



Tataoiune. En homenaje al lugar George utilizó la traducción al francés del nombre para rebautizar al planeta en pleno proceso de rodaje del film (el nombre de Utapau lo reaprovecharía años más tarde en otra película de la saga).

La cuestión es que a partir de ahora se hará referencia al planeta como Tatooine, a pesar de que para McQuarrie ese nombre no significase aún nada en ese momento de la preproducción. Ralph tuvo que hacer varias láminas donde aparecieran distintos paisajes del planeta y dio con la clave nuevamente al recibir las oportunas indicaciones de George: el planeta sería básicamente un desierto, sin vegetación y con poquísimas especies autóctonas. La característica principal es que tendría dos soles en vez de uno solo, algo que el ilustrador se encargó de dejar patente desde primera hora.

Una vez la producción siguió avanzando, con otros artistas ayudando a redefinir sus diseños, McQuarrie pasó de hacer el arte conceptual de la película a realizar los denominados *matte paintings*, o sea, la ilustración para esos decorados que debían aparecer filmados en la película pero que no podían ser construidos físicamente por problemas presupuestarios. Esta técnica, que estaba bastante extendida ya incluso en los films de principio del siglo XX, consistía

en pintar sobre cristales los paisajes o fondos del escenario que necesitaba el plano que se iba a rodar. Con la intención de ahorrar costes, o de simplemente poder crear imágenes que en la realidad serían casi imposibles de obtener, el artista pintaba al máximo nivel de detalle creando una obra de alta calidad que no desentonase con el resto de los elementos reales que hubiese en el plano.

ILM. Luz y magia al servicio de la industria de Hollywood

George Lucas crearía –casi de la nada– su propia compañía de efectos visuales, Industrial Light & Magic (ILM).

Joe Johnston, principal responsable junto a Ralph McQuarrie del diseño artístico de la Trilogía Original de Star Wars.

A George Lucas no le hizo falta ver las láminas de Ralph McQuarrie para entender que uno de los retos a los que se enfrentaba a la hora de llevar a la gran pantalla *Star Wars* iba a ser el referido a los efectos especiales de la película, eso era algo que tenía muy claro desde el principio. En su guion había narradas escenas que para su realización iban a requerir de técnicas nunca antes vistas en una pantalla de cine, y el principal problema con el que se encontraba era

que la unidad de efectos especiales de la Fox había sido desmantelada ante la prácticamente nula demanda de este tipo de servicios.

Lucas tuvo entonces que buscar el asesoramiento de algún especialista y pensó en el responsable de

