

Star Wars: Una nova manera d'entendre Hollywood

Treball de Final de Grau



Aleix Camps Gironès

Universitat de Girona – Facultat de Lletres

Grau en Comunicació Cultural

Tutor: Àngel Quintana

INDEX DEL TREBALL

Introducció del treball.....	1
Objectius del treball.....	2
Metodologia del treball.....	3
L'aparició del <i>New Hollywood</i>.....	4
Coppola i Scorsese: Els directors italoamericans.....	5
Woody Allen i Stanley Kubrick.....	6
L'aparició dels <i>Blockbusters</i>.....	8
<i>Jaws (1975)</i> : el primer <i>blockbuster</i> arriba amb Spielberg.....	9
El paradigma canvia en una galàxia llunyana.....	14
L'origen d' <i>Star Wars</i>	14
L'estrena que va canviar el model de Hollywood.....	18
El llegat d' <i>Star Wars</i> : L'univers creix amb més pel·lícules.....	20
<i>Star Wars</i> : una obra política.....	23
Els efectes especials que van canviar les grans produccions.....	26
El fenomen <i>Star Wars</i> : molt més que pel·lícules.....	32
Les grans franquícies després d'<i>Star Wars</i>.....	38
<i>The Lord of the Rings</i> i la màxima esplendor de l'èpica narrativa al cinema.....	38
<i>Harry Potter</i> : El fenomen cultural de Hollywood del segle XXI.....	41
Marvel Studios: <i>La Casa de les Idees</i> agafa el control.....	43
Conclusions.....	49
Valoració personal.....	50
Agraïments.....	52
Referències.....	53

1.Introducció del treball

La història del cinema tal i com el coneixem avui comença a París l'any 1895. Amb el pas dels anys, aquesta indústria ha anat vivint canvis considerables. L'evolució tecnològica ha marcat el camí, que ha passat des del cinema mut dels germans Lumière, fins al cinema digital que està marcant les dues primeres dècades del segle XXI. Per altra banda, també hi ha hagut canvis, ja no només a nivell tècnic/ tecnològic, sinó també en el propi llenguatge cinematogràfic, que ha anat variant i ha acabat conduint cap a l'aparició de diversos gèneres. Per últim, els canvis tècnics i de llenguatge han acabat portant a la creació de moviments cinematogràfics, grups d'artistes, directors o productors, que tenen una mateixa ideologia, o és similar, i acaben creant escoles.

Si bé la indústria cinematogràfica ha estat marcada per la constant evolució tecnològica que ha acompanyat la societat moderna, aquest treball busca centrar-se en un dels canvis que més van afectar al sector, així com a la cultura popular de finals del segle XX i les primeres dècades del segle XXI: l'aparició dels *blockbusters*. Un dels primers que trobem és *Jaws (Tiburón)*, l'any 1975, dirigida per Steven Spielberg. No obstant això, la pel·lícula que va canviar per complet la visió que hi havia fins llavors a les productores va ser *La Guerra de les Galàxies (Star Wars: A new hope)*, l'any 1977.

A partir de llavors, va ser quan es va veure que les pel·lícules podien generar uns interessos externs molt més grans del que podien fer-ho a les sales del cinema a través del *merchandising* que es podia fer, ja fossin peces de roba, joguines o elements decoratius. Amb el pas dels anys, aquesta faceta de les pel·lícules han augmentat de manera considerable, gràcies a la societat del consum en la qual ens hem establert. Les pel·lícules de superherois, per exemple, o les noves entregues de la franquícia de George Lucas, han sabut trobar en el seu públic uns fidels consumidors de la bona part dels productes que treuen al mercat.

La Guerra de les Galàxies no només va saber aportar un punt de vista diferent a les productores, essent pionera també en molts dels avenços tecnològics que la indústria cinematogràfica ha anat vivint a mesura que els anys han anat passant. Sense anar més lluny, i com ja s'anirà esmentant al llarg del treball, una de les pel·lícules de George Lucas, concretament, *El ataque de los clones (2002)* va ser elaborada totalment de manera digital. Això va servir com a influència per a molts altres directors, que van ajudar a una millora dins els sectors del cinema digital.

Per últim, el cinema ha viscut en aquesta última dècada una constant reconstrucció de pel·lícules clàssiques, que en el seu moment no van poder acabar de generar un gran

ingrés per a les productores. Aquests s'anomenen «*remakes*» o «*reboots*», generant uns ingressos que, per exemple, els creadors de la pel·lícula original de *King Kong*, mai haurien pogut imaginar.

1.1 Objectius del treball

Aquest Treball de Final de Grau buscava veure quina havia estat l'evolució que el cinema ha anat mantenint al llarg dels anys, buscant com *La Guerra de les Galàxies* (1977), juntament amb la resta de *blockbusters* que van aparèixer a partir de llavors, van provocar un canvi de visió a Hollywood i la seva ideologia, centrant-se en objectius diferents als que es tenien abans de la seva aparició, ja que buscaven tenir un rerefons morals, en comptes de ser pur entreteniment, tal i com ho són els grans èxits que hi ha a les taquilles dels cinemes.

Es buscava també arribar a la conclusió de quina ha estat la influència que la franquícia de George Lucas va aconseguir dins la indústria cinematogràfica, ja sigui a nivell comercial, esdevenint una de les que té un patrimoni més gran gràcies als seus productes, així com la influència a nivell tecnològic. *Star Wars* va ser una de les pel·lícules pioneres en el gènere de la ciència-ficció, portant amb ella uns efectes sonors i visuals que no s'havien vist anteriorment i que han acabat resultant la base dels efectes especials que han utilitzat moltes pel·lícules del gènere d'acció, com les franquícies cinematogràfiques de les empreses de còmics *Marvel* o *DC Comics* en les seves pel·lícules de superherois.

La Guerra de les Galàxies va suposar un gran canvi pel que fa a les superproduccions de Hollywood a nivell de guió, introduint un nou prototip d'heroi en les seves pel·lícules que, amb el pas dels anys, s'ha anat adaptant a altres produccions que el cinema d'alt cost nord-americà ha acabat copiant. És per això, que es buscava veure com en altres franquícies (en aquest cas, les tres grans que han anat apareixent després d' *Star Wars*), havien prosseguit en el mateix cas.

Per últim, la franquícia creada per George Lucas va tenir també un rerefons polític, ja que es va estrenar l'any 1977, quan la Guerra Freda entre els Estats Units i la Unió Soviètica es trobava en un dels moments de més tensió. Per això, es buscava veure quin era el missatge polític (si és que n'hi havia) dins *Star Wars*.

1.2 Metodologia del treball

Per poder dur a terme aquest Treball de Final de Grau es duran a terme diverses activitats de recerca dedicades al cinema i a la societat del segle XXI i com s'ha acabat unint a una indústria cinematogràfica que ha anat variant i creant un vincle especial amb els seus espectadors.

En primer lloc, les fonts d'informació principals es realitzaran a partir de la lectura de llibres que tenen com a tema central l'evolució del cinema. Alguns d'ells, per exemple, seran *La última mitología: El mundo según Star Wars* (Cass R. Sunstein, 2017), on el tema central és el que va molt més enllà de la franquícia de George Lucas com a gran màquina d'ingressos, sinó també com a impacte en la cultura popular i els temes que tracten les seves pel·lícules.

Un dels altres llibres que es tindran en compte per a l'elaboració del treball és *El nuevo Hollywood: Imperialismo cultural a las leyes del marketing* (Toby Miller, 2001), on s'explica el per què Hollywood ha aconseguit tenir un gran impacte davant totes les altres productores nacionals i el per què aquest sistema ha aconseguit acabar gairebé per complet amb el cinema estranger als Estats Units.

Un altre dels formats de recerca que s'utilitzarà serà el visual. A través de les diverses escenes emblemàtiques, tenint en compte la temàtica central del treball, es buscaran les evolucions o similituds que les pel·lícules poden haver agafat de les anteriors. Per exemple, veure quines similituds o influències, a nivell tecnològic o de guió poden haver agafat pel·lícules com *Avengers* o *Justice League* de pel·lícules com *Star Wars*, *Alien* o *Star Trek*. També es buscarà l'evolució que els *blockbusters* «originals» van seguir respecte a pel·lícules anteriors, o en quina mesura difereixen d'elles. Per exemple, quines diferències o similituds pot mantenir la primera pel·lícula considerada com a gran *blockbuster*, com seria *Tiburón* (1975) respecte a *Cleopatra* (1963) o *El Padrino* (1972).

La recerca per Internet també serà una part important per assolir els objectius del treball, ja que allà hi ha una gran quantitat d'informació que pot resultar útil. Això sí, és necessari fer-ne una recerca de qualitat i comparar les diverses versions que puguin haver-hi, per tal que no hi hagi cap mena de confusió o una confrontació d'informació en els resultats trobats. Bàsicament, la recerca d'Internet es centrarà per veure quins eren els ingressos que els *blockbuster* han anat aconseguint amb el pas dels anys i també en el marc dels efectes especials, ja que no hi ha un gran domini sobre aquest aspecte per part d'un servidor.

2. L'aparició del *New Hollywood*

Amb la caiguda progressiva de l' *Studio System*¹, molts dels directors de cinema clàssic, que formaven part exclusivament de les productores, van quedar en "llibertat", de la mateixa manera que els actors. Així, aquests ja no tenien un contracte per formar part de l'estudi per rodar diverses pel·lícules. Tot això va coincidir amb l'arribada d'una nova onada de joves directors que van aportar al cinema de Hollywood i a les grans produccions una nova forma d'explicar les històries. Ja es podia apreciar un canvi en la forma de fer els metratges als anys 50, però no és fins la dècada dels 60 quan apareix definitivament el *New Hollywood*. Aquests nous cineastes emergents havien après de la tècnica del cinema europeu, i caracteritzen les seves cintes per barrejar les cronologies a la història que s'explica, uns finals de pel·lícula amb un gir de guió totalment inesperat o la diferència gairebé mínima entre el paper del protagonista i l'antagonista. Alguns dels noms que van canviar Hollywood van ser Francis Ford Coppola, George Lucas, Martin Scorsese o Roman Polanski. Ells van ser els que van començar a crear un tipus de pel·lícules anomenades *Blockbusters*, de les quals se'n parlarà més endavant en aquest Treball de Final de Grau. Això no vol dir, però, que només es fessin grans pel·lícules, sinó que també es van estrenar pel·lícules de baix pressupost i que van resultar un gran èxit, com el cas d'*Easy Rider* (Dennis Hopper, 1969) o *Bonnie and Clyde* (Arthur Penn, 1967).

La primera problemàtica amb la que es va trobar la indústria cinematogràfica va ser que la televisió es va començar a erigir com a una eina d'entreteniment que, més o menys, tenia la mateixa funció que el cinema, i sense que el públic es veiés obligat a sortir de casa. Així, amb l'entrada massiva de les televisions de manera regular a les cases, el cinema va haver de buscar noves solucions per tal d'aconseguir esdevenir un reclam per al públic. Per això, es van començar a invertir en millores pel que fa a l'aspecte tècnic. La majoria de les pel·lícules utilitzaven el format *Technicolor*, *widescreen* i amb un so *stereo*. D'aquesta manera, amb un so millorat i amb més espectacularitat a nivell visual i més nitidesa, les productores van apostar pel gènere musical i les pel·lícules històriques i èpiques, que es veien afavorides a la gran pantalla, tot i que no van tenir el resultat esperat a les taquilles.

El principal problema que tenien els estudis cinematogràfics era que seguien fent un cinema per a una sola generació, oblidant la més important i la que podia aportar a les productores més guanys. Aquesta generació era l'anomenada "*baby boomer*"², i eren els

1 Sistema de Hollywood on els estudis gaudien del control total de les seves pel·lícules

2 Aquelles persones que van néixer entre el 1946 i el 1964.

que anaven a les sales de cinema de manera més habitual. Així, aquelles persones que freqüentaven els cinemes, tenien especial devoció per un tipus de cinema més europeu (*Commedia All'Italiana*, *Spaghetti Western* o *Nouvelle Vague*) i també japonès. El cinema a nivell mundial es trobava en un bon moment (tot i que no era la seva època de màxima esplendor), però el cinema americà no acabava d'encertar les idees que portaven a terme, ja que seguien captivant més als espectadors les produccions de fora.

La Guerra del Vietnam va tenir un paper important en el món del cinema americà, així com també el moviment *hippie* dels anys 60, i això es va poder veure en moltes de les pel·lícules de Hollywood. El cinema americà es va tornar molt fosc, amb pel·lícules com *El Padrino* (Francis Ford Coppola, 1972) o *Apocalypse Now* (Francis Ford Coppola, 1979).

Una vegada van veure que el problema eren les seves apostes, les productores decideixen arriscar-se i contracten a directors joves i valents, com els que ja s'han esmentat, a més de donar-los gairebé una llibertat total perquè fessin el seu propi tipus de cinema. Amb això, i un nou sistema de segmentació (que dividia el públic segons el tipus de pel·lícula que anaven a veure segons la seva edat), va començar l'era dels nous cineastes que "salvari" la indústria de Hollywood. Tal i com diu Peter Biskind a *Moteros tranquilos, toros salvajes: "Algunos de mis amigos decían que los 70 fueron la última Edad de Oro. Y yo les decía: "Como podéis afirmar eso?" Me contestaban: Bueno, teníamos a todos esos grandes directores haciendo una película tras otra: Altman, Coppola, Spielberg, Lucas..."* (Biskind, 1998, p.5)

2.1 Coppola i Scorsese: Els directors italoamericans

Els moviments migratoris que van portar a una gran quantitat d'italians a les terres americanes durant les primeres dècades del s.XX permetien causar una gran diversitat i una forta barreja cultural, que es va accentuar amb les generacions posteriors, es va veure reflectida perfectament al cinema dels anys 70.

La influència de la màfia durant l'època de la Llei Seca o les amistats que tenien celebritats com Sinatra amb els líders de la camorra i bandes del crim organitzades d'arrels italianes van ser una inspiració per a tots aquells cineastes que eren la tercera generació de famílies italianes que havien provat sort als Estats Units.

Un dels cineastes que més pes va tenir en aquest tipus de cinema va ser Francis Ford Coppola. Orgullós de la seva procedència i de les oportunitats que li va brindar el país on residia, va decidir portar a la gran pantalla els seus sentiments com a italoamericà. Tot i que són molts els grans títols que Coppola ha portat a la gran pantalla i que han resultat un gran èxit, la que es considera la seva obra mestra és trilogia de *El Padrino*, un projecte

que va generar-li certs dubtes al principi per la poca confiança que li va mostrar la productora, Paramount. Les exigències de Mario Puzo, autor de la novel·la en la qual s'inspiren les tres pel·lícules, van determinar que el director del projecte havia de ser un director d'arrels italianes. Després de rebre diverses amenaces per la seva nova cinta, *El Padrino* va veure finalment la llum. Aquesta obra de Coppola va ser una de les obres més polèmiques de Hollywood, ja que es considera un retrat molt detallat de com era una família mafiosa italiana. És, sens dubte, una imatge molt fidel al voltant dels valors que es regien entre els familiars.

Per altra banda, un dels altres directors d'arrels italianes que va deixar marca en el seu pas pel cinema va ser Martin Scorsese, al qual sempre se li ha atribuït el saber aplicar les característiques italoamericanes en les seves obres. La seva obra més destacada (que a més reflexa aquesta dualitat cultural que marca el *New Hollywood*) és *Taxi Driver* (1976). És en aquesta obra on Scorsese crea el personatge de Travis Bickle i, amb ell, neix la figura de "l'antiheroi americà". El terme "antiheroi americà" prové de la pròpia figura del personatge de Bickle, un taxista (interpretat per Robert De Niro) cansat que deambula pels carrers de Nova York. I és que amb *Taxi Driver* es veu reflectida una realitat que els Estats Units volien amagar: una forta desigualtat social entre classes dins les grans ciutats americanes. Es podria dir que és un retrat de la societat americana dels 70 i és l'autèntica realitat que s'amaga darrere el somni americà. Amb aquesta pel·lícula no només es va innovar en aspectes de guió, sinó també a nivell visual.

