	Poseidón (2006)	Wolfgang Petersen	Warner Bros.
Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest	Piratas del Caribe. El cofre del hombre muerto (2006)	Gore Verbinski	Disney
Lady in the Water	La dama en el agua (2006)	M. Night Shyamalan	Warner Bros.
Nightmare Before Christmas 3D	El extraño mundo de Jack 3D (2006)	Henry Selick	Disney
Pirates of the Caribbean: At World's End	Piratas del Caribe: En el fin del mundo (2007)	Gore Verbinski	Disney
Evan Almighty	El regreso del Todopoderoso (2007)	Tom Shadyac	Universal Pictures
Transformers	Transformers (2007)	Michael Bay	Paramount/Dreamworks
Harry Potter and the Order of the Phoenix	Harry Potter y la orden del Fénix (2007)	David Yates	Warner Bros.
Rush Hour 3	Una pareja explosiva 3 (2007)	Brett Ratner	New Line Cinema

Lions for Lambs	Leones por corderos (2007)	Robert Redford	United Artists
There Will Be Blood	Petróleo sangriento (2007)	Paul Thomas Anderson	Paramount Vantage
National Treasure: Book of Secrets	La búsqueda 2 - El diario secreto (2007)	Jon Turteltaub	Disney
The Spiderwick Chronicles	Las crónicas de Spiderwick (2008)	Mark Waters	Paramount
Touching Home	N/A (2008)	Logan Miller, Noah Miller	Independent
Iron Man	Iron Man - El hombre de hierro (2008)	Jon Favreau	Marvel Studios/Paramount
Speed Racer	Meteoro (2008)	Andy Wachowski, Lana Wachowski	Warner Bros.
Indiana Jones and the Kingdom of the Crystal Skull	Indiana Jones y el reino de la calavera de cristal (2008)	Steven Spielberg	Lucasfilm/Paramount
The Happening	El fin de los tiempos (2008)	M. Night Shyamalan	20th Century Fox
The Love Guru	El gurú del amor (2008)	Marco Schnabel	Paramount
Miracle at St. Anna	N/A (2008)	Spike Lee	Disney
Twilight	Crepúsculo (2008)	Chris Weitz	Summit Entertainment
The Tale of Despereaux	Despereaux: Un pequeño gran héroe (2008)	Sam Fell, Robert Stevenhagen	Universal Pictures
Confessions of a Shopaholic	Loca por las compras (2009)	P.J. Hogan	Touchstone Pictures
Jonas Brothers: The 3D Concert Experience	Jonas brothers: el concierto 3D (2009)	Bruce Hendricks	Disney
Star Trek	Star Trek (2009)	J.J. Abrams	Paramount
Terminator Salvation	Terminator: La salvación (2009)	McG	Columbia/The Halcyon Company
Transformers: Revenge of the Fallen	Transformers 2 - La venganza de los caídos (2009)	Michael Bay	DreamWorks SKG
Harry Potter and the Half-Blood Prince	Harry Potter y el misterio del príncipe (2009)	David Yates	Warner Bros.
Surrogates	Identidad sustituta (2009)	Jonathan Mostow	Touchstone Pictures
Avatar	Avatar (2009)	James Cameron	20th Century Fox

TABLA 20.⁹

⁹ *Ibidem.*

7.3 SKYWALKER SOUND.



“El sonido es el cincuenta por ciento la experiencia del cine” dice George Lucas.

Skywalker Sound satisface las necesidades de postproducción de audio digital de la industria del entretenimiento. Su trabajo ha sido premiado con dieciocho premios de la Academia.¹⁰

7.3.1 CREACIÓN Y DESARROLLO.

El origen de *Skywalker Sound* se remonta a 1975, cuando George Lucas y Gary Kurtz contrataron a Ben Burtt, un joven graduado de la escuela de cine y televisión de USC. Buscaban a un director de sonido, alguien que pudiera imaginar e implementar una banda sonora creativa que igualara las imágenes revolucionarias que ellos planeaban para su aventura de ciencia-ficción llamada *Star Wars*.

La compañía pronto se convirtió en *Sprocket Systems*, y compartió espacio con *Industrial Light & Magic* en San Rafael, antes de mudarse al nuevo *Skywalker Ranch* en 1987.

Skywalker Sound está localizado en el condado Marin, California, 40 minutos al norte de San Francisco. Ocupando el Edificio Técnico de 155,000 pies cuadrados, *Skywalker Sound* fue construido por un cineasta para cineastas, y es una de las más grandes y más versátiles instalaciones de servicios completos de post producción en el mundo.

La meta de *Skywalker Sound* es proveer de soluciones comprensivas a las necesidades de post producción de sus clientes. Ofrecen seis estudios de edición totalmente equipados, una gran variedad de cuartos de edición tanto para imagen

¹⁰ Lucasfilm, s/t [en línea] <http://www.lucasfilm.com/divisions/skysound/> [consulta: durante 2005]

como audio, un impresionante escenario *Foley/ADR*, y servicios completos de transferencia de audio y video. Además, *Skywalker Sound* cuenta con un estudio de orquestación de clase mundial y el impresionante Teatro *Stag*. Sus habilidades les permiten acomodar una gran variedad de proyectos.

La extensa lista de créditos de *Skywalker Sound* incluye películas tanto para estreno en salas como directo a televisión, junto con una gran variedad de formatos especializados. IMAX y juegos mecánicos de parques temáticos de vanguardia se sienten como en casa en sus instalaciones únicas y personalizadas.

Skywalker Sound ha sido una fuerza dinámica en el arte del diseño de sonido, edición y mezcla por más de 25 años. En el corazón de la compañía se encuentra un excepcional equipo de diseñadores de sonido, mezcladores y editores. Sus habilidades y técnicas innovadoras los colocan dentro de los más respetados y solicitados en la industria. Esta combinación de talento y tecnología galardonada y reconocida le da a *Skywalker Sound* una ventaja. Han ganado 18 premios de la Academia además de docenas de nominaciones por Mejor edición de sonido y Mejores efectos de sonido. Constantemente han sido nombrados como la mejor instalación para post producción de audio por la revista *Mix*. *Skywalker Sound* ha prestado sus servicios de sonido a más de la mitad de las 25 películas más taquilleras de la historia.

La atención al detalle es el sello de calidad del servicio en *Skywalker Sound*. Servicios completos de apoyo en comunicación están disponibles para los cineastas. Ya sea edición digital o convencional, todos los cuartos de edición son personalizados y adaptados a las necesidades del editor. Productores y directores se encuentran en el alojamiento para huéspedes que está exquisitamente decorado, con un centro deportivo totalmente equipado, para ser un lugar cómodo y relajante para terminar el día.

Skywalker Sound está orgulloso de encontrarse a la cabeza en lo último en tecnología. Comprenden que el verdadero arte se encuentra en escuchar las necesidades de sus clientes y hacer su más grande visión una realidad.

Desde su creación, *Skywalker Sound* siempre ha estado a la vanguardia de la tecnología. Son pioneros en los sistemas de edición digital, desarrollado con su compañía hermana, el *SoundDroid* y el *EditDroid*. Han desarrollado el primer *codec*

bifásico que les permite sincronizar sus maquinas de reproducción con proyectores de cine que se encuentran a cientos o miles de kilómetros de distancia.

Actualmente, cuentan con una infraestructura de canal de fibra óptica que permite el intercambio de archivos e información de manera rápida y sencilla a través del Edificio Técnico y alrededor del mundo. Un editor puede trabajar en una sesión desde su suite privada usando uno de los 80 sistemas de edición de audio digitales *Pro Tools* mientras que los mezcladores trabajan en la mezcla del mismo material en una de sus seis salas de doblaje. De manera simultánea, otro director puede navegar por su biblioteca de más de 100 mil efectos de sonido únicos para encontrar el sonido perfecto.

Todo esto es posible al conectar la sala de mezcla de forma remota con cualquiera que tenga una conexión de Internet que esté usando el *APT World Net Skylink*, un dispositivo que representa la culminación de un programa conjunto de desarrollo entre *APT* y *Skywalker Sound*. Además del *Skylink*, *Skywalker Sound* ofrece *Dolby®FAX* vía *ISDN Telestream*, *FTP*, *Digidelivery*, estaciones de vista *Polycom*, y *Conduit*.

Su sala de orquestación ofrece lo mejor en tecnología análoga y digital de alta velocidad al contar con la mejor selección de pre amplificadores de micrófonos de cualquier estudio, y una amplia gama de convertidores para multicanales de grabación y edición de 24 bit/192 k. La sala de orquestación también puede conectarse con cualquier otra sala o estudio de edición en el edificio o en cualquier lugar del mundo usando la tecnología *APT WorldNet Skylink*.

En cuanto a sistemas para cine, el diseño de altavoces de *Skywalker Sound* es el resultado de años de pruebas por sus premiados diseñadores de sonido, mezcladores y *staff* de ingenieros. Un nuevo estándar de calidad de sonido fue desarrollado al diseñar su sistema de altavoces desde cero, usando los mejores componentes disponibles en cualquier lugar del mundo.

Skywalker Sound cuenta con seis salas de doblaje para películas, una sala de proyecciones para 300 personas, y una sala de orquestación, quizás la sala de orquestación más impresionante en la costa Oeste de los Estados Unidos, capaz de grabar una orquesta de 130 piezas, y a la vez es lo suficientemente flexible para proveer un ambiente íntimo de grabación para un sólo artista. La sala principal cuenta con un sistema acústico ajustable que permite que el tiempo de

reverberación sea variado de .6 a 3 segundos. El cuarto de control está equipado con una entrada de 72 *Neve 88R* (la mejor consola análoga), y automatización *Encore*.

También cuentan con diez suites recientemente remodeladas para diseño y edición de sonido que ofrecen proyección de video digital y sonido de 5.1 canales. 36 cuartos de edición de sonido digital están disponibles y pueden ser configurados para edición de imagen también. Grabación *Foley* y *ADR* y la suite de comerciales para mezclar y editar.¹¹

ORGANIGRAMA DE SKYWALKER SOUND	
NOMBRE	POSICIÓN
Glenn Kiser	Gerente General y vicepresidente
Leslie Ann Jones	Director de Música y Orquestación
Joshua Lowden	Director de Operaciones
Phil Benson	Director de Producción
Randy Thom	Director de Diseño de Sonido
Steve Morris	Director de Ingeniería

TABLA 21.¹²

Skywalker Sound también presta sus servicios a la creación de sonido para videojuegos, comerciales y proyectos especiales. El personal de *Skywalker Sound* ha sido reconocido con los elogios recibidos tanto por la industria como de la taquilla. La compañía se ha establecido como una de las mejores fuerzas creativas en el arte del sonido, edición de sonido y mezcla.

También han ganado el Premio *TEC* de la *MIX Foundation* varias veces por excelencia técnica. Sus editores, mezcladores y personal de *Foley* han sido honrados con decenas de premios *Golden Reel* de la Motion Picture Sound Editors.

La NARAS (National Academy of Recording Arts and Sciences) ha dado premios *Grammys* a varios proyectos que fueron grabados y/o mezclados en *Skywalker Sound*. Han recibido premios *Emmy* por Logros individuales sobresalientes en mezcla de sonido para una serie de drama y Logros individuales sobresalientes en edición de sonido para una serie por el trabajo realizado en *The Young Indiana Jones Chronicles*.¹³

¹¹ Skywalker Sound, s/t [en línea] <http://www.skysound.com/> [consulta: durante 2008]

¹² *Ibidem*.

¹³ *Ibidem*.

7.3.2 PARTICIPACIÓN EN OTRAS CINTAS.

AÑO	TÍTULO ORIGINAL	TÍTULO EN ESPAÑOL	DIRECTOR	COMPAÑÍA PRODUCTORA
1977	Star Wars	La guerra de las galaxias	George Lucas	Lucasfilm Ltd. *1 *2
1980	Star Wars: Episode V - The Empire Strikes Back	El imperio contraataca	Irvin Kershner	20th Century Fox/Lucasfilm Ltd. *1
1981	Raiders of the Lost Ark	Indiana Jones y los cazadores del arca perdida	Steven Spielberg	Paramount Pictures/Lucasfilm Ltd. *1
1982	E.T. The extra-terrestrial	E.T. El extraterrestre	Steven Spielberg	Universal Pictures *1
1983	Koyaanisquatsi	Koyaanisquatsi	Godfrey Reggio	Cannon *1
	Star Wars: Episode Vi - Return of the Jedi	El regreso del Jedi	Richard Marquand	20th Century Fox/Lucasfilm Ltd. *1
1984	The Ewok Adventure	Ewoks: Caravana del valor	John Korty	20th Century Fox Television/Lucasfilm Ltd.
	Indiana Jones and The Temple of Doom	Indiana Jones y el templo de la perdición	Steven Spielberg	Paramount Pictures/Lucasfilm Ltd.
1985	Cocoon	Cocoon	Ron Howard	20th Century Fox *1
	The Dream is Alive	N/A (Documental)	Graeme Ferguson	IMAX Corporation
	Ewoks: The Battle for Endor	Ewoks: La batalla de Endor	Jim Wheat, Ken Wheat	20th Century Fox/Lucasfilm Ltd.
	Fletch	Fletch, El camaleón	Michael Ritchie	Universal Pictures*1
	Latino	Latino	Haskell Wexler	Cinecom
	The Legend of Billie Jean	La leyenda de Billie Jean	Matthew Robbins	TriStar
	The Mean Season	Noticias escritas con sangre	Phillip Borsos	Orion
	Mishima: A Life in Four Chapters	Mishima: Una vida en cuatro capítulos	Paul Schrader	Warner Bros.
1986	Captain Eo	Captain Eo (Atracción Parque Temático)	Francis Ford Coppola	Walt Disney Imagineering
	Howard the Duck	Howard: El súper héroe	Willard Huyck	Universal Pictures/Lucasfilm Ltd.
	Remo Williams: The Adventure Begins	Remo, desarmado y peligroso.	Guy Hamilton	Orion Pictures Corporation
1987	Star Tours	Star Tours (Atracción Parque Temático)	Dennis Muren	Walt Disney Imagineering *1
	ALAMO: The Price of Freedom	N/A	Kieth Merrill	IMAX Corporation/Texas Cavalcade
	Gardens Of Stone	Jardines de piedra	Francis Ford Coppola	TriStar Pictures/Zoetrope
	Niagara: Miracles, Myths and Magic	N/A (Documental)	Kieth Merrill	IMAX/Cinema Group
	Spaceballs	S.O.S. Hay un loco en el espacio	Mel Brooks	MGM
1988	Cocoon: The Return	Cocoon: El regreso	Daniel Petrie	20th Century Fox
	Colors	N/A	Dennis Hopper	Orion Pictures Corporation
	The Couch Trip	Del manicomio al sofá	Michael Ritchie	Orion Pictures Corporation

	Powaqqatsi	Powaqqatsi	Godfrey Reggio	Cannon Films
	Tucker: The Man and his Dream	Tucker, El hombre y su dueño	Francis Ford Coppola	Paramount Pictures/Lucasfilm Ltd.
	Willow	Willow	Ron Howard	MGM/Lucasfilm Ltd.
1989	Always	Para siempre	Steven Spielberg	Amblin Entertainment/Universal Pictures
	Body Wars	Body Wars (Atracción Parque Temático)	Leonard Nimoy	Walt Disney Imagineering
	Cold Dog Soup	N/A	Alan Metter	Handmade Films/Anchor Bay Entertainment
	Driving Miss Daisy	El chofer y la señora Daisy	Bruce Beresford	Warner Bros. *1
	Fletch Lives	N/A	Michael Ritchie	Universal Pictures *1
	Indiana Jones And The Last Crusade	Indiana Jones y la última cruzada	Steven Spielberg	Lucasfilm Ltd./Paramount Pictures
	Romero	Romero	John Duigan	Paulist Pictures/Four Square
1990	Avalon	Avalon	Barry Levinson	TriStar Pictures
	The Godfather, Part III	El padrino parte 3	Francis Ford Coppola	Paramount Pictures
	Henry & June	Henry y June	Philip Kaufman	Universal Pictures *1
	The Hot Spot	N/A	Dennis Hopper	Orion
	Wild at Heart	Corazón salvaje	David Lynch	PolyGram Filmed Entertainment
1991	Backdraft	Marea de fuego	Ron Howard	Universal Pictures
	Bugsy	Bugsy	Barry Levinson	TriStar Pictures
	F/X2	FX 2: Ilusiones mortales	Richard Franklin	Orion Pictures Corporation
	The Five Heartbeats	N/A	Robert Townsend	20th Century Fox
	Rush	Hasta el límite	Lili Fini Zanuck	MGM/UA
	Soapdish	N/A	Michael Hoffman	Paramount Pictures
	Terminator 2: Judgment Day	Terminator 2	James Cameron	Carolco Pictures/TriStar Pictures
	Space Race	Space Race (Atracción Parque Temático)	N/A	(Simulator Ride) Showscan
1992	A River Runs Through It	Nada es para siempre	Robert Redford	Columbia Pictures
	Polynesian Odyssey	N/A (Documental)	Keith Merrill	IMAX
	Single White Female	Mujer soltera busca	Barbet Schroeder	Columbia Pictures Corporation
	Toys	Juguetes	Barry Levinson	20th Century Fox
	To Be an Astronaut	N/A (Documental)	Bob Rogers	IWERKS/NASA
	The Young Indiana Jones Chronicles	Las aventuras del joven Indiana Jones	Jim O'Brien	Lucasfilm Ltd.

1993	Jurassic Park	Parque Jurásico	Steven Spielberg	Amblin Entertainment/Universal Pictures
	Meteorman	El hombre meteoro	Robert Townsend	MGM/UA
	Mrs. Doubtfire	Papá por siempre	Chris Columbus	20th Century Fox
	The Nutcracker	El cascanueces	Emile Ardolino	Warner Bros.
	Rising Sun	Sol naciente	Philip Kaufman	20th Century Fox
	The Saint Of Fort Washington	N/A	Tim Hunter	Warner Bros.
1994	Baby's Day Out	Cuidado bebé suelto	Patrick Read Johnson	20th Century Fox
	Disclosure	Acoso sexual	Barry Levinson	Warner Bros.
	Forrest Gump	Forrest Gump	Robert Zemeckis	Paramount Pictures
	Grand Canyon	N/A (Documental)	N/A	IMAX/Cinema Group
	Honey, I Shrunk the Audience	N/A (Atracción De Parque Temático)	Randal Kleiser	Walt Disney Theme Park Productions
	Miracle on 34th Street	Milagro en la calle 34	George Seaton	20th Century Fox
	Quiz Show	El dilema	Robert Redford	Buena Vista Pictures
	Radioland Murders	Asesinatos en la radio	Mel Smith	Lucasfilm Ltd./Universal Pictures
	Yellowstone	N/A (Documental)	Kieth Merrill	IMAX Corporation/Destination Cinema
1995	Casper	Casper	Brad Silberling	Amblin Entertainment/Universal Pictures
	Celluloid Closet	N/A	Rob Epstein, Jeffrey Friedman	Sony Pictures Classics
	Home for The Holidays	Feriados en familia	Jodie Foster	Paramount Pictures
	The Hunted	Presa de la secta	J.F. Lawton	Universal Pictures
	Jumanji	Jumanji	Joe Johnston	TriStar Pictures
	Nine Months	Nueve meses	Chris Columbus	20th Century Fox
	Picture Bride	La foto del compromiso	Kayo Hatta	Miramax Films
	Species	Especies	Roger Donaldson	MGM/UA
	Strange Days	Días extraños	Kathryn Bigelow	20th Century Fox
	Toy Story	Toy Story	John Lasseter	Walt Disney Pictures/Pixar Animation Studios
	The Great American West	N/A (Documental)	Reed Smoot	IMAX Corporation/Utah Productions *4
ZION CANYON: The Treasure Of The Gods	N/A (Documental)	Kieth Merrill	IMAX Corporation/Keith Merrill Productions *4	
1996	Mars Attacks!	¡Marcianos al ataque!	Tim Burton	Warner Bros.
	One Fine Day	Un día inolvidable	Michael Hoffman	20th Century Fox

	Sleepers	Los hijos de la calle	Barry Levinson	Warner Bros.
	Romeo + Juliet	Romeo y Julieta	Baz Luhrmann	20th Century Fox
	Ellen's Energy Adventure	La aventura de energía de Ellen	Emil Radok	Walt Disney Theme Park Prod./EPCOT
	HEARST CASTLE: Building The Dream	N/A (Documental)	Bruce Neibaur	Vineyard Productions/Destination Cinema
	The Arrival	N/A	David Twohy	Orion Pictures Corporation
	The Great White Hype	El gran golpe	Reginald Hudlin	20th Century Fox
	James And The Giant Peach	Jim y el durazno gigante	Henry Selick	Walt Disney Pictures
	Eraser	El protector	Chuck Russell	Warner Bros. *1 *2
	The Rock	La roca	Michael Bay	Walt Disney Pictures *1 *2
	Mission: Impossible	Misión: Imposible	Brian De Palma	Paramount Pictures
	Special Effects	N/A (Documental)	Ben Burt	Nova/WGBH Boston
1997	Great Expectations	Grandes esperanzas	Alfonso Cuarón	20th Century Fox
	Wag The Dog	Escándalo en la Casa Blanca	Barry Levinson	New Line Cinema
	Titanic	Titanic	James Cameron	Paramount Pictures/20th Century Fox/Lightstorm Entertainment
	The Game	El juego	David Fincher	Propaganda Films/PolyGram Filmed Entertainment
	Mimic	Mimic	Guillermo del Toro	Dimension Films
	Contact	Contacto	Robert Zemeckis	Warner Bros.
	Hercules	Hércules	Ron Clements, John Musker	Walt Disney Pictures
	Speed 2: Cruise Control	Maxima velocidad 2	Jan de Bont	20th Century Fox *1 *2
	Con Air	Riesgo en el aire	Simon West	Walt Disney Pictures *1 *2
	The Lost World: Jurassic Park	El mundo perdido: Jurassic Park	Steven Spielberg	Amblin Entertainment/Universal Pictures
	Volcano	Volcano	Mick Jackson	20th Century Fox *1
	B*A*P*S	N/A	Robert Townsend	New Line Cinema
	Star Wars Trilogy Special Edition	Trilogía de la Guerra de las Galaxias: Edición Especial	George Lucas	20th Century Fox/Lucasfilm Ltd.
Beverly Hills Ninja	Un ninja en Beverly Hills	Dennis Dugan	TriStar Pictures	
1998	The Faculty	Aulas peligrosas	Robert Rodriguez	Miramax Films
	Stepmom	Quédate a mi lado	Chris Columbus	TriStar Pictures/Columbia Pictures
	Enemy Of The State	Enemigo público	Tony Scott	Touchstone Pictures/Buena Vista Pictures *1 *2

	A Bug's Life	Bichos: Una aventura en miniatura	John Lasseter, Andrew Stanton	Walt Disney Pictures/Pixar Animation Studios
	Reach The Rock	Objetivo: La roca	Bill Ryan	Gramercy Pictures
	54	Estudio 54	Mark Christopher	Miramax Films
	Halloween H2o	Halloween H20 - veinte años después	Steve Miner	Dimension Films
	Saving Private Ryan	Rescatando al soldado Ryan	Steven Spielberg	DreamWorks SKG/Paramount Pictures
	Armageddon	Armagedón	Michael Bay	Touchstone Pictures/Buena Vista Pictures *1 *2
	Quest For Camelot	La espada mágica: La leyenda de Camelot	Frederik Du Chau	Warner Bros. Animation*1 *2
	The Horse Whisperer	El señor de los caballos	Robert Redford	Touchstone Pictures/Buena Vista Pictures
	The Newton Boys	La pandilla Newton	Richard Linklater	20th Century Fox
	Geri's Game	Geri's Game (Corto)	Jan Pinkava	Pixar Animation Studios
	In God's Hands	N/A	Zalman King	TriStar Pictures
	Sphere	Esfera	Barry Levinson	Warner Bros.
1999	Titus	Titus	Julie Taymor	Fox Searchlight
	CIRQUE DE SOLEIL: Journey Of Man	N/A	Keith Melton	Sony Pictures Classics Large Format
	Snow Falling On Cedars	El acusado	Scott Hicks	Universal Pictures
	Galaxy Quest	Héroes fuera de orbita	Dean Parisot	DreamWorks SKG
	In Too Deep	Crimen en las calles	Michael Rymer	Miramax Films
	Bicentennial Man	El hombre bicentenario	Chris Columbus	Walt Disney Pictures
	Dogma	N/A	Kevin Smith	Lions Gate Films Inc.
	Toy Story 2	Toy Story 2	John Lasseter, Ash Brannon, Lee Unkrich	Walt Disney Pictures/Pixar Animation Studios
	Anywhere But Here	Cambio de vida	Wayne Wang	20th Century Fox
	Fight Club	El club de la pelea	David Fincher	20th Century Fox
	Outside Providence	Lejos de Providencia	Michael Corrente	Miramax Films
	The Iron Giant	El gigante de hierro	Brad Bird	Warner Bros.
	The Haunting	La maldición	Jan de Bont	DreamWorks SKG
	Lake Placid	El cocodrilo	Steve Miner	20th Century Fox
	Liberty Heights	N/A	Barry Levinson	Warner Bros.
	Arlington Road	Intriga en la calle Arlington	Mark Pellington	PolyGram Filmed Entertainment
	Star Wars: Episode I - The Phantom Menace	Star Wars Episodio I: La amenaza fantasma	George Lucas	Lucasfilm Ltd./20th Century Fox
	A Midsummer Night's Dream	El sueño de una noche de verano	Michael Hoffman	Fox Searchlight
	Office Space	Enredos de oficina	Mike Judge	20th Century Fox

2000	Ocean Oasis	N/A (Documental)	Soames Summerhays	Summerhays Films, Inc. *4
	An Everlasting Piece	N/A	Barry Levinson	DreamWorks SKG
	Dracula 2000	Drácula 2001	Patrick Lussier	Dimension Films
	Cast Away	Náufrago	Robert Zemeckis	20th Century Fox/DreamWorks SKG
	102 Dalmatians	102 dálmatas	Kevin Lima	Walt Disney Pictures
	Quills	Letras prohibidas: La leyenda del Marqués de Sade	Philip Kaufman	Fox Searchlight Pictures
	The Legend of Bagger Vance	Leyendas de vida	Robert Redford	DreamWorks SKG
	Requiem for a Dream	Réquiem por un sueño	Darren Aronofsky	Protoza Pictures
	The Yards	La traición	James Gray	Miramax Films
	THE EXORCIST (2000 Re-Release)	El exorcista	William Friedkin	Paramount Pictures *1 *2
	Into The Arms of Strangers	N/A (Documental)	Mark Jonathan Harris	Sabine Films
	The Replacements	Los suplentes	Howard Deutch	Warner Bros.*1 *2
	Space Cowboys	Jinetes del espacio	Clint Eastwood	Warner Bros. *2 *4
	What Lies Beneath	Revelaciones	Robert Zemeckis	20th Century Fox/DreamWorks SKG
	X-Men	X-Men	Bryan Singer	20th Century Fox *2
	Groove	N/A	Greg Harrison	415 Productions
	Titan A.E.	Titán A.E.	Don Bluth, Gary Goldman,	20th Century Fox
	Dinosaur	Dinosaurio	Eric Leighton, Ralph Zondag	Walt Disney Pictures *1
	Frequency	Desafío al tiempo	Gregory Hoblit	New Line Cinema
Rules Of Engagement	Reglas de compromiso	William Friedkin	Paramount Pictures *1 *2	
Pitch Black	Criaturas de la noche	David Twohy	Interscope Communications	
2001	Monsters, Inc.	Monsters, Inc.	Pete Docter, David Silverman, Lee Unkrich	Walt Disney Pictures/Pixar Animation Studios
	From Hell	Desde el infierno	Albert Hughes, Allen Hughes	20th Century Fox *1 *2
	Iron Monkey	N/A	Woo-ping Yuen	2001 US Version, Miramax Films
	Bandits	Vida bandida	Barry Levinson	MGM
	Jay And Silent Bob Strike Back	Jay y el silencioso Bob	Kevin Smith	Miramax Films
Osmosis Jones	N/A	Bobby Farrelly, Peter Farrelly	Warner Bros. *1 *2	

