

# WILLOW, EL ÚLTIMO SUEÑO DE LUCAS

**Diez años ha tardado George Lucas en hacer realidad otro de sus grandes sueños.**

**Apenas acababa de estrenar la primera parte de la saga Star Wars, cuando ya acariciaba un nuevo proyecto.**

**Esta vez, el telón de fondo no sería el espacio ni las batallas galácticas, sino un mundo imaginario habitado por hombres y enanos, guerreros y villanos, brujas y hechiceros; un mundo ambientado en mitología y leyenda; un mundo que sirve de escenario a la lucha entre el bien y el mal, un tema ya clásico en la cinematografía de Lucas.**

**ALEJANDRO PARDO**

**W**illow (Lucasfilm & MGM, 1988) se estrenó este verano en Estados Unidos y ha conseguido colocarse entre las películas más taquilleras de la temporada, si bien su éxito no puede compararse con el alcanzado por la trilogía de las galaxias. Con todo, es un filme excitante, fresco y dirigido a la amplia audiencia juvenil, desbordante de acción, emoción y sentido del humor. **Willow** (que significa **sauce** en inglés) cuenta una historia **típica** de su género, con personajes **típicos** y dentro de un hilo narrativo **típico** también. Pero en todo momento la película lleva impresa el sello de Lucas, y eso le da originalidad y atractivo.

Con 35 millones de dólares (unos 3.000 millones de pesetas), dos años de largo trabajo, cientos de efectos especiales y un reparto muy peculiar, **Willow** se ha convertido en la última locura de este mago del celuloide llamado George Lucas.

## UN CUENTO DE HADAS

«George Lucas entiende el mundo de la fantasía como nadie, y tiene siempre una visión maravillosa a la hora de contar este tipo de aventuras». Esta frase del director de la película, Ron Howard, resume la habilidad del productor norteamericano en el campo de la fantasía-ficción. La historia que cuenta en **Willow** no constituye una excepción.

En el mundo imaginario de **Willow** coexisten diversas razas de seres: los Nelwyns (Gente Pequeña, agricultores y ganaderos), los Brownies (hombrecillos diminutos y muy primitivos) y los Daikinis (Gente Grande, guerreros y luchadores), que viven bajo el poder oscuro de una malvada reina: Bavmorda. Un día, en las mazmorras de Nockmaar –fortaleza de la reina tirana– nace una preciosa niña, Elora Danan. Según una antigua profecía, es la heredera del reino de Tir



Asleen, destruido por Bavmorda, y en un futuro puede enfrentarse a ella. Una vieja criada logra salvar al bebé antes de que Bavmorda la encuentre a costa de su vida. La criatura llega accidentalmente a manos de un Nelwyn, Willow Ufgood. Al percatarse de que es un bebé Daikini, decide devolverlo a sus naturales. Así, una escueta compañía de Nelwyns entre los que se encuentra Willow, se dirige al encuentro de la Gente Grande.

El primero con el que topan es un intrépido guerrero venido a menos, de nombre Madmartigan, a quien confían

la pequeña princesa. Casi al instante el bebé es raptado por los diminutos y divertidos Brownies, pero la oportuna aparición de un hada, Chelindrea, resuelve el conflicto. Chelindrea revela la condición regia de la pequeña y nombra a Willow su Guardián y Defensor frente a Bavmorda y sus tropas. En esta misión le ayudarán Madmartigan, dos graciosos Brownies y una anciana hechicera, Fin Raziel, convertida en un animal por Bavmorda y a quien deben encontrar y liberar del hechizo. Para ello Willow debe aprender a utilizar una vara mágica

que el hada le dio antes de desvanecerse.

Mientras tanto, Sorsha, la atractiva y valiente hija de la reina tirana, y el General Kael, jefe de las huestes de Nockmaar, siguen la pista del bebé. Se inicia entonces una excitante persecución llena de emoción e intriga, en la que no faltan peleas y enfrentamientos contra seres monstruosos. A los **buenos** se unirán los guerreros de Galladoorn –otro pueblo Daikini fustigado por Bavmorda–, capitaneados por el valiente Airk Thaughaer, que acabará dando su vida por la causa. Entrelazada con la intensa acción, el romance entre Madmartigan y Sorsha –una pareja peculiar–, añade un toque sentimental a la historia.

Finalmente la Compañía, seguida de los Galladoorn y de Fin Raziel, a quien Willow ha logrado desencantar, llega hasta Nockmaar para enfrentarse a Bavmorda. El desenlace corre paralelo a los antagonismos establecidos: Madmartigan lucha contra Kael y le vence, mientras que Fin Raziel se enfrenta a la malvada reina. Pero al final será Willow, utilizando los poderes de su vara mágica, quién acabe con Bavmorda.