2.2 Woody Allen i Stanley Kubrick

Woody Allen sempre es va caracteritzar per ser un dels cineastes americans amb més personalitat a l'hora de fer les seves pròpies pel·lícules. A finals dels anys 60, va ser ell qui, juntament amb Scorsese, va ajudar a crear aquesta figura de "l'antiheroi americà". Un tipus de protagonista que no és un home d'un alt atractiu i que sempre ho té tot sota control. Al contrari. Comença, d'aquesta manera, a introduir la figura del neuròtic i insegur que no destaca per la seva bellesa. La seva manera de pensar sobre el sentit que tenen les relacions de parella, la diferent forma de pensar que tenen els homes i les dones a les seves obres, les incomprendiments a nivell sexual i les seves pròpies reflexions enfront a les crisis existencials, van fer que Allen es guanyés un lloc com a un dels grans directors del *New Hollywood*. Considerat un gran còmic i dramaturg, la seva manera d'abordar els problemes quotidians, amb el seu enginy i ironia, les seves obres van convertir-se en el substitut perfecte per l'alta comèdia de l'època daurada de Hollywood.

Per altra banda, va aparèixer també la figura d'Stanley Kubrick, el qual va fer una gran aportació, amb el seu estil únic, al gènere de la ciència-ficció amb *2001, Una odissea en el espacio* (1968). Amb un domini tècnic que sempre ha estat elogiat per parts dels crítics de cinema, Kubrick va demostrar posicionar-se al marge de qualsevol moment social que envoltés el cinema. És així com apareix una altra de les altres pel·lícules emblemàtiques del cineasta: *La Naranja Mecánica* (1971), amb la qual fa una forta crítica a la societat. Si bé és cert que Kubrick mai ha estat considerat un dels directors que formen part del moviment del *New Hollywood*. No obstant això, pel seu estil i l'enorme innovació que va aportar, és necessari fer-ne una menció.

3. L'aparició dels *Blockbuster*

Per entendre l'aparició d'aquest concepte de cinema, cal tenir en compte que apareix a la dècada dels 70, quan Estats Units es troben en plena Guerra del Vietnam i Guerra Freda amb la Unió Soviètica. Havien aparegut molts moviments socials en contra de la guerra, i bona part dels recursos propagandístics del país havien girat entorn a aquests dos conflictes. El cinema, per la seva part, havia guanyat un caràcter molt més fosc, amb un rerefons de conscienciació social o amb referències a la situació en la que es troba el país. Per això, apareixen un seguit de directors, com Steven Spielberg o George Lucas, acompanyats d'actors com Jack Nicholson, que amb les seves obres busquen generar al públic un entreteniment per poder desconnectar de la realitat que els envolta. Neix, d'aquesta manera, el que avui s'entén com a *blockbuster*.

A totes les productores els agradaria que les seves pel·lícules fossin un gran èxit a les sales de cinema. Per descomptat, això, en moltes ocasions, depèn de la crítica del públic, ja que són molts els casos de pel·lícules que han causat una gran expectació amb els actes previs a la seva estrena i han acabat resultant un autèntic fracàs en recaptació. El que sí que poden controlar les productores són els actes promocionals i l'expectació que poden generar amb el seu metratge. És així, doncs, com neix el concepte de *Blockbuster*, un gran èxit a les sales d'exhibició.

S'entén com a *blockbuster* aquelles pel·lícules que estan cridades a ser un èxit a nivell mundial, amb suficient capacitat com per poder trencar qualsevol barrera de tipus cultural i arribar arreu del món. Així, doncs, aquestes es dirigeixen cap a un públic majoritari i amb gustos genèrics. És en aquest punt, el dels gustos essencialment genèrics, on s'hi pot trobar un dels punts dèbils d'aquest tipus de pel·lícules i que, sovint, són atacades, ja que la història que es vol explicar no pot ser molt complexa, buscant així que qualsevol persona, sense importar-ne edats o classes socials, puguin fer-la seva. Així, doncs, en moltes ocasions els arguments de les pel·lícules poden resultar previsibles, marcant de manera molt accentuada la dualitat entre allò que és bo i allò que és dolent. Una altra característica de l'essència dels *blockbuster* és que els personatges que hi apareixen solen ser força estereotipats, ja que el que es vol per part de la productora és que el públic es senti identificat amb els protagonistes. D'aquesta manera, els herois defensen el bé a qualsevol preu, mentre que els personatges malvats no tenen cap mena d'escrúpols ni raó per deixar-ho de ser.

Una de les característiques fonamentals dels *blockbuster* és l'enorme pressupost que l'envolta. Gran part del seu èxit es deu a l'espectacularitat que el caracteritza, no havent

de tenir, així, cap mena de mirament en el pressupost del seu decorat, el vestuari i, per descomptat, els seus efectes especials. Seguint amb aquesta línia de voler deixar bocabadat a l'espectador, aquestes pel·lícules solen estar protagonitzades per grans estrelles, assegurant així que gran part del públic que assisteixi a la pel·lícula, ho farà pels seus actors i els mitjans de comunicació en faran ressò.

Un dels eixos centrals dels *blockbuster* recau en l'aspecte comercial de la pel·lícula, tenint gran part de la recaptació del públic en el *merchandising* que aquest genera. La productora necessita recuperar el gran esforç econòmic que ha fet per dur a terme amb l'elaboració de la pel·lícula. Així, aquesta recuperació no la generarà només amb la recaptació que es faci a les taquilles dels cinemes, sinó posant a la venda tot tipus de productes com camisetes, llibres, joguines, discos o figures, entre d'altres objectes. D'aquesta manera, els seguidors de les pel·lícules tenen al seu abast incomptables objectes que poden adquirir i fer créixer la mística o la magnitud que hi ha entorn al fanatisme de la pel·lícula, que s'acaba convertint en una marca.

Al final, doncs, la gran magnitud de les campanyes de promoció més o menys agressiva a través dels mitjans de comunicació (i ara, encara més, gràcies a les plataformes web, com YouTube o pàgines web dedicades de manera íntegra al cinema), durant els mesos previs a l'arribada de la pel·lícula a les sales d'exhibició, el públic acudeix en massa als cinemes, posicionant de manera prou ràpida el film (excepte aquelles que són un fracàs), en els primers llocs dels rànquings de cada país a nivell mundial.

És habitual que si les pel·lícules resulten un èxit s'acabin convertint en franquícies, donant lloc així a seqüeles, preqüeles o *spin-off*, amb la finalitat de generar molts més ingressos amb una brutal explotació del producte. Tot i així, no sempre es compleix, ja que trobem *blockbusters* que no han tingut continuació.

3.1 *Jaws* (1975), el primer *blockbuster* arriba amb Spielberg

El primer tràiler oficial de la pel·lícula del director Steven Spielberg³ no va generar, ni de bon tros, l'expectació que la pròpia obra del cineasta acabaria tenint, canviant el concepte que hi havia fins aleshores de la indústria cinematogràfica. En un primer lloc, el públic va tenir la sensació que se li estava intentant vendre un melodrama i era poca la gent que esperava, en els dies previs a la seva exhibició, que la pel·lícula tingués la magnitud que va arribar a tenir. En la mostra del seu tràiler, s'hi mostren algunes de les escenes i frases

3

Aquesta obra de Steven Spielberg és una adaptació de la novel·la *Jaws* (1974) de Peter Benchley

que, avui, són considerades de les més emblemàtiques de la pel·lícula, però el que més va acabar atraient al públic era la constant sensació de tensió i drama, que era just el que volia l'audiència aquells mesos d'estiu ⁴, tenint així una distracció.

Que *Jaws* (1975) s'acabaria convertint en un èxit a les taquilles que convertiria a Steven Spielberg en un dels directors més emblemàtics de Hollywood va ser una autèntica sorpresa. Tot i això, el que ningú podia preveure és que aquesta obra de pressupost força limitat, tenint en compte el que s'arriba a invertir avui en pel·lícules, acabaria posant les bases al *blockbuster* modern. En ple 2018, havent complert ja els 43 anys de la seva estrena, cada gran pel·lícula que s'estrena durant les èpoques que els cinemes reben més clients, són molts els que encara recorden que ho deuen a Steven Spielberg i *Jaws*. La pel·lícula doncs, es va rodar amb un pressupost de 9 milions de dòlars. Durant la primera setmana de l'estrena, ja havia aconseguit recaptar 7 milions de dòlars i havia aconseguit recuperar els costos de producció en només dues setmanes. Amb poc més de dos mesos, va aconseguir desbancar *El Padrino* (1972), com la pel·lícula amb més recaptació als Estats Units, aconseguint arribar als 100 milions, pels 86 que va aconseguir l'obra de Francis Ford Coppola. Amb la seva estrena, va aconseguir recaptar 123,1 milions de dòlars que, sumant les seves reestrenes els anys 1976 i 1979, va aconseguir arribar a la xifra de 133,4 milions.



Imatge del pòster de "Jaws" (1975)

La pel·lícula d'Steven Spielberg es va estrenar a nivell mundial el desembre de 1975, on va aconseguir obtenir uns resultats similars que als Estats Units, aconseguint batre

4

Gran part dels *blockbuster* s'estrenaven durant els mesos d'estiu, que era quan els cinemes tenien més afluència de públic.

diversos registres a Espanya, Nova Zelanda, Singapur, Mèxic i Japó. L'any 1977, *Jaws* ja havia aconseguit ser la pel·lícula més taquillera de la història arreu del món, amb uns beneficis de 193 milions de dòlars, aconseguint així que els ingressos de la pel·lícula superessin els 400 milions, deixant una gran diferència entre la pel·lícula de Spielberg i *El Padrino*, que va passar a la segona posició, amb 145 milions, aconseguits pocs anys abans.

Jaws va aconseguir ser la pel·lícula amb més ingressos de la història fins l'aparició de *La Guerra de les Galàxies*, l'any 1977, que la va superar amb només sis mesos a les sales d'exhibició i va establir una nova marca. L'any 2014, *Jaws* ocupava el lloc 138 de les pel·lícules amb més recaptació, aconseguint 470 milions de dòlars en beneficis totals.

3.1.1 El llegat de *Jaws*

La pel·lícula va demostrar que es poden aconseguir més beneficis a partir de l'estrena simultània a diverses sales d'exhibició i una forta campanya publicitària abans que fent les estrenes lentes i de manera progressiva, que és com es feien anteriorment, arribant amb molt temps de diferència a diversos països. Aquesta forma d'estrenar les pel·lícules és la que ha dominat a la indústria cinematogràfica de Hollywood des de llavors. *Jaws* va resultar una autèntica fita, ja que a partir de llavors va suposar una nova tècnica comercial, basada en una forta campanya publicitària on hi havien inclosos un gran nombre d'anuncis televisius i l'estrena simultània a milers de sales de cinemes arreu dels països que, molt sovint, es trobaven en grans centres comercials, que podien albergar una capacitat més gran del que era habitual anteriorment.

En paraules de Peter Biskind a *Easy Riders, Raging Bulls* (1998), "*Jaws* restó importància a las crítiques en la prensa e hizo muy difícil que otros filmes obtuvieran ganancias de forma lenta y escalonada, encontrando su audiencia por medio de su calidad, simplemente... Más allá, esta producción despertó el apetito de las productoras por obtener grandes beneficios rápidamente, es decir que los estudios querían que todas las películas fuesen Tiburón" (Biskind, 1998, p.278). Des de l'estrena de la pel·lícula, la temporada d'estiu va quedar marcada com la més important per a les productores amb les seves obres més importants, les pel·lícules que havien de ser un gran èxit. Fins llavors, la temporada de grans estrenes era a l'hivern, coincidint amb el Nadal, reservant la temporada d'estiu per a les pel·lícules que no havien aconseguit generar gaire expectació. Es recorda *Jaws* i *Star Wars* com les pel·lícules que van marcar tant el nou model de negoci de la indústria del cinema d'Estats Units i Hollywood, marcat per pel·lícules amb premisses senzilles (fàcils de recordar i vendre), com també pel nou període que

comença a Hollywood, en el que les obres d'autor comencen a ser ignorats en favor de les grans produccions, que garanteixen una forta rentabilitat econòmica. En aquesta etapa del "Nou Hollywood", els directors comencen a estar limitats als interessos de les productores, que ara controlen tot el sistema per assegurar-se un gran nombre de beneficis. Com diu Biskind: " *Spielberg fue el caballo de Troya a través del cual los estudios comenzaron a reafirmar su poder*" (Biskind, 1998, p.278).

Jaws va aconseguir un fort impacte cultural, de la mateixa manera que ho va fer *Psicosis* (1960), generant certa por a posar-se dins la dutxa durant la dècada dels 60, la pel·lícula d' Spielberg va provocar cert pànic a banyar-se a les platges per la por de l'atac d'un tauró. La reducció de banyistes durant l'estiu del 1975 es va atribuir a la pel·lícula, de la mateixa manera que el nombre d'avisos on s'havien vist aquests esquals. Encara avui, segueixen havent-hi certs estereotips negatius enfocats cap a l'animal, sobretot amb el seu comportament agressiu que es mostra a la pel·lícula. També se li atribueix a *Jaws* l'anomenat "Efecte Tauró", que suposadament va portar a l'augment de la captura d'aquest animal marí.

L'obra d'Steven Spielberg va suposar una gran influència com a model per a pel·lícules de terror que van aparèixer posteriorment. Tant és així, que una altra de les pel·lícules més emblemàtiques del gènere de la ciència-ficció, *Alien, el octavo pasajero* (1979) de Ridley Scott, es va vendre a les productores com "un *Jaws* a l'espai"⁵. Durant les dècades dels 70 i 80 es van estrenar nombroses pel·lícules on el protagonista era un animal marí que causava el pànic als banyistes. Aquest és el cas, per exemple, d' *Orca, la ballena asesina* (1977).

Jaws va tenir tres seqüeles, tot i que cap d'aquestes va aconseguir repetir l'èxit de l'original. De fet, la suma de tots els beneficis que van generar les tres pel·lícules posteriors juntes van aconseguir superar la de 1975 en guanyos. De fet, el propi Spielberg va afirmar que " *fer seqüeles és una forma d'imitació de fira barata*".⁶ No obstant això, el cineasta va plantejar-se afegir-se a la primera seqüela quan el director, John D. Hancock va ser acomiadat al cap de pocs dies de rodatge.

Al final, un compromís amb una altra producció va fer que no fos possible i *Jaws 2* va ser dirigida per Jeannot Szwarc. Aquesta pel·lícula és considerada la millor de les tres que van seguir el metratge original d'Steven Spielberg. *Jaws 3* es va estrenar l'any 1983 sota la direcció de Joe Alves, que havia estat director de producció i disseny de les dues

5

Hays, Matthew a *Space Odyssey*. *Montreal Mirror*.

6

McBride, Joseph (1999). *Steven Spielberg: A Biography*. Cambridge, Massachusetts: Da Capo Press

anteriors. Cal destacar que aquesta pel·lícula es va estrenar en format de 3D, encara que no es va aplicar en les versions “domèstiques”. *Jaws, la venganza* va ser l'última de les seqüeles que va tenir i és considerada una de les pitjors pel·lícules de tots els temps. Encara que aquestes van aconseguir recaptar una gran quantitat de diners, la crítica per part dels experts i els seguidors no va ser favorable.

4. El paradigma canvia en una galàxia llunyana

Com ja s'ha explicat en els paràgrafs anteriors, l'any 1975 va suposar canvi radical a la forma d'entendre el cinema. Amb l'estrena de *Jaws*, d'Steven Spielberg, considerada una de les pel·lícules pioneres del gènere de terror i de suspens, va aconseguir uns registres mai vistos a les taquilles de les sales d'exhibició. Amb això, les productores agafen el control de les pel·lícules, buscant la simplicitat argumental per tal que quanta més gent pugui veure i entendre la pel·lícula. Així, Hollywood esdevé un negoci, buscant recuperar les inversions de producció de manera ràpida.

Les bases d'aquesta ideologia comencen amb Spielberg i amb un jove director, George Lucas, que anteriorment havia dirigit una pel·lícula prou exitosa: *American Graffiti*. Aquest, proposa un projecte de grans magnituds, format per una barreja de gèneres que mai s'havia vist anteriorment en la indústria cinematogràfica. En un bon principi, aquesta obra no va aconseguir despertar massa els interessos de les productores, considerant que el jove cineasta estava boig. Només Spielberg, un bon amic de Lucas, va posar la mà al foc amb el projecte, dient-li que el que estava fent seria un autèntic èxit. Certament, no es va equivocar. És més, fins i tot es va quedar curt. Cap dels dos es podia imaginar les grans repercussions i l'impacte cultural que generaria aquell projecte. Tot comença «*en una galàxia molt, molt llunyana*».