	Mimic 2	N/A	Jean de Segonzac	Dimension Films
	Final Fantasy: The Spirits Within	Final Fantasy	Hironobu Sakaguchi, Motonori Sakakibara	Columbia Pictures
	Jurassic Park III	El Parque Jurásico III	Joe Johnston	Universal Pictures/Amblin Entertainment
	A.I.: Artificial Intelligence	I.A. Inteligencia artificial	Steven Spielberg	Warner Bros./DreamWorks SKG
	Atlantis: The Lost Empire	Atlantis: El imperio perdido	Gary Trousdale, Kirk Wise	Walt Disney Pictures
	Lara Croft: Tomb Raider	Lara Croft, Tomb Raider	Simon West	Paramount Pictures *1 *2
	Pearl Harbor	Pearl Harbor	Michael Bay	Touchstone Pictures/Jerry Bruckheimer Films *1 *2
	Spy Kids	Mini espías	Robert Rodriguez	Dimension Films
	The Mexican	La mexicana	Gore Verbinski	DreamWorks SKG
	Haiku Tunnel	N/A	Jacob y Josh Kornbluth	Sony Pictures Classics
2002	Adaptation	El ladrón de orquídeas	Spike Jonze	Propaganda Films/Columbia Pictures
	Maid in Manhattan	Sueño de amor	Wayne Wang	Revolution Studios/Columbia Pictures
	Harry Potter and the Chamber Of Secrets	Harry Potter y la cámara secreta	Chris Columbus	Warner Bros./1492 Pictures *1 *2
	My Boss's Daughter	La hija de mi jefe	David Zucker	Dimension Films (was "The Guest")
	The Ring	El aro	Gore Verbinski	DreamWorks SKG
	Amandla! A Revolution in Four Part Harmony	N/A (Documental)	Lee Hirsch	ATO Pictures
	The Emperor's Club	Lección de honor	Michael Hoffman	MCA/Universal Pictures/Beacon/Fine Line
	Punch-Drunk Love	Embriagado de amor	Paul Thomas Anderson	Revolution Studios
	Spy Kids 2: The Island of Lost Dreams	Mini Espías 2: La isla de los sueños perdidos	Robert Rodriguez	Dimension *4
	Blood Work	Deuda de sangre	Clint Eastwood	Warner Bros.*4
	Lilo and Stitch	Lilo y Stitch	Dean DeBlois, Chris Sanders	Walt Disney Pictures *1 *2
	Minority Report	Minority Report: sentencia previa	Steven Spielberg	DreamWorks SKG/20th Century Fox *1
	Windtalkers	Códigos de guerra	John Woo	MGM
	Star Wars: Episode II - Attack of the Clones	Star Wars Episodio II: El ataque de los clones	George Lucas	Lucasfilm Ltd./20th Century Fox
	Panic Room	La habitación del pánico	David Fincher	Columbia Pictures

	40 Days and 40 Nights	40 días y 40 noches	Michael Lehmann	Miramax Films
	Hart's War	En defensa del honor	Gregory Hoblit	MGM
2003	Peter Pan	Peter Pan: La gran aventura	P.J. Hogan	Universal Pictures/Columbia Pictures/ Revolution Studios
	Lara Croft Tomb Raider: The Cradle of Life	Lara Croft: Tomb Raider , La cuna de la vida	Jan de Bont	Paramount Pictures *2
	Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl	Piratas del Caribe. La maldición de la perla negra	Gore Verbinski	Walt Disney Pictures *1 *2
	Hulk	Hulk	Ang Lee	Universal Pictures
	The Young Black Stallion	N/A	Simon Wincer	Walt Disney Pictures/Moonlighting/The Kennedy Marshall Company
	Finding Nemo	Buscando a Nemo	Andrew Stanton, Lee Unkrich	Walt Disney Pictures/Pixar Animation Studios
	Mystic River	Río místico	Clint Eastwood	Warner Bros. *4
	Shrek 4-D	Shrek 4-D (Atracción Parque Temático)	N/A	(Themepark Attraction) Dreamworks SKG
	The Dust Factory	N/A	Eric Small	Bahr Productions
	Ghosts Of The Abyss	N/A (Documental)	James Cameron	Walt Disney Pictures/Walden Media/Earthship Productions
	The Hunted	La cacería	William Friedkin	Paramount Pictures *1 *2
	Daredevil	Daredevil: El hombre sin miedo	Mark Steven Johnson	20th Century Fox *1 *2
Darkness Falls	En la oscuridad de la noche	Jonathan Liebesman	Revolution Studios	
The Recruit	El discípulo	Roger Donaldson	Touchstone Pictures *1	
2004	The Village	La aldea	M. Night Shyamalan	Touchstone Pictures/Buena Vista Pictures *1
	Ghost In The Shell 2: Innocence	N/A	Mamoru Oshii	DreamWorks SKG *1
	The Polar Express	El expreso polar	Robert Zemeckis	Warner Bros./Castle Rock Entertainment
	The Incredibles	Los Increíbles	Brad Bird	Walt Disney Pictures/Pixar Animation Studios
	Catwoman	Gatubela	Pitof	Warner Bros. *1
	Shrek 2	Shrek 2	Andrew Adamson, Kelly Asbury y 1 más	PDI/ DreamWorks SKG *1
	Finding Neverland	Descubriendo el país de nunca jamás	Marc Forster	Miramax Films
	Envy	La envidia mata	Barry Levinson	Dreamworks SKG
	Ella Enchanted	Ella está encantada	Tommy O'Haver	Miramax Films *1 *2

	Hellboy	Hellboy	Guillermo del Toro	Revolution Studios
	Jersey Girl	Padre soltero	Kevin Smith	Miramax Films
	Twisted	Acechada	Philip Kaufman	Paramount Pictures
2005	Cars	Cars	John Lasseter, Joe Ranft	Pixar Animation Studios / Disney
	American Gothic	American Gothic (Serie de TV)	Varios	American Gothic LLC
	Rent	Rent: vidas extremas	Chris Columbus	Revolution Studios / Sony Pictures Entertainment
	Jarhead	Soldado anónimo	Sam Mendes	Universal Pictures *1
	Sólo Dios Sabe	Sólo Dios sabe	Carlos Bolado	Dezenove Filmes
	Magnificent Desolation: Walking on the Moon in 3D	N/A (Documental)	Mark Cowen	Playtone / IMAX Corporation *4
	Charlie and the Chocolate Factory	Charlie y la fábrica de chocolate	Tim Burton	IMAX Version *4
	Batman Begins: The Imax Experience	Batman inicia (IMAX)	Christopher Nolan	IMAX Version *4
	The Polar Express: An Imax 3D Experience	El expreso polar (IMAX 3D)	Robert Zemeckis	IMAX Version
	The Matador	Matador	Richard Shepard	Miramax
	The Darwin Awards	N/A	Finn Taylor	3 Ring Circus Films
	Star Wars: Episode III - Revenge Of The Sith	Star Wars Episodio III: La venganza de los Sith	George Lucas	20th Century Fox/Lucasfilm Ltd.
	The Prize Winner Of Defiance Ohio	N/A	Jane Anderson	Revolution Studios
	XXX: State of the Union	Triple X 2: Estado de emergencia	Lee Tamahori	Revolution Studios *1 *2
	The Weather Man	El sol de cada mañana	Gore Verbinski	Paramount Pictures *1 *2
	Stay	El umbral	Marc Forster	New Regency Pictures/20th Century 20th Century Fox
	Adventures In Animation 3D	N/A (Corto)	Pierre Lachapelle	Taarna Productions/TFX Animation Inc.
Hoodwinked	Buza caperuza	Cory Edwards y dos más	Independent Animated Feature	
2006	Eragon	Eragon	Stefen Fangmeier	Fox 2000 Pictures
	Charlotte's Web	La telaraña de Charlotte	Gary Winick	Paramount Pictures
	Borat	Borat	Larry Charles	Dune Entertainment
	Zoom	Zoom y los superhéroes	Kevin Smith	Revolution Studios
	Clerks 2	N/A	Kevin Smith	The Weinstein Company
	Lady In The Water	La dama en el agua	M. Night Shyamalan	Warner Bros Pictures
	Monster House	Monster House - La casa de los sustos	Gil Kenan	Sony Pictures Animation
	Pirates of the Carribean: Dead Man's Chest	Piratas del Caribe. El cofre del hombre muerto	Gore Verbinski	Jerry Bruckheimer Films

	Brave Story	N/A	Kôichi Chigira	Dentsu Productions Ltd.
	Aqua Teen Hunger Force	N/A	Matt Maiellaro, Dave Willis	First Look International
	Over The Hedge (Mix Only)	Vecinos invasores	Tim Johnson, Karey Kirkpatrick	DreamWorks Animation
	Ice Age 2	La era de hielo 2	Carlos Saldanha	20th Century Fox Animation
	Roving Mars Imax	N/A (Documental)	George Butler	Sasson Films
2007	Bee Movie	Bee Movie - La historia de una abeja	Steve Hickner, Simon J. Smith	Dreamworks Animation
	Heavy Metal in Baghdad	N/A (Documental)	Suroosh Alvi, Eddy Moretti	VBS.TV
	Tales of Earthsea	Cuentos de Terramar	Goro Miyazaki	Buena Vista
	There Will Be Blood	Petróleo sangriento	Paul Thomas Anderson	Ghoulardi Film Company
	Kite Runner	Cometas en el cielo	Marc Forster	MacDonald Parkes Productions
	Beowulf	Beowulf	Robert Zemeckis	Warner Bros Pictures
	Lions For Lambs	Leones por corderos	Robert Redford	Andell Entertainment
	Enchanted	Encantada la historia de Giselle	Kevin Lima	Andalasia Productions
	Bernard & Doris	Bernard y Doris	Bob Balaban	Little Bird Productions
	We Own The Night	Los dueños de la noche	James Gray	2929 Productions
	Feast of Love	Golpe de amor	Robert Benton	Green Street Films
	Into The Wild	Camino salvaje	Sean Penn	Paramount Vantage
	Her Best Move	Su mejor jugada	Norm Hunter	Summertime Films
	The Simpsons Movie	Los Simpson: La película	David Silverman	Akom Production Company
	Transformers (Editorial & Sound Design)	Transformers	Michael Bay	DreamWorks SKG
	Film Noir	Film Noir	D. Jud Jones, Risto Topaloski	Easy E Films
	Sicko	Sicko	Michael Moore	Dog Eat Dog Productions
	Ratatouille	Ratatouille	Brad Bird, Jan Pinkava	Pixar Animation
	Mummies	N/A (Documental)	Keith Melton	IMAX
	Pirates of the Caribbean: At World's End	Piratas del Caribe: En el fin del mundo	Gore Verbinski	Jerry Bruckheimer Films
Zodiac	Zodiaco	David Fincher	Warner Bros Pictures	
Happily N' Ever After	Colorín colorado este cuento no ha acabado	Paul Bolger, Yvette Kaplan	BAF Berlin Animation Film	
2008	Brief Interviews With Hideous Men	N/A	John Krasinski	Salty Features
	Coraline	Coraline y la puerta secreta	Henry Selick	Laika

The Curious Case of Benjamin Button	El curioso caso de Benjamin Button	David Fincher	The Kennedy/Marshall Company
I Love You, Beth Cooper	Te amo, Beth Cooper	Chris Columbus	1492 Pictures
The Soloist	El solista	Joe Wright	DreamWorks SKG
La Mission	N/A	Peter Bratt	5 Stick Films
Bolt	Bolt - Un perro fuera de serie	Byron Howard, Chris Williams	Walt Disney Animation Studios
My Bloody Valentine 3-D	Sangriento San Valentín 3D	Patrick Lussier	Lionsgate
Ponyo on a Cliff by the Sea	El secreto de la sirenita (Ponyo)	Hayao Miyazaki	Studio Ghibli
Day of the Dead	N/A	Steve Miner	Millennium Films
The Eye	El ojo del mal	David Moreau, Xavier Palud	Lionsgate
Iron Man	Iron Man - El hombre de hierro	Jon Favreau	Paramount Pictures
At the Death House Door	N/A (Documental)	Peter Gilbert, Steve James	The Chicago Tribune
The Sky Crawlers	N/A (Animación Japonesa)	Mamoru Oshii	Nippon Television Network
Fanboys	N/A	Kyle Newman	Trigger Street Productions
Wall·E	Wall-E	Andrew Stanton	Pixar
Shaolin Girl	N/A	Katsuyuki Motohiro	Fuji Television Network
Indiana Jones and the Kingdom of the Crystal Skull	Indiana Jones y el Reino de la Calavera de Cristal	Steven Spielberg	Paramount Pictures
Star Wars: The Clone Wars	Star Wars: La guerra de los clones	Dave Filoni	CGCG
Two Lovers	Amantes	James Gray	2929 Productions
Flyboys	N/A	Rocco DeVilliers	Dark Coast Pictures
Zack & Miri Make a Porno	Hagamos una porno	Kevin Smith	Blue Askew
Madagascar: Escape 2 Africa	Madagascar 2	Eric Darnell, Tom McGrath	DreamWorks Animation
Ghost in the Shell 2	N/A (Animación Japonesa)	Mamoru Oshii	Bandai Visual Company
The Pardon	N/A	Tom Anton	A Pardon in the Sand
Tongzhi In Love	N/A (Documental)	Ruby Yang	Thomas Lennon Films
Seventh Moon	N/A	Eduardo Sánchez	Haxan Films
Cloverfield	Cloverfield: Monstruo	Matt Reeves	Bad Robot
Ballast	N/A	Lance Hammer	Alluvial Film Company
Sleep Dealer	Traficantes de sueños	Alex Rivera	Likely Story
Standard Operating Procedure	N/A (Documental)	Errol Morris	Participant Productions
The Promotion	N/A	Steve Conrad	Dimension Films
Horton Hears a Who!	Horton y el mundo de los quien	Jimmy Hayward, Steve Martino	Blue Sky Studios

	La Corona	La Corona (Documental)	Amanda Micheli, Isabel Vega	Independent
2009	Please Give	Saber dar	Nicole Holofcener	Feelin' Guilty
	Skateland	N/A	Anthony Burns	Freeman Film
	Clone Wars	Star Wars: La guerra de los clones (Serie de TV)	Varios	Lucasfilm Ltd.
	Friends & Lovers	N/A	Ron Pike	Inroads Films
	Merry Madagascar	La navidad de Madagascar	David Soren	DreamWorks Animation
	A Christmas Carol	Cuento de navidad	Robert Zemeckis	Walt Disney Pictures
	Where The Wild Things Are	Donde viven los monstruos	Spike Jonze	Warner Bros. Pictures
	Waking Sleepy Beauty	Despertando a la Bella Durmiente (Documental)	Don Hahn	Stone Circle Pictures
	The Prankster	N/A	Tony Vidal	Prankster Entertainment
	Whip It	Chicas sin freno	Drew Barrymore	Vincent Pictures
	Whiz Kids	N/A (Documental)	Tom Shepard	Sandbar Pictures
	9	Nueve	Shane Acker	Focus Features
	Leaves of Grass	Hojas de hierba (2009)	Tim Blake Nelson	Class 5 Films
	11 Weeks	N/A (Corto)	Dipesh Jain	
	Racing Dreams	Carrera de los sueños	Marshall Curry	Marshall Curry Productions LLC
	It Came From Kuchar	N/A (Documental)	Jennifer M. Kroot	Tigerlily Pictures
	Partly Cloudy	N/A (Corto)	Peter Sohn	Pixar Animation Studios
	Butte, America	N/A (Documental)	Pamela Roberts	Rattlesnake Productions
	Up	Up: Una aventura de altura	Pete Docter, Bob Peterson	Walt Disney Pictures
	Ice Age: Dawn Of The Dinosaurs	La era de hielo 3	Carlos Saldanha, Mike Thurmeier	Blue Sky Studios
Avatar	Avatar	James Cameron	Twentieth Century-Fox Film Corporation	

TABLA 22.¹⁴

¹⁴ Skywalker Sound, s/t [en línea] <http://www.skysound.com/> [consulta: durante 2008]; IMDB, s/t [en línea] <http://www.imdb.com/company/co0072003/> [consulta: durante 2009] *1 Mezclado en otro sitio/colaboración. *2 Sólo diseño de sonido. *3 Sólo diseño de sonido y editorial. *4 Sólo mezcla

7.4 LUCAS LICENSING.



Lucas Licensing es responsable de otorgar licencias y actividades mercantiles relacionadas con *Star Wars*, *Indiana Jones* y otras propiedades de *Lucasfilm*.

Con más de \$8 millones de millones de dólares en ventas alrededor del mundo, *Lucas Licensing* maneja un programa que incluye la línea de figuras de acción mejor vendida en el mundo, 60 millones de libros impresos, más de 60 de los mejores vendidos del *New York Times*. Las mercancías se venden en más de 100 países alrededor del mundo y más de 3,500,000 visitantes asisten a exhibiciones de *Star Wars* en prestigiosos museos.¹⁵

En mayo de 1996 *Lucasfilm* anunció que había firmado un acuerdo, el cual se reporta con un valor de dos billones de dólares, con el consorcio *Pepsico*, dueño de las marcas y franquicias *Pepsi*, *Pizza Hut*, *KFC*, *Taco Bell* y *Frito Lay*; para llevar todo lo relacionado con la nueva trilogía de precuelas. Este acuerdo fue llamado por *Variety* "el más grande en tamaño y alcance que la industria del entretenimiento haya visto jamás"¹⁶

Lucas Licensing se ha convertido en un verdadero imperio global por su cuenta. Ha sido capaz de lograr con tan sólo una marca y franquicia lo que muchas compañías con un portafolio de marcas no han logrado. Además de todo esto, las largas y duraderas asociaciones de Lucas con minoristas, proveedores y licenciarios son ejemplos de caso-estudio de cómo coordinar, promover y maximizar el desarrollo y las ventas de mercancía. En 2005, la mercancía de *Star Wars* generó \$3 billones de dólares en ventas de minoristas, el mejor año en la historia de la compañía.¹⁷

¹⁵ Lucasfilm, s/t [en línea] <http://www.lucasfilm.com/divisions/licensing/> [consulta: durante 2008]

¹⁶ "Star Wars Timeline" License! Global Magazine, Septiembre 2007, pp. 56-57

¹⁷ Tony Lisanti, "The Force is still with us", License! Global Magazine, Septiembre 2007, p. 8

Al mismo tiempo que *Star Wars* está celebrando más de 30 años, *Lucas Licensing* comienza una nueva era de crecimiento y desarrollo que fortalecerá a la compañía y la llevará a otras áreas del negocio del entretenimiento. Esta nueva empresa, aunque algo riesgosa, llega en un momento en el cual la compañía debe encontrar nuevas áreas de crecimiento para posicionarse en la siguiente década.¹⁸

Ese futuro comenzó en 2008, con el estreno de la cuarta película de *Indiana Jones*. Varios de los licenciatarios más grandes se acercaron a esta franquicia, entre ellos *Hasbro*, *Lego*, *Hallmark*, *Random House*, *Scholastic* y *LucasArts*.

El beneficio de tener estas relaciones de largo plazo – y tenemos algunas relaciones que son tan viejas como la franquicia – es que llegas a un ritmo al trabajar juntos, así que tenemos el beneficio de aprender juntos al pasar del tiempo.

Hemos aprendido de las películas anteriores. El hecho de tener estas relaciones duraderas y que hemos experimentado estos estrenos juntos, nos ha permitido aprender de esas experiencias, y hemos sido capaces de refinar, en el sentido de socios, la estrategia para la siguiente película. Hemos tenido relaciones duraderas con *Kenner* y *Hasbro* que se remontan a 20 años atrás, y *Lego*, con ellos es una década, y *Topps*. Hemos tenido relaciones duraderas con varios socios y te acostumbras a trabajar juntos y hay un verdadero sentimiento de equipo entre los licenciatarios de *Star Wars* debido a la longevidad de algunas de esas relaciones.¹⁹

El lanzamiento en televisión de la serie animada *The Clone Wars* y la serie de acción en vivo, próxima por estrenarse basada en el universo de *Star Wars*, sin duda ayudarán a que la compañía se mantenga vigente en los próximos años.

Nos la hemos arreglado para vender una gran cantidad de mercancía en los pasados 30 años basados en seis películas. Y en la historia más reciente, es una película cada tres años. Así que no las hemos arreglado para vender una gran cantidad de mercancía basándonos en una película cada tres años. Estamos emocionados acerca de lo que la nueva animación va a hacer para nosotros porque de repente tenemos entretenimiento semanal. Y estamos emocionados por el nivel de compromiso que les daremos a los niños y sabemos, de acuerdo a nuestra investigación, que mientras más niños estén comprometidos con el entretenimiento, más se van a sumergir en la mercancía. Ese es el gran cambio.

Creemos que la animación va a tener un gran atractivo demográfico como lo tienen las películas. Esto ha sido creado teniendo en mente a los niños de entre 6 y 12 años. Pero sabemos de haberles mostrado a niños menores y a fanáticos mayores que les ha sido de su agrado también. Pienso que esta animación no sigue el modelo de animación tradicional, por lo que creemos que tiene mayor atractivo y creemos que tendrá un impacto similar a un lanzamiento en cine, pues es única y diferente y lleva a la animación a un nuevo plano.²⁰

7.4.1 CREACIÓN Y DESARROLLO.

¹⁸ *Ibidem*.

¹⁹ Paul Southern. Director Senior, Licencias y Marketing Domestico, Lucas Lincensing citado en “Q&A”, License! Global Magazine, Septiembre de 2007, pp. 60-61

²⁰ Paul Southern citado en *Ibidem*.

Star Wars no es sólo un ícono en la historia del cine y para *Lucasfilm*, también lo es en la historia de extensión de marcas y licencias. Mientras que el director visionario George Lucas ha recibido el crédito de haber creado un imperio del entretenimiento impulsado por *Star Wars* e *Indiana Jones*, ha sido el crecimiento de la división de *Lucasfilm*, *Lucas Licensing* quien ha ayudado más en crear ese imperio y es una historia típica de crecimiento, marketing y visión y maestría en comercialización.²¹

Howard Roffman, presidente de *Lucas Licensing*, detrás de su exterior de abogado, es un verdadero comerciante que entiende la marca *Star Wars* y a sus consumidores principales.

De lo que estoy más orgulloso es la forma que *Lucas Licensing* ha manejado la franquicia a largo plazo. Siempre hemos tenido el punto de vista a largo plazo. Siempre hemos creído en *Star Wars* y su poder de permanencia.

Se trata de hacerle justicia a esta fantasía increíble que George Lucas ha creado. Tan buenos como somos vendiendo licencias, nosotros no creamos la franquicia. Todo se reduce a una persona, y estamos aquí para ayudar a la franquicia que él creó.²²

Star Wars es la propiedad de entretenimiento número uno en el mundo. La franquicia *Star Wars* ha generado más de \$4 billones de dólares en taquilla mundial y más de \$13.5 billones de dólares en venta de productos. Lo más increíble de esta historia tal vez sea el contrato de George Lucas con la *20th Century Fox* que le permitió conservar los derechos de toda la mercancía de *Star Wars*.

En cierta forma es difícil de creer y de predecir la permanencia en el poder de *Star Wars* considerando que fue estrenada el 25 de mayo de 1977 en sólo 32 salas y sólo obtuvo \$250,000 dólares en su primer día, antes de convertirse en una de las películas que más dinero ha recaudado en la historia y un fenómeno mundial.²³

Lucas esperaba que la película al menos recaudara \$16 millones de dólares, para que así pudiera hacer otra película. El contrato de los juguetes no estaba listo hasta un mes antes del estreno de la película, lo que significó que no había manera que los juguetes estuvieran disponibles al mismo tiempo.

Los juguetes no iban a estar listos sino hasta el primer cuarto de 1978, lo que significaba que si los consumidores querían comprar los juguetes para navidad no podrían. Así que se nos ocurrió la brillante idea de poner un certificado en una caja, así que vendimos muchas cajas vacías en la navidad de 1977 que tenía un certificado por las primeras 12 figuras.²⁴

²¹ Tony Lisanti, “*The Star Wars Phenomenon*”, *License! Global Magazine*, Septiembre de 2007, pp 53-58

²² Howard Roffman citado en *Ibidem*.

²³ *Ibidem*.

²⁴ Howard Roffman citado en *Ibidem*.

Desde el verano de 1977, la popularidad de la primera película continuó enganchar a decenas de millones de seguidores y se ha convertido en un imperio de licencias global con potencial de crecimiento en nuevos mercados como China y Rusia. Han establecido varias relaciones comerciales duraderas con licenciatarios y distribuidores claves que han contribuido significativamente al crecimiento del imperio *Star Wars* y *Lucas Licensing*. Además, la estrategia es una simple filosofía de negocios: enfocarse en categorías de mercado claves como juguetes, publicaciones, videojuegos y coleccionables.²⁵

Pero no siempre ha sido crecimiento en la compañía, como todas han tenido sus periodos oscuros y retos. Roffman recuerda que hubo un momento cuando la franquicia *Star Wars* estuvo inactiva y creó especulaciones de si podría ser revivida o incluso salvada.

1986 fue el año en que tocamos fondo. Me reuní con varios consultores e hicimos todo tipo de estudios para ver como podías traer de vuelta a *Star Wars* y resultó claro que hubiera sido un error traerla de vuelta en ese momento. No existía ningún interés en las tiendas. George Lucas lo tomó con filosofía, básicamente dijo es bueno dejarlo descansar.²⁶

Así que mientras algunos juguetes aún se vendían a finales de los ochenta, fue la continua inversión y desarrollo de nuevo contenido que recapturó el momento original, atrayendo a nuevos consumidores y creó nuevas oportunidades de comercio.

Los niños que realmente se emocionaron con *Star Wars* en el periodo inicial, estaban creciendo y teniendo familias y tal vez podíamos hacer algo al estilo *Disney* y traer *Star Wars* de regreso en algún momento. Así que lo dejamos descansar por unos años.

Empezamos a buscar una nueva estrategia para introducir nuevos productos que fueran de interés para los niños originales de *Star Wars* en esta nueva etapa de sus vidas. La mayoría de ellos estaban en universidad o eran adultos jóvenes, así que la mejor área para experimentar era en las publicaciones. Creíamos que podíamos hacer nuevas historias ubicadas en el universo *Star Wars* y llevar a los personajes más allá de lo que llegaron en las películas.²⁷

El resultado, en 1991, fue un libro que se convirtió en un *Best Seller* del *New York Times* y en la base para más novelas, nuevos *comics*, videojuegos y juguetes que de nuevo se convirtieron en los mejor vendidos en las tiendas.

²⁵ *Ibidem*.

²⁶ Howard Roffman citado en *Ibidem*.

²⁷ Howard Roffman citado en *Ibidem*.

En 1997, se re estrenó la trilogía *Star Wars* y los juguetes basados en las películas se convirtieron en la línea de juguetes número uno para niños. Y el crecimiento continuó con los estrenos de las nuevas películas en 1999, 2002 y 2005.