El final deja abiertas muchas puertas, por las que puede introducirse una posible continuación, que tal vez esté ya en la mente de Lucas. Bavmorda desaparece en un torbellino de luz y fuego, pero eso no significa que haya sido aniquilada para siempre. Madmartigan y Sorsha se convierten en los soberanos de Tir Asleen y padres adoptivos de la pequeña Elora. Willow es homenajeado como lo que es: un héroe. Pero el valiente Nelwyn lo único que desea es volver de nuevo con los suyos, y parte sin más dilación rumbo a casa. Al llegar, todo el pueblo sale a su encuentro, y él se funde en un cariñoso abrazo con su mujer y sus dos

pequeños hijos.

## MAS ALLA DE LA PANTALLA

**Willow** ha sido un trabajo en equipo, desde luego, pero de un equipo de primera. A la genialidad de **Lucas** –que escribió la historia original, desarrollada más tarde en un guión por **Bob Dolman**– se une el talento de **Ron Howard**, un joven director con títulos como **Splash** o **Cocoon** sobre sus espaldas. **Allan Cameron**, diseñador de producción, ha trabajado también en otros filmes de ficción como **Aliens**. La banda sonora es obra de **James Horner**, ganador de varios premios Grammy. Los efectos sonoros han corrido a cargo de **Ben Burt** (Lucasfilm's Sprocket Systems), y los efectos especiales, «made in IL&M (Industrial Light & Magic)» han sido coordinados por **Dennis Muren**, **Mike McAllister** y **Phil Tippett**, consagrados profesionales de la magia visual y la ilusión óptica.

Sin duda alguna merece especial atención **Ron Howard**, que no siempre sintió una especial predilección por ese proyecto que acabaría dirigiendo. «Al principio yo tenía cierto recelo –confiesa–. **Willow** era un reto, una experiencia nueva para mí como cineasta. Pero la fantasía me ha encantado desde que era un muchacho. Ahora, además, tengo hijos pequeños, y mi ilusión era poder hacer una película para ellos, una película que captara su atención y les divirtiera». Por otra parte, la relación entre **Howard** y **Lucas** es antigua. «Después de actuar para **Lucas** en **American Graffiti** –revela **Howard**– siempre esperé la ocasión de dirigir una película para él». La simpatía de este joven director para tratar con los actores y con el equipo, y su

# W·I·L·L·O·W

afán de trabajo hicieron posible que el rodaje fuera rápido y sin especiales problemas. El tándem **Lucas-Howard** ha funcionado maravillosamente y el resultado lo demuestra. Sin embargo cabe preguntarse si el filme hubiera sido mejor si lo hubiera dirigido el propio **Lucas**. Quien tiene la idea es el más indicado para llevarla perfectamente a cabo. En cierto modo, **Willow** no es una película tan cuidada como lo fue **La guerra de las galaxias**.

Quien posiblemente lo tuvo más difícil fue **Jeremy Zimmerman**, director de reparto, ya que se precisó contratar cerca de 230 enanos, que interpretarían a los Nelwyn. El rodaje se realizó en Inglaterra, norte de Gales y Nueva Zelanda, y el centro de operaciones se situó en los estudios Elstree, a las afueras de Londres. Zimmerman tuvo que buscar



enanos más allá de las fronteras británicas: Alemania, Francia, Holanda, Bélgica, Italia, Irlanda e incluso España. Al final se encontró con una especie de Babel en miniatura, puesto que entre los enanos estaban representadas trece nacionalidades, y la mayoría de ellos no hablaban inglés. La buena voluntad de todos suplió éste y otros problemas, como la falta de experiencia previa en el mundo del cine.

Entre los enanos Nelwyn sobresalen dos. Uno de ellos, claro está, es el protagonista, **Warwick Davis** (**Willow**), un joven de 18 años que ya trabajó para **Lucas** en **El retorno del Jedi** interpretando al Ewok Wicket, que también es el protagonista de otro par de películas. En él se fijó entonces el productor norteamericano pensando ya en su nuevo papel. **Billy Bart** (que interpreta al anciano y sabio Aldwin) es, al contrario, una cara bien conocida en Estados Unidos, alma de la **Billy Bart Foundation**, asociación benéfica dedicada a los enanos. Gracias a esta nueva experiencia **Bart** ha establecido contactos en Europa para desarrollar su Fundación en el viejo continente.

El resto de actores y actrices no son de primera línea, pero funcionan. «Evitamos contratar estrellas consagradas —explica **Howard**—. Sólo queríamos actores que fueran muy buenos en sus papeles». Ésta ha sido una manera de proceder usual en **Lucas** o **Spielberg**: cada película, un talento. **Val Kilmer**, que da vida a Madmartigan, había aparecido como secundario en **Top Gun** y **Top Secret**, y es también protagonista en **Escuela de Genios**. Su ascendencia cherokee queda bien reflejada en la película, pero el papel de Madmartigan le hubiera ido mejor a **Harrison Ford**. **Joanne Whalley** (**Sorsha**), **Patrick Roach** (**General Kael**) o **Jean Marsh** (**Reina Bavmorda**) tenían cierta experiencia como actores, pero no en repartos principales. «Estoy muy orgulloso del trabajo que han hecho», concluye **Howard**.