Star Wars és, sense cap mena de dubte, una de les sagues més importants i amb més influència de la història del cine des que, l'any 1977, es va estrenar el quart episodi, més tard titulat *A New Hope* per tal de donar sentit a la saga completa. Aquesta primera pel·lícula es va estrenar sense haver especificat el capítol i, molt menys, el subtítol, ja que ni tan sols George Lucas es podia imaginar l'èxit que la seva creació tindria.

4.1 L'origen d' *Star Wars*

L'estrena de *La Guerra de les Galàxies* l'any 1977 va significar l'inici d'una de les sagues amb més vigència dins el cinema d'actualitat i que, avui, encara segueix guanyant adeptes a mesura que segueixen estrenant-se pel·lícules. No obstant això, la planificació d'aquesta comença a principis de la dècada amb el seu creador, George Lucas, que agafa diverses influències per crear un enorme univers amb moltes referències a elements d'altres pel·lícules, així com també llibres, elements sense els quals no es podria concebre els planetes, ciutats i personatges que el cineasta va imaginar. Deixant de banda que el que George Lucas volia fer realment era una adaptació cinematogràfica de

*Flash Gordon*⁷ (les lletres inicials de les pel·lícules d'*Star Wars* posant a l'espectador en situació com si es tractés d'un episodi, són un homenatge a aquest serial), però per problemes de drets d'autor no es va poder portar a terme. Per aquest motiu, el cineasta va afegir uns quants elements al seu guió que el distanciarien d'aquesta *space opera*⁸. Tot i així, moltes de les característiques d'aquest tipus de pel·lícules es van mantenir, començant per la mateixa essència de l'antagonista de la pel·lícula, un emperador que regna en un planeta semi- mecànic (en aquest cas, l'Estrella de la Mort⁹), o la forma de les naus que apareixen a *Flash Gordon*, que són una clara influència a la forma que va agafar el *Millenial Falcon*¹⁰.



Fotograma d'un dels còmics de "Flash Gordon"

Una de les moltes influències cinematogràfiques va tenir l'univers creat per George Lucas és *La fortaleza escondida*. Es considera que sense aquesta referència no es podria concebre *Star Wars* i bona part de l'essència que l'ha format, tot i la clara diferència que hi ha en l'ambientació.

7

Personatge de ficció creat per Alex Raymond l'any 1934 i adaptat al cinema l'any 1980.

8

Terme que s'utilitza per definir aquest sub-gènere de ciència-ficció de caràcter futurista.

9

Estació espacial física emblemàtica dins l'univers d' *Star Wars* com a fortaleza de l'Imperi.

10

Nom de la nau de Han Solo, un dels protagonistes de la primera trilogia d'*Star Wars*.

L'argument d'aquesta pel·lícula, de l'any 1958, d'Akira Kurosawa té un argument que per a tots aquells que hagin seguit les pel·lícules de l'exitosa saga de Lucas els resultarà d'allò més familiar: un vell general i una princesa s'endinsen dins les forces enemigues durant un conflicte al Japó feudal acompanyats de dos camperols que tenen unes característiques físiques totalment oposades i que donen el punt còmic de la trama (es podrien comparar a R2-D2 i C3PO¹¹). L'antagonista, a més, és un general amb moltes cicatrius a la cara. Aquesta pel·lícula de Kurosawa ha servit també com a influència per a molts elements de les posteriors preqüeles de la saga.

Star Wars agafa moltes referències de la cultura japonesa, agafant també altres períodes històrics que no siguin només l'època feudal. Deixant de banda l'element de les espases, la pròpia paraula «jedi»¹² prové del terme «jidaigeki», que és el gènere cinematogràfic ambientat a l'època medieval japonesa. L'armadura que porta Darth Vader¹³ recorda a la d'un senyor feudal. Per últim, Lucas adapta també alguns aspectes del «bushido», el codi de conducta dels samurai, a la filosofia de vida dels «jedi».

Lucas sempre es va declarar un admirador del treball de Kurosawa, copiant moltes de les escenes durant la primera trilogia de pel·lícules, com és el cas de *Yojimbo* (1961). Aquesta important influència es veu també pel que fa a les relacions entre mestre i alumne d' *Star Wars* amb la pel·lícula de *Los siete samurais*. Els camins entre Kurosawa i George Lucas finalment es van creuar amb la pel·lícula *Sueños* (1990) amb Spielberg a la producció, Lucas amb els efectes especials i el japonès a la direcció.



Comparació d'un personatge de Kurosawa amb Darth Vader

11

Nom dels dos “droides” emblemàtics d' *Star Wars*.

12

Terme per referir-se als personatges de la saga que poden fer ús de la Força.

13

Antagonista principal de la primera trilogia d' *Star Wars*.

Una altra de les grans referències, reconeguda també pel cineasta creador d' *Star Wars* i encara que no sigui tan clara com les pel·lícules de Kurosawa és *Centauros del desierto* (1956), de John Ford. Aquesta història de venjança va servir per acabar de configurar el caràcter que l'antagonista, Darth Vader, tindria a les pel·lícules i que, posteriorment, seria explotat a les preqüeles de la saga. Un altre dels clàssics en els que Lucas es va inspirar va ser en *Casablanca* (1942), la qual va servir per forjar el personatge de Han Solo¹⁴, inspirat en Rick, que ha tret el seu caràcter cínic a partir d'incomptables experiències desagradables. Sense anar més lluny, l'escena de la taverna de Mos Eisley¹⁵ beu directament de Rick's Cafe.

Com ja s'ha explicat, George Lucas no només va inspirar-se en pel·lícules per tal de crear l'univers que l'acabaria portant a un èxit inimaginable. En aquest cas, va agafar com a referència *Dune*, una novel·la de 1966 de Frank Herbert que trasllada al lector 10.000 anys en el futur, a un univers on hi ha una combinació de tecnologia i unes clares referències medievals. En aquest, la ment humana està obligada a superar als ordinadors i un llinatge d'emperadors ha imposat la religió. El protagonista, Paul Atreides, ha de dominar una sèrie de poders per acabar amb l'antagonista que en realitat és el seu avi. Sense cap mena de dubte, d'allò més familiar pels fanàtics d' *Star Wars*. En el seu dia, l'autor de *Dune*, Herbert, va fer un estudi on acabava demostrant 37 similituds entre la seva obra i la de George Lucas. Com a anècdota, cal destacar que Herbert, juntament amb altres autors dels quals Lucas havia extret referències per crear la seva obra, van formar la *We're Too Big To Sue George Lucas Society* (*Societat Som Massa Grans Per Demandar George Lucas*).

El creador d' *Star Wars* va agafar també com a referència pel·lícules de sèrie B com a referència. Un clar exemple és *Misión de valientes* (1955) de Michael Anderson, la qual va servir per inspirar una de les escenes més emblemàtiques de la saga, quan s'ataca l'Estrella de la Mort de manera escalonada. Juntament amb això, cal tenir en compte que Lucas era un gran aficionat a les pel·lícules bèl·liques de la Segona Guerra Mundial. Aquestes referències a aventures arreu de la galàxia no són fruit només de les pel·lícules de sèrie B o els còmics de *Flash Gordon*. Els còmics francesos de *Valérian i Laureline*¹⁶

14

Han Solo és un dels protagonistes de les tres primeres pel·lícules d' *Star Wars*.

15

Ubicació dins l'univers de *La Guerra de les Galàxies*.

16

Els còmics de *Valérian i Laureline* van tenir una posterior adaptació al cine l'any 2017 de la mà de Luc Besson.

tenen també una gran rellevància en la creació de Lucas. En aquest cas, no pas per l'argument, sinó en el disseny de personatges, ja que a aquests còmics de 1967 s'hi poden veure personatges molt semblants a Chewbacca. L'ajuda en el disseny de personatges com a inspiració es pot veure també a pel·lícules com *Metròpolis* (1927) en el cas dels robots.

Per últim, les pel·lícules d'aventures que George Lucas va veure durant la seva infància van ser clau en el desenvolupament de la trilogia de pel·lícules. El cas més sonat és el de *Robin de los bosques* (1938) de Michael Curtiz. Aquesta influència es pot veure reflectida, una vegada més, en el personatge de Han Solo. Altres referències que s'hi poden veure són *Lawrence d'Arabia* (1962) o *El Mago de Oz* (1939).

4.2 L'estrena que va canviar el model de Hollywood

Com ja s'ha dit prèviament al treball, no hi havia molta gent que confiés en el projecte de George Lucas, ja que creien que era quelcom massa arriscat (cal recordar que només Steven Spielberg li va dir que amb aquella dia es faria milionari). Això es va traslladar a l'hora de la campanya publicitària, amb 20th Century Fox donant molt poc suport, més enllà de la concessió de les llicències per poder comercialitzar algunes camisetes i pòsters de la seva pel·lícula. Per aquest motiu, la productora de Lucas, Lucasfilm, va decidir contractar Charles Lippincott com a director de màrqueting del projecte. Aquest va aconseguir un tracte amb Stan Lee¹⁷ i Marvel Comics per adaptar la pel·lícula a una historieta i una altra amb l'editorial Del Rey per tal de convertir-la en novel·la. Per altra banda, la companyia Kenner Products¹⁸ per tal de treure al mercat joguines i vehicles inspirats en els personatges de la pel·lícula.

20th Century Fox va voler ser previsor a l'hora que pel·lícules com *Smokey and the bandit* (1977) guanyessin a *Star Wars* a la taquilla va fer es traslladés el dia de l'estrena al 25 de maig de 1977. Per altra banda, la escassa publicitat que es va fer de la pel·lícula va provocar que menys de 40 sales d'exhibició acceptessin fer-ne la projecció. Com a resposta, Fox va obligar a les sales que si compraven *Más allá de la medianoche*¹⁹, de la mateixa productora i que s'estrenava prop d'aquelles dates, havien de reservar també la projecció d'*Star Wars*.

17

Creador de Marvel Comics, amb una gran influència dins la indústria del cinema.

18

Fundada el 1946 a Cincinnati.

19

Pel·lícula basada en la novel·la de Sydney Sheldon.

D'aquesta manera, doncs, la primera pel·lícula de la franquícia ens situa 19 anys després de la formació de l'Imperi Galàctic, amb la creació de l'Estrella de la Mort, un artefacte capaç de destruir un planeta sencer. La princesa Leia, la líder de l'Exèrcit Rebel, ha aconseguit els plànols per aconseguir-la, però és capturada per Darth Vader, un dels líders de l'Imperi (i antagonista principal). Mentrestant, Luke Skywalker, un jove granger, coneix Obi Wan Kenobi. Després que el jove perdi als seus tiets i el seu planeta sigui arrasat, començarà el seu entrenament com a Jedi, unint-se d'aquesta manera Han Solo i el seu pelut amic, Chewbacca, per tal d'aconseguir rescatar Leia, que es troba en perill. Cal recordar, a més, que George Lucas, que no era conscient de l'èxit que tindria el seu projecte, no va titular *Star Wars: Episodi IV* fins que no va veure que l'èxit que tindria i es fes decidís fer-ne una trilogia.



Fotograma de "Star Wars: La Venganza de los Sith" (2005).

4.3 El llegat d'*Star Wars*: L'univers creix amb més pel·lícules

Amb l'èxit que va suposar la primera pel·lícula i veient els grans ingressos que aquesta va comportar, tant a nivell d'entrades venudes a les sales d'exhibició, com en termes de *merchandising*, la productora Fox (que havia doblat les seves accions l'any 1977 gràcies a George Lucas), va decidir tirar endavant el projecte, portant a la gran pantalla dues pel·lícules més. D'aquesta manera, es va serialitzar la història de Luke Skywalker. Així, van arribar *Star Wars: The Empire Strikes Back*, que es va estrenar el 21 de maig de 1980 i *Return of the Jedi*, que va exhibir-se per primera vegada del 25 de maig de 1983.

L'any 1997, amb motiu del 20^è aniversari de la franquícia, George Lucas va tornar a portar als cines el llançament de les tres pel·lícules. Aquesta vegada, però, aquestes versions incorporaven efectes especials que s'havien generat amb ordinador, millorant d'aquesta manera la qualitat visual, ja que no s'havia pogut aconseguir en aquella època amb els pocs recursos tecnològics dels quals disposaven. Més de dues dècades després de

l'estrena de la primera entrega, George Lucas torna a la direcció de la franquícia per expandir una mica més l'univers cinematogràfic d' *Star Wars*, continuant així amb una nova trilogia en forma de preqüela de les originals, on es narra el passat de l'antagonista, Darth Vader, des que era un nen fins que decideix unir-se a les files de l'Imperi Galàctic. Així, *Star Wars: La Amenaza Fantasma* (1999), es va projectar als cinemes un el 19 de maig, seguida d' *Star Wars: El ataque de los clones*, que es va estrenar el 16 de maig de 2002, i *Star Wars: La vengaza de los Sith*, que va posar els peus a les sales d'exhibició el 19 de maig 2005. Cal fer esment que aquestes preqüeles van ser durament criticades per molts seguidors de la franquícia, encara que aquesta buscava explicar i donar sentit a les pel·lícules originals. Tot i així, la recaptació d'aquestes va superar les pel·lícules originals, encara que molts factors havien canviat. Amb l'estrena d'aquesta nova trilogia, es va enumerar les tres pel·lícules originals com a episodis IV, V i VI, donant així l'ordre de preqüela a les noves obres de George Lucas.

Gràcies a les grans millores tecnològiques, el mes de febrer de 2012 es va estrenar en format 3D *Star Wars: La amenaza fantasma*, amb el treball de Industrial Light & Magic²⁰. Es va voler fer el mateix amb els dos episodis següents de la trilogia, però es va acabar descartant. Aquell mateix any, la companyia Disney fa oficial la compra de Lucasfilm, la productora de George Lucas, i anuncien que es farà una nova trilogia, que veu la llum al desembre de 2015, amb *Star Wars: El despertar de la fuerza*, i que les seves estrenes es van intercalant amb "spin offs"²¹. Aquestes preqüeles situen a l'espectador anys després de la última pel·lícula, segons l'ordre cronològic de Lucas (*Star Wars: El retorno del Jedi*). En aquest cas, el desembre de 2016 s'estrena *Rogue One*, cedint el pas al vuitè episodi de la saga, *Star Wars: Los últimos Jedi*, al mes de desembre de 2017 i el mes de maig d'aquest 2018 s'ha estrenat a les sales d'exhibició *Han Solo: una historia de Star Wars*, on es narra el passat del famós contrabandista de les pel·lícules originals. Cal destacar que aquestes pel·lícules no compten amb la direcció del creador de la franquícia, George Lucas, però sí amb la seva supervisió. En el cas d' *Star Wars: El despertar de la fuerza* (2015), el director va ser J.J. Abrams, qui també ho serà de la novena entrega, de la qual encara no se'n sap el títol. En el cas d' *Star Wars: Los últimos Jedi* (2017), el director va ser Rian Johnson.

20

Empresa d'efectes especials fundada per George Lucas.

21

Terme que es fa servir en el cinema per referir-se a una història relacionada a una trama principal.

A finals de l'any passat, Disney (que té els drets de la franquícia gràcies a la compra de Lucasfilm) va anunciar que es faria una nova trilogia d' *Star Wars*, arriban d'aquesta manera a un total de 12 pel·lícules "originals" i 15 si es tenen en compte els "spin-off", relacionats amb la història de Lucas.

Amb això, *Star Wars* ha aconseguit convertir-se, juntament amb Marvel Studios (de la qual se'n farà esment més endavant en aquest treball), en la que més guanys ha aconseguit, aconseguint prop de 9 mil milions de dòlars en recaptació²².