Es importante descansar una propiedad cuando necesita descanso. *Star Wars* era una historia que tuvo gran impacto, pero no sabíamos si tenía poder de permanencia o de llegar a varias generaciones. Eso era lo que esperábamos, creíamos en ello. Si hubiéramos tratado de forzarla en ese momento, creo que hubiéramos molestado a mucha gente y potencialmente dañar la marca a largo plazo. Y eso era algo con lo que George Lucas estaba cómodo en hacer porque el siempre tuvo una perspectiva a largo plazo sobre esto.²⁸

Pienso que la clave es que hubo un punto durante este periodo de más de 30 años donde *Star Wars* pudo haberse quedado firmemente con la generación con la que creció originalmente. Creo que lo más grande que le ha ocurrido a la franquicia y el por qué es tan redituable como lo es ahora, es que nos las ingeniamos de manera muy exitosa en presentarle *Star Wars* a toda una nueva generación. Así que las películas de la nueva trilogía no estaban limitadas a ser algo que sólo emocionaría a la audiencia original. Ha resonado con la nueva generación.

Creo que hemos llegado al punto donde nos damos cuenta de que necesitamos tener estrategias separadas para los coleccionistas como para los niños. Y existen diferencias muy distintas en términos de qué es lo que buscan comprar.

Creo que hemos reflejado el hecho de que necesitamos ser muy orientados hacia los niños en la manera en la que comercializamos la franquicia fuera de la ventana de las películas, y creo que estamos haciendo un buen trabajo. Los niños están muy comprometidos con la franquicia. Creo que ese ha sido el gran cambio. Las nuevas generaciones han adoptado a *Star Wars* y nosotros hemos reflejado eso y construido sobre eso.²⁹

Otra clave para el futuro de *Lucas Licensing* es *Indiana Jones*, que al igual que *Star Wars*, estuvo en el baúl por casi 19 años.

Estamos muy emocionados con *Indiana Jones* por un par de razones. Como *Star Wars*, es un ícono muy querido con varias generaciones que recuerdan haber visto las películas originales y por ello existe una enorme demanda.

Realmente no nos presionamos con productos o una agenda de licencias en las primeras tres películas. Lo intentamos un poco en 1981, pero el mercado no estaba listo para ello. Ya son más de 25 años desde el estreno de *Raiders of the Lost Ark*. Toda esa generación ya ha crecido, se han convertido en coleccionistas, tienen esa nostalgia por *Indiana Jones* y estamos viendo varios indicadores de demanda ascendente tanto de coleccionistas como de padres que quieren introducir a sus hijos en la franquicia.³⁰

Uno de los productos más exitosos en *Lucas Licensing* han sido los juguetes. Derek Stothard es Director de Juguetes de *Lucas Licensing* y opina lo siguiente:

El corazón y alma del negocio siempre ha sido la figura de acción de 3 ¾ de pulgada que comenzó años atrás con *Star Wars* y es grandioso porque existen

²⁸ Howard Roffman citado en *Ibidem*.

²⁹ Paul Southern citado en "Q&A", License! Global Magazine, Septiembre de 2007, pp. 60-61

³⁰ Howard Roffman citado en Tony Lisanti, "The Star Wars Phenomenon" License! Global Magazine, Septiembre de 2007, pp53-58

demasiados personajes. Esta escala y precio te permite coleccionarlos todos porque tienen un buen tamaño para trabajar con ellos – los vehículos también, así que puedes construir el universo completo de *Star Wars*.

Si miro las figuras de acción como eran hace diez años, y las comparo con lo que *Hasbro* está haciendo ahora, el núcleo de ellos es sorprendente y la gente que las compra realmente lo capta, realmente entienden que las articulaciones son mejores, que el esculpido es más realista, que los accesorios son muy bien escogidos y trabajados. La calidad de hecho funciona bien. *Hasbro* ha reconocido realmente que existen otras oportunidades también, así que han creado nuevas expresiones para nuestros personajes favoritos. Un tremendo éxito para *Hasbro* fue que ellos tomaron a todos los personajes favoritos y los hicieron en un estilo nuevo, divertido que originalmente fue creado para niños pequeños y cuando salieron al mercado por primera vez los promocionamos en el área preescolar y la idea era que iban a ser comprados por los niños pequeños que no necesitan la habilidad de cambiar de posición.

Eso funcionó, pero cuando lo movimos al pasillo principal para niños, fue cuando realmente despegó. Lo que descubrimos fue que estos fueron comprados por fanáticos y coleccionistas de *Star Wars*. Las mismas personas que estaban comprando las figuras de 3 ¾, porque pensaron que era una manera nueva, única y divertida de verse a uno mismo. Pero creo que más lejos aun que eso, también – se volvieron casi como un icono de cultura popular. Gente que realmente no coleccionaba figuras estaba comprando estos para ponerlos en sus cubículos en sus trabajos porque todo mundo está familiarizado con el universo de *Star Wars*. Esto después abrió una nueva avenida para las figuras de acción. Creo que fue totalmente incremental, no le quito a las figuras 3 ¾, le sumó.

Al mismo tiempo, *Hasbro* miró a este mundo como un buen regalo y crearon lo que ellos llamaron “*Battle Packs*”, los cuales cuestan alrededor de \$20 dólares (precio en tiendas), y es una caja con buena presentación y obtienes varias figuras o puedes obtener un vehículo pequeño o una bestia grande con algunas figuras y comenzaron como regalos grandiosos, pero se están volviendo cada vez más en paquetes de escenas también, cuando tu miras a la ejecución en la caja y te recuerda una gran escena de las películas de *Star Wars*, y puedes comprarla y está lista. Así que están haciendo un gran trabajo al mirar todas estas oportunidades y renovarse continuamente y saber qué es lo que la gente quiere.

Uno de los mejores productos que hemos tenido es el cambiador de voz de *Darth Vader*. Es un producto de juego de rol. Fue lanzado justo antes del 2005, en el otoño del 2004, y siguió vendiéndose en el año de la película y fue realmente un éxito en el hecho de que todos los niños querían ser *Darth Vader* en el 2005. Él es el personaje principal; creo que de entre todas las grandes licencias, esta es la única en la que el villano es el personaje que los niños quieren ser, o niños pequeños. Y lo que *Hasbro* creó fue realmente un producto único – creo, que fue el casco en su totalidad, los niños se lo podían poner y realmente sumergirse en el personaje de *Darth Vader*. Reproduce unas frases de la película, tiene un modulador cambiador de voz, para que los niños puedan decir sus propias frases y actuar que son *Darth Vader*. Fue un producto tremendo.

Se vendió una gran cantidad de estos internacionalmente y aquí en los Estados Unidos. Creo que esa fue una de las cosas que hizo que los niños se interesaran en *Star Wars*: realmente podían interpretar la parte de este personaje enorme y poderoso e involucrarse en toda la propiedad de esa manera.³¹

El espacio donde más se ha expandido el universo *Star Wars*, además de las películas, son las publicaciones. Carol Roeder es Directora de Publicaciones de *Lucas Licensing*.

³¹ Derek Stothard citado en “*Q&A*”, License! Global Magazine, Septiembre 2007, 62p

Yo diría que la clave es que las publicaciones han sido el ancla general de los negocios de la licencia *Star Wars*, porque las publicaciones expandieron el universo de *Star Wars* y construyeron, y siguen construyendo, la comunidad de fanáticos. Así que ya habían definitivamente libros cuando *Star Wars* fue lanzada originalmente en los setenta y principio de los ochenta pero fue al comienzo de los noventa, yo diría, que decidimos darle un giro y comenzar un programa de publicaciones que no estuviera relacionados a las películas – eso es a lo que llamamos “universo expandido”.

Timothy Zahn debutó con la “*Tron Trilogy*” en 1991 y se convirtió en una serie de 40 libros, así que eso realmente comenzó todo el lado de la ficción. Continuamos publicando y una de nuestras series que está disponible ahora es “*Legacy of the Force*”, que es una serie de nueve libros, y el más reciente libro “*Sacrifice*”, estuvo en la lista de *Best Sellers* del New York Times cuando fue publicado en mayo de 2006. Así que en realidad, creo, con el debut de Timothy Zahn empezamos a impactar a una masa crítica y en realidad comenzó a impactar las listas de *Best Sellers* y obtener mucha mayor exposición para las publicaciones de *Star Wars* que los eventos aislados atados a las películas.

También hemos mantenido una larga relación con *Dark Horse* para la publicación de cómics y novelas góticas, las cuales también son un componente clave de nuestro programa de publicaciones. Tenemos varias ramas de publicación.

Creo que puedes ver el énfasis en la calidad en todo el imperio de Lucas. También contamos con un fuerte alcance con nuestros fanáticos a través de sitios Web, varios *blogs*, convenciones de fanáticos – obviamente la celebración en Los Ángeles en 2007 que marcó los 30 años de *Star Wars* fue muy importante, y también tuvimos una en Europa que atrajo alrededor de 40,000 personas en Londres y fue la primera vez que se realizaba ahí. Así que fue realmente admirable.

Y en *Comic-Con* y otras convenciones, hay un día dedicado a *Star Wars* donde realizamos varios paneles y siempre hay paneles de publicaciones y tenemos a cientos de personas en una sala y escuchan de primera mano a autores o editores sobre qué es lo que viene o la historia de algo. Llevamos un tema que sea relevante para lo que está ocurriendo en el mundo de *Star Wars* y escuchamos y obtenemos retroalimentación de los fanáticos y necesitamos mantener esta franquicia al nivel que la tenemos. Respetamos a nuestros fans.

Siempre estamos en búsqueda de nuevo talento y nuevas maneras de contar historias. En las convenciones, buscamos mucho a ilustradores. Creo que es en el lado artístico donde más nos dedicamos a buscar, pero nuestros editores siempre están en búsqueda.

Los *comics* son igualmente populares en los Estados Unidos y en otros países. Se publican casi todo lo que es originado por *Dark Horse*, y en el lado de la ficción algunos de los territorios no publican tanto como en los Estados Unidos, los territorios son más pequeños, así que sólo se enfocan en las series que son populares. Algunas veces un cierto autor puede ser más prevalente en un territorio y entonces se concentran en él.

También hay diferencias en cómo comercializamos en el extranjero. En algunos de los territorios europeos, varias de las publicaciones son distribuidas en quioscos y donde venden revistas y libros de bolsillo. Ahí es donde la gente está acostumbrada a conseguir su material de lectura, así que existe más una mentalidad de libro de bolsillo/mercado de masas que la mentalidad tradicional de librería.³²

Lucas Licensing ha llevado las marcas de *Star Wars* e *Indiana Jones* a los mercados de todo el mundo, en los cuales ya son conocidas las películas. Casey Collins es el

³² Carol Roeder citada en “*Q&A*”, License! Global Magazine, Septiembre 2007, pp. 64-65.

Director Senior de Licencias Internacionales y Mercadeo de Menudeo de *Lucas Licensing*. A continuación nos comenta sobre las condiciones mundiales en las que trabaja:

Para *Star Wars*, vendemos productos en 100 países diferentes. Somos en realidad una marca muy, muy global. Eso es lo grandioso de trabajar con *Star Wars* – su presencia global y el hecho de que tenemos más de 30 años de historia y la mayoría de la gente conoce la marca *Star Wars*. No importa a que país vayas, *Star Wars* es ahí una marca grande. Lo que tuvimos que hacer en los últimos años es hacer esta propiedad prolifera y siempre presente. En el pasado, pensábamos que era una propiedad de las películas, y la gente vendría y vería el despunte alrededor de los eventos de las películas y un segundo despunte alrededor de los DVD, pero en el pasado los distribuidores no querían pensar en *Star Wars* hasta que saliera otra película. Desde que se estrenó *Episode III Revenge of the Sith*, hemos sido capaces de realmente mantener el estatus prolífero y siempre presente en nuestros territorios claves y los minoristas se están apegando con *Star Wars* y han tenido éxito con *Star Wars* y están en espera de la siguiente fase.

Nuestros territorios claves siempre han sido el Reino Unido, Francia y Alemania. Esos son los principales en Europa, y España ha ido creciendo en los últimos años. También tenemos a Japón, que es un gran mercado para *Star Wars*. Hacemos cosas grandiosas en Japón. No sólo los productos de los Estados Unidos trabajan de vez en cuando, pero somos capaces de hacer productos únicos y grandiosos de colección para el mercado japonés y eso es emocionante. Australia también ha sido un mercado fabuloso para nosotros. Usualmente los mercados de habla inglesa es donde *Star Wars* se vende bien. México y América Latina han comenzado a crecer en los últimos años y estamos teniendo éxito ahí.

Creo que el mercado emergente más importante para nosotros, como para todos los demás, es China. En China, conocen a *Star Wars*, conocen a *Indiana Jones*...no hemos tenido todas nuestras películas ahí, pero nos las estamos ingeniando para ir a China y tener impacto con eso dos iconos de la cultura popular. Hay otros mercados asiáticos que están comenzando a emerger también.

Rusia es otro mercado que nos causa intriga. Tenemos a un agente ahí, y estamos comenzando a hacer negociaciones, pero creo que Rusia es un país muy vasto – especialmente cuando miras todos los distintos países que formaban la Unión Soviética. Hay mucho dinero y riqueza proveniente de ahí.

Creo que el nuevo programa de animación de televisión nos va a permitir a expandirnos aun más. Mientras concretamos estas negociaciones, mientras nos establecemos en la televisión, especialmente si tenemos presencia en televisión gratuita en todos estos países, creo que tener a *Star Wars* en todos estos hogares de manera semanal va a hacer un mundo de diferencia – mucho más que teniendo una película cada ciertos años.³³

Ese gran poder de permanencia de *Star Wars* es aún más impresionante si se toma en cuenta que hubo casi 20 años de vacío entre las dos trilogías, y a partir de 1999 a 2005 se tenía que esperar tres años para tener nuevo contenido del universo *Star Wars*. Pese a esos largos periodos de falta de renovación, las ventas seguían manteniéndose altas. Ahora, con la nueva serie de televisión, los contenidos nuevos semanales deben de elevar aun más esas ventas.

³³ Casey Collins citado en “Q&A”, License! Global Magazine, Septiembre 2007, pp. 66-67

Nunca ha existido un día de lanzamiento o fecha global para un programa de TV. Pero a George Lucas le gusta pensar fuera de lo convencional. Y por eso es que lo queremos tanto y eso es lo grandioso de trabajar para él.

Nos gustaría estrenar las series de *Star Wars/Clone Wars* alrededor del mundo el mismo día. Tal vez la misma semana – las mismas dos semanas, pero en realidad estrenarla al mismo tiempo porque así podríamos maximizar nuestros esfuerzos de mercadeo y promociones. Ese es el plan; aun lo estamos ensamblando. Para poder hacer eso, el primer paso clave es seleccionar a nuestro socio de televisión en los Estados Unidos. Estamos a punto de hacerlo y de finalizar negociaciones de tremendo interés y emocionantes ahí. Hasta que terminemos este proceso, no podemos salir a realizar negociaciones internacionales. Pero justo ahora – hablando de la distribución, hablando de la estrategia de mercadeo y licencias, todos nosotros hablando juntos – la meta es tener un mismo día de lanzamiento global. Eso podría cambiar en los próximos meses, pero esa es la estrategia actual.³⁴

En 2006, el primer año después de la última película de *Star Wars*, los productos relacionados con la franquicia galáctica tuvieron fuertes ventas, incluso superando a las películas veraniegas de ese año como *Cars*, *Superman Returns* y *Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest*. *Star Wars* fue el vendedor más fuerte de ese año de figuras de acción y el más grande expendedor de juguetes para niños, de acuerdo a la firma de estudios de mercado NPD Group. Ese año *Star Wars* vendió más del doble que su marca más cercana *Cars*. *Lucasfilm* afirma que las ventas de mercancías de *Star Wars* superaron los \$12 billones de dólares desde su inicio en 1977, casi tres veces lo recaudado en taquilla mundial de las seis películas juntas.³⁵



Algunos ejemplos de productos con licencias de *Star Wars* como juguetes, videojuegos, *comics*, coleccionables, programas de televisión y estatuillas.

A continuación se comparan las ventas mundiales de mercancía contra las recaudaciones en taquilla en billones de dólares de las propiedades de películas más grandes.

³⁴ Casey Collins citado en *Ibidem*.

³⁵ Stephanie Kang, "A new way to use the force", Wall Street Journal, 22 Agosto 2006, B1p.

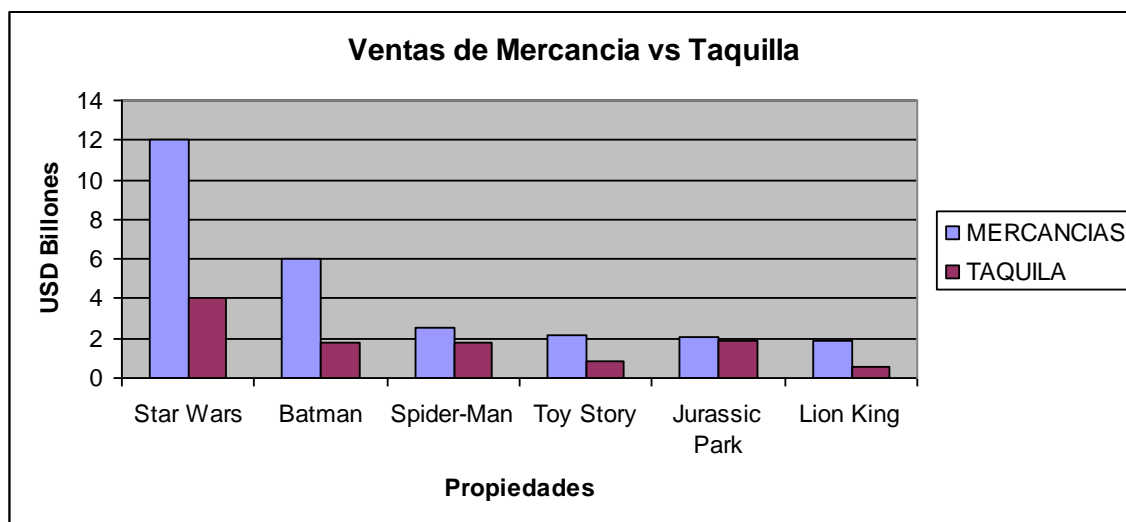


GRÁFICO 1.³⁶

En 2009, como consecuencia del éxito de la serie animada *Star Wars: The Clone Wars*, *Star Wars* obtuvo el primer lugar en licencias de juguetes y el primer lugar en propiedades de juguetes para niños en los Estados Unidos.

Fue un año competitivo para las propiedades para niños, pero *Star Wars* demostró su poder de permanencia después de 33 años del estreno de la primera película. Con los números finales de 2009 colocaron a *Star Wars* 40% arriba de cualquier otra licencia de juguetes, de acuerdo a la compañía investigadora de la industria NDP Group. Las ventas en tiendas de menudeo excedieron los \$480 millones de dólares en los Estados Unidos en 2009, soportadas por los episodios de *Star Wars: The Clone Wars* y un gran grupo de coleccionistas de la Saga. El éxito en el mercado de los juguetes ayuda a las ventas de productos en otras categorías, como publicaciones, ropa, productos eléctricos de consumo y electrodomésticos.

En su segunda temporada en *Cartoon Network*, *Star Wars: The Clone Wars* sigue atrayendo nuevos miembros, atrayendo al grupo demográfico de niños entre 6 y 11 años. Las nuevas aventuras semanales en televisión ha hecho que el público siga prestando atención a la marca y ha introducido nuevos personajes, criaturas y vehículos al universo de *Star Wars*. El éxito de *The Clone Wars* ha hecho que *Star Wars* siga siendo relevante para una nueva generación de niños y el éxito de las licencia está a la altura del alcanzado en los años en los que hubo películas.

³⁶ Stephanie Kang, "A new way to use the force", Wall Street Journal, 22 Agosto 2006, B1p; The Licensing Letter.

2010 marca el 30 aniversario de *The Empire Strikes Back*, la película de la saga favorita entre los fanáticos. Y será conmemorado con un año lleno de eventos masivos para fans, proyecciones de caridad, promociones de productos exclusivos y mucho más.³⁷

Después de más de tres décadas, *Star Wars* sigue resonando con audiencias y consumidores, tanto con niños como con fanáticos que han crecido con la franquicia. El continuo éxito de *Star Wars: The Clone Wars* es un indicador de que una vez más toda una nueva generación de fans jóvenes han sido enganchados por la Saga, y seguimos siendo capaces de conectarnos con los fans de las películas originales con actividades como aquellas alrededor del aniversario de *The Empire Strikes Back*.³⁸

7.5 LUCASARTS.



LucasArts es líder en desarrollo y publicación de *software* de entretenimiento interactivo a nivel mundial de videojuegos para sistemas de consolas y computadoras personales. Fue fundada en 1982 por el cineasta George Lucas y fue el primer desarrollador/publicador en estar totalmente integrado a un estudio de cine. *LucasArts* ofrece un elemento interactivo de la visión de Lucas, es una compañía de múltiples facetas de entretenimiento de vanguardia.³⁹

7.5.1 CREACIÓN Y DESARROLLO.

Desde su primer juego en 1984 (*Ballblazer*), *LucasArts* ha desarrollado más de 125 títulos en su historia, 49 títulos basados en *Star Wars* e *Indiana Jones*, y desarrolla juegos para las plataformas *PlayStation®3*, *Sony PlayStation®2*, *PSP®*, *Xbox*

³⁷ Business Wire, *Star Wars Maintains Top Spot as the #1 Licensed Toy and #1 Boys Toy Property in the U.S. for Annual 2009* [en línea] <http://www.businesswire.com/news/home/20100203007064/en/STAR-WARS%E2%84%A2-Maintains-Top-Spot-%231-Licensed> [consulta: durante 2010]

³⁸ Howard Roffman citado en *Ibidem*.

³⁹ Lucasfilm, s/t [en línea] <http://www.lucasfilm.com/divisions/lucasarts/> [consulta: durante 2005]

360™, Microsoft Xbox™, Windows, Wii™, Nintendo DS™, Nintendo GameCube™, y computadoras personales.

LucasArts, trabajando en unión de su compañía hermana *ILM* desde que ambas compañías se mudaron al complejo *Letterman Digital Arts Center* en San Francisco, continua avanzando en el arte de diseñar juegos, mientras sigue adhiriendo su filosofía de diseño original: crear juegos que inspiren, reten y enganchen a los jugadores. Siendo consistentes con la herencia fílmica de *Lucasfilm*, cada lanzamiento de *LucasArts* combina un modo de juego estelar y tecnologías avanzadas con elementos fílmicos vitales, tales como historias irresistibles, cuidadoso desarrollo de personajes y escenarios vivos.

Casi tres décadas después de lanzar su primer juego, *LucasArts* sigue presentando nuevos héroes a la siguiente generación de jugadores, consolas y computadoras. Con la última película de *Star Wars* estrenada en 2005, los juegos de *LucasArts* juegan un rol vital en el futuro de la marca *Star Wars*, así como en la continuación de las aventuras clásicas de *Indiana Jones*. Con franquicias como *Star Wars: The Force Unleashed*, *Star Wars Battlefront*, *LEGO Star Wars* y *Knights of the Old Republic*, las cuales han generado varios premios de la industria, al igual que gran éxito comercial, los fanáticos pueden seguir esperando gran entretenimiento de la galaxia muy, muy lejana.

Adicionalmente, *LucasArts* forjó alianzas con compañías innovadoras como *NaturalMotion Ltd.* y *Pixelux Entertainment* que proveen de tecnologías que son complementadas por las habilidades de desarrollo del talento interno de *LucasArts*. Además de contar con recursos de sus compañías hermanas *ILM* y *Skywalker Sound* que sólo mejoran la inmensa línea de entretenimiento interactivo de *LucasArts* y la posiciona para realizar la visión de George Lucas: desarrollar el potencial de los videojuegos como un medio interactivo.⁴⁰

Desde sus comienzos *LucasArts* ha sido constantemente reconocida por su empeño en crear mundos ricos e inmensos para que los jugadores los descubran. Los juegos de *LucasArts* continuamente reciben aclamación de la crítica y obtienen éxito comercial. Los productos de la compañía obtienen constantemente el honor de "Juego del Año", incluyendo varios premios de la Academia de Artes y Ciencias Interactivas (Academy of Interactive Arts & Sciences)

⁴⁰ Lucas Arts, s/t [en línea] <http://www.lucasarts.com/company/about/page1.html> [consulta: dutante 2005]

Como resultado de este enfoque plural en una historia memorable como en la mejora de la interacción del juego, la librería de juegos de *LucasArts* ha tocado cada emoción humana posible al emplear humor, creando acción vigorizante y dándole vida a los mundos creados por George Lucas en sus películas. Estas emociones son infundidas en las aventuras del diverso reparto de personajes de la compañía, todos los cuales son elegidos, ya sea, de entre los personajes de *Lucasfilm* o de la imaginación fértil de los diseñadores de *LucasArts*.

El universo de *Star Wars* ha probado contar con oportunidades infinitas para el entretenimiento de videojuegos. *Star Wars: Knights of the Old Republic (KOTOR)* es uno de los juegos de rol para varios jugadores conectados en línea de crecimiento más rápido y en poco tiempo se convirtió en uno de los videojuegos más jugados en los Estados Unidos desde su lanzamiento en 2003.

Gracias al éxito obtenido en 2003, *LucasArts* lanzó el próximo capítulo *Star Wars Knights of the Old Republic II: The Sith Lords* en 2004 así como el primer paquete expansivo *Star Wars Galaxies: Jump to Lightspeed*.

Extendiendo aun más la librería de videojuegos de *LucasArts* basados en *Star Wars*, en ese mismo año se lanzo *Star Wars Battlefront*, el juego de acción y disparos que le da a los fans la oportunidad de revivir y participar en todas la batallas clásicas de *Star Wars* como nunca antes. *Star Wars Republic Commando* les da a los jugadores una mirada única dentro del universo de *Star Wars* ofreciendo un juego de escuadras en primera persona que permite a los jugadores explorar el mundo elite de la milicia en *Star Wars*.

LucasArts también está comprometida a explorar emocionantes y nuevos títulos originales como el juego explosivo *Mercenaries*, un juego de combate en tercera persona revolucionario, que ofrece a los jugadores la oportunidad de tomar el rol de un soldado, quien renta sus servicios en un mundo sin límites.