4.3.1 A la galàxia de Lucas també hi ha espai per sèries

Des que es va estrenar la pel·lícula de George Lucas l'any 1977, s'han fet varies sèries de televisió basats en la saga. La cadena CBS va estrenar el cap de setmana anterior al Dia d'Acció de Gràcies el primer producte derivat d'*Star Wars*. Aquest es va titular *Star Wars Holiday Special*, un especial televisiu de poc més de dues hores, que comptava amb la col·laboració de George Lucas, tot i que va ser dirigit per Steve Binder. En aquest metratge hi apareixen tots els personatges principals de la trama, on els protagonistes visiten el planeta de Chewbacca. Amb tot això, el programa no va ser ben rebut ni per la crítica ni pel públic. Fins i tot George Lucas va assegurar que no havia quedat satisfet amb el resultat final i, a partir de llavors, va començar a supervisar tots els programes derivats de la franquícia.

L'èxit que van tenir els personatges que es van introduir a la segona entrega de la saga (*Star Wars: The Empire Strikes Back*), els Ewok²³, va fer que es fessin dues noves pel·lícules que només es van emetre per televisió, anomenades *Caravan of Courage: An Ewok Adventure* (1984) i *Ewoks: The Battle for Endor* (1985). A diferència del primer «spin-off» que es va fer de la franquícia, aquestes dues van rebre dos premis Emmy per els seus efectes visuals, que eren a càrrec d' Industrial Light & Magic.



Fotograma de "Ewoks: Battle for Endor" (1985)

22

Dades extretes de <https://www.the-numbers.com/movies/franchises/sort/World>

23

Una raça fictícia creada dins l'univers d'*Star Wars*.

Dos mesos abans que s'estrenés la pel·lícula *Ewoks: Battle for Endor*, la cadena ABC va estrenar dues sèries d'animació que van ser produïdes per Lucasfilm, anomenada *Star Wars. Droids*, protagonitzada pels emblemàtics C3-PO i R2-D2, que es va emetre fins l'any 1986. L'altra sèrie que es va fer va ser *Ewoks*, amb aquests com a protagonistes de les aventures.

Gairebé 20 anys després, Cartoon Network va produir *Star Wars: Clone Wars* entre els anys 2003 i 2005, una sèrie de dibuixos animats amb l'eix històric central entre *Attack of the clones* (2002) i *Revenge of the Sith* (2005), que va tenir un total de 3 temporades. Tres anys després, i després d'estrenar-se als cinemes *Star Wars: The Clone Wars*, Cartoon Network va començar una sèrie amb el mateix nom que continua la història plantejada al llargmetratge, que va durar 5 temporades, fins l'any 2012. Amb la compra de Disney de la productora Lucasfilm, es va cancel·lar. Paral·lelament, va començar una nova sèrie d'animació *Star Wars Rebels*, ambientada entre els episodis III i IV (*Revenge of the Sith* i *A New Hope*).

4.4 *Star Wars*: una obra política

Per si l'univers que va començar a crear George Lucas l'any 1977 no fos prou extens amb la seva trama principal, la política hi juga també un paper molt important. De fet, al llarg de les pel·lícules de *La Guerra de les Galàxies*, els espectadors han pogut veure com el sistema polític que governa ha anat variant al llarg de les obres. És més, si es segueix per ordre cronològic segons els fets, es comença amb una democràcia, passant per un imperi de règim totalitari, per acabar amb una República després d'una revolució armada. De fet, és del pas de República a Imperi totalitari quan es sent una de les frases més cèlebres que aquest univers fictici ha donat. “*Y así es como muere la libertad: con un estruendoso aplauso.*”(Padmé Amidala a *Star Wars: La venganza de los Sith*, 2005. Lucas, G.)

Per tant, més enllà de l'atractiu comercial que aquesta franquícia ha aconseguit tenir, i que segueix anant a més amb el pas dels anys i les generacions, és necessari analitzar quin és el missatge polític que envia, si és que ho fa, per instaurar-lo a la nostra consciència.

Gran part de la influència a la trama principal de la pel·lícula es deu al llibre de l'escriptor americà Joseph Campbell, *El héroe de las mil caras* (1949). En aquest llibre, Campbell afirma que l'heroi mitològic passa per tres etapes al llarg de la seva vida, les quals les denomina *tírada*. Aquestes són separació, iniciació i retorn. Trobar aquestes similituds entre la figura de Luke Skywalker tenint en compte aquesta obra, sembla d'allò més senzill. D'aquesta manera, l'autèntic propòsit de Lucas acaba essent modernitzar el

prototip de l'heroi mitològic, situant-lo en el context d'un futur llunyà. Així, ens trobem davant d'un relat que pot ser moralitzador i que busca certa vigència enfocant a un consumidor de classe mitjana.

Cal destacar que el context històric on sorgeix *Star Wars*, a la dècada dels 70, és en plena Guerra Freda entre les dues superpotències de l'època: Els Estats Units i la Unió Soviètica. En un període de màxima tensió i enfrontaments constants en zones d'influència per part de les dues nacions, van fer que diverses arts (entre elles, el cinema), es trobessin al servei del poder a l'hora de realitzar les tasques més propagandístiques. És per això, que utilitzar una pel·lícula amb una finalitat moralitzadora però que es trobi distanciat (recordem, en un futur fictici), ajuda a a inculcar de manera inconscient unes idees i valors a la societat, a la vegada que s'intenta instaurar i elogiar un model polític.

4.4.1 La figura d'Anakin Skywalker

Si s'analitzés de forma cronològica l'evolució política que té tota la saga d' *Star Wars*, la sèrie de pel·lícules comencen amb una galàxia a través d'una Federació de Comerç organitzada en forma de República. Amb el pas de les pel·lícules, un grup de conspiradors porten a terme un cop d'estat per acabar imposant un nou sistema polític de caràcter totalitari: L'Imperi. Durant la trilogia original de les pel·lícules de Lucas es poden veure nombrosos enfrontaments entre la República i l'Imperi.

La concepció entre el bé i el mal, a banda d'encarnar-la els diversos protagonistes que van apareixent al llarg de la saga, ho fan també aquestes dues organitzacions polítiques. Mentre que la República, que seria la representant de les forces benignes, promou valors com la llibertat, el respecte per les altres civilitzacions i una forma d'actuar que permeti la màxima harmonia entre les diversitats que habiten en la galàxia, l'Imperi representa el fet de ser un subordinat a una força major, per sobre de la pròpia llibertat individual i el bé comú, enfront a les voluntats d'una minoria amb finalitats destructives.

Si es té en compte el context on es situa l'origen de la franquícia, es podria identificar la República amb els ideals que els Estats Units intenten transmetre. Per altra banda, els ideals de l'Imperi podrien comparar-se, sense cap mena de dubte, amb les forces feixistes de la Segona Guerra Mundial o, des del punt de vista americà, els fronts soviètics.

És en aquest punt on gaunya importància la figura d'Anakin i Luke Skywalker (el primer, en els episodis 1,2 i 3 i el segon, els episodis 4,5 i 6). La figura del jove Anakin, un jove esclau del planeta de Tatooine²⁴, haurà d'abandonar la seva mare i el seu planeta,

24 Espai fictici de l'univers *Star Wars*.

abandonat de qualsevol control polític que pugui tenir la Federació de Comerç, per poder portar a terme el seu teòric destí gairebé profètic (portar l'equilibri a la Força) i establir la pau a tota la galàxia. Aquest moment il·lustra a la perfecció el que afirma Campbell a *El héroe de las mil caras*, ja que compleix amb dos dels tres processos: separació i iniciació.

Amb tot, el jove Anakin acaba sense dur a terme el seu hipotètic destí, ja que les seves necessitats més primitives, com el desig o la fúria, l'acaben superant, fent que així acabi traïnt als seus mestres. Cal destacar que durant tota la trama de *La Guerra de les Galàxies* hi ha una forta relació entre allò més purament espiritual i la política.

La vida del protagonista de la primera trilogia canvia radicalment a la segona, amb la qual intenta buscar el perdó de totes les seves accions abans de la mort, moment on acaba duent a terme, finalment, el seu destí, el de portar l'equilibri a la Força. És en aquest moment on es podria dir que es materialitza el tercer estadi del qual parla Campbell: el retorn. La part bona de la Força, doncs, es transmetrà a la figura del seu fill, introduïnt així un terme propi de moltes religions orientals, com la reencarnació.

4.4.2 Totalitarisme i liberalisme

Sense cap mena de dubte, si s'ha de parlar d'alguna dualitat que es pugui traslladar a la nostra realitat, és la de l'Imperi i la República. Aquesta dualitat entre el Totalitarisme i el Liberalisme que aquestes dues institucions polítiques fictícies es podria extrapolar fàcilment a la dualitat política que hi havia al segle XX, amb els enfrontaments entre les forces feixistes davant les democràtiques, o posteriorment el xoc d'ideals entre el capitalisme i comunisme durant la Guerra Freda.

El personatge fictici de Han Solo (que interpreta Harrison Ford), que sovint es regeix per el seu propi benefici, que contraposa per complet amb els ideals del Jedi (que impliquen una certa rectitud). En aquestes pel·lícules, totes aquestes característiques de Solo, que podrien ser categoritzades com a defectes, com la codícia o el fet de ser un temerari, acaben essent claus per acabar portant l'ordre a la galàxia. Això es podria relacionar perfectament a una de les màximes del liberalisme econòmic: la suma dels interessos individuals acaba implantant, al final, un ordre molt més just i pacífic.

Com a contrapunt, trobem la figura de l'Estrella de la Mort²⁵, l'epicentre de les activitats que realitza l'Imperi. Aquest espai es regeix per l'extrema igualtat que hi ha en els seus tripulants (tots van uniformats de la mateixa manera), però sempre des d'un punt de vista gairebé robotitzat i precari. L'element simbòlic que hi ha al darrere d'aquestes activitats

25 Espai de l'univers fictici d'Star Wars

fosques que porten a terme els membres de l'Imperi sembla estar relacionada amb l'igualtat i la militarització de la societat, que són dues facetes destacables dels règims totalitaris.

Si bé és cert que només s'ha fet un anàlisi superficial de totes les referències polítiques que hi ha al darrere de l'obra de George Lucas, on caldria fer gairebé un estudi sobre la majoria dels personatges importants de la saga galàctica, es veu com, clarament, en el context en el que es troba el món a la dècada dels 70, l'influència que busca tenir a nivell polític és evident. En plena Guerra Freda i després de veure tot el que hi ha al darrere de la Segona Guerra Mundial, intenta mostrar un model de societat, ambientat en una galàxia molt llunyana, però que busqui deixar una petjada a l'espectador. Els interessos del totalitarisme només aconseguen causar dolor, mentre que si es manté certa rectitud, sense oblidar alguns valors com el bé comú, s'aconseguirà un règim polític molt més harmònic.

4.5 Els efectes especials que van canviar les grans produccions

El sector dels efectes especials era gairebé inexistent a Hollywood quan George Lucas va començar a rodar *Star Wars: A New Hope* l'any 1977. Per aquest motiu, el cineasta va decidir crear una companyia que s'especialitzés en efectes especials. D'aquesta manera, va fundar Industrial Light & Magic, llogant un magatzem a Los Angeles, on va començar a pensar en el disseny de les maquetes que volia fer servir per la seva pel·lícula, les preses de càmera i els efectes que volia aplicar-hi.

Com ja s'ha dit, la tecnologia necessària per aconseguir els efectes que George Lucas volia no existia, així que va fer falta un gran treball d'investigació i desenvolupament abans de poder dur a terme el rodatge d'un sol fotograma. Aquesta fase de preproducció va causar més d'algun cap els mesos previs al rodatge, ja que centenars de fotogrames es van haver d'endarrerir mentre s'acabava de perfeccionar la tècnica.

Així, des que el cinema és cinema, els efectes especials han estat presents a moltes pel·lícules i han passat de ser d'allò més artesanals a estar fets completament per ordinador. Si amb alguna franquícia es pot veure l'evolució d'aquests i, a banda, se li pot atribuir una bona part del mèrit, és amb *Star Wars*.

Marionetes mogudes per fils, maquetes, fons realitzats per ordinador, personatges realitzats completament de manera virtual, càmeres creades per enregistrar específicament algunes escenes, personatges animats per la tècnica de captura del moviment. Tots aquests avenços es deuen, en part, a George Lucas, sense treure mèrit a Disney, actual propietària dels drets de la franquícia.

Quan George Lucas va començar a donar voltes a l'idea de realitzar una pel·lícula d'aventures ambientades a l'espai, de seguida va adonar-se que feia falta un salt tecnològic considerable perquè resultés creïble. Així, doncs, a continuació es farà un repàs de les tècniques emprades per Lucas i la companyia que va crear, Industrial Light & Magic, per portar a terme el seu somni.

Des de la seva creació, ILM ha contribuït en els efectes especials de més de 300 pel·lícules. Una mostra més que gràcies a *Star Wars* es produeix un gran salt tecnològic en el sector del cinema i, en gran part, es deu a George Lucas i als efectes especials dels quals ell n'és un dels pioners.

4.5.1 La càmera per aconseguir els millors combats entre naus

Dins la seva imaginació, Lucas veia uns enfrontaments entre naus espacials molt similar als que tenien els aviadors i els caça durant la Segona Guerra Mundial. Volia emoció i acció a l'espai. Per tal d'aconseguir-ho, es va envoltar de grans experts com John Dykstra, un dels assistents de Douglas Trumbull, que es va fer famós pels efectes de *2001: Odissea en el espacio*.

Per aconseguir que aquestes escenes de duel a l'espai fossin d'allò més realistes, Dyksta, que era el supervisor dels efectes especials, va crear una càmera amb control de moviment, que va rebre el nom de Dykstraflex. Aquesta consistia en una càmera que es controlava des d'un ordinador, i que tenia el suport a una grua, la qual li permetia enregistrar a partir de 7 eixos diferents. Així, doncs, la Dykstraflex podia realitzar i repetir moviments precisos en aquests eixos, unint múltiples elements, permetent així que es prescindís d'una càmera fixa, que era l'única manera que hi havia llavors per gravar les escenes on s'utilitzaven les maquetes. No obstant això, el cost de la Dykstraflex va ser tan elevat (i també de temps) que Lucas va haver d'eliminar algunes escenes on hi havia molts efectes especials, fent-los de manera posterior a la seva obra.

La primera pel·lícula de *La Guerra de les Galàxies* va combinar efectes especials molt moderns amb les tècniques tradicionals, les miniatures que es movien de manera manual. A l'obra de Lucas hi havia algunes maquetes que eren a escala real, com una part del *Millenial Falcon*. Que movien alguns operaris de per simular el seu moviment.

A la pel·lícula també va haver-hi lloc per maquetes en miniatura o per les màscares que portaven alguns dels personatges, com alguns dels que apareixien a l'emblemàtica cantina de Mos Eisley. Un total de 365 preses d'efectes especials, que van suposar un nou rècord en el cinema i que va servir com a paradigma per a futures pel·lícules.

4.5.2 Yoda, el pas al digital

No hi ha millor personatge per analitzar l'evolució dels efectes especials en el cinema que el personatge de Yoda, el carismàtic Mestre Jedi que apareix en cinc de les primeres sis pel·lícules de la franquícia. En efecte, apareix a totes menys a *Star Wars: A New Hope* (1977). La seva primera aparició, doncs, és amb *Star Wars: The Empire Strikes Back*, quan els efectes especials eren més rudimentaris.

En aquesta primera pel·lícula, Yoda era una marioneta que es movia amb fils, que movia Frank Oz, que ja tenia experiència movent marionetes, ja que formava part de *Los Teleñecos*²⁶. A més, el mateix Oz va ser l'encarregat de posar veu a l'emblemàtic personatge de la franquícia. Tenir a un personatge com Yoda era considerat un autèntic repte, ja que era molt important que els seus moviments fossin d'allò més veraços. Per aquest motiu, Lucas va voler tenir els millors professionals al seu voltant. Per tal d'aconseguir aquesta veracitat a la seva obra, van fer que els escenaris de Dagobah²⁷ es situessin un metre i mig per sobre de l'alçada del plató. D'aquesta manera, Oz es podia amagar darrere el decorat per moure la marioneta del personatge. Com a conseqüència, el personatge de Yoda no fa gaires moviments durant la pel·lícula i la següent, *The Return of the Jedi* (1983). El cas de Jabba el Hutt²⁸ era similar, ja que es tractava d'una altra marioneta més gran.

El gran canvi del personatge del Mestre Yoda es pot veure a la segona trilogia de la saga, amb *La amenaza fantasma* (1999), on el personatge estava creat totalment per ordinador. Això no només es nota en l'aspecte físic, ja que es veu molt més jove (tenint en compte que no porta gairebé 20 anys a l'exili en un planeta pantanós). L'evolució més evident que es veu del personatge és amb els moviments: de ser un personatge que no podia gaudir de gaire moviment, degut a les dificultats tècniques que comportava fer-ho, va començar a convertir-se en un personatge amb molta activitat i recurrent en escenes d'acció.



La diferència entre la maqueta de Yoda i el digital.

26 Crea't per Jim Henson l'any 1977.

27 Ubicació del món fictici d'Star Wars on s'hi podia trobar al Mestre Yoda.

28 Personatge fictici de l'univers d'Star Wars.

Un exemple clar és a la segona pel·lícula de la trilogia de Lucas a *El ataque de los clones* (2002), quan lluita contra Dooku²⁹, on es veu a un Yoda capaç de moure's amb una gran rapidesa mentre domina l'espasa làser de Jedi. Aquest fet va molestar amb molts del seguidors de la trilogia original, creient que el personatge perdia part de la seva essència. Per altra banda, també va agradar a molts espectadors que es mostrés una faceta mai vista del Mestre Jedi. Així, trobem una dualitat molt marcada en les opinions dels seguidors, la tònica habitual de les noves trilogies.

4.5.3 El salt de les maquetes al digital

Les maquetes i els decorats han estat sempre una part essencial del cinema. Sense anar més lluny, el decorat que es va fer servir per *Ben Hur* (1959) emprat com a circ romà, és considerat el més gran que s'havia utilitzat en el cinema, ocupant prop de 8 hectàrees. El decorat que es va fer servir per *Star Wars* no arriba a les dimensions de la pel·lícula esmentada anteriorment, però sí que cal fer esment a alguns dels més imponents que van utilitzar per rodar. Un exemple clar seria la maqueta del Millenial Falcon que es va fer servir per rodar *The Empire Strikes Back* (1980), feta a escala real. Aquesta pesava més de 23.000 quilograms, amb 5 metres d'alçada i 20 de diàmetre. També es conserven encara alguns dels decorats al desert de Tunísia.

Tot va canviar a l'hora de rodar els episodis I, II i III, quan es va utilitzar l'ordinador per realitzar la majoria dels decorats, i quan aquests ja tenien una base física, com en el cas de la Plaza de España de Sevilla, que simula ser un edifici del planeta Naboo³⁰ a *El ataque de los clones* (2002).



1 La Plaza de España de Sevilla com Naboo

Tal és la quantitat d'efectes especials que hi havia a la nova trilogia d' *Star Wars* que havien estat realitzats per ordinador que el tercer episodi de la franquícia, *La venganza de*

29 Personatge fictici de l'univers Star Wars.

30 Ubicació de l'univers fictici d'Star Wars.

los Sith (2005) conté 2.200 preses que tenen efectes especials. Un clar exemple de la gran influència del digital en el cinema del segle XXI, ja que *Star Wars: A new hope*, de l'any 1977, en té 365. És més, a la pel·lícula de l'any 2005, tots els plans que es van rodar van ser retocats per ordinador, independentment que es tractés d'una escena de combat o una de diàleg.

4.5.4 Les innovacions que aporta *Star Wars*

Com ja s'ha esmentat en un dels apartats anteriors, la Dykstraflex va comportar una innovació important a la indústria cinematogràfica però no va ser la única que la franquícia creada per George Lucas va aportar al cinema. Per animar les criatures que van utilitzar a l'hora de rodar la primera trilogia, Industrial Light & Magic va millorar la tècnica de l' *stop motion*³¹, que era l'habitual per realitzar els efectes d'aquella època.

D'aquesta manera neix el *Go Motion*, on es seguien utilitzant els models que es feien servir en l'animació tradicional, però es motoritzaven les articulacions de les maquetes i marionetes perquè realitzessin els moviments en el mateix moment que la càmera rodava un fotograma de la pel·lícula. Després, ja a post-producció, es difuminaven els contorns dels fotogrames per donar sensació de moviment. La tècnica que es va seguir utilitzant pel moviment dels vehicles a les pel·lícules de la franquícia va seguir essent la de l' *stop motion*.

Una de les innovacions amb més rellevància que va aportar *Star Wars* al cinema va ser amb l'estrena de *The return of the Jedi* (1983), creant el sistema de control de qualitat de THX, per part de Lucasfilm. Amb aquesta novetat, es podia verificar si els espectadors, a les sales d'exhibició, podien escoltar la banda sonora de la pel·lícula amb la mateixa qualitat amb la que es va gravar originalment.

4.5.5 L'arribada de Disney

Després de la compra de Lucasfilm i els drets de les seves pel·lícules per més de 3.000 milions de dòlars, Disney arribava amb l'objectiu de donar més espectacularitat visual, a banda de l'èxit que ja suposa estrenar una nova trilogia de la franquícia a nivell de vendes, a les pel·lícules d' *Star Wars*. El primer pas que va fer la companyia va ser desmarcar-se de la contínua successió de fotogrames amb efectes especials que havia marcat la trilogia dels episodis I, II i III. El director, J.J Abrams, el director de la setena i novena entrega de la saga, va repetir en més d'una ocasió que els episodis VII, VIII, i IX

31 Efecte que consisteix en aparentar el moviment d'uns objectes estàtics a través d'imatges fixes successives.

recuperessin l'esperit i essència de les pel·lícules originals. Per tal d'aconseguir-ho, el cineasta va crear un gran nombre de maquetes i escenaris. A més, el director va voler apartar-se també de les criatures fetes a partir del digital, i va voler apostar pel maquillatge per crear personatges d'universos i planetes ficticis.

Tot i voler recuperar l'essència original, el cineasta no va voler deixar de banda les noves tecnologies per crear efectes especials. Un clar exemple és el de l'actriu Lupita Nyong'o, que donava vida a la setena entrega al personatge de Maz Kanata³². El que fa especial a aquest personatge és que ha estat creat a través de la tècnica del *motion capture* o captura del moviment.

Aquesta tècnica és la mateixa amb la que Andy Serkis encarna al personatge de Gollum³³ a la trilogia de *El Señor de los Anillos*, de Peter Jackson. Així, en el *motion capture* es recobreix la cara i el cos de l'actor amb uns sensors que capten els moviments i els gestos facials, que llavors es poden traslladar i aplicar a un personatge creat per ordinador.



Lupita Nyong'O amb el Motion Capture

4.6 El fenomen *Star Wars*: molt més que pel·lícules

S'atribueix a *Star Wars*, de George Lucas, l'aproximació del gènere de la ciència-ficció al públic de masses, aconseguint convertir-se en més que un simple producte comercial. La saga galàctica, que ha aconseguit recaptar gairebé 9.000 milions de dòlars només en exhibició, s'ha convertit en un mite cultural per a diverses generacions, que ha estat

32 Personatge fictici de l'univers d'*Star Wars*.

33 Personatge del món fictici de Tolkien del *Señor dels Anells*.

estudiat per branques com el feminisme, la filosofia global o el capitalisme global. Per tant, no és atrevit dir que *Star Wars* ja no és una pel·lícula o, com a mínim, ja no només és això. Durant els mesos previs a l'estrena de la pel·lícula, com s'ha anat reiterant al llarg del treball, ningú s'imaginava que s'acabaria confirmant com a un fenomen cultural amb una gran infinitat de branques, per a totes les edats i tots els gustos. La franquícia ha trencat tots els límits imaginables, superant tot el que havien aconseguit fer obres anteriors. L'obra de Lucas ha passat d'inspirar-se en el món que l'envolta a donar forma a un present que engloba a una gran quantitat de gent.

La primera pel·lícula, *Star Wars: A New Hope* (1977) es va estrenar fa més de 40 anys, amb Lucas com a força creativa i director del projecte. La seva dona, Marcia Lucas, havia treballat amb directors de la talla de Martin Scorsese, va ser l'encarregada de prendre algunes decisions que, de ben segur, han influït en la conversió de la franquícia en un autèntic mite cultural. Se li atribueix, doncs, l'idea de la mort del personatge de Ben Kenobi³⁴, l'emblemàtic petó entre Leia i Luke quan encara es desconeix que són germans, o algunes de les escenes de combats amb les naus. Gràcies a escenes com aquestes i tractant temàtiques amb les quals es pot aprofundir, vuit pel·lícules després, *Star Wars* ha aconseguit captivar una gran quantitat d'espectadors que va en augment amb els pas dels anys.



Comparació entre les estrenes de 1977 i 2015.

Així, com es pot explicar la diferència entre les dues estrenes que es veu en la imatge que hi ha unes línies més amunt? En resum, es podria dir que el que va començar com una pel·lícula que no generava cap mena d'expectació a les productores i que tenien problemes per col·locar-la a les sales d'exhibició, ha acabat esdevenint un fenomen cultural sense precedents (avui, només es podria arribar a comparar amb el moviment que

34 Personatge fictici de l'univers d'Star Wars. És el mestre de Luke Skywalker.

cinematogràfic que apareix amb les pel·lícules de l'Univers Cinematogràfic de Marvel, que s'analitzarà més endavant). Cal fer esment que no només es tracta d'un moviment amb un gran nombre de seguidors entregats, sinó que pas a pas els pilars d'una cultura basada en els personatges, mons i criatures, religions i filosofies que es proposen a les pel·lícules han anat guanyant força i s'han establert dins la societat. Avui dia, per exemple, és impensable que algú no reconegui la frase «*Luke, I'm your father*»³⁵. Així, *Star Wars* ha aconseguit establir un món de relacions del qual l'espectador en vol saber més.

4.6.1 La clau del *Merchandising*

Una de les maneres amb les que la franquícia ha aconseguit arribar a les cases de milions de persones ha estat a través del *merchandising*, que és permanent al llarg de l'any a les botigues d'arreu del món però, sobretot, resulta d'allò més intens, pel que fa a campanyes publicitàries i llançament de nous productes, durant la temporada de Nadal i quan s'ha d'estrenar una nova pel·lícula.

Si es té en compte l'inici de l'idea de vendre productes relacionats amb la franquícia, va marcar una important innovació, ja que fins llavors era considerat com a una faceta promocional de la pel·lícula. De fet, als anys 70 només hi havia un productora o estudi que es dedicés a la venda de productes com a producció: Universal. Tot i així, com ja s'ha dit en un apartat anterior al treball, les primeres figures que van sortir a la venda es van esgotar en molt poc temps, com a resultat del gran èxit que va suposar la pel·lícula, fent que la companyia no pogués cobrir tota la demanda.

Cal reconèixer que la negociació pels drets va ser el pas més intel·ligent que Lucas podia fer a l'hora d'estrenar la pel·lícula (a la vegada que seria clau per convertir la franquícia en el que és actualment i que el director tingués el control absolut sobre aquesta. En el cas del cineasta, en comptes de demanar un augment de sou per la direcció de la pel·lícula *Star Wars: A New Hope*, li va demanar a la productora, 20th Century Fox, la concessió dels drets de llicència de la major part del *merchandising* i els productes derivats de la pel·lícula. La productora va acceptar, pensant que deixar els drets en mans del director no era una gran concessió econòmica. Aquest va ser un dels grans errors (si es pot dir així) que va cometre Fox, ja que la primera entrega de la franquícia va resultar un gran èxit i George Lucas va ingressar una gran quantitat de diners pels productes associats a aquesta.

35 Frase que Darth Vader diu a Luke Skywalker a *Star Wars: The Empire Strikes Back*, considerada la més emblemàtica de la franquícia.

Els drets d'aquesta franquícia, que van fer multimilionari a Lucas per la seva visió de futur als anys 70, ara són part de la companyia Disney que, com ja s'ha explicat anteriorment, va comprar la productora de George Lucas, Lucasfilm, per 4.000 milions de dòlars l'any 2012, tenint així el control sobre els personatges i la història de la franquícia. Des d'un primer moment, Disney va saber veure el potencial per poder expressar encara més aquesta marca, optant per rodar i exhibir noves entregues de la saga galàctica i, com a conseqüència, nous productes.

Avui, es calcula que només a Estats Units s'arriben a consumir més de 100 milions de dòlars cada any en productes derivats de la franquícia, arribant a un total de 9.000 milions de dòlars totals des que es va estrenar la pel·lícula l'any 1977.

Així, des de l'any 1977 hi ha la possibilitat de poder col·leccionar elements relacionats a la pel·lícula. Ben aviat, però, el moviment va anar més enllà de la col·lecció de figures i pòsters. Tot allò que sigui capaç de ser fabricat, es pot arribar a vendre (una de les polítiques de màrqueting que s'ha acabat desenvolupant a Hollywood). D'aquesta manera, tots els elements que apareixen a les pel·lícules, ja siguin les espases làser que fan servir per combatre, o una disfressa d'algun dels personatges, fins a miniatures de les naus espacials o objectes quotidians que estiguin decorats amb una temàtica relacionada a la de la saga. Per exemple, una tassa per fer el cafè de bon matí. Curiosament, es pot anar al cercador d'Internet, escriure alguna paraula darrere Star Wars i el més segur és que existeixi.

Cal destacar, però, que en els últims anys s'ha invertit el procés. Si abans era la pel·lícula o els seus elements el que generaven els objectes de *merchandising*, ara són els elements de venda els que s'acaben integrant dins la pel·lícula.

Així, es podria dir que amb el *merchandising*, els seguidors de les diverses franquícies, ja siguin cinematogràfiques, o sèries de televisió (amb el clar exponent de la sèrie *Juego de Tronos*), entren dins un univers del qual no formen part. És una forma de relacionar-se amb allò que els agrada i sentir-se integrats a aquest. Ben aviat van aparèixer llibres, novel·les i còmics que exploraven parts de la galàxia i l'univers que havia creat George Lucas que no apareixien a les pel·lícules (és el mateix cas que amb les sèries de televisió).



Fotografia d'una de les pàgines dels còmics de Marvel.

Apareixien, d'aquesta manera, noves relacions que feien més complexa i atractiva la saga, oferint una base fidel als espectadors, donant profunditat a molts dels personatges de les pel·lícules que, tot i ser importants, no se'n sabia res.

Els videojocs han estat els elements de *merchandising* que més han contribuït a que els seguidors de la saga galàctica sentin que formen part d'aquest univers. Durant els més de 40 anys d'història que té la franquícia, han aparegut desenes de títols, que proposen al jugador històries diverses, diferents personatges amb els que poder jugar, prendre la decisió sobre a quin costat de la Força es vol estar (sobretot en els jocs de rol), o fins i tot que el jugador es pugui crear la seva pròpia espasa làser.

En els darrers anys, han aparegut jocs com *X-Wing*³⁶, un joc de taula que permet «pilotar» les naus sobre un taulell amb la finalitat d'eliminar la tropa de l'enemic. Si es segueix amb els jocs de taula i rol, també s'hi pot trobar *Imperial Assault*³⁷, on el jugador té la possibilitat d'escollir diversos personatges de les pel·lícules per enfrontar-se a l'Imperi. Aquests són dos dels molts exemples, deixant de banda els videojocs, de fins a quin punt s'ha intentat trobar noves maneres d'ajuntar a la gent al voltant d'*Star Wars*.

Aquesta no ha estat la única forma que ha trobat l'univers creat per George Lucas per aconseguir reunir a una gran quantitat de persones. És més, el seu impacte cultural encara pot anar un pas més enllà: quan els seguidors de les pel·lícules es congreguen, ja no només per parlar, comentar o jugar, sinó que decideixen que el seu estil de vida giri entorn a aquesta franquícia. Això es pot veure exemplificat en l'aparició d'escoles arreu del món (també ha acabat arribant a la ciutat de Girona, per cert) on s'ensenya l'estil de

36 Producte de l'empresa Fantasy Flight Games.

37 Producte de la mateixa empresa que "X-Wing", Fantasy Flight Games.

lluïta amb espases làser, gent que acaba adoptant l'estil de vida i la filosofia Jedi o la coneguda *Legió 501*. Tots aquests aspectes poden semblar, en un primer moment, quelcom diferent, però tots formen part del mateix esforç per entrar a formar part d'un mateix univers, arribant a afectar a la forma d'organitzar-se el dia a dia.