Mientras los personajes, preferencias y estilos de juego en el portafolio de la compañía pueden ser diversos, cada juego comparte una atención al detalle que se ha convertido en el sello de *LucasArts*. La compañía se enorgullece en crear viajes interactivos que obtienen éxito como juegos y como historias. Como resultado, los jugadores sienten que es algo más que jugar un juego, de hecho viven la vida de su héroe – experimentan los triunfos, tragedias y hasta los momentos de frivolidad

de su personaje de la única forma en que pueden ser retratadas por los diseñadores talentosos de *LucasArts*.⁴¹

LucasArts distribuye sus juegos en más de 70 países a nivel mundial, incluyendo: Argentina, Austria, Australia, Bélgica, Brasil, Francia, Canadá, Colombia, Europa Oriental, Alemania, Grecia, Hong Kong, India, Irlanda, Israel, Italia, Japón, Corea, Malasia, México, Holanda, Nueva Zelanda, Filipinas, Portugal, Arabia Saudita, Escandinavia, Singapur, Sudáfrica, España, Suecia, Taiwán, Tailandia, Turquía, Reino Unido. *LucasArts* regularmente traduce sus juegos de inglés a ocho idiomas incluyendo chino, francés, alemán, italiano, japonés, coreano, portugués y español.⁴²

LUCASARTS		
AÑO	RUBRO	ACONTECIMIENTO
1982	Compañía	<i>Lucasfilm Games</i> se formó para investigar sobre las capacidades del Atari 2600 y 5200. Originalmente credo como un proyecto de investigación y desarrollo, el trabajo del grupo resultó en los dos primeros juegos de la compañía, <i>Ball Blazer</i> [™] y <i>Rescue on Fractalus</i> [™] , ambos fueron lanzados en 1984.
1984-1986	Compañía	<i>Lucasfilm Games</i> fue oficialmente presentada en enero de 1984.
	Juegos	Sus primeros títulos cómo <i>Ballblazer</i> [™] (1984), <i>Rescue on Fractalus</i> [™] (1984), <i>Koronis Rift</i> [™] (1985), <i>Labyrinth</i> [™] (1986), <i>PHM Pegasus</i> [™] (1986), and <i>Strike Fleet</i> [™] (1987) fueron desarrollados por <i>Lucasfilm Games</i> para ser publicados por otras compañías.
1987	Juegos	<i>LucasArts</i> encabeza la transición de interfaces <i>parser-driven</i> a interfaces <i>point-and-click</i> , populares actualmente con su nuevo motor de historia, <i>SCUMM</i> [™] (Script Creation Utility for Maniac Mansion). <i>SCUMM</i> [™] está siendo constantemente mejorado con cada ronda de juegos.
	Juegos	<i>Maniac Mansion</i> [®] lanza el <i>SCUMM</i> sistema de historia y recibe aclamaciones por su innovadora interface <i>point-and-click</i> , por su humor simplón y narrativa contemporánea. Los jugadores son estudiantes heroicos listos para rescatar a su porrista favorita de un científico loco en una extraña mansión victoriana. En 1990, <i>Maniac Mansion</i> obtiene licencia de Jaleco para el <i>Nintendo Entertainment System</i> , y con <i>Atlantis Film Limited</i> y <i>The Family Channel</i> , <i>Lucasfilm</i> lleva <i>Maniac Mansion</i> a la televisión.
	Educación	Con la National Geographic Society y el Departamento de Educación del Estado de California, <i>LucasArts</i> desarrolla <i>GTV</i> [™] (Geographic TV), un producto de multimedia interactivo que enseña historia americana a estudiantes de educación media. National Geographic ha añadido dos secuelas del popular producto: <i>Planetary Manager</i> [™] y <i>The People</i> [™] .

⁴¹ *Ibidem*.

⁴² *Ibidem*.

1988	Juegos	<i>Zak McKracken and the Alien Mindbenders®</i> , repleto de salvajes, enredados rompecabezas y personajes memorables, introduce a los jugadores en el rol de un reportero de tabloide quien descubre una conspiración entre alienígenas para volver a la humanidad estúpida.
	Juegos	<i>Battlehawks 1942®</i> , el primero en una trilogía de simuladores de combate aéreo de la segunda guerra mundial, coloca a los jugadores en el asiento de piloto de seis aviones de guerra clásicos de los Estados Unidos y de Japón durante cuatro batallas aéreas desarrolladas sobre el pacífico.
	Educación	<i>LucasArts</i> crea <i>Life Story: The Race for the Double Helix™</i> , un programa de multimedia prototipo que examina el descubrimiento y la estructura del ADN. El material es basado en un documental de la BBC sobre James Watson y Frances Crick, quienes descubrieron el ADN y es presentado por el actor Jeff Goldblum. <i>LucasArts</i> en colaboración con <i>Apple Computer's Multimedia Lab</i> , el Smithsonian Institute y <i>Adrian Malone Productions</i> desarrollaron el prototipo. <i>Wings of Life</i> completó <i>Life Story</i> e hicieron que el producto estuviera disponible a las escuelas en 1992. El prototipo ganó medalla de oro por instrucción en el <i>International Film and Television Festival of New York</i> en 1989.
1989	Juegos	<i>Indiana Jones® and the Last Crusade™</i> fue la primera vez que <i>LucasArts</i> interpreta una película de <i>Lucasfilm</i> para entretenimiento interactivo. Una versión en vivo sobre <i>Indiana Jones and the Last Crusade</i> fue desarrollada como acompañante del producto.
	Juegos	En <i>Their Finest Hour: The Battle of Britain®</i> , los jugadores vuelan aviones ingleses y alemanes sobre costas inglesas creadas con gran precisión geográfica y reviven misiones verídicas de combate durante la primera guerra mundial.
	Juegos	<i>Pipe Dream®</i> es un juego de estrategia espacial de ritmo rápido en el cual los jugadores construyen una tubería antes de que el líquido se derrame.
	Educación	Para explorar el rol de la tecnología y el aprendizaje en equipo en el salón de clases, <i>Apple Computer</i> , la <i>Marin Community Foundation</i> y el <i>San Rafael School District</i> se unieron con <i>LucasArts</i> para lanzar el <i>Mac Magic™</i> . Con computadoras, tocadiscos de disco láser y cámaras de video a su disposición, una clase de octavo grado es retada a crear composiciones multimedia, proyectos de investigación y representaciones autobiográficas. El modelo <i>Mac Magic</i> fue integrado en salones de clase a lo largo de los Estados Unidos, y el proyecto ganó el premio " <i>Daily Point of Light</i> " del presidente George Bush.
1990	Compañía	<i>Lucasfilm Games</i> se convierte en una división de la recién formada <i>LucasArts Entertainment Company</i> , que también incluyen <i>Industrial Light & Magic</i> , <i>Skywalker Group</i> , <i>THX Group</i> , <i>LucasArts Attractions</i> , <i>LucasArts Luminaire</i> , <i>Lucasfilm Learning Systems</i> , y <i>Lucasfilm Commercial Productions</i> .
	Juegos	<i>Loom®</i> , la primera aventura fantástica de <i>LucasArts</i> , está situado en una época en la cual la civilización fue dividida en ciudades-estados de tejedores, sopladores de cristal, pastores, clérigos y herreros. La innovadora interface de <i>Loom</i> es otro logro gráfico.
	Juegos	En <i>The secret of monkey island®</i> , un ambicioso pirata trata de encontrar su fortuna entre bucaneros, fantasmas asesinos y vendedores de barcos usados.

	Juegos	<i>Night Shift</i> ® es una fantasía estilo tragamonedas que se desarrolla en una fábrica de juguetes.
1991	Juegos	<i>Secret weapons of the Luftwaffe</i> ® sigue la campaña del US 8 th Air Force para lisiar al <i>Luftwaffe</i> alemán en los últimos años de la segunda guerra mundial. Los "pilotos" tienen la oportunidad de pilotear aviones americanos y alemanes – muchos de los cuales eran aviones ultra sofisticados aun en desarrollo en aquella época. <i>Secret weapons</i> cuenta con cuatro discos adicionales del <i>Tour del Deber</i> , cada uno presentando un avión importante de la época.
	Juegos	<i>Monkey island</i> ™2: <i>LeChuck's revenge</i> ® continua las desventuras del aspirante a pirata, <i>Guybrudh Threepwood</i> , e introduce la patente de sistema interactivo de sonido de <i>LucasArts</i> , <i>iMUSE</i> ™ (interactive music and sound effects). <i>iMUSE</i> hace al sonido tan interactivo como el juego mismo.
	Juegos	<i>LucasArts</i> , en colaboración con <i>JVC Musical Industries</i> , lanza su primer videojuego sobre <i>Star Wars</i> ®, <i>Star Wars</i> para el <i>Nintendo Entertainment System</i> .
	Educación	En asociación con Visa USA, <i>LucasArts</i> desarrolla <i>Choices & Decisions: Taking charge of your life</i> ™, un programa de multimedia que enseña a estudiantes en riesgo administración financiera básica. El programa presenta a los actores Tracey Gold y Alfonso Ribeiro. Los estudiantes actúan como los consejeros financieros de los personajes y toman decisiones sobre trabajos, escuelas, inversiones y vivir por su cuenta.
1992	Juegos	<i>LucasArts</i> presenta sus primeros juegos para CD-ROM, incluyendo <i>The secret of monkey island</i> , <i>Secret weapons of the Luftwaffe</i> y <i>Loom</i> .
	Juegos	<i>LucasArts</i> saca del retiro a <i>Indiana Jones</i> en una nueva aventura exclusiva para entretenimiento interactivo, <i>Indiana Jones and the Fate of Atlantis</i> ™. <i>Indy</i> y su escolta <i>Sophia</i> deben encontrar <i>Atlantis</i> antes del que el tercer Reich utilice el poder de la Ciudad Perdida para el mal. <i>Fate of Atlantis</i> utiliza el video <i>rotoscoping</i> para crear personajes animados realistas. El juego también presenta tres formas distintas de juego – ingenio, puños y equipo.
	Juegos	<i>The Empire Stikes Back</i> ™ y un título original, <i>Defenders of Dynatron City</i> ® salieron para el <i>Nintendo</i> . <i>Dynatron City</i> presenta seis súper héroes locos en una ciudad donde "mutar es un estilo de vida". <i>Dynatron City</i> también fue adaptado como serie de televisión animada para la <i>FOX Children's Network</i> y una serie de historietas de la <i>Marvel</i> .
	Juegos	<i>Super Star Wars</i> para el <i>Super Nintendo Entertainment System</i> se lanzó en navidad, y de inmediato se convirtió en uno de los juegos mejor vendidos en el mercado. El juego es colocado por la revista <i>Nintendo Power</i> como uno de los cinco mejores del <i>Super Nintendo</i> en 1992, obtiene una calificación perfecta de la revista <i>Game Pro</i> , y ganó un premio de platino de <i>Electronic Gaming Monthly</i> .
	Educación	<i>LucasArts</i> desarrolla un disco láser interactivo con <i>Harcourt, Brace & Jovanovich</i> llamado <i>Treasury of Literature – Tiger Tales</i> ™. La serie de seis, con episodios diseñados para el grado uno hasta el seis, estimula la lecturay complementa textos publicados por HBJ.
1993	Compañía	<i>Lucasfilm Games</i> se transforma en <i>LucasArts Entertainment Company</i> . <i>Industrial Light & Magic</i> y <i>Skywalker Sound</i> operan en la recién formada <i>Lucas Digital</i> .

	Juegos	<i>LucasArts</i> introduce su primer simulador de combate espacial, <i>X-Wing</i> ®. Inspirado en la trilogía de <i>Star Wars</i> , el <i>X-Wing</i> representa los esfuerzos de la alianza rebelde para destruir las fuerzas imperiales de <i>Darth Vader</i> . De acuerdo con PC Research, <i>X-Wing</i> es el juego más vendido para PC en 1993. <i>X-Wing</i> también incluye discos <i>Tour del Deber</i> con <i>Imperial Pursuit</i> ® y <i>B-Wing</i> ®.
	Juegos	<i>LucasArts</i> da un paso más en desarrollo de CD con la versión parlante de <i>Indiana Jones and the Fate of Atlantis</i> y <i>Day of the Tentacle</i> ® parlante (o en inglés <i>talkie</i>). Usando la voz de actores profesionales a través del juego, que es el caso de Richard Sanders (de WKRP in Cincinnati), en <i>Day of the Tentacle</i> .
	Juegos	<i>Rebel Assault</i> ® es el primer juego diseñado exclusivamente para CD-ROM por <i>LucasArts</i> . Un juego de acción en primera persona situado en el universo de <i>Star Wars</i> , <i>Rebel Assault</i> está creado totalmente con graficas en tercera dimensión y presenta fotos digitalizadas de las películas de <i>Star Wars</i> , incluyendo videos originales. Con dialogo, efectos de sonido de la película y la música original de <i>Star Wars</i> tocada por la Orquesta Sinfónica de Londres en el soundtrack. <i>LucasArts</i> crea un nuevo motor, el <i>INSANE</i> (Interactive Streaming Animation Engine), para el funcionamiento del juego. Dos meses después de su lanzamiento, <i>Rebel Assault</i> se convierte en el CD-ROM de entretenimiento mejor vendido hasta la fecha con 1 millón de unidades vendidas en todo el mundo.
	Juegos	<i>Sam & Max Hit the Road</i> ™, una aventura cómica animada, presenta a detectives policíacos – <i>Sam</i> , un perro y <i>Max</i> , su compañero conejo – en un entretenido viaje por las atracciones turísticas más extrañas de los Estados Unidos en búsqueda del desaparecido “pie grande”.
	Juegos	<i>Super Empire Strikes Back</i> ™ para el <i>Super Nintendo</i> hizo delirar a la crítica, ofreciendo 12 megabits de acción y tecnología avanzada <i>Mode 7</i> . Los jugadores controlan a <i>Luke Skywalker</i> , <i>Han Solo</i> y <i>Chewbacca</i> mientras siguen en su lucha contra el imperio, entrenando con <i>Yoda</i> y peleando con <i>Darth Vader</i> . Además, <i>LucasArts</i> desarrolló <i>Zombies ate my neighbors</i> ®, un juego para el <i>Super Nintendo</i> inspirado en películas de terror y publicado por <i>Konami</i> .
	Educación	<i>LucasArts</i> lanza un CD-ROM prototipo diseñado para enseñar otros lenguajes a niños. El proyecto fue financiado por una beca federal ganada por el <i>Richmond Unified School Distric</i> de California. Titulado <i>Night of the living statues</i> ™ trata sobre una historia interactiva sobre dos niños atrapados en un museo mágico. Cada palabra –hablada, escrita o cantada- está en español, y los estudiantes son motivados a aprender nuevas palabras con un innovado diccionario audio visual que es parte del programa.
	Educación	En cooperación con el <i>National Audubon Society and Coronet MTI Film & Video</i> , <i>LucasArts</i> desarrolla <i>Paul Parkranger & The mystery of the disappearing ducks</i> ™, un par de productos de multimedia (en nivel I y nivel III), diseñado para enseñar conceptos de ciencias a estudiantes de nivel medio. <i>Paul Parkranger</i> selecciona a niños como detectives ambientales y los pone a investigar por qué los patos están desapareciendo de las tierras húmedas de Estados Unidos.
1994	Juegos	La versión parlante para CD-ROM de <i>Sam & Max Hit the Road</i> cuenta con las voces de Nick Jameson (<i>The critic</i>), Bill Farmer (<i>Goofy</i> y <i>Pluto</i> para <i>Disney</i>), e Irwin Keyes (<i>The Flintstones</i> , la

	película)	
Juegos	<i>Rebel Assault</i> se lanza para Macintosh CD, Sega CD y 3DO.	
Juegos	<i>TIE Fighter</i> ®, la secuela de <i>X-Wing</i> , en el cual los jugadores vuelan para el imperio bajo el comando de <i>Darth Vader</i> y otros oficiales imperiales, presenta misiones de combate extensas no lineales y una historia complementaria llena de intriga política. <i>Defender of the Empire</i> ® es el primer disco de campaña de <i>TIE Fighter</i> .	
Juegos	<i>X-Wing Collector's</i> CD-ROM incluye <i>X-Wing</i> , <i>Imperial Pursuit</i> y <i>B-Wing</i> en CD por primera vez. El título contiene varias mejoras, incluyendo mejores gráficas, efectos de sonido digitales de las películas, más de 1,000 frases de diálogo y nuevas misiones.	
Juegos	<i>LucasArts</i> presenta su primer programa de software de uso práctico, <i>Star Wars Screen Entertainment</i> ™, el cual presenta los mejores aspectos de protectores de pantalla y software de entretenimiento. El programa incluye escenas memorables de <i>Star Wars</i> , al igual que un vistazo detrás de cámaras con biografías de los personajes, planos de las naves espaciales y el libreto completo con el <i>story board</i> . Con un mensaje de George Lucas que revela información sobre las nuevas películas de <i>Star Wars</i> .	
Juegos	<i>LucasArts</i> desarrolla tres juegos para <i>Super Nintendo</i> publicados por <i>JVC Musical Industries</i> – <i>Super Return of the Jedi</i> ™, <i>Indiana Jones' Greatest Adventures</i> ™ y <i>Ghoul Patrol</i> ®	
1995	Compañía	<i>LucasArts</i> termina el año con la segunda mayor recaudación en entretenimiento para PC y con cuatro de los mejores 20 juegos de acuerdo con <i>PC Data</i> . Los títulos son <i>Dark Forces</i> ®, <i>Full Throttle</i> ®, <i>Rebel Assault II: The Hidden Empire</i> ™ y <i>X-Wing Collector's</i> CD-ROM. También se inaugura el sitio de internet de la compañía – www.lucasarts.com .
	Juegos	<i>Dark Forces</i> es un juego en tercera dimensión y en primera persona presenta una nueva historia sobre <i>Star Wars</i> , un nuevo héroe y un nuevo enemigo. Ofreciendo varias mejoras en comparación con otros juegos del mismo género, como mejor control del personaje, ambientes complejos y llenos de actividad creados por arquitectos verdaderos, y una historia que motiva al jugador a seguir en el juego. <i>Dark Forces</i> es el juego más vendido de <i>LucasArts</i> hasta la fecha con más de 300 mil copias en su lanzamiento.
	Juegos	<i>Full Throttle</i> es una aventura original que toma lugar en un mundo futurista poblado por bandas de motocicletas. Uno juega con Ben, el líder de los Polecats, quien es engañado en un homicidio. Ben debe de limpiar su nombre, descubrir al verdadero asesino y ganarse la confianza de una heredera alienígena. <i>Full Throttle</i> presenta muchas funciones emocionantes, incluyendo la integración del motor de <i>Rebel Assault</i> en las escenas en primera persona, las composiciones más extensas de gráficos en tercera dimensión y animación tradicional, y una banda sonora totalmente digital.
	Juegos	El <i>LucasArts Archives</i> ® Vol. 1 es un paquete de seis CD con los títulos clásicos de <i>LucasArts</i> , y en una muestra importante de apoyo al mercado de juegos para <i>Macintosh</i> , <i>LucasArts</i> lanza los CD-ROM de <i>Dark Forces</i> , <i>Full Throttle</i> , <i>X-Wing Collector's</i> , y <i>Sam & Max Hit the Road</i> con <i>Dat of the Tentacle</i> para Mac CD.

	Juegos	Tres publicaciones en otoño llevaron a <i>LucasArts</i> al primer lugar de ventas durante la temporada navideña: <i>The Dig</i> ®, <i>Rebel Assault II: the Hiden Empire</i> y <i>TIE Fighter Collector´s</i> en CD-ROM. <i>The Dig</i> , una aventura épica de ciencia ficción inspirada por Steven Spielberg, es la historia de un equipo de exploradores del espacio quienes son secuestrados a un planeta alienígena. Además de la contribución de Spielberg al juego, también contribuyen los magos en efectos especiales de <i>Industrial Light & Magic</i> , y el escritor de ciencia-ficción galardonado, Orson Scott Card. El juego salió a la venta simultáneamente con una novela, una radio novela y la banda sonora en CD. Al momento de su lanzamiento, <i>The Dig</i> se convirtió en el juego de aventuras mejor vendido de <i>LucasArts</i> con 300, 000 unidades vendidas alrededor del mundo.
	Juegos	<i>Rebel Assault II</i> es secuela de las aventuras de <i>Rookie One</i> . El título de acción presenta una historia original dentro del universo de <i>Star Wars</i> y el primer video de acción en vivo grabado desde las películas de la trilogía. Con 500, 000 unidades del juego distribuidas por todo el mundo en su lanzamiento, la serie de <i>Rebel Assault</i> ha vendido más de 1.5 millones de copias. <i>TIE Fighter</i> CD agrega mejoras en gráficos y sonidos, al igual que un nuevo programa expansivo, al título original de éxito comercial.
1996	Juegos	<i>LucasArts</i> presenta un nuevo género de juegos interactivos con <i>Indiana Jones and his Desktop Adventures</i> ® para Windows y Macintosh. <i>Indy Desktop</i> literalmente ofrece a jugadores millones de mini aventuras con un nuevo motor propio. Cada aventura pone a <i>Indy</i> en una carrera para encontrar artefactos ancestrales de los indios antes que sus adversarios ambiciosos, y cada nuevo juego ofrece diferentes finales, personajes, acertijos y ambientes.
	Juegos	Con <i>Afterlife</i> ®, <i>LucasArts</i> sorprende con un nuevo género en videojuegos de estrategia. Pero a diferencia de la mayoría de los títulos en esta categoría que emulan escenarios de la vida real, <i>Afterlife</i> coloca a los jugadores en cargo de construir y administrar El Cielo y El Infierno de un planeta alienígena.
	Juegos	<i>Mortimer</i> ® and the <i>Riddles of the Medalion</i> ™ es el primer juego de <i>LucasArts</i> creado especialmente para niños. <i>Mortimer</i> es un cuento de hadas moderno que combina acción y descubrimiento con una historia deleitosa, maravillosos personajes y escenarios llenos de vida. Ya sea como "Sid" o "Sally", los jugadores vuelan por un mundo mágico en un caracol único en su tipo y conocen varios animales llenos de color. Gráficos de alta resolución, suave acción de vuelo, extensa animación en tercera dimensión, video de acción en vivo y sonido totalmente digital son sus avances tecnológicos.
	Juegos	En anticipación al estreno de las películas <i>Star Wars Trilogy Especial Edition</i> ™, <i>LucasArts</i> lanza <i>The LucasArts Achives Vol. II: The Star Wars Collection</i> ™, una recopilación de títulos galardonados de <i>Star Wars</i> . La colección incluye los clásicos <i>Rebel Assault</i> , <i>Rebel Assault II: The Hiden Empire</i> , y <i>TIE Fighter Collector´s</i> CD-ROM junto a la edición de muestra de <i>Dark Forces</i> . El paquete también incluye un CD-ROM de multimedia, <i>Making Magic</i> ™: A behind the scenes look at the making of the <i>Star Wars Trilogy Special Edition</i> .

	Compañía	<i>LucasArts</i> ingresa a la siguiente generación de consolas con títulos para el <i>Nintendo 64</i> y el <i>Sony PlayStation</i> . <i>Star Wars Shadows of the Empire®</i> , un juego de acción sobre <i>Star Wars</i> para el <i>Nintendo 64</i> sale a la venta en otoño, junto con una novela, historietas, tarjetas coleccionable y juguetes basados en la nueva historia. <i>Rebel Assault II</i> y <i>Dark Forces</i> debutan en el <i>PlayStation</i> .
1997	Juegos	<i>Yoda® Stories</i> es el segundo de la serie de <i>Desktop Adventures</i> de <i>LucasArts</i> . El juego es una crónica de las intrigantes aventuras de <i>Luke Skywalker</i> mientras entrena para convertirse en un caballero <i>Jedi</i> bajo la guía de <i>Yoda</i> para enfrentarse al malvado imperio Galáctico. Aunque es similar a su predecesor <i>Indiana Jones and His Desktop Adventures</i> , <i>Yoda Stories</i> presenta un mejorado motor y más acertijos, personajes, locaciones, armas y sonidos.
	Juegos	Inspirado en el clásico y galardonado <i>Ballblazer</i> , <i>LucasArts</i> lanza <i>Ball Blazer Champions</i> para el <i>Sony PlayStation</i> . Es un juego de deportes intenso en velocidad, para varios jugadores en tercera dimensión que pone a los pilotos en una serie de torneos de gran acción mientras compiten por el campeonato interestelar.
	Juegos	<i>LucasArts</i> saca al mercado <i>Outlaws®</i> , su primer juego para varios jugadores. Es un juego de acción en primera persona que conquista un nuevo territorio – el viejo oeste. En la tradición del género Spaghetti Western, el héroe James Anderson sale al recate de su hija secuestrada por una banda de despiadados villanos de sombrero negro.
	Juegos	Para completar este galardonado juego, <i>LucasArts</i> lanzó <i>Outlaws: Handful of Missions™</i> , un paquete de colección con pistola de misiones para uno o varios jugadores.
	Juegos	<i>X-Wing vs TIE Fighter</i> , un título para varios jugadores basado en <i>Star Wars</i> fue esperado por los fanáticos, presenta una gran batalla entre el imperio galáctico y la alianza rebelde. El simulador de combate en el espacio presenta enfrentamientos cara a cara, permitiendo a cuatro jugadores competir por el Internet o a ocho jugadores conectados en una red local. Los jugadores pueden elegir de hasta nueve naves distintas para iniciar el combate.
	Juegos	Más tarde <i>LucasArts</i> presentó <i>X-Wing vs TIE Fighter. Balance of Power™</i> , una colección de las mejores misiones del juego más vendido sobre simulación de vuelo en el espacio <i>X-Wing vs TIE Fighter</i> .
	Juegos	<i>LucasArts</i> convierte a la mitología griega en un juego de acción y aventura para dos jugadores usando a <i>Hércules</i> y sus amigos. <i>Hero's Adventures™</i> , para el <i>Sega Saturn</i> y el <i>Sony PlayStation</i> . Los jugadores batallan contra hordas de monstruos míticos en un intento por salvar la cuna de la civilización occidental de <i>Hades</i> .
	Juegos	<i>Star Wars Shadows of the Empire</i> es el primer título de <i>LucasArts</i> de tercera dimensión acelerada. En adición a la versión optimizada para Windows 95, <i>Shadows of the Empire</i> es lanzado como uno de los primeros juegos del <i>Nintendo 64</i> . El juego fue aclamado por la crítica.

	Juegos	<i>Jedi Knight®: Dark Forces® II</i> , el muy esperado juego para varios jugadores que era secuela del galardonado <i>Dark Forces</i> , continua la historia de <i>Kyle Katam</i> mientras sigue explorando su pasado y aprende el misterio de los <i>Jedi</i> . Con sus conocimientos debe detener a los caballeros oscuros para que no tomen los poderes de un cementerio <i>Jedi</i> . Con capacidad para el Internet y tres estilos de juego, este juego en primera persona cumple el deseo de miles de admiradores de videojuegos basados en <i>Star Wars</i> – la oportunidad de experimentar la fuerza, con un <i>lightsaber</i> y ser un <i>Jedi</i> .
	Juegos	<i>Jedi Knight: Mysteries of the Sith™</i> , es compañero del exitoso en ventas <i>Jedi Knight</i> , presenta 29 inmensas misiones para uno o varios jugadores y presenta a un nuevo personaje de <i>Star Wars</i> , <i>Mara Jade</i> .
	Juegos	<i>LucasArts</i> trae peleas en tercera dimensión al <i>Sony PlayStation</i> con <i>Star Wars: Masters of Teras Kasi™</i> , retando a los jugadores a enfrentarse a sus personajes favoritos de <i>Star Wars</i> .
	Juegos	<i>The Curse of Monkey Island®</i> es el tercer capítulo de la popular serie de aventuras graficas <i>Monkey Island</i> . Este juego de nuevo presenta a <i>Guybrush Threepwood</i> contra el pirata y demonio <i>Le Chunk</i> para salvar a <i>Baine Marley</i> y evitar que se case con el malvado pirata.
	Compañía	<i>LucasArts</i> solidificó su lugar entre los mejores publicadores de juegos interactivos al apoderarse de varios y prestigiosos premios a juego del año por <i>Jedi Knight: Dark Forces II</i> y <i>Curse of Monkey Island</i> . Los dos títulos exitosos barrieron con los más grandes honores en sus respectivos géneros de las publicaciones de juegos de PC líderes de la industria. <i>Outlaws</i> , un <i>spaghetti western</i> de <i>LucasArts</i> , ganó premios por mejor música y mejor historia.
1998	Juegos	El Imperio galáctico y la Alianza rebelde se vuelven a enfrentar en <i>Star Wars Rebellion®</i> , juego de estrategia en tiempo real para uno o varios jugadores. <i>Star Wars Rebellion</i> reta a los jugadores a dirigir a las fuerzas del Imperio o la Rebelión a la victoria.
	Juegos	<i>Star Wars: X-Wing Collectors Series™</i> ofrece a los jugadores versiones mejoradas de los clásicos <i>TIE Fighter Collector's</i> y <i>X-Wing Collector's</i> CD-ROM, ambos optimizados para tomar ventaja del Windows 95 y la aceleración 3D. El paquete también incluye <i>X-Wing vs. TIE Fighter: Right School™</i> , presentando 14 misiones.
	Juegos	<i>Grim Fandango®</i> una aventura de gráficos en 3D, presenta una historia dramática y mística sobre crimen y corrupción situado en un mundo surreal inspirado en el folclor mexicano. Combinando elementos del cine clásico NOIR con una misteriosa y comprometedora historia. <i>Grim Fandango</i> es la crónica de la búsqueda de 4 años de la redención de <i>Manny Calavera</i> , un agente de viajes en <i>Land of the Dead</i> .
	Juegos	<i>Star Wars®: Behind the Magic™</i> ofrece a los fanáticos la oportunidad de revivir <i>Star Wars</i> a través de una presentación de multimedia interactiva. Tanto entretenida como informativa, <i>Behind the Magic</i> trae a la vida a todos los personajes, mundos, criaturas, vehículos, armas y tecnologías únicas de <i>Star Wars</i> . Los fanáticos pueden ver detrás de escena y ver imágenes fijas raras reunidas de la trilogía original de <i>Star Wars</i> , y un vistazo a la latamente anticipada <i>Star Wars Episode I</i> .