El cas de la *Legió 501*, que té una de les seves sucursals principals al territori espanyol, organitza diverses desfilades, visites a hospitals i altres esdeveniments amb la finalitat de promoure la seva passió per la franquícia, vestint així els uniformes més emblemàtics de les pel·lícules.

En definitiva, es podria dir que el poder d'atracció i immersió que han tingut les pel·lícules, juntament amb les relacions que s'han establert entre els seguidors, ha aconseguit generar un fenomen global que ha pres milers de formes, tantes com la gent es vulgui arribar a imaginar, formant part de manera molt propera a aquella galàxia que un dia semblava tan llunyana.

4.6.2 “*May the 4th be with you*”. El dia d' *Star Wars*

L'impacte que la sèrie de pel·lícules creades per George Lucas dins la cultura popular ha estat tant gran (i segueix en augment a mesura que passen els anys) que fins i tot els seguidors de la franquícia han decidit concedir-li un dia a l'any (de manera no oficial). Un paper molt important per tal que aquest dia hagi aconseguit arribar a un gran nombre de persones es deu a les xarxes socials, pel que fa a les tasques de difusió.

D'aquesta manera, cada 4 de maig, els seguidors de la saga galàctica més famosa de la història es reuneixen per celebrar l'*Star Wars Day* a través de festivals, maratons de pel·lícules o trobades amb un gran quantitat de persones disfressades dels personatges més emblemàtics de la franquícia, com és el cas de *Legió 501*.

L'origen d'aquesta festa, que des de ja fa unes quantes dècades, milions de fans arreu del món commemoren el naixement d'una de les franquícies cinematogràfiques més importants creada per George Lucas, el podem trobar l'any 1979. En una nota de premsa publicada al *London Evening News* on els membres del Partit Conservador del Regne Unit felicitaven Margaret Thatcher per haver estat nomenada Primera Ministra del Parlament Britànic. En aquesta publicació, es comentava el següent: “*May the 4th be with you, Maggie*”. Aquesta cita va donar peu a un joc de paraules amb “*May the Force be with you*”, que es podria traduir amb “*Que la Força t'acompanyi*”, una de les frases més emblemàtiques d'aquesta sèrie de pel·lícules, que gràcies a Luke Skywalker, Han Solo, Yoda o Obi-Wan Kenobi acabaria formant part de la vida de milions de persones.



Una de les desfilades de la Legió 501 un 4 de maig.

Com a curiositat, es va crear un moviment en contrapartida al 4 de maig, just el dia següent. Així, el 5 de maig són molts els aficionats a la saga galàctica que celebren *The Revenge of the Fifth*, com a joc de paraules a la sisena pel·lícula, que dona peu al tercer episodi, *The Revenge of the Sith*, on es fa honor a aquests éssers plens de maldat, seguidors del *Costat Fosc de la Força* (*Dark Side of the Force*), ja que aconseguixen el poder, derrotant i exterminant a la majoria dels Jedi, els seus enemics naturals.

5. Les grans franquícies després d'*Star Wars*

Com ja s'ha vist al llarg del treball, la influència que *Star Wars* ha tingut dins la història del cinema ha estat molt gran, fins al punt de canviar el paradigma de la indústria, fent que el consum formés part dels ingressos de les pel·lícules, propiciant així l'aparició de grans franquícies cinematogràfiques, com és el cas de *Rambo*, *Alien*, *Indiana Jones*, *Fast & Furious*, *Jurassic Park*, entre d'altres.

En aquest apartat, es farà un anàlisi de les tres franquícies que, a banda de la saga galàctica creada per George Lucas, han tingut una gran influència dins la cultura popular a diferents nivells. Aquestes són *El Señor de los Anillos*, *Harry Potter* i l'Univers Cinematogràfic de Marvel (a dia d'avui, la franquícia que més ha aconseguit recaptar a les sales d'exhibició per sobre d'*Star Wars*).

5.1 *The Lord of the Rings* i la màxima esplendor de l'èpica narrativa al cinema

Han passat 17 anys de la primera aparició d'una de les sagues més exitoses del cinema, juntament amb les esmentades anteriorment. L'any 1997, Peter Jackson i la productora *New Line* van aconseguir obtenir els drets per fer l'adaptació cinematogràfica de les novel·les èpiques de J.R.R.Tolkien (1892-1973). La dècada que separa la primera trilogia, que inicia l'any 2001 amb *The Lord of the Ring: The fellowship of the Ring* i la segona trilogia que té el seu inici l'any 2012 amb *The Hobbit: An Unexpected Journey* (Peter Jackson, 2012), està marcada pels grans canvis al món i en el marc de la indústria audiovisual. Aquests són clau per analitzar un dels fenòmens cinematogràfics que, fins i tot, va canviar la vida totalment als protagonistes de les pel·lícules.

«Entendre les claus del distanciament cinematogràfic entre les dates de les estrenes de les dues trilogies és entendre els canvis a nivell sociopolític que s'han dut a terme entre aquest període». (Morato, Roberto. *Miradas de cine*. 2013). La concepció del projecte i el rodatge de la trilogia original de la franquícia es troba, segurament, en un dels últims moments d'innocència de gran part de la societat mundial, abans de l'atemptat al *World Trade Center* de Nova York l'11 de setembre de 2001. Per això, el mateix Morato no dubta en dir que el resultat final de les pel·lícules hauria estat molt diferent si s'hagués dut a terme el rodatge després d'aquest punt d'inflexió a la història moderna. Just per això, destaca que la gran importància de la franquícia recau en que són poques les sagues cinematogràfiques que han tingut la capacitat de crear un món propi i que es mostri allunyat de l'exterior.

Són molt poques les pel·lícules que poden confiar amb tanta innocència i contundència en l'adaptació del relat, deixant de banda qualsevol situació geopolítica que les envolti. Això es va veure contrariat a *The Lord of the Rings: The Two Towers* (Peter Jackson, 2002), que coincidia amb la invasió de les tropes americanes a Iraq durant el mandat de George Bush. Va ser en aquest moment quan molts crítics van veure certes lectures polítiques a l'obra de Peter Jackson. No obstant això, seria erroni, tal i com diu Morato «reduir l'èxit de *The Fellowship of the Ring* i les seves posteriors seqüeles a la necessitat de trobar un refugi dins un món fantàstic davant la fatalitat del món real, però està clar que la pèrdua de la innocència del 'blockbuster' actual és un fet». (Morato, Roberto. *Miradas de cine*. 2013).

La gran fidelització que les pel·lícules van tenir amb el relat original de Tolkien van ser unes de les parts essencials per explicar el gran èxit que la trilogia original va tenir amb la recepció. Si bé hi ha diferències mínimes pel que fa la història, sí que és cert que amb el pas de les pel·lícules es va començar a abandonar la lògica interna i l'atenció per allò més descriptiu per centrar-se en els aspectes que estaven més al servei dels seguidors de la franquícia: la relació lògica entre els personatges. Això és un fet molt important, ja que els seguidors, amb el pas dels anys, s'han anat convertint en un protagonista intern de la pel·lícula (això sobretot es veu en les grans franquícies del cinema).

Les grans sagues de pel·lícules que es basen en novel·les o narratives, normalment estan dotats d'una fidelitat acceptable. No obstant això, s'han convertit en una espècie de xiclets per a les productores que, a mesura que van estirant els seus productes, aconseguen incrementar els seus ingressos. Per tant, no és estrany que en franquícies com *Harry Potter*, *The Hunger Games* (Gary Ross, 2012), que es vulgui mantenir la fidelitat al relat, encara que es pugui dividir, per exemple, un llibre entre dues pel·lícules, encara que no hi hagi un motiu de pes a nivell narratiu per fer-ho. Aquesta va ser una de les grans crítiques que va rebre la segona trilogia de Peter Jackson, *El Hobbit* (entre les quals s'hi inclou un servidor), ja que es va voler fer una trilogia a partir d'un sol llibre, sacrificant així el ritme d'una sèrie de pel·lícules que hauria de tenir acció, com en el cas de la trilogia original.

Un altre aspecte pel qual destaca *The Lord of the Rings* és per haver obert el camí a moltes altres propostes cinematogràfiques i televisives que abans haurien estat rebutjades per ser poc compromesos amb l'acceptació del públic. No només havia nascut un nou tipus d'espectador, que també es pot trobar amb la franquícia central d'aquest treball, *Star Wars*, sinó que apareixia un nou cinema de gran pressupost pensat directament per a aquest tipus de públic (la primera entrega de *The Lord of the Rings* va costar al voltant

d'uns 90 milions de dòlars, pels 13 milions que «només» va costar l'episodi IV d' *Star Wars: A New Hope*).

D'aquesta manera, des de l'any 2001, cap material propi de la cultura popular estan exemptes de ser objectes de pel·lícules i futures franquícies, ja siguin videojocs (*Resident Evil*) o atraccions d'un parc temàtic (com va ser el cas de *Piratas del Caribe*). D'aquesta manera, els productes que han sorgit a partir de les obres literàries basades en indrets fantàstics. Així, *El Señor de los Anillos* obre les portes a aquest nous projectes cinematogràfics que, en altres circumstàncies, haurien estat rebutjats per les productores. Per posar uns quants exemples, hi podríem trobar la ja esmentada *The Hunger Games* (Gary Ross, 2012) o l'exitosa sèrie de televisió *Game of Thrones* (2011).

Gran part de l'èxit que se li atribueix a l'univers “tolkenià” es deu a un dels personatges més emblemàtics que va crear aquesta franquícia: Gollum³⁸. Com ja s'ha explicat en l'apartat anterior en el qual es parlava de les aportacions que va fer la franquícia d' *Star Wars* al món del cinema, amb la franquícia de George Lucas apareix el personatge de Djar Djar Binks (*Star Wars: The Phantom Menace*, 1999), creat de manera digital. A partir d'aquí, multitud de personatges creats de manera digital apareixen a les diferents franquícies del món del cinema. En el cas de *El Señor de los Anillos* és Gollum, interpretat per Andy Serkis a través de la tècnica del “*motion capture*”.



Andy Serkis amb el format del Motion Capture.

Així, amb l'aparició de *The Lord of the Rings* l'any 2001, el cinema èpic i narratiu s'obre un exitós camí dins la cultura popular, propiciant així també l'aparició de noves franquícies

38 Personatge fictici de *El Señor de los Anillos*

cinematogràfiques i sèries de televisió, apareixent així un nou model de cinema que fa una forta inversió en producció, però que a la vegada que s'asseguren un fort èxit gràcies a l'impacte que tenen dins la cultura popular.

També es pot veure en aquesta saga de Peter Jackson com el protagonista, Frodo³⁹, juntament amb tots els seus acompanyants, segueix algunes de les pautes de l'heroi mitològic en el qual s'inspira George Lucas a l'hora de crear la figura de Luke Skywalker i el seu pare, Anakin Skywalker, basant-se en les premisses de John Campbell al seu llibre *El Héroe de las mil caras* (1948), ja que també experimenten algunes de les fases de les quals es parla en aquesta obra, com en el cas de la separació. Cal recordar que el *hobbit*⁴⁰ marxa del seu poblat per anar acabar portant la pau i la tranquil·litat a tota la Terra Mitja⁴¹.

5.2 *Harry Potter*: El fenomen cultural de Hollywood del segle XXI

L'impacte que ha aconseguit la franquícia de *Harry Potter*, creada l'any 1997 per l'escriptora britànica J.K.Rowling es deu en gran part a l'impacte que ja tenien els llibres que, posteriorment, es van portar a la gran pantalla (valgui per tornar a parlar de les oportunitats que va obrir l'estrena i èxit de *El Señor de los Anillos*).

Ara fa més de 10 anys, la revista Advertising Age va estimar que el valor de la marca creada per l'escriptora s'aproximava als 15.000 milions de dòlars, fent que J.K.Rowling es convertís en la primera dona multimilionària, a banda de ser la única persona en aconseguir-ho gràcies a escriure llibres. De fet, únicament pel llançament del llibre *El Cáliz de Fuego* (el quart de la saga) es van fer servir prop de 9000 camions de l'empresa de repartiment FedEx per fer la primera entrega a domicili de la publicació, que va tenir una tirada de gairebé 4 milions de còpies. Amb tot això, cadascuna de les posteriors entregues de *Harry Potter* superaven a l'anterior. Així, amb *Harry Potter: Las reliquias de la muerte* va establir un nou rècord de tiratge inicial, amb 12 milions de còpies, que es van vendre en les primeres 48 hores.

Pel que fa a la sèrie de pel·lícules basades en les novel·les de Rowling, la seva recaptació s'apropa als 9.000 milions de dòlars, tenint en compte les pel·lícules que són exclusivament de *Harry Potter*, i la nova sèrie de pel·lícules *Animales Fantásticos y dónde encontrarlos* que, enguany, estrenarà el seu segon metratge.

39 Personatge fictici de *El Señor de los Anillos*

40 Espècie que habita en el món creat per J.J Tolkien.

41 Espai on succeeix tota la trama de *El Señor de los Anillos*

La companyia de videojocs Electronic Arts ha llançat prop d'una desena de videojocs ambientats en la trama de les pel·lícules de la franquícia. Juntament amb això, són molts els productes com joguines, disfresses, o elements decoratius que han estat un èxit de vendes. Veient el gran èxit que suposava tenir productes de *Harry Potter* al mercat, Warner Bros (la productora de les pel·lícules), juntament amb Universal Studios i Leavesden Studios van anunciar l'any 2007 la construcció d'un parc temàtic a Orlando anomenat *The Wizarding World of Harry Potter*, ambientat exclusivament al món del jove mag. Aquest va aconseguir un èxit ja des del primer dia, quan va obrir les portes l'any 2010.

Aquest món fantàstic creat per Rowling que, com s'ha dit, neix l'any 1997 i segueix encara vigent amb l'estrena de noves pel·lícules, ha aconseguit recaptar prop de 15.000 milions de dòlars (si es tenen en compte les vendes de llibres, productes i pel·lícules), consolidant-se així com el fenomen fan per excel·lència de les primeres dècades del segle XXI. Aquest gran èxit que ha suposat dins la cultura popular és sovint comparat amb l'èxit que la saga galàctica *Star Wars* va aconseguir durant la dècada dels 80. Si bé la franquícia de Lucas va englobar un gran nombre de generacions, *Harry Potter* estava destinat a un públic més juvenil que, a la llarga ha acabat abraçant un rang d'edat més ampli del que es podia pensar.



Un jove disfressat de Harry Potter.

Així, no és gens estrany veure gent amb disfresses i peces de roba dels seus personatges preferits de la saga. Fins i tot, s'han arribat a crear institucions esportives a nivell internacional, com és el cas de *The Quidditch⁴² International Association*. Veient els resultats que les pel·lícules a les sales de cinema, les enormes cues de gent esperant per

42 Esport que es practica en el món fictici de *Harry Potter*.

entrar a les sales i les bones crítiques que reben, no és gens estrany que l'any 2014 *Harry Potter* es convertís en la franquícia més exitosa del món del cinema (fins l'arribada de Marvel Studios).

No hi ha cap mena de dubte que l'univers creat per J.K. Rowling és el fenomen cultural de la primera dècada del segle XXI, un èxit generacional que va aconseguir també atrapar a una gran part del públic adult i, convertint-se així, en una franquícia digna de substituir el que *Star Wars* havia aconseguit crear.

5.3 Marvel Studios: *La Casa de les Idees* agafa el control

Les pel·lícules de superherois han estat presents durant molts anys en el món del cinema. De fet, moltes d'aquestes eren versions adaptades dels còmics que es publicaven durant els anys 40 i que es trobaven en un moment àlgid de les seves vendes. Les cintes amb personatges com Superman⁴³, Batman⁴⁴ o el Capità Amèrica⁴⁵ eren un gran reclam per a la cultura popular. Ara bé, l'època daurada d'aquests metratges no arriba fins aquest mateix segle XXI. A què es deu? Doncs bé, en gran part, és per "culpa" de franquícies com *Star Wars* o *El Señor de los Anillos*. Com ja s'ha explicat, l'univers dels relats de Tolkien, van obrir les portes a un tipus de pel·lícules que, en altres circumstàncies, haurien estat rebutjades per les productores. Ara bé, en veure que adaptar elements de la cultura popular que ja tenien un gran èxit (en aquest cas, els còmics), les productores van apostar per fer una forta inversió en la producció de la pel·lícula, per així garantir un major èxit i fer uns ingressos encara més grans. La franquícia de George Lucas va suposar una gran influència per les pel·lícules de superherois, ja que el paradigma d'herois i anti-herois, venen sovint marcats per les pautes que els personatges de Luke Skywalker i Darth Vader van marcar dins el món del cinema.