	Juegos	En la compilación más comprensiva de la compañía hasta la fecha, <i>The LucasArts Archives® Vol. IV: Star Wars Collection™II</i> , combina los clásicos <i>Dark Forces</i> , <i>TIE Fighter Collector's CD-ROM</i> , <i>X-Wing Collector's CD-ROM</i> , <i>Yoda Stories</i> y <i>Making Magic</i> , con versiones especiales breves de los aclamados <i>Jedi Knight: Dark Forces II</i> , <i>Jedi Knight: Mysteries of the Sith</i> y <i>X-Wing vs. TIE Fighter</i> .
	Juegos	<i>Star Wars: Rogue Squadron®</i> trae batallas de alta velocidad en aire y espacio al <i>Nintendo 64</i> y la PC. Como un gran piloto para el escuadrón elite de la Alianza Rebelde, los jugadores pelean a través de asombrosos mundos en tercera dimensión mientras realizan dramáticas búsquedas y misiones de destrucción contra el temido Imperio Galáctico.
1999	Juegos	<i>LucasArts</i> abre un emocionante nuevo capítulo en <i>Star Wars</i> con el lanzamiento de <i>Star Wars®: Episode I The Phantom Menace™</i> para la PC y el <i>PlayStation</i> . Basado en la narrativa de la película <i>Star Wars: Episode I The Phantom Menace</i> , el juego interactivo lleva a los jugadores a tomar el rol de <i>Obi-Wan Kenobi</i> , <i>Qui-Gon Jinn</i> , la reina <i>Amidala</i> y el capitán <i>Panaka</i> y jugar en la épica saga desde el intrigante comienzo al climático final. Los jugadores deben utilizar la Fuerza, y su sabiduría, para superar los retos de este relato dramático sobre una galaxia en crisis.
	Juegos	<i>Star Wars: Episode I Racer™</i> recrea toda la intensidad y emoción a alta velocidad de la espectacular secuencia de <i>Podracing</i> de la película <i>Star Wars: Episode I The Phantom Menace</i> . Disponible para PC con acelerador de 3D, y <i>Nintendo 64</i> , <i>Racer</i> reta a los jugadores a controlar <i>Podracers</i> que simulan velocidades superiores a las 600 millas por hora.
	Juegos	<i>Star Wars: Episode I Insider's Guide™</i> presenta un entretenido y un vistazo comprensivo a todos los nuevos personajes, mundos, criaturas, vehículos, armas y tecnología de <i>Star Wars: Episode I The Phantom Menace</i> . Este CD-ROM para la PC y el <i>PowerMac</i> es secuela del premiado <i>Star Wars: Behind the Magic</i> , es una guía expansiva del <i>Episode I</i> que ofrece a los fans entrevistas exclusivas, secuencias de video, fotografías, clips de audio, ilustraciones y anotaciones de pantalla.
2000	Juegos	El arqueólogo mundialmente conocido <i>Indiana Jones</i> regresa a la PC en la esperada <i>Indiana Jones and the Infernal Machine™</i> . En esta aventura en 3D, los jugadores toman el látigo para acompañar a <i>Indy</i> en una intensa, carrera mundial para contrariar la fanática búsqueda de los soviéticos por pistas de la misteriosa <i>Infernal Machine</i> .
	Juegos	<i>Star Wars: Force Commander™</i> , el anticipado juego de estrategia y tiempo real en 3D de <i>LucasArts</i> , reta a los jugadores a ensamblar, desplegar y comandar las fuerzas de <i>Star Wars</i> a la victoria.
	Juegos	<i>Star Wars: Episode I Jedi Power Battles™</i> para el <i>Sony PlayStation</i> y el <i>Sega Dreamcast</i> está inspirado es los favoritos clásicos juegos de acción del pasado. Los jugadores escogen de entre cinco <i>Jedi</i> , y batallan contra los <i>Sith</i> y los droids de la Federación de Comercio, mercenarios y asesinos, y finalmente al intimidante <i>Darth Maul</i> .

	Juegos	Velocidad es el nombre del juego en las nuevas versiones lanzadas para el Dreamcast y PowerMac de <i>Star Wars: Episode I Racer</i> . Estas <i>podracers</i> son capaces de alcanzar velocidades simuladas de hasta 600 millas por hora, mientras flotan sobre la superficie. Ofrece más de 21 pistas en ocho mundos.
	Juegos	<i>Star Wars Demolition</i> ™, desarrollado en conjunto con los creadores de <i>Vigilante 8</i> , <i>Luxoflux</i> , reta a los jugadores de <i>PlayStation</i> y <i>Dreamcast</i> a competir en torneos de combate sobre vehículos contra la peor escoria y villanos que el universo <i>Star Wars</i> puede ofrecer. Los jugadores pueden utilizar una gran variedad de vehículos y al popular <i>Boba Fett</i> , en combates hasta el final.
	Juegos	En <i>Escape from Monkey Island</i> ™, la cuarta entrega de la aclamada serie de aventuras <i>Monkey Island</i> , <i>Guybrush Threepwood</i> y su banda de amigos regresan a la PC en 3D para batallar de nuevo contra <i>LeChuck</i> . Una versión para el <i>PlayStation 2</i> se lanzó en 2001.
	Juegos	<i>Star Wars: X-Wing Trilogy</i> ™ combina a los premiados y aclamados títulos de PC <i>X-Wing</i> , <i>TIE Fighter</i> , <i>X-Wing Alliance</i> y <i>X-Wing vs. TIE Fighter: Flight School</i> . El <i>Nintendo 64</i> se une al arqueólogo <i>Indiana Jones</i> , jugadores usan el látigo, corren, nadan y escalan a través de 17 niveles en <i>Indiana Jones and the Infernal Machine</i> .
	Juegos	En <i>Star Wars: Episode I Battle for Naboo</i> ™, para el <i>Nintendo 64</i> , los jugadores batallan contra los invasores de la Federación de Comercio. A través de sabotaje, espionaje, guerrilla jugadores combaten en 16 enormes niveles en tierra, mar y aire. <i>LucasArts</i> lanza la versión para <i>Windows</i> de este juego en 2001.
2001	Juegos	Inspirado en el legado de juegos de combate aéreo de <i>LucasArts</i> , <i>Star Wars® Starfighter</i> ™, el primer título de la compañía para el <i>PlayStation 2</i> , combina veloz combate en aire y el espacio en esta gran aventura. El juego fue lanzado por la gran demanda existente y es el título más vendido en sus dos primeras semanas a la venta. <i>LucasArts</i> lanzo después versiones para PC <i>Windows</i> y <i>Star Wars® Starfighter™ Special Edition</i> , es primer juego para <i>Xbox</i> ™, el cual contiene varias funciones extras.
	Juegos	Siguiendo los pasos de su predecesor líder en ventas, <i>LucasArts</i> lanza <i>Star Wars® Rogue Leader</i> ™. El lanzamiento del esperado juego coincidió con el lanzamiento del <i>Nintendo GameCube</i> ™ e instantáneamente fue el juego número uno de ese sistema. <i>Rogue Leader</i> es el más realista e inmenso juego sobre <i>Star Wars</i> hasta la fecha.
	Juegos	Los jugadores se convierten en el legendario caballero <i>Jedi</i> en el juego de acción de tercera persona <i>Star Wars® Obi-Wan®</i> para el <i>Xbox</i> . Los jugadores pueden utilizar la Fuerza como nunca antes y pelean con el <i>lightsaber</i> a través de niveles llenos de docenas de adversarios.
2002	Juegos	<i>Star Wars® Racer Revenge</i> ™, la secuela de premiado juego de <i>LucasArts</i> para el <i>N64</i> , con mayor velocidad y acción, nuevas <i>Podracers</i> y pistas, una innovadora inteligencia artificial.
	Juegos	La alabada serie de acción <i>Star Wars® Starfighter</i> ™ regresa con el poder de la Fuerza con <i>Star Wars® Jedi Starfighter</i> ™ para el <i>PlayStation 2</i> y <i>Xbox</i> . Inspirado en el éxito de su predecesor, el juego número uno del <i>PlayStation 2</i> lanzado en marzo de 2001, está basado en <i>Star Wars: Episode II Attack of the Clones</i> .

	Juegos	Inspirado en el fenomenal y multi premiado <i>Jedi Knight, Star Wars® Jedi Knight® II: Jedi Outcast™</i> es un dinámico juego para uno o varios jugadores que continua la saga del alguna vez poderoso caballero <i>Jedi Kyle Katam</i> . Debutando al tope de ventas de la PC y también disponible para <i>el GameCube y Xbox</i> , esta serie popular de juegos asocia a <i>LucasArts</i> con el desarrollador de <i>Activision, Raven Software</i> .
	Juegos	<i>Star Wars® Galactic Battlegrounds™</i> es un juego de estrategia en tiempo real para la PC permite a los jugadores dirigir los ejércitos del universo <i>Star Wars</i> en combates espectaculares en tierra, mar y aire. El juego utiliza tecnología creada por el desarrollador <i>Esemble Studios</i> . Siguiendo el éxito del juego, <i>LucasArts</i> lanza <i>Star Wars® Galactic Battlegrounds™: Clone Campaigns™</i> , una colección de nuevos escenarios inspirados en <i>Star Wars: Episode II Attack of the Clones</i> ; y <i>Star Wars® Galactic Battlegrounds™ Saga</i> , un CD que incluye ambos juegos.
	Juegos	<i>Star Wars®. The Clone Wars™</i> pone a los jugadores en el rol de un héroe <i>Jedi</i> , retándolos a defender la Republica del caos y la destrucción en uno de los conflictos inolvidables en la historia de la galaxia de <i>Star Wars: The Clone Wars</i> . Desarrollado en conjunto con <i>Pandemic Studios</i> para el <i>PlayStation 2, GameCube y Xbox Live, Star Wars. The Clone Wars</i> presenta varias funciones para uno o varios jugadores con más de 40 unidades de combate, seis mundos y 17 misiones.
	Juegos	Inspirados en eventos anteriores a <i>Star Wars: Episode II, Star Wars Bounty Hunter™</i> presenta acción en tercera persona, estableciendo el lugar de <i>Jango Fett</i> en la galaxia <i>Star Wars</i> , y su conexión con el ejército de clones. El juego se desarrolla en seis fantásticos mundos y 18 niveles.
2003	Juegos	En su más audaz aventura, <i>Indy</i> regresa a enfrentarse a viejos enemigos, los Nazis, quienes deben de volver a vencer en una carrear global épica por el misterioso "Corazón de Dragón". <i>Indiana Jones® and the Emperor's Tomb™</i> para el <i>Xbox</i> y PC con tecnología del estudio desarrollador <i>The Collective</i> , trayendo a la serie de juegos de <i>Indiana Jones</i> un nuevo nivel dinámico de acción de combate y aventura.
	Juegos	<i>Star Wars Galaxies: An Empire Divided</i> , un juego de rol masivo para varios jugadores en línea, es diseñado para sumergir a los jugadores en el rico universo de <i>Star Wars</i> . Este primer producto cuenta con aventuras dinámicas a través de varios planetas en el clásico periodo de tiempo de <i>Star Wars</i> . La forma de juego ofrece la única combinación de combate, exploración, interacción social, misiones especiales y búsquedas desafiantes, mientras los jugadores exploran múltiples ambientes de <i>Star Wars</i> a pie o en vehículos terrestres.
	Juegos	El original <i>Star Wars: Knights of the Old Republic</i> consigue aclamación en toda la industria interactiva, incluyendo 40 premios al "Juego del Año". Ubicado 4000 años antes del levantamiento del Imperio Galáctico, y cientos de caballeros <i>Jedi</i> han caído ante la despiadada armada <i>Sith</i> . Ahora los jugadores son la única esperanza de la Orden <i>Jedi</i> .

	Juegos	<i>Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy</i> es una experiencia de acción dinámica para uno o varios jugadores que presenta una historia épica totalmente nueva. Los jugadores son sumergidos en el rol de aprendices en la Academia Jedi de <i>Luke Skywalker</i> donde conocen los poderes y peligros de la Fuerza. Rodeado de una multitud de ambientes de <i>Star Wars</i> con gran detalle, incluyendo el doble de lugares únicos como los presentados en <i>Star Wars: Jedi Outcast</i> , los jugadores se enfrentan a una variedad de enemigos peligrosos.
	Juegos	En <i>Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike</i> tendrás que dominar <i>X-wings</i> , <i>B-wings</i> , <i>speeder bikes</i> , <i>AT-STs</i> y <i>Tauntauns</i> para rescatar a <i>Luke</i> , <i>Wedge</i> , <i>Han</i> , <i>Chewie</i> y <i>Leia</i> de <i>Darth Vader</i> y sus fuerzas imperiales en este regreso a la trilogía original. Los jugadores encontrarán totalmente nuevos modos de juego para varios jugadores y realismo cinematográfico en esta secuela del best-seller <i>Rogue Squadron</i> .
	Juegos	En <i>Gladius</i> , los jugadores se embarcan en un espectacular y brutal viaje para cumplir su destino y evitar que el mundo comience una guerra desastrosa. <i>Gladius</i> presenta un concepto de juego irresistible que mezcla elementos RPG con simulaciones de combate, tácticas y acción.
	Juegos	En <i>Secrets Weapons Over Normandy</i> , únete a un escuadrón secreto de pilotos dedicados a frustrar los planes más atroces del Tercer Reich. Vuela más de veinte aeronaves auténticas a través de 30 misiones desafiantes en este nuevo juego de acción de vuelo de la Segunda Guerra Mundial. Lawrence Holland, el creador legendario de <i>Star Wars X-Wing</i> , <i>Star Wars TIE Fighter</i> y <i>Secret Weapons of the Luftwaffe</i> regresa con un excitante nuevo juego de acción e intriga.
	Juegos	En <i>Armed & Dangerous</i> , dirige a una banda de matones rebeldes. Ubícalos en un reino asombroso de fantasía. Y asignarles una misión imposible: lograr el golpe más grande de todos los tiempos en medio de una guerra. Lo único que deben hacer batallar todo un camino lleno de enemigos, máquinas de guerra gigantes y un ejército de robots psicópatas. Pero no te preocupes, tienes suficientes municiones y absolutamente nada de sentido común. La victoria es tuya en 12000 balas o menos.
2004	Juegos	<i>Wrath Unleashed</i> es un juego único de estrategia y acción hasta para cuatro jugadores que combaten entre sí con criaturas fantásticas y poderosas. Y tendrán que desatar toda su ira para triunfar.
	Juegos	<i>Star Wars Battlefront</i> es un juego de acción y disparos que les da a los jugadores la oportunidad de revivir y participar en todas las batallas clásicas de <i>Star Wars</i> como nunca antes. <i>Star Wars Battlefront</i> fue lanzado para el <i>PlayStation 2</i> , <i>Xbox</i> y <i>PC</i> el 21 de septiembre de 2004, la misma fecha de lanzamiento de la trilogía original en DVD.
	Juegos	La lucha entre el Imperio Galáctico y la Alianza Rebelde se extiende en el espacio con <i>Star Wars Galaxies: Jump to Lightspeed</i> ; la primera expansión del galardonado juego masivo en línea para multi jugadores.
	Juegos	<i>Star Wars Knights of the Old Republic II: The Sith Lords</i> (<i>Xbox</i> , <i>PC</i>): cinco años después de los eventos del premiado <i>Knights of the Old Republic</i> , los <i>Sith</i> han cazado a los <i>Jedi</i> al borde de la extinción y están a punto de destruir a la vieja república.

2005	Juegos	<i>Mercenaries (PS2, Xbox)</i> es un juego revolucionario de combate y acción en tercera persona que lanza el siguiente nivel de modo de juego libre en ambientes masivos interactivos.
	Juegos	<i>Star Wars Republic Comando (Xbox, PC)</i> es un juego de disparo de escuadras en primera persona que permite a los jugadores explorar el mundo de la elite militar de <i>Star Wars</i> . El innovador sistema " <i>One-Touch Squad Control</i> " permite a los jugadores dar órdenes a sus escuadras con sólo tocar un botón.
	Juegos	El videojuego <i>Star Wars: Episode III Revenge of the Sith (PS2, Xbox)</i> , cuenta con acción en tercera persona para una experiencia extrema de acción <i>Jedi</i> . <i>Anakin Skywalker</i> y <i>Obi-Wan Kenobi</i> unen fuerzas en feroces batallas y heroicos duelos de <i>lightsaber</i> , hasta que la lujuria de poder de uno y la devoción al deber del otro los lleva a una confrontación final del bien contra el mal.
	Juegos	<i>Star Wars Galaxies: The Total Experience (PC/Online)</i> , incluye los contenidos de <i>An Empire Divided</i> y <i>Jump to Lightspeed</i> , junto con el paquete expansivo <i>Star Wars Galaxies: Episode III Rage of the Wookiees</i> , que permite a los jugadores el planeta de los <i>Wookiees</i> de <i>Kashyyyk</i> en más de 100 misiones.
	Juegos	<i>Star Wars Battlefront II (PS2, Xbox, PC, PSP)</i> el juego mejor vendido de <i>Star Wars</i> toma un paso adelante con nuevos combates en el espacio, la oportunidad de jugar con <i>Jedi</i> y nuevos ambientes provenientes de <i>Episode III Revenge of the Sith</i> .
2006	Juegos	<i>Star Wars: Empire at War (PC)</i> pone el poder de dirigir una guerra de la galaxia <i>Star Wars</i> en la punta de tus dedos. Situada unos años antes de los eventos de <i>Episode IV A New Hope</i> , <i>Empire at War</i> permite a los jugadores experimentar la creación de la Alianza Rebelde, el fortalecimiento del Imperio y el comienzo de la Guerra Civil Galáctica.
	Juegos	<i>LEGO Star Wars II: The Original Trilogy (Xbox 360, Xbox, PS2, PSP, GameCube, GBA, Nintendo DS, PC)</i> toma la diversión interminable de <i>LEGO</i> y la combina con la épica historia, personajes y acción de las películas originales de <i>Star Wars</i> que revolucionaron la cultura pop para siempre.
	Juegos	En <i>Star Wars: Empire at War</i> , podían controlar al bando de los héroes y los villanos, En su expansión, <i>Star Wars Empire at War: Forces of Corruption (PC)</i> , controlas el lado corrupto. Con nuevas tácticas como la piratería, secuestro, crimen organizado y sobornos, puedes controlar las fuerzas sombrías de la corrupción en tu intento por dominar el bajo mundo de <i>Star Wars</i> .
	Juegos	<i>Star Wars Galaxies: The Complete Online Adventure</i> es la experiencia de <i>Star Wars Galaxies</i> más completa jamás lanzada. Presenta el juego base (<i>An Empire Divided</i>) junto con los tres paquetes expansivos (<i>Jump to Lightspeed</i> , <i>Rage of the Wookiees</i> y <i>Trials of Obi-Wan</i>). Además, la compilación incluye un DVD lleno de contenido exclusivo de <i>Star Wars</i> para los fans.
Juegos	<i>Star Wars: The Best of PC (PC)</i> junta cinco de los mejores juegos de <i>Star Wars</i> para PC por primera vez a un bajo costo. Los juegos son <i>Star Wars: Empire at War</i> , <i>Star Wars: Knights of the Old Republic</i> , <i>Star Wars Battlefront</i> , <i>Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast</i> y <i>Star Wars Republic Commando</i> .	

	Juegos	<i>Thrillville</i> (PS2, PSP, Xbox) permite a los jugadores crear sus propios parques temáticos, interactuar con los visitantes como nunca antes, y construir sus montañas rusas y demás atracciones. En lo que es una innovación en los videojuegos; <i>Thrillville</i> permite a los jugadores correr <i>go-kart</i> en pistas que ellos construyeron, jugar mini golf en campos que ellos diseñaron, y construir montañas rusas tan altas, rápidas y furiosas que no podrían existir en el mundo real.
--	--------	---

Premios y reconocimientos otorgados a *Indiana Jones® and the Emperor's Tomb™*:

- *Editor's Choice Award - Official Xbox Magazine.*
- Juego del Mes – *Official Xbox Magazine.*
- “Este juego da a los fans de la películas lo que podría querer y un poco más” – *Game Informer*
- “*Indiana Jones and the Emperor's Tomb* es el juego que hemos estado esperando, es el mejor juego de *Indiana Jones* que hemos visto hasta ahora” – *Tips & Tricks*
- “*Indiana Jones and the Emperor's Tomb* nos quita el aliento, una gran aventura” – *Electronic Gaming Monthly*
- “*Indiana Jones and the Emperor's Tomb* ofrece un gran balance entre juego de plataforma, de combate y de solución de problemas” – *Game NOW*⁴³

Premios y reconocimientos otorgados a *Star Wars®: The Clone Wars™*:

- *All Star Award 2003 – Children's Software Review*
- “No puedes evitar sentirte regordete y satisfecho después de digerir esto” – *Entertainment Weekly*
- “No hay negación de emoción ni de atractivo de vivir la aventura de *Star Wars* por ti mismo” – *GamePro*
- “Ingeniosas graficas trae ambientes interestelares a la vida” – *GamePro*
- “*Star Wars: The Clone Wars* es pura acción y toneladas de diversión” – *Nintendo Power*
- “La acción es intensa, el control es fluido y fuerte, y el modo de juego es diverso y bien balanceado” – *IGN*⁴⁴

⁴³ Lucas Arts, s/t [en línea] <http://www.lucasarts.com/company/about/html> [consulta: durante 2005]

⁴⁴ *Íbidem.*

Premios y reconocimientos otorgados a *Star Wars® Bounty Hunter*:

- “Cuando la acción comienza, *Star Wars Bounty Hunter* es un paseo definido” – *GamePro*
- “*Star Wars Bounty Hunter* promete toneladas de felicidad-*blaster*, acción *jet pack*, todo mientras ofrece una presentación con calibre de película” – *Game NOW*
- “Juego de tiros bien pulido en tercera persona que presenta una adictiva mezcla de acción y exploración de plataformas” – *Rampa Magazine*
- “Ofrece varios rompecabezas astutos y elementos de exploración a la mesa en conjunción con una de las mejores presentaciones disponibles” – *PSM*
- “Un emocionante juego de acción en tercera persona” – *Computer Graphics World*⁴⁵

Premios y reconocimientos otorgados a *The Best of LucasArts Original Soundtracks*:

- Mejor album de *original soundtrack* – *The Game Audio Network Guild*⁴⁶

Premios y reconocimientos otorgados a *Star Wars Jedi Knight® II: Jedi Outcast™*:

- Finalista Juego del año 2002, *Interactive Achievement Awards* – *Academy of Interactive Arts and Sciences*
- Top 10 juegos del 2002 – *PC Gamer*
- *Editor’s Choice Award* – *Computer Gaming World*
- “*Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast* se ve y se oye genial, y te hace sentir como un héroe de *Star Wars*” – *GamePro*
- “*Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast* es realmente un juego hermoso... hay una gran razón para el regocijo” – *Game Informer*
- “*Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast* es el juego de *Star Wars* más disfrutable y completo a la fecha” – *Game Informer*
- “Realmente se siente como si tiene la sensación del universo *Star Wars* perfectamente” – *Game Spy*
- “*Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast* es simplemente uno de los juegos más fáciles para recomendar del año” – *Game Spot*
- “No es sólo uno de los más grandes juegos de *Star Wars*... es uno de los mejores juegos de acción, punto” – *IGN*
- “Se siento como que la Fuerza ha vuelto” – *Computer Gaming World*

⁴⁵ *Ibidem.*

⁴⁶ *Ibidem.*

- "Jugadores y aspirantes a serlo pueden contarle a su *Jedi* de la suerte que la espera a terminado – *Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast* moverá a su *Anakin interior*" – *TV Guide Online*⁴⁷

Premios y reconocimientos otorgados a *Star Wars Jedi Starfighter*TM:

- *Editor's Choice Award* – *IGN*
- *Editor's Choice Award* – *PSE2*
- "*Star Wars Jedi Starfighter* es un impresionante ejemplo de cómo hacer el combate en el espacio brillante en una consola. Su gráficos mejorados, ingenioso refinamiento, y emocionantes misiones lo hacen uno de los mejores juegos de primavera del *PS2*" – *GamePro*
- "El combate espacial familiar, pero cautivador de *Star Wars Jedi Starfighter* entrega un modo de juego de alta calidad que lo hacen un juego que se debe jugar" – *GamePro*
- "Uno de los mejores juegos de combate espacial disponibles en el *PlayStation 2*" – *PSE2*
- "Fácilmente el mejor juego de *Star Wars* para el *PS2*" – *Game NOW*
- "*Star Wars Jedi Starfighter* es un sólido juego de disparos que jugadores y fanáticos pueden disfrutar por igual" – *PSM*
- "*Star Wars Jedi Starfighter* obtiene un "10" y debe de ser uno de los mejores títulos de *Star Wars*" – *Associated Press*⁴⁸

Premios y reconocimientos otorgados a *Star Wars Rogue Squadron*[®] *II: Rogue Leader*TM:

- Mejor juego de Acción (E3 2001) – *E3Awards*
- Mejor Juego de *GameCube* (E3 2001) – *IGN*
- *Best of Show: GameCube Graphics* (E3 2001) - *IGN*
- Mejor Juego *GameCube* de E3 2001 – *GameSpot*
- Mejor Juego en General de E3 2001 – *GameSpot*
- Mejor Juego – *GameCube* (E3 2001) - *Hotgames*
- Mejor de E3 2001 – Acción – *Game Revolution*
- Mejor Juego *GameCube* (E3 2001) – *Electronic Gaming Monthly*
- Mejor Juego de E3 2001 – *Next Generation*

⁴⁷ *Ibidem.*

⁴⁸ *Ibidem.*

- “*Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron II* es la más rápida, más furiosa representación de la trilogía de películas, honoradas a través del tiempo, de todas” – *IGN*
- “Probablemente el título más hermoso que hemos visto en cualquier consola casera. Regocíjense” – *IGN*
- “*Rogue Leader* es, sin duda alguna, uno de los juegos visualmente más impresionantes del *GameCube*” – *GameSpot*
- “Olviden todo lo que han oído acerca contadores de polígonos y procesadores de medidas – esta recreación de la batalla más famosa del cine está muy cerca de la perfección” – *MSNBC*
- “Perfectamente captura el aspecto y la atmosfera del universo de *Star Wars*, este juego te hará comprar un *GameCube*” – *Next Generation*⁴⁹

Premios y reconocimientos otorgados a *Star Wars Galaxies™: An Empire Divided™*:

- Mejor juego de PC (E3 2001) – *E3 Awards*
- Mejor Multijugador en Línea (E3 2001) – *E3 Awards*
- Mejor Juego de PC de E3 2001 – *IGN*
- Mejor Juego en Línea para PC de E3 2001 – *IGN*
- Mejores Graficas para PC de E3 2001 – *IGN*
- E3 2001 *Game of the Show* – *Computer Gaming World*
- E3 2001 *Best of Show* – *Newsday*
- Mejor de E3 2001 – Juego en Línea – *Game Revolution*
- “*Galaxies* probará que los mundos para muchos jugadores pueden convertir a millones de personas en fanáticos de juegos en líneas. Es obvio que este juego no solo redefinirá lo que pueden ser los juegos de *Star Wars*, también dará forma a los juegos en línea de los años venideros” – *Computer Gaming World*
- “Con la llegada del 2002, miles de jugadores podrán vivir una existencia virtual en un vivo y absolutamente asombroso universo de *Star Wars*” – *Next Generation*⁵⁰

Premios y reconocimientos otorgados a *Escape from Monkey Island®*:

- *All Star Award 2003* – *Children’s Software Review*
- Mejor Juego de Aventuras del 2000 – *Game Vision*

⁴⁹ *Ibidem.*

⁵⁰ *Ibidem.*

- Mejor Juego de Aventuras del 2000 – *CNET/Gamecenter.com*
- Mejor Juego de Aventuras del 2000 – *Game Revolution*
- Salón de la Fama de Acción/Aventura 2001 – *Family PC*
- “Los fanáticos devotos de la serie obtendrán una tonelada de chistes, pero aun los nuevos jugadores lo encontraran divertido. En esta aventura, perderse es casi tan divertido como llegar al final” – *Newsweek*
- “En lo que debe ser una innovación en videojuegos, el héroe de *Escape from Monkey Island* pelea contra las fuerzas de los renovadores de casa deterioradas como bares de sushi y cafeterías llamadas *Starbuccaneers* mientras estas amenazan su cala de pirata” – *New York Times*
- “*Escape from Monkey Island* no es sólo un juego de aventuras, es un evento – el próximo capítulo en una de las mejores, más queridas series de juegos de computadora de todos los tiempos” – *Computer Games Magazine*
- “*Escape from Monkey Island* es el mejor juego de aventuras de la historia. Todo funciona. Cada línea de dialogo es graciosa. *Escape from Monkey Island* es una labor de amor” – *Gamepower.com*⁵¹

Premios y reconocimientos otorgados a *Star Wars Strafighter*TM:

- “*Starfighter* es lo suficientemente bueno por meritos propios para justificar la compra de un *PS2*” – *Los Angeles Times*
- “*Star Wars Starfighter*... una aventura de combate en el espacio intensa y creada hermosamente” – *Newsweek*
- “Fabulosa, hermosa, preciosa, maravillosa, espectacular, épica, asombrosa, inspiradora, sorprendente, brillante. Esto es de lo que se trata el *PS2*” – *Official PlayStation Magazine*
- “El juego, creado por *LucasArts*, se une a la lista de los mejores juegos basados en *Star Wars*. Visualmente es hermoso: en ocasiones quita el aliento” – *San Francisco Chronicle*
- “Si el combate en el espacio o *Star Wars* es lo tuyo, entonces debes de ir a comprar este juego ahora mismo” – *IGN.com*⁵²

Premios y reconocimientos otorgados a *Grim Fandango*[®]:

- Juego del Año – *GameSpot*
- Mejor Juego de Aventuras de 1998 – *GameSpot*

⁵¹ *Ibidem.*

⁵² *Ibidem.*

- Mejor Juego de Aventuras de 1998 – *PC Gamer*
- Mejor Juego de Aventuras de 1998 – *Computer Gaming World*
- Mejor Juego de Aventuras de 1998 – *Computer Games*
- Mejor Juego de Aventuras de 1998 – *Academy of Interactive Arts and Sciences*
- “Agradecido con la primera actuación de voz, música, gráficos, y por encima de todo, un sentido sorprendente por el estilo virtual. *Grim Fandango* resalta como ningún otro juego antes” – *Next Generation*
- “El único problema con *Grim Fandango* es que el final llega muy pronto” – *GameSpot*
- “*Grim Fandango* es un juego de aventura absorbente, garantizado para entretener y retar” – *Family PC*⁵³

Premios y reconocimientos otorgados a *Outlaws*®:

- Mejor Música 1997 – *Computer Gaming World*
- Mejor Historia 1997 – *PC Games*
- “La música, el arte, y la interface son absolutamente de primera categoría. Las escenas animadas están bien hechas, si es que no son superlativas” – *Computer Game World*⁵⁴

Premios y reconocimientos otorgados a *Star Wars: Racer*™:

- Mejor Juego de Carreras para consolas del Año – *Academy of Interactive Arts and Sciences*
- “*Racer* es un gran impacto. Para fanáticos de *Star Wars* y de juegos de carreras por igual, la velocidad mareadora, las maravillosas pistas, y vistas asombrosas proveerán de horas y horas de diversión” – *Computer Gaming World*
- “4 de 4 estrellas” – *USA Today*
- “Gráficamente, *Star Wars: Episode I Racer* es realmente maravilloso” – *USA Today*
- “Tal vez el juego más rápido de carreras que he jugado” – *LA Times*⁵⁵

⁵³ *Ibidem.*

⁵⁴ *Ibidem.*

⁵⁵ *Ibidem.*

Premios y reconocimientos otorgados a *Star Wars: Jedi Knights: Dark Forces® II*:

- El #1 de la lista "Los Mejores 50 Juegos de Todos los Tiempos" de 1998 – *PC Gamer*
- Juego del Año 1997 – *Computer Gaming World*
- Juego de Año 1997 – *PC Gamer*
- Juego del Año/ Mejor Juego de Acción 1997 – *PC Games*
- Mejor Juego de Acción 1997 – *GameSpot*
- Mejor Juego de PC 1997 – *Ultra Game Players*
- 5 estrellas (de 5) – *Next Generation*
- 5 estrellas (de 5) – *Game Pro*
- 4.5 estrellas (de 5) – *Computer Games*
- Mejor Juego de Acción – *CNET/Gamecenter.com*
- "Todo de todo, *Jedi Knight* es un juego de acción de un jugador extremadamente bueno. *LucasArts* tomo todo lo bueno de *Dark Forces*, y lo mejoró..." – *Computer Gaming World*
- "*Jedi Knight: Dark Forces II* es el juego que has estado esperando. Ningún otro juego en primera persona lo puede igualar en estilo, drama, historia, personajes, ni entretenimiento que te mantendrá al borde de tu asiento..." – *PC Games*
- "Raramente un juego de PC nos ha hecho decir "wow" tan seguido... El juego tiene de pequeñas a no fallas del todo... *Jedi Knights* es para los jugadores de juegos en primera persona lo que el pan es para los productos de trigo" – *Next Generation*
- "La Fuerza está claramente con *Jedi Knight*, un juego tan impresionante que lo recomendamos de todo corazón a cualquier fanático de los videojuegos" – *PC Magazine*
- "...*Jedi Knight* es el mejor juego de acción en 3D del año... sumérgete en los increíbles ambientes – tal vez no vas a querer volver nunca" – *Computer Games*
- "Hay varios factores que hacen *Jedi Knight* un gran juego, pero en su núcleo, es juego es excepcional debido a su asombroso buen nivel de diseño... Una experiencia gratificante que no debe perderse ningún fanático de *Star Wars* o del género" – *Ultra Gameplayers*⁵⁶

⁵⁶ *Ibidem.*

Premios y reconocimientos otorgados a *Star Wars: X Wing® Alliance*:

- 5 estrellas (de 5) – *CNET/Gamecenter.com*
- 4.5 estrellas (de 5) – *Computer Games*
- “Asombrosas gráficas, una rica historia de un solo jugador, un generador flexible y extensivo de misiones, y capacidad de varios jugadores” – *Next Generation*
- “El mejor de la ilustre serie, y el anfitrión de nuevas innovaciones. El mejor fuerza de *feedback* en soporte alguno. Emocionante música, jugabilidad y 50 misiones enormes” – *Happy Puppy*⁵⁷

Premios y reconocimientos otorgados a *Star Wars: X-Wing vs TIE Fighter®*:

- Mejor juego de Simulación de Ciencia-Ficción – *CNET/Gamecenter.com*
- #1 de los 100 más calientes regalos navideños – *Computer Gaming World*
- “Se advertido: Con un combate tan intenso como este, estarás tentado a examinarte en búsqueda de quemaduras de láser” – *ComputerLife*
- “Juegos para varios jugadores no pueden ser mejores que este” – *PC Games*⁵⁸

ORGANIGRAMA DE LUCASARTS	
NOMBRE	POSICIÓN
Darrell Rodriguez	Presidente LucasArts
Matt Manuel	Vicepresidente de operaciones de producto LucasArts
Nell O'Donnell	Asociado del Consejo General LucasArts
Mary Bihir	Vicepresidente, publicadora global LucasArts
Kevin Weston	Vicepresidente de finanzas LucasArts
Atsuko Ma	Director Senior de servicios de producción LucasArts

TABLA 24.⁵⁹

AÑO	NOMBRE VIDEOJUEGO	SISTEMA DE JUEGO
1984	Ballblazer	Atari
	Rescue on Fractalus!	Atari
1985	Koronis Rift	Commodore 64
	The Eidolon	Commodore 64
1986	Labyrinth	IBM
	PHM Pegasus	Atari
1987	Maniac Mansion	IBM, Amiga, Atari ST, C-64, Apple II
	Strike Fleet	IBM, C-64, Apple II

⁵⁷ *Ibidem.*

⁵⁸ *Ibidem.*

⁵⁹ Lucas Arts, s/t [en línea] <http://www.lucasarts.com/company/about/html> [consulta: durante 2005]

1988	Battlehawks 1942	IBM, Amiga, Atari ST
	Zak McKracken	IBM, Amiga, Atari ST, C-64, Apple II
1989	Indiana Jones and the Last Crusade	IBM, Amiga, Atari ST, Macintosh
	Pipe Dream	IBM, Amiga, Atari ST, Macintosh
	Their Finest Hour: The Battle of Britain	IBM, Amiga, Atari ST
1990	Loom	IBM, Amiga, Atari ST, Macintosh
	Night Shift	IBM, Amiga, Atari ST, Macintosh
	The Secret of Monkey Island	IBM, Amiga, Atari ST, Macintosh
1991	Monkey Island 2: LeChuck's Revenge	IBM, Amiga, Color Macintosh
	Secret Weapons of the Luftwaffe	IBM
	<i>Star Wars</i>	NES
	Secret Weapons of the Luftwaffe Tours (P-80, P-38, He162, Do335)	IBM
1992	Classic Adventures	IBM
	Defenders of Dynatron City	NES
	The Empire Strikes Back	NES
	Indiana Jones and the Fate of Atlantis	IBM, Amiga, Color Macintosh
	Loom	PC CD-ROM
	The Secret of Monkey Island	PC CD-ROM
	<i>Super Star Wars</i>	SNES
	SWOTL/4 SWOTL Tours	PC CD-ROM
1993	Air Combat Classics	IBM
	Day of the Tentacle	IBM, PC CD-ROM
	Indiana Jones and the Fate of Atlantis	PC CD-ROM
	Rebel Assault	PC CD-ROM, Sega CD
	Sam & Max Hit the Road	IBM
	Super Empire Strikes Back	SNES
	X-Wing, Imperial Pursuit, B-Wing	IBM
	Zombies Ate My Neighbors	SNES, Genesis
1994	Ghoul Patrol	SNES
	Indy's Greatest Adventures	SNES, Genesis
	Rebel Assault	Mac CD
	Sam & Max Hit the Road	PC CD-ROM
	<i>Star Wars</i> Screen Entertainment	PC Windows, Mac
	Super Return of the Jedi	SNES
	TIE Fighter, Defender of the Empire	IBM
	X-Wing Collector's CD-ROM	PC CD-ROM
1995	Big Sky Trooper	SNES
	Dark Forces	PC CD-ROM, Mac CD
	Day of the Tentacle	Mac CD
	The Dig	PC CD-ROM
	Full Throttle	PC CD-ROM, Mac CD
	LucasArts Archives Vol. I	PC CD-ROM
	Metal Warriors	SNES
	Rebel Assault II: The Hidden Empire	PC CD-ROM, Mac CD
	Sam & Max Hit the Road	Mac CD
	TIE Fighter Collector's CD-ROM	PC CD-ROM

1996	Afterlife	PC Windows, Macintosh CD
	Dark Forces	PlayStation
	The Dig	Macintosh CD
	Indiana Jones and His Desktop Adventures	PC Windows, Macintosh
	LucasArts Macintosh Archives Vol. I	Macintosh CD
	LucasArts Archives Vol. II: <i>Star Wars</i> Collection	PC Windows, Macintosh CD
	Mortimer and the Riddles of the Medallion	PC Windows, Macintosh CD
	Rebel Assault II	PlayStation
	Shadows of the Empire	Nintendo 64
	X-Wing Collector's CD-ROM	Macintosh CD
	1997	BallBlazer Champions
The Curse of Monkey Island		PC Windows
Herc's Adventures		Saturn, PlayStation
Jedi Knight: Dark Forces II		PC Windows
LucasArts Archives Volume III		PC Windows
Outlaws		PC Windows
Outlaws: Handful of Missions		PC Windows
Shadows of the Empire		PC Windows, Nintendo 64
TIE Fighter Collector's CD-ROM		Macintosh CD
X-Wing vs. TIE Fighter		PC Windows
X-Wing vs. TIE Fighter: Balance of Power		PC Windows
Yoda Stories		PC Windows
<i>Star Wars: Masters of Teras Kasi</i>		PlayStation
1998	Grim Fandango	PC Windows
	Jedi Knight: Mysteries of the Sith	PC Windows
	LucasArts Archives Volume IV	PC Windows
	<i>Star Wars: Behind the Magic</i>	PC Windows
	<i>Star Wars: Rebellion</i>	PC Windows
	<i>Star Wars: Rogue Squadron</i>	PC Windows, Nintendo 64
	<i>Star Wars: X-Wing Collector's Series</i>	PC Windows
1999	Indiana Jones and the Infernal Machine	PC Windows
	<i>Star Wars: Episode I Insider's Guide</i>	PC Windows, Macintosh
	<i>Star Wars: Episode I The Phantom Menace</i>	PC Windows, PlayStation
	<i>Star Wars: Episode I Racer</i>	PC Windows, Nintendo 64
	<i>Star Wars: X-Wing Alliance</i>	PC Windows
2000	Escape from Monkey Island	PC Windows
	Indiana Jones and the Infernal Machine	Nintendo 64
	<i>Star Wars Demolition</i>	PlayStation, Dreamcast
	<i>Star Wars: Episode I Battle for Naboo</i>	Nintendo 64
	<i>Star Wars: Force Commander</i>	PC Windows
	<i>Star Wars: Episode I Jedi Power Battles</i>	PlayStation, Dreamcast
	<i>Star Wars: Episode I Racer</i>	Dreamcast, Power Mac
2001	<i>Star Wars Starfighter</i>	PS2
	<i>Star Wars Battle for Naboo</i>	PC Windows
	Escape From Monkey Island	PS2
	<i>Star Wars Rogue Squadron II: Rogue Leader</i>	GameCube

	<i>Star Wars</i> Galactic Battlegrounds	PC Windows
	<i>Star Wars</i> Starfighter <i>Special Edition</i>	Xbox
	<i>Star Wars</i> Obi-Wan	Xbox
2002	<i>Star Wars</i> Starfighter	PC Windows
	<i>Star Wars</i> Racer Revenge	PS2
	<i>Star Wars</i> Jedi Starfighter	PS2, Xbox
	<i>Star Wars</i> Jedi Knight II: Jedi Outcast	PC Windows
	<i>Star Wars</i> Galactic Battlegrounds: Clone Campaigns	PC Windows
	<i>Star Wars</i> Bounty Hunter	PS2, GameCube
	<i>Star Wars: The Clone Wars</i>	PS2, GameCube
2003	Indiana Jones and the Emperor's Tomb	Xbox, PS2, PC
	<i>Star Wars: The Clone Wars</i>	Xbox
	<i>Star Wars</i> Galaxies: An Empire Divided	PC (Online)
	<i>Star Wars: Knights of the Old Republic</i>	Xbox, PC
	<i>Star Wars</i> Jedi Knight: Jedi Academy	PC, Xbox
	<i>Star Wars</i> Rogue Squadron III: Rebel Strike	GameCube
	Gladius	Xbox, GameCube, PS2
	Secret Weapons Over Normandy	Xbox, PS2, PC
2004	Armed and Dangerous	PC, Xbox
	Wrath Unleashed	PS2, Xbox
	<i>Star Wars</i> Battlefront	PS2, Xbox, PC
	<i>Star Wars</i> Galaxies: Jump to Lightspeed	PC (Online)
2005	<i>Star Wars</i> Knights of the Old Republic II: The Sith Lords	Xbox, PC
	Mercenaries	PS2, Xbox
	<i>Star Wars</i> Republic Commando	Xbox, PC
	<i>Star Wars: Episode III</i> Revenge of the Sith	PS2, Xbox
	<i>Star Wars</i> Galaxies: The Total Experience	PC (Online)
	<i>Star Wars</i> Battlefront II	PS2, Xbox, PSP
	<i>Star Wars</i> Galaxies: Trials of Obi-Wan	PC (Online)
2006	<i>Star Wars</i> Galaxies: Starter Kit	PC (Online)
	<i>Star Wars: Empire at War</i>	PC
	LEGO <i>Star Wars</i> II: The Original Trilogy	Xbox 360, Xbox, PS2, PSP, Nintendo DS, GBA, GameCube, PC
	<i>Star Wars</i> Empire at War: Forces of Corruption	PC (Online)
	<i>Star Wars</i> Galaxies: The Complete Online Adventure	PC
	<i>Star Wars: The Best of PC</i>	Xbox, PS2, PSP
2007	Thrillville	
	Thrillville: Off the Rails	Xbox 360, Wii, PSP (PlayStation Portable), Nintendo DS, PC
	Battlefront: Renegade Squadron	Xbox 360, PLAYSTATION3, Wii, Nintendo DS
	LEGO <i>Star Wars: The Complete Saga</i>	

2008	<i>Star Wars The Clone Wars: Jedi Alliance</i>	Nintendo DS
	<i>Star Wars The Clone Wars: Lightsaber Duels</i>	Wii
	<i>Star Wars: The Force Unleashed</i>	Xbox 360, PLAYSTATION3, PlayStation2, Wii, PSP (PlayStation Portable), Nintendo DS
	Fracture	Xbox 360, PLAYSTATION3
	LEGO Indiana Jones: The Original Adventures	Xbox 360, PLAYSTATION3, PlayStation2, Wii, PSP (PlayStation Portable), Nintendo DS, PC

TABLA 25.⁶⁰

7.6 LUCASFILM ANIMATION.



Lucasfilm Animation fue fundado en 2003, y *Lucasfilm Animation Singapore* en 2004, como un estudio de animación digital diseñado para producir contenido animado digital, incluyendo películas, televisión y juegos para todas las audiencias.

“La cinematografía asiática ha tenido particularmente una gran influencia en mucho de mi trabajo” dice George Lucas. “Así, que cuando *Lucasfilm* comenzó a pensar acerca de desarrollar nuevas formas para explorar el arte de la animación, parecía un paso natural combinar a los dos”.⁶¹

7.6.1 CREACIÓN Y DESARROLLO.

Una de las divisiones más nuevas en *Lucasfilm Ltd.* es *Lucasfilm Animation*, con operación totalmente digital y con estudios en el Condado Marin, California y en Singapur. Gente en ambas locaciones trabajan creando entretenimiento nuevo totalmente digital para películas, televisión y videojuegos. *Lucasfilm Animation* en Estados Unidos tiene a 105 empleados enfocados en la serie de televisión *Star*

⁶⁰ Lucas Arts, s/t [en línea] <http://www.lucasarts.com/company/about/page4.html> [consulta: durante 2005]

⁶¹ Lucasfilm, s/t [en línea] <http://www.lucasfilm.com/divisions/animation/> [consulta: durante 2005]

Wars: The Clone Wars. En las oficinas de Estados Unidos se encuentran el grupo de historias, el departamento de arte, y el equipo de desarrollo que incluye artistas conceptuales, artistas de *storyboard*, artistas de *layout/previz*, directores técnicos, modeladores, y artistas de texturas.

Lucasfilm Animation en Singapur está localizado en el área de Shangai, el estudio fue inaugurado en octubre de 2005 en un área de 40 mil pies cuadrados. Emplea a más de 100 artistas provenientes de 22 países que consisten en artistas conceptuales, artistas de *layout*, diseñadores de videojuegos, ingenieros de videojuegos, artistas de videojuegos, al igual que animadores de personajes, artistas digitales encargados de modelismo, texturas, aparejo, iluminación, pintura, composición y reproducción para concentrarse en trabajos de *ILM*, *Lucasfilm Animation US* y *LucasArts* creando efectos visuales para películas, animación para televisión, y videojuegos para audiencias globales.

La serie animada generada por computadora *Star Wars: The Clone Wars* se comenzó a transmitir en octubre de 2008. La animación de alta definición del proyecto se divide entre los estudios de animación en Singapur y en sus instalaciones del norte de California. En la convención *Star Wars Celebration IV* se anunció que George Lucas y la productora Catherine Winder desarrollaban los guiones con varios escritores de los capítulos. Cada episodio tiene una duración de 22 minutos y la dirección general de la serie será similar a la película *Star Wars*, llena de secuencias de acción, con momentos ligeros y cómicos. Los fanáticos conocerán más sobre *Boba Fett*, *General Grievous* y otros personajes a través de la serie. Lucas quiere producir al menos cien episodios de la nueva serie animada.

La animación es una combinación del trabajo estilizado en 2D hecho por Genndy Tartakovsky en la micro serie *Clone Wars* para *Cartoon Network* y los elementos animados foto realistas vistos en las precuelas. El director de supervisión Dave Filoni, quien anteriormente trabajó en el éxito de *Nickelodeon*, *Avatar: The Last Airbender*, dice que una de las metas de la animación es evitar el efecto donde los humanos digitales parecen reales pero se perciben como vacíos.

Lucas también está desarrollando una serie de televisión de acción en vivo basada en *Star Wars* que se desarrollará entre los sucesos de los episodios III y IV. El proyecto presentará a personajes menores de la trilogía de precuelas. El productor

Rick McCallum anunció en *Star Wars Celebration IV* que la nueva serie será “más oscura, más atrevida, y mucho más enfocada en los personajes”⁶²

Justo ahora estamos haciendo televisión, y se ve grandiosa. Estoy muy feliz con ello. Y como resultado de hacer la animación, estamos obteniendo el conjunto de habilidades y de gente y poniendo el estudio en forma para poder hacer una película. Pero probablemente tomará un año más antes de que tengamos el personal y los sistemas listos para hacer una película.⁶³

7.7 LUCAS ONLINE.



Lucas Online fue fundado en 1997 como un destino digital para el entretenimiento, educación, consulta y comercio electrónico para los negocios y propiedades intelectuales de *Lucasfilm*. Desde entonces, *Lucas Online* ha constantemente innovado nuevos terrenos en el entretenimiento por la red, siendo precursor en áreas como el vídeo, documentales en red, contenido interactivo, acceso íntimo a los equipos creativos *Lucasfilm* y noticias diarias.

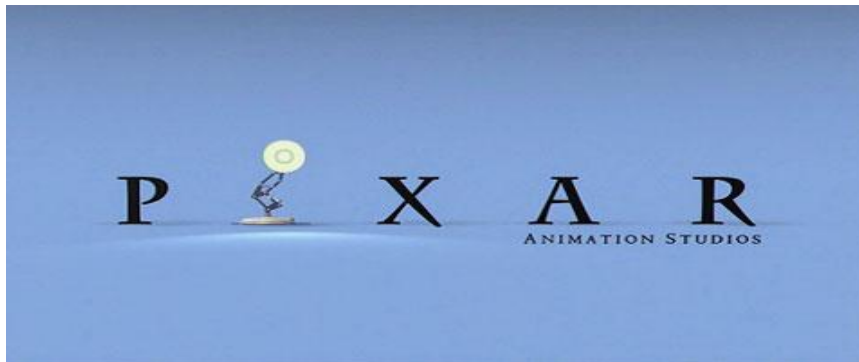
Proyectos actuales de *Lucas Online* incluyen: starwars.com, starwarsshop.com, indianajones.com, lucasfilm.com, ilm.com, skysound.com, lucasarts.com y thx1138movie.com.⁶⁴

⁶² Ellen Wolff, “*Bringing the Force to Singapore*”, *Animation Magazine*, 1 Abril 2009 [en línea] <http://www.animationmagazine.net/schools/bringing-the-force-to-singapore/> [consulta: durante 2009]

⁶³ George Lucas citado en David S. Cohen, “*Lucas tilts at studio tentpoles, 'Star' man sees shrinking pic biz*”, *Daily Variety*, 4 Octubre 2006 [en línea] <http://www.variety.com/article/VR1117951284> [consulta: durante 2006]

⁶⁴ Lucasfilm, s/t [en línea] <http://www.lucasfilm.com/divisions/online/> [consulta: durante 2005]

7.8 PIXAR ANIMATION STUDIOS INC.



Pixar Animation Studios es un estudio de animación por computadora ganador del Premio de la Academia, con las capacidades técnicas, creativas y producción para crear una nueva generación de largometrajes animados, mercancías y otros productos relacionados. El objetivo de Pixar es combinar su tecnología privada y talento creativo de clase mundial para desarrollar películas animadas por computadora con personajes memorables e historias gratas, atractivas a las audiencias de todas las edades.

El 24 de enero de 2006, *Pixar* entró en un arreglo con *The Walt Disney Company* para unir las dos compañías. El acuerdo fue aprobado por los accionistas de ambas compañías y la unión se volvió oficial el 5 de mayo de 2006. *Pixar* es ahora una subsidiaria completamente poseída por *The Walt Disney Company*.⁶⁵

7.8.1 CREACIÓN Y DESARROLLO.

Desde su incorporación *Pixar* ha sido responsable de varios avances importantes en la aplicación de gráficos de computadora en la realización de películas. Como consecuencia, la compañía ha atraído a los mejores talentos del mundo en esta área. Los equipos técnicos y creativos de *Pixar* han colaborado desde 1986 para desarrollar *software* de producción usado en la compañía para crear sus películas y fomentar la vanguardia de los gráficos de computadora en la realización de películas. Esta tecnología privada permite la producción de imágenes animadas de una calidad y riqueza, que son únicas en la industria, y sobre todo, permite al director controlar con precisión los resultados finales de la manera que es exactamente correcta para la historia. *Pixar* sigue invirtiendo en sus sistemas de

⁶⁵ Pixar, s/t [en línea] http://www.pixar.com/companyinfo/about_us/overview.htm [consulta: durante 2009]

software y cree que los próximos avances llevaran a productividad adicional y mejora en calidad en la creación de filmes animados por computadora.

Pixar también tiene una posición tradicional de compartir sus avances en la comunidad de gráficos por computadora, a través de papeles técnicos, asociaciones tecnológicas, y más notablemente a través de su producto *RenderMan* disponible para todo el público para la más alta calidad, imágenes foto realistas actualmente disponible. *RenderMan* sigue siendo el estándar en efectos visuales de gráficos por computadora y animación y ha sido honrado con el Premio por logros técnicos de la Academia.