Una de les productores que més ha sabut aprofitar el gran augment i posterior èxit de les cintes de superherois ha estat Marvel Studios. Aquest estudi cinematogràfic és propietat de Walt Disney des de l'any 2012, que és qui s'encarrega de la distribució de les pel·lícules. Marvel Studios va ser fundat l'any 1993, com una forma subsidiària per part de Marvel Entertainment per aconseguir recaptar ingressos per aconseguir sortir dels problemes econòmics en els quals es trobaven immersos.

Des de l'any 1978 (abans que es fundessin els Marvel Studios), Marvel Entertainment ja havia col·laborat en la producció d'altres pel·lícules d'altres productores. No obstant això,

43 Personatge fictici creat per DC Comics.

44 Com Superman, un personatge creat per DC Comics

45 Personatge fictici creat per Stan Lee dins Marvel Comics.

no és fins l'any 2008 que l'estudi començarà a crear les seves pròpies produccions, amb *Iron Man* (John Favreau, 2008). Des de llavors, Marvel Studios ha produït 19 pel·lícules, on totes comparteixen una continuïtat juntament amb totes les altres, creant així un univers fictici únic on tots els superherois acaben coincidint a *Avengers: Infinity War* (Joe i Anthony Russo, 2018). En total, les pel·lícules creades per l'estudi superen els 15.000 milions de dòlars, convertint-la en la franquícia que més ha aconseguit recaptar en la història del cinema, superant així a *Star Wars*, *El Señor de los Anillos* o *Harry Potter*.

5.3.1 Com ha ajudat *Star Wars* a Marvel Studios?

Com ja s'ha dit en línies superiors d'aquest apartat, la figura de l'heroi i el malvat a les pel·lícules de George Lucas van resultar un model per a moltes de les futures pel·lícules que vindrien a continuació. Com és evident, també en les pel·lícules de superherois, encara que les bases d'aquestes es trobessin en els còmics originals. A banda d'això, que no aporta cap tret diferencial a qualsevol altra pel·lícula de superherois, el que distingeix les cintes creades per Marvel Studios de la resta resideix en les característiques de les seves pel·lícules de cara als gustos de la cultura popular. Això no podria ser de cap altra manera, ja que el propi president de Marvel Studios, Kevin Feige, ha dit de manera pública que ha estat un gran apassionat de les pel·lícules de Lucas, així com d'altres sèries com *Star Trek*, que han tingut una gran influència dins la societat “freaky”. No és cap secret que, com molts dels fanàtics dels còmics de Marvel, el director dels estudis cinematogràfics de “La Casa de les Idees”, en tingui un gran coneixement.

Això s'ha vist reflectit en moltes de les pel·lícules de l'Univers Cinematogràfic de Marvel, on amb molts “easter eggs”⁴⁶, s'han fet múltiples referències a les pel·lícules de George Lucas. Per exemple, i tal com ha explicat el propi Feige, a la Fase 2⁴⁷ de l'univers de pel·lícules de Marvel, s'ha pogut veure com més d'un personatge perdia un braç. Això és una clara referència a quan Luke Skywalker perd el seu lluitant contra Darth Vader a la pel·lícula *Star Wars: El Imperio Contraataca*.

Però la forma en que la franquícia creada per George Lucas ha influït en les pel·lícules de Marvel Studios va molt més enllà del que es podia imaginar. Així ho declara el propi Feige al canal de Youtube *The Star Wars Show*⁴⁸: “Una de les qualitats de les quals gaudeix *Star Wars* i que és genial sobre els personatges de còmics de Marvel és que amb les nostres

46 Terme que s'utilitza per referir-se a elements o detalls que volen fer com a homenatge a altres elements de la cultura popular, o detalls que no es perceben.

47 Les pel·lícules del Marvel Cinematic Universe s'han repartit, de moment, en 4 fases.

48 Programa de la plataforma de Youtube on es mostren detalls que hi ha darrere les escenes d' *Star Wars*

*pel·lícules volem transmetre a aquells espectadors que volen veure la pel·lícula el primer cap de setmana d'estrena, és que passin una bona estona” (Feige, Kevin. *The Star Wars Show*, 2017). El màxim mandatari de Marvel Studios, a més, explica com la riquesa de tota la saga d'*Star Wars* ha ajudat a que ell i el personal de l'estudi hagin canviat la manera de veure el cinema, fent que així les pel·lícules resultin igual d'interessants un cop vistes: “Si es vol veure la pel·lícula una segona vegada, la nostra feina és que aquesta encara resulti interessant i es segueixin descobrint nous aspectes. Si es vol veure tres, quatre o cinc vegades, seguiran havent-hi aspectes que abans hauran passat desapercebuts. A mesura que més es vulgui aprofundir, més es trobarà com a recompensa. Aquesta és una de les coses que vaig aprendre de les pel·lícules de George Lucas i la seva saga galàctica”, assegura Feige.*

Amb la compra de Marvel Studios l'any 2012 per part de la companyia Walt Disney, l'estudi de la “Casa de les Idees” entrava dins la mateixa propietat en la qual es trobava *Star Wars*. Cal recordar que aquell mateix també es va produir la venda de Lucasfilm a Disney (per un valor de 4.000 milions dòlars). D'aquesta manera, un altre dels punts en comú que han acabat compartint les pel·lícules de superherois amb les de *Star Wars* és el nucli central d'equips de cineastes que conformen les pel·lícules d'ambdues franquícies. Sense anar més lluny, Lucasfilm s'ha encarregat de col·laborar en moltes de les pel·lícules de Marvel Studios. Pel que fa als efectes especials, ja s'ha esmentat que Industrial Light & Magic, fundada per George Lucas per tal de poder elaborar els efectes especials corresponents a les seves pel·lícules, ha contribuït a més de 300 pel·lícules. Doncs, bé, més d'una desena de les pel·lícules a les quals han col·laborat són cintes de Marvel Studios.

5.3.2 Superant *Star Wars*

Sovint es diu que cal fer un pas enrere per tal de poder-ne fer dos endavant. Per Marvel, això no podria ser més encertat. Com es passa de ser una franquícia que s'havia declarat arruïnada durant la dècada dels anys 90 a ser la franquícia cinematogràfica que més ingressa? Per poder-ho entendre cal remuntar-se a quan la companyia creada per Stan Lee travessava la pitjor crisi econòmica de la seva història.

L'any 1988, “La Casa de les Idees” venia d'atravessar la seva primera època daurada i va ser adquirida pel grup d'inversors Andrews Grupo que, veient que podien guanyar més diners amb els còmics, van crear la seva pròpia distribuïdora (Heroes World Distribution), acabant en un autèntic fracàs. Marvel obligava a les botigues de còmics a comprar un mínim de còmics, cosa que va enfadar al gremi, fent que es neguessin a comprar-ne i les

accions de la franquícia veiessin com anaven caient sense aturador. Juntament amb això, cal destacar l'èxode massiu d'artistes de "La Casa de les Idees" que, cansats de les polítiques restrictives que tenien, van crear Image Comics, una companyia independent que els permetia tenir els drets de propietat de les seves creacions. Aquesta idea va agradar a molts altres artistes que van optar per abandonar Marvel. Va ser llavors quan, irònicament, la franquícia d'Stan Lee es va quedar sense idees. Va ser llavors quan es van haver de vendre els drets d'alguns dels personatges que algunes productores de cinema van aprofitar perquè fessin el salt a la gran pantalla. És el cas de Sony amb les pel·lícules d'*Spider Man*⁴⁹. Això sí, qui més va ajudar a Marvel va ser la productora Fox que, gràcies a les pel·lícules de la franquícia *X-Men*⁵⁰, van aconseguir donar un cert marge de maniobra a la companyia d'Stan Lee per adoptar unes noves directrius i recuperar-se.

Com ja s'ha dit, no és fins l'any 2008 quan apareix Marvel Studios (en aquell moment, Disney encara no havia adquirit l'empresa i les distribuïdores de les pel·lícules eren diverses). Tot i que encara han dut a terme col·laboracions amb altres productores que encara tenen els drets d'alguns dels seus personatges (com és el cas de Fox amb els ja esmentats *X-Men*), els estudis comencen a produir les seves pròpies pel·lícules, i és en aquest punt on s'han començat a destacar de la resta de franquícies i, sobretot d' *Star Wars*.

Durant els darrers 10 anys i una vintena de pel·lícules després, Marvel Studios ha aconseguit crear un univers narratiu basat en les històries de poderosos superherois que han acabat conduint a una mateixa pel·lícula. La complexitat que té poder aconseguir que després d'una trilogia per a cadascun dels protagonistes de les pel·lícules anteriors, juntament amb una gran qualitat pel que fa a les pel·lícules, fa que sigui impensable que això es torni a repetir. El fet de crear un univers on tot estigui connectat ha aconseguit enganxar a un nombre impensable de la cultura popular i ha aconseguit traspasar diverses fronteres socio-culturals que mai abans s'havien aconseguit traspasar.

En els darrers dos anys, el salt de qualitat que han aconseguit les pel·lícules de Marvel han portat a convertir-la en la franquícia amb més ingressos de la història del cinema, superant a *Star Wars*. Val a dir que en aquest sentit, la "trampa" que trobem per part de "La Casa de les Idees" és que treuen tres o quatre pel·lícules per any, mentre que la franquícia de George Lucas, només una.

Sembla ser que Marvel Studios ha aconseguit tocar la tecla perfecta per tal que les seves pel·lícules resultin un autèntic èxit. Això és just al contrari del que ha passat amb

49 Personatge fictici dels còmics de Marvel.

50 Mutants de l'univers Marvel.

franquícies com DC Comics (la competència de Marvel), que el seu pas per la indústria cinematogràfica ha esdevingut una muntanya russa. Fins i tot *Star Wars* està rebent més crítiques del que es podia esperar. Mentre que es podria considerar que per part de Marvel només hi ha 3 o 4 pel·lícules que no estan a l'alçada, són molts els seguidors de la franquícia de George Lucas que consideren que només n'hi ha 3 o 4 de bones (de la desena total que hi ha).

Ara bé, què és el que ha fet bé Marvel Studios? Doncs, bé, en primer lloc, la ja comentada “serialització” de les seves pel·lícules. Agafant com a referent les pel·lícules d'*Star Wars*, ha creat un univers cinematogràfic on totes les històries han acabat conduint cap a un esdeveniment conjunt per part de tots els superherois (és el cas de la pel·lícula *Avengers: Infinity War*⁵¹).

Un factor que cal tenir en compte és l'augment i aparició de manera “*mainstream*”⁵² de la cultura “*freaky*”. Amb el pas dels anys, són moltes les generacions que han crescut amb les pel·lícules de superherois i llegint-ne els còmics (com anteriorment altres generacions van créixer amb *Star Wars*), i s'hi ha anat afegint molta més gent que, només veient-ne les versions adaptades a la gran pantalla, les han començat a seguir de manera fidel. Per tant, és una part de la cultura popular actual que va en augment. A més, cal destacar que moltes de les pel·lícules que Marvel Studios ha portat al cinema, pretenen ser adaptacions dels còmics que ja hi havia publicats anteriorment. Així, amb un relat força fidel a l'original, la crítica de la major part del públic ha resultat favorable. Això no succeeix, en canvi, amb *Star Wars*, ja que són cada vegada més els que critiquen les noves pel·lícules que es van estrenant.

Com ja s'ha esmentat, les pel·lícules de Marvel Studios han aconseguit traspasar unes fronteres que, anys enrere, semblaven impensables per al cinema de superherois. L'exemple més recent és l'estrena de *Black Panther*⁵³ (Ryan Coogler, 2018). Aquest personatge està ambientat dins una cultura africana. Amb això, la companyia intenta accedir a un tipus de públic que no és el més comú pel que fa a les pel·lícules de superherois. Gràcies a aquesta tendència a l'alça que ha començat a assolir Marvel Studios, i la forta campanya publicitària que es va fer de la seva última pel·lícula (es va batre el rècord de més reproduccions a YouTube en menys de 24 hores amb el tràiler d'aquesta), juntament amb que era el camí cap a on conduïen aquesta dècada de

51 Estrenada de manera mundial el 25 d'abril de l'any 2018 dirigida pels germans Russo

52 Quelcom que esdevé una tendència dins la cultura popular.

53 Personatge fictici de l'univers de Marvel.

pel·lícules, *Avengers: Infinity War* es va convertir en l'estrena més taquillera de la història, superant, com no, a *Star Wars* (en aquest cas, l'episodi VII, de l'any 2015).



*From a Galaxy Far, Far away...
to Earth's Mightiest Heroes
CONGRATULATIONS
On the biggest opening weekend
in history!*

*From Kathy
and everyone at Lucasfilm!*

La felicitació de Lucasfilm a Marvel per superar-los com a millor estrena el passat abril del 2018.

D'aquesta manera, amb múltiples influències de la saga que va canviar la manera de concebre el cinema, Marvel s'ha erigit com la nova potència cinematogràfica i, de moment, no sembla que hi hagi ningú que aconsegueixi fer ombra a “La Casa de les Idees”, que compta amb el total suport del seu públic. La cultura popular en la seva màxima expressió.

6. Conclusions

Aquest apartat de conclusions servirà com a espai de reflexió per analitzar la feina que s'ha portat a terme al llarg d'aquest Treball de Final de Grau. D'aquesta manera, es valorarà si realment s'han assolit els objectius que s'havien establert a l'inici d'aquest projecte i, quins han estat els canvis que hi ha hagut pel que fa als resultats esperats abans de dur-lo a terme, així com tot l'aprenentatge que hi ha hagut en el procés d'elaboració d'aquest Treball de Final de Grau.

A l'inici de la recerca d'informació per tal de començar aquest projecte, es va voler trobar informació que ja fos específicament sobre la matèria, ja que considerava que entorn a un fenomen cultural de les dimensions d'una pel·lícula com *Star Wars*, seria senzill de trobar. Això no va ser així, ja que la informació sobre l'impacte que es va trobar sobre l'impacte que aquesta saga va tenir en el marc de la cultura popular era molt repetitiu, tant als llibres com a les fonts cercades a través d'Internet. Pel que fa a la rellevància que la franquícia creada per George Lucas va tenir dins el món del cinema, la informació que es va trobar era limitada i escassa, ja que tot es queda en un resultat gairebé superficial, centrant-se només en escenes com a homenatge dins a altres pel·lícules.

Per aquest motiu, es va decidir enfocar el treball d'una manera completament diferent. A partir de les diverses fases de la història del cinema, s'anirien agafant alguns dels moments clau. Es va començar per un petit resum del cinema fins al moment on arriben els primers *blockbusters*. D'aquesta manera, comença un nou mètode per a la recerca del treball, que consisteix en centrar-se en pel·lícules i franquícies concretes, per tal de veure quines similituds o diferències es poden trobar respecte a *Star Wars*.

D'aquesta manera, es va començar a cercar informació sobre moltes de les pel·lícules sobre les quals la saga galàctica ha tingut una gran influència, com és el cas de noves franquícies del nivell de *Independence Day* (Roland Emmerich, 1996), o les ja esmentades. Per tal de dur-ho a terme, ha estat necessari fer el visionat d'aquestes pel·lícules, a la vegada que fer-ne una recerca, per així poder-ho vincular amb tot el que estigui relacionat amb *Star Wars*.

Així, amb aquest Treball de Final de Grau es poden treure diverses conclusions (o nous aprenentatges) tant a nivell personal com a nivell acadèmic. Per començar, trobem que els *blockbusters* apareixen amb *Jaws* (Steven Spielberg, 1975), com a mesura de les productores per tal d'aconseguir recaptar més diners a canvi d'oferir al públic unes pel·lícules més simples a nivell argumental.