En 2001, la Academy of Motion Picture Arts & Sciences' Board of Governors® honró a Ed Catmull, presidente de *Pixar* y *Disney Animation Studios*, Loren Carpenter, científico, y Rob Cook, vice presidente de ingeniería de *software* con el Premio al Mérito de la Academia "por avances significativos en el campo de la representación de películas ejemplificado en el *RenderMan* de *Pixar*". En 2002, el Gremio de Productores de América honraron a *Pixar* con el primer Premio Vanguardia, que reconoce logros excepcionales en los nuevos medios y tecnología.⁶⁶

AÑO	HECHOS RELEVANTES
1984	John Lasseter abandona su trabajo de animación en <i>Disney</i> para unirse a George Lucas y su grupo de efectos especiales por computadora, el cual más tarde se convertiría en <i>Pixar</i> .
	Lasseter trabaja en su primer corto en 3D, <i>Andre and Wally B.</i> , que se presenta en Siggraph.
1986	La división de gráficos por computadora de <i>Lucasfilm, Ltd</i> , es comprada por Steve Jobs por \$10 millones de dólares y la establece como una compañía independiente renombrada como <i>Pixar</i> . Ed Catmull, quien estuvo en <i>Lucasfilm</i> desde 1979 como vice presidente de esa división es nombrado co fundador y jefe de la oficina técnica en <i>Pixar</i> . Alrededor de 44 personas son empleadas por <i>Pixar</i> .
	El corto de <i>Pixar Luxo Jr.</i> tiene su premiere mundial en Siggraph
1987	El corto de <i>Pixar Red's Dream</i> tiene su premier mundial en Siggraph
	<i>Luxo Jr.</i> recibe una nominación al Mejor corto animado.
	<i>Luxo Jr.</i> recibe el primer lugar del Premio Golden Gate, de Imagen Generada por Computadora en el Festival Internacional de Cine de San Francisco.
1988	El corto de <i>Pixar Tin Toy</i> tiene su premier mundial en Siggraph
	<i>Red's Dreams</i> recibe el Premio Golden Gate: Mejor de la Categoría de Imagen Generada por Computadora en el Festival Internacional de Cine de San Francisco. El corto también gana el Golden Nicas en el festival <i>Prix Art Electronica</i> en Austria.
1989	El corto de <i>Pixar Knick Knack</i> tiene su premier mundial en Siggraph y se lanza el programa <i>RenderMan</i> . <i>Pixar</i> hace su primer comercial " <i>Wake Up</i> " para <i>Tropicana</i> .

⁶⁶ *Ibidem*.

	<i>Tin Toy</i> gana el Premio de la Academia al Mejor corto animado; el primer premio de Animación Asistida por Computadora en la Tercera Celebración Internacional de Animación de Los Ángeles; y el Premio Listón Azul de la Asociación Americana de Cine y Video.
1990	<i>Pixar</i> se muda a un edificio en Point Richmond, California.
	<i>Pixar</i> crea cinco nuevos comerciales: " <i>Dancing Cards</i> " para la Lotería de California; " <i>Quite a Package</i> " para <i>Trident</i> ; " <i>Babies</i> " para <i>Lifesavers Holes</i> ; " <i>La Nouvelle Polo</i> " para <i>Volkswagen</i> ; y " <i>Plump</i> " para <i>Pillsbury</i> .
1991	<i>Pixar</i> y <i>Walt Disney Studios</i> se unen para desarrollar, producir y distribuir tres largometrajes animados.
	<i>Pixar</i> hace quince comerciales.
	<i>Surprise</i> y <i>Light and Heavy</i> ganan Mejor largometraje y corto en la Competencia de Animación de Computadora en Londres y gana el primer premio en la sexta Competencia Internacional de Animación de Computadora, Images du Future en Montreal.
1992	<i>Pixar</i> hace nueve comerciales
	El equipo de desarrollo del Sistema de Producción Asistido por Computadora (CAPS), recibe el Premio de la Academia Científico y de Ingeniería.
1993	<i>Pixar</i> hace nueve comerciales y un logo para <i>IBM</i>
	<i>Pixar</i> recibe el Premio de la Medalla de Oro Clío, por su comercial " <i>Arrows</i> " de <i>Listerine</i> . El equipo de desarrollo de <i>RenderMan</i> recibe el Premio de la Academia Científico y de Ingeniería.
1994	<i>Pixar</i> hace once comerciales y un logo para <i>Paramount</i>
	<i>Pixar</i> recibe el Premio de la Medalla de Oro Clío, por su comercial " <i>Conga</i> " de <i>Lifesavers</i> .
1995	<i>Pixar</i> ofrece 6, 900,000 acciones al público por \$ 22 dólares por acción. Recaudan \$ 140 millones de dólares.
	<i>Pixar</i> hace doce comerciales.
	<i>Toy Story</i> se estrena el fin de semana de acción de gracias y es el primer filme animado hecho en su totalidad por computadora. Fue la película que más recaudó en 1995, obteniendo \$ 192 millones de dólares en taquilla doméstica y \$ 362 millones de dólares en todo el mundo. La película fue distribuida por <i>Disney</i> .
	David DiFrancesco recibe el Premio Científico y de Ingeniería de la Academia por el escáner digital.
1996	<i>Pixar</i> hace nueve comerciales, es el último año que produce comerciales especiales por comisión.
	<i>Toy Story</i> es lanzada en video.
	John Lasseter recibe el Premio por Logros Especiales. Edwin Catmull, Alvy Ray Smith, Thomas Porter y Tom Duff reciben el Premio Científico y de Ingeniería de la Academia por composición de imagen digital.
	<i>Toy Story</i> recibe siete premios ASIFA-Hollywood Annie.
1997	<i>Pixar</i> y <i>Disney</i> llegan a un nuevo acuerdo para conjuntamente producir cinco películas. El espacio de <i>Pixar</i> también se expande a un segundo edificio en Point Richmond, ahora con 375 empleados.
	<i>Pixar</i> estrena el corto <i>Geri's Game</i> . El corto presenta nuevos avances en la habilidad de animar piel y ropa.
	William Reeves recibe el Premio Científico y de Ingeniería de la Academia por sistemas de partículas
	Rick Sayre recibe el Premio Científico y de Ingeniería de la Academia por Dispositivo de Conexión Directa

1998	<i>A Bug's Life</i> es estrenada y rompe todos los récords de fin de semana de acción de gracias. Es la película animada más recaudadora del año con \$163 millones de dólares en taquilla doméstica. Después de su estreno internacional, ganó el primer lugar en taquilla en seis mercados internacionales.
	<i>Geri's Game</i> gana el Premio de la Academia al Mejor corto animado y el Premio ASAFI-Hollywood Annie.
	Eben Ostby, Williams Reeves y Tom Duff reciben el Premio Científico y de Ingeniería de la Academia por el sistema de animación marioneta 3D
	Alvy Ray Smith y Thomas Porter reciben el Premio Científico y de Ingeniería de la Academia por pintura digital.
1999	<i>A Bug's Life</i> es lanzada en video.
	<i>Toy Story 2</i> rompe récords de taquilla en Estados Unidos, Reino Unido y Japón, y es el filme animado que más recaudó con \$245 millones de dólares en taquilla doméstica.
	<i>Toy Story 2</i> es la primera película en la historia en ser creada, masterizada y exhibida en su totalidad de manera digital, y es la primera secuela animada en recaudar más que la original.
	<i>A Bug's Life</i> gana el <i>Grammy</i> por Mejor Composición Instrumental escrita para Cine.
	David DiFrancesco recibe el Premio Científico y de Ingeniería de la Academia por <i>PixarVision</i> .
	<i>A Bug's Life</i> gana cuatro premios ASAFI-Hollywood Annie.
2000	<i>Pixar</i> se muda a su nuevo edificio en Emeryville, California.
	<i>Toy Story 2</i> es lanzada en video.
	El corto <i>Ford the Birds</i> se estrena en el Festival de Cine Annecy.
	<i>Toy Story 2</i> gana el Globo de Oro a la Mejor película comedia o musical, además de dos premios <i>Grammys</i> y seis premios ASAFI-Hollywood Annie.
2001	Ed Catmull es nombrado presidente de <i>Pixar</i> . John Lasseter firma un contrato de diez años para dar sus servicios de forma exclusiva al estudio.
	<i>Pixar</i> emplea a más de 600 personas.
	<i>Monster, Inc.</i> es la película animada más taquillera en el mundo y la tercera película animada que más dinero ha hecho en la historia.
	<i>Monster, Inc.</i> obtiene más de \$100 millones de dólares en taquilla doméstica en tan solo nueve días. Es la película que más ha recaudado en sus primeros tres días en la historia de <i>Walt Disney</i> y <i>Pixar</i> . Es el sexto film más taquillero de la historia.
	Edwin Catmull, Loren Carpenter y Rob Cook reciben el Premio al Mérito de la Academia por el programa <i>RenderMan</i> . John Lasseter recibe un Grado Honorario de la AFI.
2002	<i>Monster, Inc.</i> se lanza en video y es el más vendido ese año.
	<i>Monster, Inc.</i> gana el Óscar por Mejor canción y Mejor corto animado por <i>For the Birds</i> .
	<i>Pixar</i> recibe el Premio Vanguardia del Gremio de Productores de América.
2003	<i>Finding Nemo</i> rompe el record doméstico de taquilla de fin de semana de estreno para cualquier película animada y es la película animada más recaudadora del año y la octava más taquillera en la historia.
	<i>Toy Story</i> es votada la mejor película animada de todos los tiempos por la Sociedad de Críticos de Cine en Línea.
	<i>Finding Nemo</i> se lanza en video y vende más de 8 millones de unidades en el primer día.
	El corto <i>Mike's New Car</i> es nominado a Mejor corto animado.
2004	<i>The Incredibles</i> es estrenada.
	<i>Finding Nemo</i> se convierte en el DVD más vendido de la historia al vender más de 24 millones de unidades en los Estados Unidos.

	<i>Finding Nemo</i> gana el Premio de la Academia a Mejor película animada. También gana los Premios Annie.
	<i>Boundin'</i> gana el Premio Annie al Mejor corto animado. Fue nominada al Premio de la Academia a Mejor corto animado.
2005	<i>The Incredibles</i> es lanzada en video. <i>The Incredibles</i> gana el Premio de la Academia a Mejor película animada y Mejor edición de sonido. Gana diez Premios ASIFA-Hollywood Annie y fue nominada al Globo de Oro por Mejor comedia o musical.
2006	John Lasseter regresa a dirigir con el estreno de <i>Cars</i> . <i>Cars</i> fue nominada a dos Premios de la Academia y gana el Globo de Oro a Mejor película animada. Ed Catmull, Tony DeRose y Jos Stam ganan el Premio a Logros Técnicos por subdivisión de superficies. David Baraff, Michael Kass y Andy Witkin ganan el Premio Científico y de Ingeniería de la Academia por la simulación de ropa. <i>The Walt Disney Company</i> compra <i>Pixar</i> a través de una transacción de todas las acciones con valor de \$7.4 billones de dólares.
2007	<i>Ratatouille</i> se estrena. <i>Ratatouille</i> es nominada a cinco Óscar y ganó el Premio de la Academia a Mejor película animada.
2008	<i>Wall-E</i> es estrenada y obtiene \$23.1 millones de dólares en su día de estreno y \$63 millones de dólares en el fin de semana de estreno.
2009	<i>Wall-E</i> es nominada a seis Premios de la Academia, y gana premio a Mejor película animada. <i>Up</i> es estrenada. Es nominada a cinco Premios de la Academia, incluyendo Mejor película y Mejor película animada.

TABLA 26.⁶⁷

7.8.2 PARTICIPACIÓN EN OTRAS CINTAS.

TITULO	TITULO ESPAÑOL	DIRECTOR	AÑO	RECAUDACION EN TAQUILLA	NOTAS
Toy Story	Toy Story	John Lasseter	1995	\$361,958,736	Premio de la Academia por Logro Especial para el director y jefe creativo de Disney Pixar John Lasseter por el primer largometraje animado por computadora.
A Bug's Life	Bichos: Una aventura en miniatura	John Lasseter, Andrew Stanton	1998	\$363,398,565	Nominada a un Premio de la Academia
Toy Story 2	Toy Story 2	John Lasseter, Ash Brannon, Lee Unkrich	1999	\$485,015,179	Ganadora del Globo de Oro a Mejor Película, Musical o Comedia en 1999.
Monsters, Inc.	Monsters, Inc.	Pete Docter, David	2001	\$525,366,597	Ganadora del Premio de la Academia a Mejor Película de Animación.

⁶⁷ Pixar, s/t [en línea] <http://www.pixar.com/companyinfo/history/index.html> [consulta: durante 2009]

		Silverman, Lee Unkrich			
Finding Nemo	Buscando a Nemo	Andrew Stanton, Lee Unkrich	2003	\$864,625,978	Ganadora del Premio de la Academia a Mejor Película de Animación.
The Incredibles	Los increíbles	Brad Bird	2004	\$631,442,092	Nominada a cuatro Premios de la Academia
Cars	Cars	John Lasseter, Joe Ranft	2006	\$461,983,149	Nominada a dos Premios de la Academia
Ratatouille	Ratatouille	Brad Bird, Jan Pinkava	2007	\$623,707,397	Ganadora del Premio de la Academia a Mejor Película de Animación (5 nominaciones en total)
Wall-E	Wall-E	Andrew Stanton	2008	\$521,268,237	Ganadora del Premio de la Academia a Mejor Película de Animación (6 nominaciones en total)
Up	Up: Una aventura de altura	Pete Docter, Bob Peterson	2009	\$723,010,536	Nominada a cinco Premios de la Academia, incluyendo Mejor Película y Mejor Película Animada.
Toy Story 3	Toy Story 3	Lee Unkrich	2010	\$1,063,171,911 ⁶⁸	Ganadora del Premio de la Academia a Mejor Película de Animación y Mejor canción original (5 nominaciones en total)

TABLA 27.⁶⁹

⁶⁸ Box Office Mojo, s/t [en línea] <http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=toystory3.htm> [consulta: durante 2011]

⁶⁹ Pixar, s/t [en línea] <http://www.pixar.com/featurefilms/index.html> [consulta: durante 2009]

7.9 THX SOUND SYSTEM.



La tecnología del entretenimiento debe de ser inspirada, y diseñada por aquellos quienes aprecian y entienden el proceso creativo. *THX* está en la intersección del arte con el entretenimiento, colaborando con directores, fabricantes y cadenas de cines para desarrollar productos certificados y tecnologías *THX* que cuentan historias y despiertan emociones.⁷⁰

7.9.1 CREACIÓN Y DESARROLLO.

Nacida del legado de *Star Wars* y con lazos con los directores más aclamados del mundo y productos de entretenimiento para el hogar, ninguna otra marca resuena con los consumidores con mayor confianza que *THX*.

Una semana después del estreno de *The Empire Strikes Back*, George Lucas contrató al científico de audio Tomlinson Holman, para diseñar las instalaciones de mezcla de audio en el *Skywalker Ranch* en el norte de California. Para comenzar con el proyecto, Lucas le dio a Holman un año para examinar el audio de las películas a través de la cadena entera de producción – desde el *set* de filmación hasta la sala de cine, y todo lo de en medio. La meta de Holman era encontrar la manera de mejorar la producción del sonido cinematográfico y crear especificaciones para diseñar las vanguardistas salas de mezcla de sonido que eventualmente serían de *Skywalker Sound*.

⁷⁰ THX, s/t [en línea] <http://www.thx.com/about-us> [consulta: durante 2009]

Durante ese año, Holman quedó impactado al descubrir el estado de la mayoría de los cines comerciales. Mientras los laboratorios *Dolby* habían hecho contribuciones importantes en como el sonido era grabado y reproducido en películas, nadie tenía control sobre lo que sucedía en el *set* de producción ni en las salas. Holman encontró que la mayoría de las salas comerciales no tenían mejoras en tecnologías importantes desde la Segunda Guerra Mundial. Viendo que los ángulos eran pobres, niveles de luz inadecuados distorsionaban la imágenes, y la calidad de los sistemas de sonido y la acústica de los auditorios hacían imposible escuchar el diálogo. Sin mencionar la visión del director.

Después de que las instalaciones de audio de *Skywalker Sound* y el teatro *Stag* fueron terminados, *Lucasfilm* comenzó a recibir solicitudes de dueños de salas comerciales y ejecutivos de estudios de Hollywood para incorporar los estándares de desempeño del rancho en sus auditorios y salas de mezcla. Dándose cuenta que esto podría cambiar la experiencia del público al ver películas, Lucas y el equipo *THX* diseñaron un programa de certificación para ir más lejos de las paredes de *Skywalker Ranch*. Así fue como *THX* nació, y estuvo disponibles para las audiencias a partir del estreno de la siguiente película de Lucas, *The Return of the Jedi* en 1983.

Desde un punto de vista técnico, las especificaciones de Certificación de Cine *THX* consolidadas por tecnologías de presentación de varias fuentes en un conjunto de estándares de diseño. Estos estándares se extendieron el rango de frecuencia de los altoparlantes de los cines, resultando en una distribución pareja del sonido a través del auditorio. También permitieron a los diseñadores de sonido extender el rango dinámico de efectos de sonido y crear una presentación más envolvente.

THX también establece guías para la acústica de las salas, tiempo de reverberación y ruido de fondo, y aislamiento de ruido para asegurar que cada detalle de la presentación sónica sea entregado exactamente como el cineasta pretendía. Pero no es sólo sobre sonido, *THX* establece estándares para ángulos de visión, proyectores y niveles de luminosidad en pantalla, para asegurarse que la mejor imagen posible sea siempre presentada.⁷¹

Mientras que los cineastas estaban gastando millones de dólares y usando nueva tecnología de computadoras para perfeccionar el sonido y la imagen en el estudio de post producción, la calidad se estaba perdiendo en las audiencias de las

⁷¹ *Ibidem.*

películas. Al crear un conjunto de estándares para el diseño de salas y hacer cumplir los niveles de desempeño del equipo de presentación, THX se aseguraba que la experiencia de la película se trasladará de los estudios a todas las salas.⁷²

El proceso de pruebas de *THX* usualmente comienza en las primeras fases del desarrollo del producto. Los fabricantes mandan muestras al Laboratorio de Pruebas *THX* en el norte de California donde un equipo de técnicos expertos analiza cuidadosamente cada muestra y realizan reportes de sus descubrimientos. Los reportes cubren cientos de puntos de información y virtualmente todos los aspectos del funcionamiento operacional del producto.

Estos resultados son enviados al fabricante con sugerencias para arreglar cualquier problema que pudiera impedir la certificación. En muchos casos, *THX* requiere que el fabricante ajuste el diseño del producto, e integre las funciones de reproducción *THX* para mejorar el rendimiento y cumplir con las especificaciones *THX*. Pruebas, modificaciones y mejoras adicionales se realizan, y el fabricante envía de nuevo el producto para la evaluación final.

La certificación *THX* se aprueba o se falla. El precio del producto nunca se considera como factor. Si el producto alcanza los estándares de prueba de *THX*, el certificado es concedido. Con todas las pruebas de *THX*, el consumidor puede estar seguro que el televisor, receptor o sistema de bocinas que están comprando cuenta con los estándares más altos de calidad y compatibilidad.⁷³

7.9.2 CERTIFICACIÓN DE CINES.

7.9.2.1 REPRESENTANTES PROFESIONALES THX.

Los representantes profesionales de *THX* se encuentran alrededor de todo el mundo, ofreciendo servicios de consultoría en la construcción de cines y estudios certificados por *THX*.

7.9.2.2 PROYECCIÓN DE IMAGEN EN CINES CERTIFICADOS THX.

Para obtener la certificación *THX*, la cabina de proyección del cine debe estar precisamente situada en relación con la pantalla para la mejor experiencia visual. Si

⁷² John Dahl, Director de educación e historiador residente de THX Ltd. citado en *Ibidem*.

⁷³ THX, s/t [en línea] <http://www.thx.com/about-us/how-do-products-get-thx-certified/> [consulta: durante 2009]

la cabina de proyección no está correctamente posicionada o instalada, la imagen proyectada tendrá un efecto de trapezoide.

7.9.2.3 COLOCACIÓN DE PANTALLA EN CINES CERTIFICADOS THX.

La instalación de una pantalla es calculada con precisión para cada sala certificada *THX*. Para asegurar la mejor experiencia visual posible, *THX* recomienda tener un ángulo de visión de 36° desde el asiento más lejano del auditorio. Antes de ser construido, *THX* recomienda a los diseñadores y arquitectos del cine que se acomoden para los 36° de ángulo visual horizontal. Para asegurarse que todos los asientos tiene una vista sin obstáculos, *THX* siempre recomienda elevar o descender todo el piso para ajustar la ubicación de los asientos.

7.9.2.4 CONTROL DE REVERBERACIÓN EN CINES CERTIFICADOS THX.

Reverberación es la presencia de sonido después de que su fuente ha parado – muy parecido al eco. En una sala de cine, la reverberación es causada cuando el sonido se refleja en superficies como las paredes, pisos y techos. Entre los métodos que *THX* usa para controlar la reverberación está cubrir la pared trasera del auditorio con material grueso y absorbente. Esto evita que el sonido directo de las bocinas de la pantalla se refleje en el área de asientos. *THX* también requiere la colocación de material absorbente en las paredes, al nivel de los oídos de la audiencia. Esto reduce la cantidad reflejos en las paredes.

7.9.2.5 AISLAMIENTO DE AUDITORIO THX.

Los cines certificados de *THX* son silenciosos. Cuentan con estructuras masivas de pared que aíslan al cine del mundo exterior. Con estas paredes, la audiencia se puede concentrar en la experiencia de la película frente a ellos, y no distraerse con los sonidos de la sala adyacente, el tráfico o los ruidos del lobby. Son dos estructuras de material de construcción separadas por un hueco de aire aislador.

7.9.2.6 DISEÑO DE ALTAVOCES Y MURO DEFLECTOR.

Único en cada cine certificado de *THX* es su "muro deflector" *THX*. Atrás de la pantalla de cada cine certificado *THX* se encuentra una masiva pared de altavoces

alojados en un deflector acústico (una caja de sistema de altavoces). El muro deflector es aproximadamente del mismo tamaño de la pantalla, que proporciona una superficie sólida, lisa y sin interrupciones para distribuir el sonido a través del auditorio. Produce una imagen de sonido grande y seguimiento preciso de los elementos de sonido con la acción en la pantalla. Hace más creíbles y naturales a las tomas de paneos y sonidos fuera de la pantalla, ayudando a atraer a la audiencia dentro de la historia. Sin un muro deflector, el sonido no está controlado – produciendo imágenes débiles y desiguales.

7.9.2.7 CINES CERTIFICADOS THX.

THX define calidad y rendimiento para los mejores cines del mundo. No debe ser confundido con las tecnologías de sonido envolvente de *Laboratorios Dolby®* y *DTS®*, los Cines Certificados *THX* proporcionan estándares y las mejores prácticas para el diseño arquitectónico, acústica, aislación de sonido y desempeño de los equipos audiovisuales. La meta de la certificación de cines *THX* es reproducir la acústica y ambientes del estudio, permitiendo a la audiencia disfrutar los efectos de sonido, musicalización, diálogos y presentación visual de la película con la claridad y detalle de la sesión de masterización. Al crear estos estándares de diseño y aplicando el criterio de desempeño para los altavoces y otros equipos de audio y visuales del cine, *THX* le da la confianza a directores y artistas sonoros de que las horas empleadas en esfuerzos en el estudio para el diseño de elementos de imagen y sonido serán notadas por las audiencias alrededor del mundo. Existen casi 2000 Cines Certificados *THX*.

7.9.2.8 SERVICIOS DE CINE THX.

El servicio para cines *THX* es una instalación en el sitio y organización de integración para cine digital y más. Con una red de técnicos altamente entrenados, el servicio para cines *THX* ofrecen una fuente independiente a la industria de la exhibición que proporciona un apoyo completo y soluciones de mantenimiento para los operadores de cines. Mientras se lleva a cabo la transición a cine digital y de 3D, un operador de cines no sólo debe de instalar equipo nuevo, sino también entrenar a su personal para que mantengan el equipo de manera regular. El servicio para cines *THX* ofrece soluciones que van desde instalación del producto hasta entrenamiento de campo para el personal del cine. Los expertos de servicios para cine de *THX* están entrenados en una variedad de fabricantes de equipos y formatos tecnológicos, asegurando un apoyo confiable y consistente.

7.9.2.9 TASA.

TASA (Trailer Audio Standards Association) es el estándar de sonido para los trailers de películas que originalmente se adoptó y desarrolló por representantes de *Disney, Dreamworks SKG, MGM, Miramax, New Line, Paramount, Sony, 20th Century Fox, Warner Brothers y Universal*; y por representantes técnicos de *Laboratorios Dolby, DTS, Sony Cinema Products Corporation, TMH Corporation, Fultek y Westwind Media*. Es administrado por el *Motion Picture Association of America (MPAA)*. La meta de estándar *TASA* es igualar el volumen de sonido del trailer para que sea casi igual al volumen de la película que precede. El cumplimiento del estándar *TASA* es requerido por la *MPAA*.⁷⁴

La próxima imagen ilustra perfectamente el modo en que George Lucas y *Star Wars* han revolucionado el mundo de las películas, el sonido, los efectos especiales y los videojuegos. (Vid Infra Imagen 1⁷⁵)

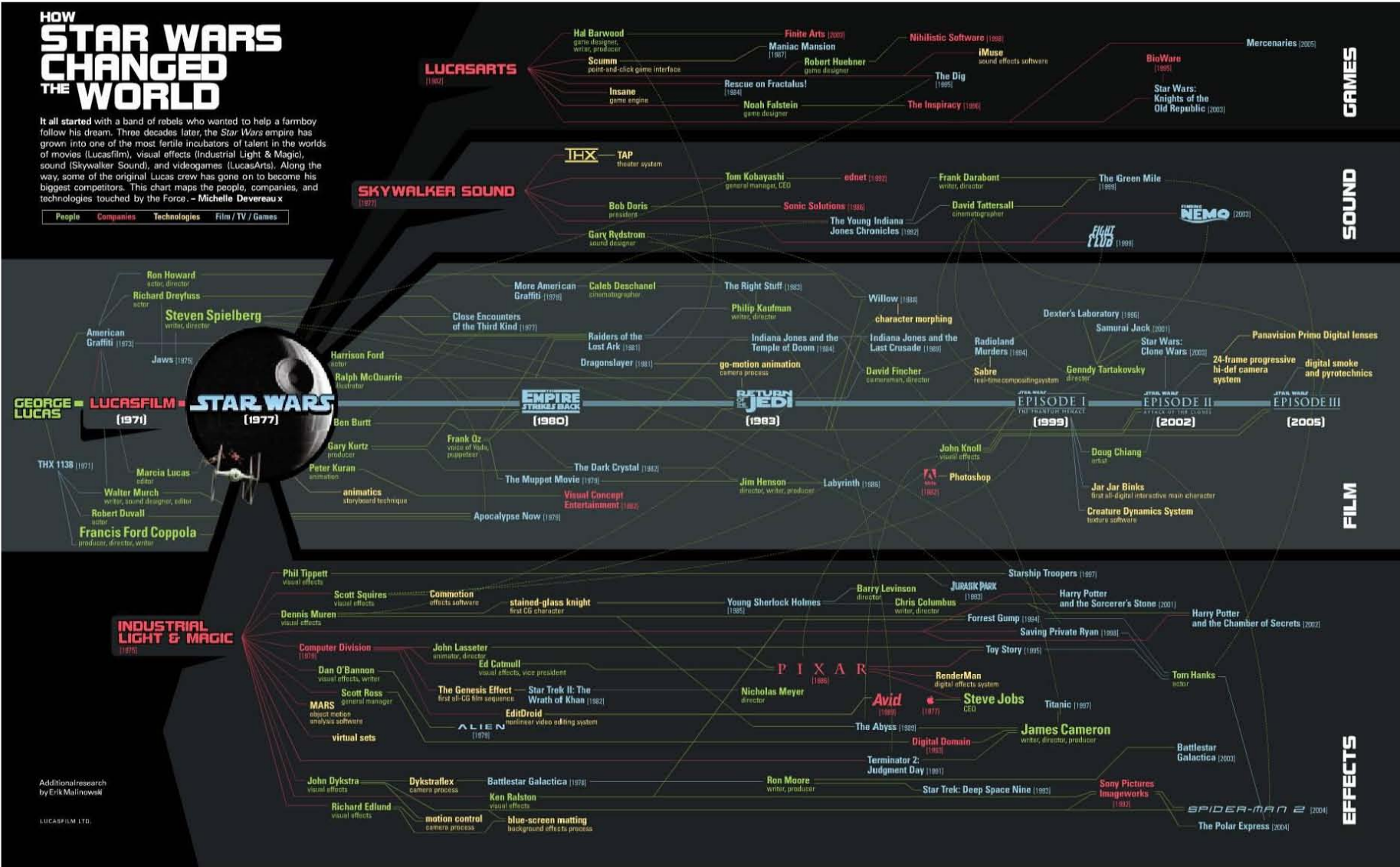
⁷⁴ THX, s/t [en línea] <http://www.thx.com/section/professional/cinema-certification/> [consulta: durante 2009]

⁷⁵ Michelle Devereaux, “How *Star Wars* changed the world”, *Wired Magazine*, Issue 13-05, <http://www.wired.com/wired/archive/13.05/starwars.html> [consulta: durante 2010]

HOW STAR WARS CHANGED THE WORLD

It all started with a band of rebels who wanted to help a farmboy follow his dream. Three decades later, the Star Wars empire has grown into one of the most fertile incubators of talent in the worlds of movies (Lucasfilm), visual effects (Industrial Light & Magic), sound (Skywalker Sound), and videogames (LucasArts). Along the way, some of the original Lucas crew has gone on to become his biggest competitors. This chart maps the people, companies, and technologies touched by the Force. — Michelle Devereau x

People Companies Technologies Film / TV / Games



Additional research by Erik Malinowski
LUCASFILM LTD.