Amb això, apareix George Lucas que, amb influències de diverses pel·lícules i llibres, acaba realitzant *Star Wars* (George Lucas, 1977) i canvia radicalment el cinema. En primer lloc, per la gran quantitat de gent aconseguix captivar, fins al punt de tenir un gran impacte sociocultural, que culmina amb que la franquícia fins i tot acabi tenint el seu propi dia (el 4 de maig). Pel que fa al nivell cinematogràfic, *Star Wars* suposa un avenç inimaginable a nivell tecnològic. En gran part, gràcies a l'aparició d'*Industrial Light & Magic* (fundada pel mateix George Lucas), que ha acabat col·laborant en més de 300 pel·lícules. Deixant de banda l'apartat tecnològic de l'àmbit del cinema, la franquícia galàctica ha suposat una inspiració per a moltes altres pel·lícules i grans franquícies. Sense anar més lluny, la ja esmentada *Independence Day* (Roland Emmerich, 1996). Juntament a totes aquestes innovacions que aporta, les productores de cinema comencen a veure l'oportunitat de convertir les seves pel·lícules en un autèntic negoci que vagi molt més enllà de la venda d'entrades. Amb *Star Wars* comença la venda paral·lela de productes relacionats amb la pel·lícula, que suposen un ingrés enorme per a les productores.

Amb un gran auge de la cultura popular abans considerada *geek* o *freaky*, aspectes d'aquesta comencen a apoderar-se de les pantalles de cinema. En aquest treball, s'analitzen les tres franquícies que han aconseguit apoderar-se del cinema després que ho fes *Star Wars*. Aquestes són *El Señor de los Anillos* (Peter Jackson, 2001) que, a partir de la narrativa èpica, aconseguix un gran èxit al cinema dins els seus lectors, convertint-se en una franquícia essencial per entendre el cine actual. En segon lloc, hi trobem la franquícia de *Harry Potter* (de la productora Warner Bros). Portant a la gran pantalla els llibres de l'escriptora J.K.Rowling, ha aconseguit convertir-se en el gran fenomen fan del s.XXI, juntament amb les noves pel·lícules d'*Star Wars*. Per últim, s'analitza la franquícia que més ha aconseguit recaptar a la història del cinema: Marvel Studios que, amb les pel·lícules dels superherois de la Casa de les Idees, ha aconseguit traspasar barreres culturals dins el món del cinema.

6.1 Valoració personal

A nivell d'aprenentatge, aquest Treball de Final de Grau m'ha servit per tenir una nova visió sobre el cinema que, fins al moment de dur aquest projecte a terme, desconeixia completament. Si bé és cert que, ja des de ben petit he estat un gran seguidor de la franquícia d'*Star Wars* i les pel·lícules de *Marvel Studios*, molts dels continguts que he trobat al llarg de la recerca d'informació del treball m'han ajudat a aprendre i descobrir una nova dimensió del cinema: la comercial.

Moltes vegades, els espectadors no tenim en compte que som part d'un engranatge que mou una gran quantitat de diners i, sobretot, de masses. El cinema es converteix en una indústria i un negoci de grans quantitats i superproduccions a gràcies a invencions com *Star Wars* o Marvel Studios.

Així, el fet d'haver escollit una temàtica per a aquest Treball Final de Grau ha resultat sorprenentment gratificant. Per una banda, el principal motiu del tema escollit per a dur a terme el projecte era el gran interès que sempre m'ha generat la indústria cinematogràfica i, sobretot, haver crescut amb *Star Wars*. És per això, que poder realitzar un Treball de Final de Grau on m'hagi divertit realitzant-lo, cercant la informació i visualitzant diverses pel·lícules, així com llegint-ne llibres, resulta quelcom gratificant, ja que s'estan aprenent nous aspectes d'allò que més m'entusiasma.

Per altra banda, em queda un regust agredolç a l'hora de presentar i finalitzar aquest treball, ja que considero que fer un treball sobre *Star Wars* és quelcom que permet realitzar diversos treballs acadèmics enfocant-ho des de diverses vessants o fent una comparació amb aquesta pel·lícula. Sí que és cert que m'hauria agradat poder estudiar aquesta saga galàctica a partir de tots els punts de vista possibles, però a la vegada m'anima a seguir realitzant estudis i projectes analitzant un univers que, sense cap mena de dubte, ofereix moltes possibilitats d'estudi.

A mode de conclusió, si es tenen en compte les hipòtesis plantejades a l'inici d'aquest Treball de Final de Grau, sí que és cert que la franquícia que crea George Lucas ha estat una gran influència en el món del cinema i, a la vegada, ha permès que noves franquícies puguin ser-ho per a d'altres (sense anar més lluny, trobem la possibilitat que *El Señor de los Anillos* ofereix a la famosa sèrie *Game of Thrones*). Tal és la influència que *Star Wars* ha tingut dins la cultura popular i la pròpia indústria, que se li ha acabat atorgant un dia propi (el 4 de maig), mentre que per aspectes tècnics, Lucas és el gran "culpable" de molts dels efectes especials, així com també a nivell argumental, de grans produccions.

Així, sabent que *Star Wars* canvia totalment el panorama del cinema, per res del món hauria pogut esperar que fos fins a tal punt, i que les dimensions que aquesta franquícia ha aconseguit abraçar són, sense cap mena de dubte, gairebé insuperables.

És difícil concebre el cinema actual i tot el negoci que hi ha organitzat darrere de cada gran producció que sorgeix de Hollywood sense el gran paper que va jugar George Lucas amb un acord amb la productora on, emportant-se els guanys de la venda de productes, va començar l'època daurada dels *Blockbuster*. És interessant reflexionar on ens trobaríem avui pel que fa al cinema si no fos per *Star Wars*, però això sembla una galàxia molt i molt llunyana.

6.2 Agraïments

En primer lloc, m'agradaria donar les gràcies al tutor d'aquest Treball de Final de Grau, Àngel Quintana, ja que sense els seus consells hauria estat molt més difícil poder-lo portar a terme.

A en Pau Garriga, encarregat dels Ocine de Girona, per haver aportat material de recerca sobre tot el que és el món fictici d'*Star Wars*.

A la Judit Cuesta, per haver-me ajudat a l'hora de realitzar aquest treball, així com també a nivell moral en els moments on més estancat estava.

Per últim, als meus familiars i als meus amics, pels esforços que han fet per tal que pogués obtenir el màxim d'informació possible sobre una matèria que m'apassiona.

7. Referències bibliogràfiques

7.1 Bibliografia

Biskind, Peter. *Moteros tranquilos, toros salvajes: La generación que cambió Hollywood*. Ed: Anagrama, 2008.

Bordwell, David. *The Way Hollywood Tells It*. Los Angeles, CA: University of California, 2006.

Casas, Quim. *Películas clave del cine de superhéroes*. Ed: Ma non troppo, 2011.

Comas, Ángel. *Los fabulosos años del New Hollywood: Panorama de dos décadas de cine norteamericano (1964- 1983)*. Ed: T & B Editores, 2009.

Hall, Sheldon, and Stephen Neale. *Epics, Spectacles, and Blockbusters: A Hollywood History*. Detroit, MI: Wayne State UP, 2010.

Miller, Tobi. *El Nuevo Hollywood: Del imperialismo cultural a las leyes del marketing*. Ed: Paidòs Ibérica, 2005.

Rodríguez, Sara. *El viaje del superhéroe en el cine. La historia secreta de Marvel en el cine*. Ed: Dolmen Editorial, 2012.

Sala, Ángel. *“Tiburón”. Vas a necesitar un barco más grande! El filme que cambió Hollywood*. Ed: Círculo Latino, 2005.

Shone, Tom. *Blockbuster: How Hollywood Learned to Stop Worrying and Love the Summer*. New York, NY: Free, 2004.

Sunstein, Cass R. *La última mitología: El mundo según Star Wars*. Ed: Alpha Decay, 2017.

VV, AA. *Star Wars año a año: Una historia Visual (Edición Ampliada)*. Ed: Planeta Comic, 2016.

7.2 Filmografia

Abrams, J.J. (prod.), Abrams, J.J. (dir.), 2015. *Star Wars Episode VII: The Force Awakens*. EUA. Walt Disney Studio Motion Pictures.

Arad, A, Feige, K (prod.). Favreau, J. (dir.), 2008. *Iron Man*. EUA. Paramount Pictures.

Arad, A, Hurd, G.A. i Feige, K (prod.) Letterrier, L. (dir.), 2008. *The Incredible Hulk*. EUA. Universal Pictures

Brown Baren, David (prod.), Spielberg, S. (dir.), 1975. *Jaws*. EUA. Universal Pictures.

Feige, K. (prod.), Derrickson, S. (dir.), 2016. *Doctor Strange*. EUA. Walt Disney Studio Motion Pictures.

Feige, K. (prod.) Coogler, R. (dir.), 2018. *Black Panther*. EUA. Walt Disney Studio Motion Pictures.

Feige, K. (prod.), Black, S. (dir.), 2013. *Iron Man 3*. EUA. Walt Disney Studio Motion Pictures.

Feige, K. (prod.), Brannagh, K. (dir.), 2011. *Thor*. EUA. Paramount Pictures.

Feige, K. (prod.), Favreau, J. (dir.), 2010. *Iron Man 2*. EUA. Paramount Pictures.

Feige, K. (prod.), Gunn, J. (dir.), 2014. *Guardians of the Galaxy*. EUA. Walt Disney Studio Motion Pictures.

Feige, K. (prod.), Gunn, J. (dir.), 2017. *Guardians of the Galaxy Vol.2*. EUA. Walt Disney Studio Motion Pictures.

Feige, K. (prod.), Johnston, J. (dir.), 2011. *Captain America: The First Avenger*. EUA. Paramount Pictures.

Feige, K. (prod.), Reed, P. (dir.), 2015. *Ant Man*. EUA. Walt Disney Studio Motion Pictures.

Feige, K. (prod.), Russo, A. i Russo, J (dir.), 2016. *Captain America: Civil War*. EUA. Walt Disney Studio Motion Pictures.

Feige, K. (prod.), Russo, A. i Russo, J. (dir.), 2014. *Captain America: The Winter Soldier*. EUA. Walt Disney Studio Motion Pictures.

Feige, K. (prod.), Russo, A., Russo, J. (dir.), 2018. *Avengers: Infinity War*. EUA. Walt Disney Motion Pictures.

Feige, K. (prod.), Taylor, A. (dir.), 2013. *Thor: The Dark World*. EUA. Walt Disney Studio Motion Pictures.

Feige, K. (prod.), Waititi, T. (dir.), 2017. *Thor: Ragnarok*. EUA. Walt Disney Studio Motion Pictures.

Feige, K. (prod.), Whedon, J. (dir.), 2012. *Marvel's The Avengers*. EUA. Walt Disney Studio Motion Pictures.

Feige, K. (prod.), Whedon, J. (dir.), 2015. *Avengers: The Age of Ultron*. EUA. Walt Disney Studio Motion Pictures.

Feige, K. Pascal, A. (prod.), Watts, J. (dir.), 2017. *Spider-Man: Homecoming*. EUA. Sony Pictures.

Heyman, D. (prod.), Columbus, C. (dir.), 2001. *Harry Potter and the Philosopher's Stone*. EUA. Warner Bros.

Jackson, P. (prod.), Jackson, P. (dir.), 2001. *El Señor de los Anillos: La comunidad del anillo*. NZ. New Line Cinema

Jackson, P. (prod.), Jackson, P. (dir.), 2002. *El Señor de los Anillos: Las Dos Torres*. NZ. New Line Cinema.

Jackson, P. (prod.), Jackson, P. (dir.), 2003. *El Señor de los Anillos: El retorno del Rey*. NZ. New Line Cinema.

Kennedy, K (prod.), Johnson, R. (dir.), 2017. *Star Wars Episode VIII: The Last Jedi*. EUA. Walt Disney Studio Motion Pictures.

Kennedy, K. (prod.), Edwards, G. (dir.), 2016. *Rogue One: A Star Wars Story*. EUA. Walt Disney Studio Motion Pictures.

Kurosawa, A. (prod.), Kurosawa, A. (dir.), 1958. *Kakushi toride no san akunin*. Japó. Toho Studios.

Lucas, G, (prod.), Lucas, G. (dir.) 1980. *Star Wars Episode V: The Empire Strikes Back*. EUA. 20th Century Fox.

Lucas, G. (prod.), Lucas, G. (dir.), 1977. *Star Wars Episode IV: A New Hope*. EUA. 20th Century Fox.

Lucas, G. (prod.), Lucas, G. (dir.), 1983. *Star Wars Episode VI: The Return of the Jedi*. EUA. 20th Century Fox.

Lucas, G. (prod.), Lucas, G. (dir.), 1999. *Star Wars Episode I: The Phantom Menace*. EUA. 20th Century Fox.

Lucas, G. (prod.), Lucas, G. (dir.), 2002. *Star Wars Episode II: Attack of the Clones*. EUA. 20th Century Fox.

Lucas, G. (prod.), Lucas, G. (dir.), 2005. *Star Wars Episode III: Revenge of the Sith*. EUA. 20th Century Fox.

7.3 Webgrafia

Clark, N. (25-05-2011). Hero Complex in LA Times. '*Star Wars*': a look back on opening day in May 1977. (<http://herocomplex.latimes.com/movies/star-wars-a-look-back-on-opening-day-in-may-1977/>)

Esterkamp, J.T. (01-09-2014) Medium. *New Hollywood: Why the 70's were the best decade in America cinema*. (<https://medium.com/@jtesterkamp/new-hollywood-why-the-70s-were-the-greatest-decade-in-america-cinema-c42676e2170f>)

Lamble, R. (13-02-2015). Den of Geek. *How Marvel went from bankruptcy to billions.* (<http://www.denofgeek.com/movies/marvel/34092/how-marvel-went-from-bankruptcy-to-billions>)

Dunn, Caroline (23-10-2016). The Stanford Daily. *The Cultural Phenomenon of Harry Potter.*(<https://www.stanforddaily.com/2016/10/24/the-cultural-phenomenon-of-harry-potter/>)

Blickley, L. (14-12-2016). The Huffington Post. *The Long-Lasting Significance of the Lord of the Rings Trilogy.* (https://www.huffingtonpost.com/entry/the-lord-of-the-rings-15-years-later_us_583ed7a6e4b0ae0e7cdae922?guccounter=1)

Liptak, A. (23-12-2016). The Verge. *Looking back on what made the Lord of the Rings trilogy special, 15 years later.* (<https://www.theverge.com/2016/12/23/14055580/lord-of-the-rings-trilogy-movies-peter-jackson-15th-anniversary>)

Nadler, L. (04-05-2017). The Huffington Post. *'Star Wars' is more political than you think.* (https://www.huffingtonpost.com/entry/star-wars-is-more-political-than-you-think_us_590b663de4b056aa2363d298)

Ulen, N. (26-05-2017) Futurism. *How 'Star Wars' changed the Paradigm.* (<https://futurism.media/how-star-wars-changed-the-paradigm>)

Grady, C i Romano, A. (26-06-2017.) Vox. *How Harry Potter changed the world.* (<https://www.vox.com/culture/2017/6/26/15856668/harry-potter-20th-anniversary-explained>)

Rear, J. (14-12-2017) Verdict. *How Lucasfilm changed cinema forever with 'Star Wars'.* (<https://www.verdict.co.uk/how-lucas-film-star-wars-changed-cinema-forever/>)

Shanley, P. (29-03-2018). The Hollywood Reporter. *Can anyone besides Marvel make a Cinematic Universes work?* (<https://www.hollywoodreporter.com/heat-vision/marvel-cinematic-universe-why-is-it-one-works-1096504>)

Truitt, B. (17-04.2018). USA Today. *Why the Marvel movies have surpassed 'Star Wars' in this nerd's heart.* (<https://eu.usatoday.com/story/life/movies/2018/04/17/why-marvel-movies-have-surpassed-star-wars-heart-nerd/520778002/>)

Vallín, P. (06-05-2018). Madrid. La Vanguardia. *Occupy Coruscant (Una crónica política de Star Wars)*. (<https://www.lavanguardia.com/cultura/20180506/443093100554/star-wars-occupy-politica.html>)