IMAGEN 1.

CONSIDERACIONES FINALES.

Me resulta difícil el tratar de imaginar cómo sería actualmente el mundo si el resultado del accidente automovilístico en el cual estuvo involucrado George Lucas en 1962 hubiera tenido un desenlace trágico.

¿Cómo sería el cine?, ¿Cómo sería un mundo que nunca hubiera conocido *Star Wars*?; ¿Alguien hubiera imaginado y llevado a la pantalla un universo similar?; ¿El cine sería el gran medio de entretenimiento masivo que es actualmente?; ¿Cuáles serían los adelantos técnicos y de producción con los que contaría la industria?

Este trabajo buscó retratar de la manera más fiel la vida de uno de los personajes más influyentes, visionarios, e innovadores en el mundo de la producción audiovisual: George Lucas. Desde sus orígenes en su natal y humilde Modesto, hasta convertirse en el estudiante estrella de USC, pasando por las dificultades para realizar sus primeras películas, lo que causó su rechazo al sistema de estudios, hasta el éxito que le siguió a la revolucionaria *Star Wars* y que le dio un giro a su vida.

George Lucas creció bajo una familia conservadora. Su padre estaba empeñado en que George Lucas se encargará del negocio familiar. Lucas lo pudo haber hecho, en teoría, tenía la existencia resuelta. Pero la idea de quedarse en su aburrido pueblo lo hizo huir de su ambiente de confort. A Lucas siempre le gustó escapar, ser libre, de ahí surge su primera pasión: los autos.

George Lucas, pertenece a la primera generación de directores provenientes de escuelas de cine, y como tal se empapó del cine japonés de Kurosawa, del cine experimental de cineastas canadienses, entre otros, definiendo así, su gusto por realizar películas abstractas, como su primer largometraje *THX 1138*. También es muy fuerte la influencia que tuvo Joseph Campbell en el desarrollo de Lucas como director y creador de personajes.

Pero su experiencia con *THX 1138*, le demostró lo difícil que es llevar al público un tipo de cine que puede ser abstracto y tal vez algo experimental, y lo difícil que es obtener el apoyo de un estudio para apoyar ese tipo de proyectos. Pronto en su carrera vivió las desventajas de trabajar bajo la supervisión y con el dinero de los estudios.

Esto desvió a Lucas de su camino, quien originalmente estaba interesado en desarrollar en sus películas elementos narrativos del cine que carecían de palabras o diálogos. Tuvo que buscar un proyecto que fuera atractivo para que un estudio lo financiara. Fue así como respondiendo a un reto de su amigo Francis Ford Coppola, Lucas crea la semi-autobiográfica *American Graffiti*. Una de las películas más exitosas en taquilla. Sin embargo, no tuvo el apoyo de *Universal*, quienes querían estrenarla por televisión. Desde ahí Lucas comprendió que sólo siendo independiente podría ser libre creativamente.

El éxito de George Lucas con *American Graffiti*, le dio el reconocimiento necesario para que la industria reconociera su potencial y lo apoyaran en su nuevo y atrevido proyecto: *Star Wars*.

Star Wars fue la película que lo cambió todo, desde la forma de producir y realizar las películas, hasta la forma de comercializar el contenido de las mismas. Le dio un nuevo significado al término éxito de taquilla. Ese éxito le dio a Lucas la libertad económica para poder desenvolverse como cineasta independiente y comenzar a establecer su compañía y las ramas necesarias para la producción cinematográfica.

George Lucas ha inspirado a varias generaciones a luchar por alcanzar sus sueños, y a otros a no dejar que las limitaciones técnicas limiten su imaginación. Entre aquellos a los que Lucas ha logrado inspirar se encuentran James Cameron, Steven Spielberg, Peter Jackson, Ridley Scott, Francis Ford Coppola, Maritn Scorsese, Roland Emmerich, John Singleton, etc. George Lucas no sólo inspiró a toda una generación de cineastas, también les proporcionó las herramientas técnicas para poder llevar a cabo su visión, haciendo que sólo su imaginación fuera su límite.

Las compañías *Industrial Light & Magic*, *Skywalker Sound*, *THX Ltd.*, entre otras, han seguido contribuyendo en la industria cinematográfica dando un nuevo nivel de realismo a los efectos especiales y mejorando el sonido y los procesos de edición. También establecieron nuevos estándares para las demás compañías similares en la industria.

Los avances tecnológicos y el éxito financiero del poder de permanencia de la marca *Star Wars* han hecho que acusen a George Lucas de ser un empresario frío y al que sólo le interesa hacer dinero y sin integridad artística. No es coincidencia que desde el re-estreno de la trilogía original en 1997 hasta el estreno de Episodio III en 2005, *Lucasfilm* pusiera a la venta las figuras de acción de las películas un mes

antes de su estreno. Hay que recordar que George Lucas es un cineasta independiente y de una u otra forma tenía que recuperar la inversión que hizo en sus películas.

Sin embargo, todas sus innovaciones siempre han sido en beneficio del cine y para mejorar la experiencia de percibirlo. Las herramientas que se desarrollaron en sus compañías, siempre han estado al alcance de la industria. Sus empresas e instalaciones fueron hechas por cineastas para ser usadas por cineastas, en un ambiente inspirador y que promueve la creación artística.

George Lucas también es conocido por sus contribuciones altruistas. Su fundación sin fines de lucro *Edutopia* busca elevar la calidad de la educación pública, y sigue muy envuelto en las actividades de su *alma mater* USC como miembro de la junta de consejo. Sus prioridades están bien definidas, pues regresó a dirigir películas hasta que sus tres hijos adoptados fueron lo suficientemente mayores para que él pudiera ausentarse de casa por periodos largos y dedicarse de lleno a la producción.

Lo más interesante o irónico respecto a la vida de George Lucas, es que es muy similar a la vida de su personaje más famoso: *Darth Vader*. Al igual que *Darth Vader* (que como el *Jedi Anakin Skywalker* jura luchar contra los *Sith*, y termina convirtiéndose en uno de ellos), el camino de Lucas lo lleva a convertirse en aquello contra lo que él luchaba. Lucas, después de sus amargas primeras experiencias, se alejó del sistema de estudios, y para poder encontrar su libertad creativa se tuvo que convertir en un estudio para así lograr realizar su visión.

No estoy contento de que las corporaciones se hayan apoderado de la industria cinematográfica, pero ahora me encuentro siendo el jefe de una corporación, así que ahí hay algo de ironía. Me he convertido exactamente en lo que quería evitar. Ese es *Darth Vader*, él se convierte exactamente en aquello de lo que estaba tratando de protegerse.¹

Y aun con su saga cinematográfica completa desde 2005, el universo de *Star Wars* sigue más vivo que nunca. La serie animada *Star Wars: The Clone Wars* sigue trayendo historias nuevas de forma semanal, además de que *Star Wars* ha sido tema usado en especiales de televisión de programas populares y actuales como *Family Guy* y *Robot Chicken*. Además se siguen publicando libros y *comics* basados en el universo *Star Wars*, se siguen creando nuevas historias y aventuras en videojuegos basados tanto en *Star Wars* como en *Indiana Jones*, mientras que

¹ George Lucas citado en Edith Becker y Kevin Burns. (Dir.) “*Empire of Dreams: The Story of the Star Wars Trilogy*”, Prod. Edith Becker. Prod. Ejec. Kevin Burns. Prometheus Entertainment. 2004.

Hasbro y otros licenciarios seguirán trayendo productos nuevos basados en ambas franquicias por años.

Es así como uno de los personajes más influyentes en la cinematografía mundial actual es también una figura que crea controversia, cuyo trabajo y acciones han sido mal interpretados. Pues como Lucas ha declarado en varias ocasiones, sus películas, y en especial las de *Star Wars*, son mucho más complejas de lo que la gente cree, toca temas muy profundos, y no son las películas superficiales o para niños, como las han llegado a calificar. Lucas espera que pronto la gente logre comprenderlas como él lo hace. Espero que este trabajo ayude a que se logre eso.

Es así como George Lucas, después de terminar la historia que pensó jamás completaría, trata de retomar su camino original, y reinventarse en la parte final de su carrera dirigiendo y financiando películas abstractas y de naturaleza esotérica, que según él, nadie va querer ver.

Pero ¿cómo cree George Lucas que será recordado?:

Seré recordado como un cineasta. Los problemas tecnológicos que resolví serán olvidados para entonces, pero espero que algunas de las historias que conté sigan siendo relevantes. Espero que *Star Wars* no se vuelva anticuada, porque creo que sus temas son eternos. Si has criado niños, sabes que debes de explicarles cosas, y si no lo haces, terminan aprendiendo de la manera difícil. Al final, alguien tiene que decir "no toques esa olla caliente". Así que las viejas historias deben de ser reiteradas de nuevo en una forma que sean aceptadas por cada nueva generación. No creo que me vaya a ir más allá de las viejas historias, pues creo que aún necesitan ser contadas.²

Y *Star Wars* seguirá siendo contada a las nuevas generaciones. Me impresiona ver y ser testigo del poder de permanencia de la franquicia y como los niños de esta generación se siguen asombrando y adoptando estas historias. No hace mucho, jugando con una sobrina de apenas cuatro años, y con la cual no convivo tan seguido como me gustaría, reconoció de inmediato una pequeña figura de *Darth Vader* de entre un montón de juguetes. No sólo sabía el nombre del personaje, también sabía que era "un *Star Wars*", y emocionada me contó que ella también tenía "sus *Star Wars*" en casa.

Así como mi sobrina, esta generación y futuras son introducidas a *Star Wars*: el 16 de septiembre de 2011 se puso a la venta el paquete *Star Wars: The complete saga* en formato *Blu-ray*, y en menos de diez días recaudó \$84 millones de dólares

² George Lucas citado en Steve Silberman, "George Lucas on *Star Wars*, *Fahrenheit 9/11*, and his own legacy", *Wired Magazine*, Issue 13.05, Mayo 2005. <http://www.wired.com/wired/archive/13.05/>

alrededor del mundo y vendió 515,000 unidades sólo en los Estados Unidos, convirtiendo al paquete en el título en formato *Blu-ray* más vendido de la historia.³

Star Wars no sólo está presente para las nuevas generaciones como entretenimiento en casa, en Febrero de 2012 se exhibirá comercialmente en cines *Episode I: The phantom menace* en formato digital 3D, y será el primero de los seis capítulos de la saga re estrenados en este formato anualmente, y en esta ocasión respetando el orden cronológico de la historia.

Y en cuanto al futuro de George Lucas, parece que por fin tiene el tiempo y los recursos necesarios para retomar el tipo de cine en el cual estaba interesado realmente, un cine abstracto y conceptual que se ayuda de herramientas y de lenguaje cinematográficos poco ortodoxos. He aquí otra ironía en la vida de este cineasta, quien primero tuvo que crear películas de un gran éxito comercial para así poder dedicarse después y tener la libertad de crear un cine más personal y de poco alcance.

Lucas resume el tema central de sus películas desde *THX 1138* hasta *Episode III Revenge of the Sith* con la siguiente pregunta: *¿Cómo uno personalmente llega al punto donde despierta de su estupor y toma cargo de su vida y hace cosas peligrosas y escalofriantes?*⁴

³ Marc Graser, "Blu-ray sales for 'Star Wars' top \$84 million, Nine-disc set sells more than 1 million copies worldwide", *Variety*, 23 Septiembre 2011 [en línea]

<http://www.variety.com/article/VR1118043276> [consulta: durante 2011]

⁴ Steve Silberman, "Life after Darth", *Wired Magazine*, Issue 13.05, Mayo 2005.

<http://www.wired.com/wired/archive/13.05/>

BIBLIOGRAFIA.

- Marta García (Coordinación), *Historia del Cine, Los Comienzos. Volumen 1*. Sarpe, Madrid. 1984. 398 pp.
- Román Gubern, *Historia del Cine, Vol. 1*, Lumen, Barcelona, 1971. 372 pp.
- Antonio Costa. *Saber ver el cine*. Barcelona Paidós México, 1988. 319 pp.
- David Bordwell y Kristin Thompson. *Arte Cinematográfico*. McGraw-Hill Interamericana, México, 2003. 467 pp.
- Leonardo García Tsao. *Cómo acercarse a... El cine*. Limusa, México, 2001. 133 pp.
- David West Reynolds y James Luceno, *Star Wars: The Complete Visual Dictionary*, DK, 2006. 268 pp.
- John Knoll, *Creating the Worlds of Star Wars 365 Days*, Harry N. Abrams, Inc., Publishers, New York, 2005. 739 pp.
- Mark Cousins, *The Story of Film*, Blume, Singapur, 2005. 512pp. (trad. Jorge González Batlle)
- Gonzalo González Laiz. *Guía para ver y analizar La Guerra de las Glaxias*. Nau Libres, Valencia; Ediciones Octaedro S.L., Barcelona, 2006. 104pp.

HEMEROGRAFÍA.

- Wired Magazine*, "Life after Darth", Steve Silberman. Issue 13.05, Mayo 2005.
<http://www.wired.com/wired/archive/13.05/>
- Wired Magazine*, "George Lucas on Star Wars, Fahrenheit 9/11, and his own legacy", Steve Silberman. Issue 13.05, Mayo 2005. <http://www.wired.com/wired/archive/13.05/>
- Wired Magazine*, How Star Wars changed the world, Michelle Devereaux, Issue 13-05,
<http://www.wired.com/wired/archive/13.05/starwars.html>
- TV Guide*, "George Lucas hails Mavericks filmmakers, teases Indy 4, Episode II: Star Wars strikes back – on TV", Steve Sonsky, 18 y 20 Septiembre 2007.
- Hollywood Reporter*, "George Lucas at SIGGRAPH", Reuters, 2 Agosto 2005
- Daily News*, "Lucas: Big pics are doom", Lloyd Gorge y Katherine Thomson, 6 Marzo 2006,
http://www.nydailynews.com/archives/gossip/2006/03/06/2006-0306_lucas_big_pics_are_doomed.html

Daily Variety, "Lucas tilts at studio tentpoles, 'Star' man sees shrinking pic biz", David S. Cohen, 4 Octubre 2006

Daily Variety, "Blu-ray sales for 'Star Wars' top \$84 million, Nine-disc set sells more than 1 million copies worldwide", Marc Graser, 23 Septiembre 2011

Vanity Fair, "Star Wars the last battle", Jim Windolf, Febrero 2005, 108-121, 166-167p

TIME, "Q&A", 9 mayo 2005, 65-66p

License! Global Magazine, Septiembre 2007, The Force is still with us, Tony Lisanti, p. 8

License! Global Magazine, Septiembre 2007, 51-74 pp.

License! Global Magazine, Septiembre 2007, The Star Wars Phenomenon, Tony Lisanti, 53p-58p

License! Global Magazine, Septiembre 2007, Q&A, 64p-65p

Indiana Jones and the Kingdom of the Crystal Skull, Electronic Press Kit (EPK), Production Notes, 82pp.

24 por Segundo Magazine, "Guerras muy animadas", José Luis Zarate, 57p-59p, Año 2, Num. 18, Abril-Mayo 2005.

TIME, "Dark Side Rising", Richard Corliss, 9 Mayo 2005, 56p – 61p.

["Presidential Approval Ratings -- George W. Bush"](#). Gallup.

<http://www.gallup.com/poll/116500/Presidential-Approval-Ratings-George-Bush.aspx>. Retrieved April 9, 2009.

Wall Street Journal, "A new way to use the force", Stephanie Kang, 22 Agosto 2006, B1p

Wall Street Journal, "A new way to use the force", Stephanie Kang, 22 Agosto 2006, B1p; The Licensing Letter.

VIDEOGRAFÍA.

Empire of Dreams: The Story of the Star Wars Trilogy. Dir. Edith Becker y Kevin Burns. Prod. Edith Becker. Prod. Ejec. Kevin Burns. Prometheus Entertainment. 2004.

A Legacy of Filmmakers: The Early Years of American Zoetrope. Dir. Gary Leva. Prod. Gary Leva. Leva FilmWorks, The Cimarron Group, Warner Bros. Entertainment. 2004.

DVD Star Wars: Episode IV A New Hope (1977). Comentarios de George Lucas.

DVD Star Wars: Episode IV A New Hope (1977). Comentarios de Ben Burt

DVD Star Wars: Episode IV A New Hope (1977). Comentarios de Dennis Muren.

DVD Episode V The Empire Strikes Back (1980). Comentarios de Irvin Kershner.

DVD Episode V The Empire Strikes Back (1980). Comentarios de George Lucas.

DVD Episode V The Empire Strikes Back (1980). Comentarios de Dennis Muren.

DVD Episode V The Empire Strikes Back (1980). Comentarios de Ben Burtt.

DVD Episode VI The Return of the Jedi (1983). Comentarios de George Lucas.

DVD Episode VI The Return of the Jedi (1983). Comentarios de Dennis Muren.

DVD Episode VI The Return of the Jedi (1983). Comentarios de Ben Burtt.

DVD Episode I The Phantom Menace (1999). Comentarios de George Lucas.

DVD Episode I The Phantom Menace (1999). Comentarios de Rick McCallum

DVD Episode I The Phantom Menace (1999). Comentarios de Rob Coleman.

DVD Episode I The Phantom Menace (1999). Comentarios de Dennis Muren.

DVD Episode I The Phantom Menace (1999). Comentarios de Ben Burtt

DVD Episode II: Attack of the Clones (2002). Comentarios de George Lucas.

DVD Episode II: Attack of the Clones (2002). Comentarios de Rob Coleman.

DVD Episode III Revenge of the Sith (2005). Comentarios de George Lucas.

The Force is with Them: The Legacy of Star Wars. Prod. Gary Leva. Leva Filmworks Inc., Lucasfilm Ltd., 2004.

DVD THX 1138 (1971). Comentarios de George Lucas.

The Directors: The Films of George Lucas. Dir. Robert Emery. Prod. Robert J. Emery. Media Entertainment, American Film Institute, Wellspring Productions. 2000.

Raider of the Lost Ark: An Introduction, Lucasfilm Ltd.

The Temple of Doom: An Introduction, Lucasfilm Ltd., 2008.

The Last Crusade: An Introduction, Lucasfilm Ltd. 2008.

The Return of the Legend, Lucasfilm Ltd., 2008.

FILMOGRAFÍA.

THX 1138 (THX 1138), **Director:** George Lucas. **Guión e historia:** George Lucas y Walter Murch **Fotografía:** Albert Kihn y David Myers. **Música:** Lalo Schifrin. **Edición:** George Lucas. **Actores:** Robert Duvall, Donald Pleasence, Don Pedro Colley, Maggie McOmie. **Producción:** American Zoetrope, E.U.A., 1971.

American Graffiti (Locuras de Verano), **Director:** George Lucas. **Guión e historia:** George Lucas **Fotografía:** Jan D'Alquen, Ron Eveslage. **Edición:** Verna Fields, Marcia Lucas. **Actores:** Richard Dreyfuss, Ron Howard, Paul Le Mat, Charles Martin Smith, Cindy Williams. **Producción:** LucasFilm Ltd., E.U.A., 1973.

Star Wars (La guerra de las galaxias), **Director:** George Lucas. **Guión e historia:** George Lucas. **Fotografía:** Gilbert Taylor. **Música:** John Williams. **Edición:** Richard Chew, T.M. Christopher, Paul Hirsch, Marcia Lucas. **Actores:** Mark Hamill, Harrison Ford, Carrie Fisher, Peter Cushing, Alec Guinness. **Producción:** LucasFilm Ltd., E.U.A., 1977.

The Empire Strikes Back (El Imperio contraataca), **Director:** Irvin Kershner. **Guión:** Leight Brackett, Lawrence Kasdan. **Historia:** George Lucas. **Fotografía:** Peter Suschitzky. **Música:** John Williams. **Edición:** T.M. Christopher, Paul Hirsch, Marcia Lucas. **Actores:** Mark Hamill, Harrison Ford, Carrie Fisher, Billy Dee Williams, Anthony Daniels. **Producción:** LucasFilm Ltd., E.U.A., 1980.

Raiders of the Lost Ark (Los cazadores del arca perdida), **Director:** Steven Spielberg. **Guión:** Lawrence Kasdan. **Historia:** George Lucas, Philip Kaufman. **Fotografía:** Douglas Slocombe. **Música:** John Williams. **Edición:** Michael Kahn. **Actores:** Harrison Ford, Karen Allen, Paul Freeman, Ronald Lacey, John Rhys-Davies, Denholm Elliott, Alfred Molina. **Producción:** LucasFilm Ltd., E.U.A., 1981.

The Return of the Jedi El (Regreso del Jedi), **Director:** Richard Marquand. **Guión:** George Lucas, Lawrence Kasdan. **Historia:** George Lucas. **Fotografía:** Alan Hume **Música:** John Williams, Jerry Hey, Joseph Williams. **Edición:** Sean Barton, T.M. Christopher, Duwayne Dunham, Marcia Lucas. **Actores:** Mark Hamill, Harrison Ford, Carrie Fisher, Billy Dee Williams, Anthony Daniels. **Producción:** LucasFilm Ltd., E.U.A., 1983.

Indiana Jones and the Temple of Doom (Indiana Jones y el templo de la perdición), **Director:** Steven Spielberg. **Guión:** Willard Huyck, Gloria Katz. **Historia:** George Lucas. **Fotografía:** Douglas Slocombe. **Música:** John Williams. **Edición:** Michael Kahn. **Actores:** Harrison Ford, Kate Capshaw, Jonathan Ke Quan, Amrish Puri, Roshan Seth. **Producción:** LucasFilm Ltd., E.U.A., 1984.

Indiana Jones and the Last Crusade (Indiana Jones y la última cruzada), **Director:** Steven Spielberg. **Guión:** Jeffrey Boam. **Historia:** George Lucas, Menno Meyjes. **Fotografía:** Douglas Slocombe. **Música:** John Williams. **Edición:** Michael Kahn. **Actores:** Harrison Ford, Sean Connery, Denholm Elliott, Alison Doody, John Rhys-Davies, Julian Glover, River Phoenix. **Producción:** LucasFilm Ltd., E.U.A., 1989.

Episode I: The Phantom Menace (Episodio I: La amenaza fantasma) **Director:** George Lucas. **Guión:** George Lucas. **Historia:** George Lucas. **Fotografía:** David Tattersall. **Música:** John Williams. **Edición:** Ben Burtt, Paul Martin Smith. **Actores:** Liam Neeson, Ewan McGregor, Natalie Portman, Jake Lloyd, Pernilla August. **Producción:** LucasFilm Ltd., E.U.A., 1999.

Episode II: Attack of the Clones (Episodio II: El ataque de los clones) **Director:** George Lucas. **Guión:** George Lucas y Jonathan Hales. **Historia:** George Lucas. **Fotografía:** David Tattersall. **Música:** John Williams. **Edición:** Ben Burtt. **Actores:** Ewan McGregor, Natalie Portman, Hayden Christensen, Christopher Lee, Samuel L. Jackson. **Producción:** LucasFilm Ltd., E.U.A., 2002.

Episode III: Revenge of the Sith (Episodio III: La Venganza de los Sith) **Director:** George Lucas. **Guión:** George Lucas y Jonathan Hales. **Historia:** George Lucas. **Fotografía:** David Tattersall. **Música:** John Williams. **Edición:** Roger Barton, Ben Burtt. **Actores:** Ewan McGregor, Natalie Portman, Hayden Christensen, Ian McDiarmid, Samuel L. Jackson. **Producción:** LucasFilm Ltd., E.U.A., 2005.

Indiana Jones and the Kingdom of the Crystal Skull (Indiana Jones y el reino de la calavera de cristal), **Director:** Steven Spielberg. **Guión:** David Koepp. **Historia:** George Lucas, Jeff Nathanson. **Fotografía:** Janusz Kaminski. **Música:** John Williams. **Edición:** Michael Kahn. **Actores:** Harrison Ford, Cate Blanchett, Karen Allen, Shia LaBeouf, Ray Winstone, John Hurt. **Producción:** LucasFilm Ltd., E.U.A., 2008.

FUENTES DE INTERNET.

[http://es.wikipedia.org/wiki/Industria del entretenimiento](http://es.wikipedia.org/wiki/Industria_del_entretenimiento)

<http://www.starwars.com/vault/databank/>

[http://en.wikipedia.org/wiki/George lucas](http://en.wikipedia.org/wiki/George_lucas)

<http://www.imdb.com/name/nm0000184/bio>

<http://www.Lucasfilm.com/inside/bio/georgelucas.html>

<http://www.edutopia.org/>

<http://www.achievement.org/>

http://www.contactmusic.com/new/xmlfeed.nsf/story/lucas-honoured-at-whitehouse_16_02_2006;

<http://www.starwars.com/themovies/other/redtailsrelease.html>

<http://www.imdb.com>

<http://www.boxofficemojo.com>

<http://www.lucasfilm.com/>

[http://es.wikipedia.org/wiki/Cine noir](http://es.wikipedia.org/wiki/Cine_noir)

[http://en.wikipedia.org/wiki/September 11 attacks](http://en.wikipedia.org/wiki/September_11_attacks)

<http://archives.cnn.com/2001/US/11/06/gen.attack.on.terror/>

<http://www.ilm.com/>

<http://www.skysound.com/>

<http://www.businesswire.com/news/home/20100203007064/en/STAR-WARS%E2%84%A2->

<http://www.lucasarts.com/>

<http://animationmagazine.net/>

<http://www.pixar.com/>

<http://www.thx.com/>