Dentro de este capítulo, no podemos



dejar de mencionar a los profesionales de IL&M, que tuvieron que crear un mundo fantástico en el que quedara encuadrada esta aventura épica. «Esta película es una fantasía —comenta Lucas— y para que la fantasía funcione hay que crear una realidad totalmente verosímil, que existe sólo en y para la película». Estas sencillas palabras se traducen en cerca de 400 efectos especiales que in-

cluyen majestuosos decorados de pinturas-mate, miniaturas y maquetas, animación por ordenador y un sin fin de efectos ópticos.

### UNA FILOSOFIA DE VALORES HUMANOS

Cualquier espectador que contemple

**Willow** advertirá enseguida un cierto transfondo común con la anterior trilogía de **Lucas** (en especial con la primera parte). Todo suena y todo es diferente a la vez. Y es que **Lucas** no pretende ser original en los temas, en los contenidos, que dentro de su género son absolutamente clásicos. Ni siquiera el modo en que los trata es genuino. Sin más responden al planteamiento vital del autor, que se refleja lógicamente en su obra. **Lucas** habla del ser humano, de sus defectos, sus virtudes, su deber de tender al bien y luchar por conseguirlo. Y para ello, es necesaria la intervención de una fuerza que supera al propio hombre, pero que a la vez está dentro de él (sea la Fuerza de los caballeros Jedi en **Star Wars**, sea el recto uso de la magia en **Willow**). Este conocimiento de la naturaleza humana y su sentido de la trascendencia no es algo ajeno al propio **Lucas**: «Yo simplemente trato de luchar en la vida, haciendo lo que Dios manda».

No hace falta ser muy avezado para establecer un paralelismo entre **Willow** y Luke Skywalker, Madmartigan y Han Solo, la reina **Bavmorda** y **Moff Tarkin**, el General **Kael** y **Darth Vader**, **Sorsha** y **Leia Organa**, **Fin Raziel** y **Obi-Wan Kenobi**, e incluso entre la cómica pareja **Franjean-Rool** (los **Brownies**) y los robots **R2D2-C3P0**. A esto habría que añadir ciertas resonancias temáticas y denominativas que recuerdan la mitología **tolkieniana** de **El Señor de los Anillos**: un mundo imaginario en el que conviven **Gente Pequeña** y **Gente Grande**, un héroe insignificante con la responsabilidad de llevar a cabo una misión que supera sus propias fuerzas, una Compañía que le asiste y ayuda, un poder oscuro en expansión... Algunos nombres no son menos reveladores de esta posible

influencia: los caballeros de **Galladoorn**, el castillo de **Tir Asleen**, la fortaleza de **Nockmaar**, la princesa **Elora**, la anciana **Fin Raziel**, los trolls... Y el apoteósico final, el duelo de magias entre **Fin Raziel** y **Bavmorda**, nos trae a la memoria la misma escena de aquel cuento de **Walt Disney** que tiene como protagonista al mago **Merlín**.

**Willow** atrae porque es una película de valores humanos, que otorga protagonismo a la gente sencilla, ordinaria: «Es una película sobre la gente y sus ideas —explica **George Lucas**—. Los motivos psicológicos y todas las entrelíneas son similares a todas mis películas: responsabilidad personal y amistad, la importancia de vivir una vida de comprensión, opuesta a una vida egoísta... Es una película de emociones, excitante, divertida al mismo tiempo y llena de sentimientos». Este es el tema-transfondo (**bottom-line**) del nuevo filme de **Lucas**, un filme que pone en relevancia ideales y virtudes nobles como los arriba señalados y otros como la libertad, la fidelidad, la lucha contra el mal e incluso dar la vida por ello.

Tampoco hay que buscar ulteriores concepciones cosmológicas o antropológicas (como pueda ser el caso de **Tolkien**). Sin más, **Lucas** ha pretendido trascender un mero cuento de aventuras y comunicar a través de ello aquella visión del hombre y el mundo que él mismo tiene. «**George Lucas** no quería que **Willow** fuera una película artificial, mecánica —comenta **Ron Howard**—. Quería reflejar al hombre corriente y sus sentimientos. Desde el principio pensó en el toque humano de los personajes, a pesar de que no encontramos seres literalmente 'humanos' en **Willow**».

W · I · L · L · O · W™

## EL HEROE DE LUCAS

El protagonista de esta película es, en palabras de **Howard**, «el menos imaginable de los héroes al que se le presenta la ocasión de hacer algo que jamás había imaginado».

Efectivamente, **Lucas** entiende el concepto de heroísmo en este sentido, partiendo de lo común y sin separarse de alguna forma de lo ordinario. Sus héroes no son seres excepcionales, dotados de una fuerza y un poder sobrehumanos, sin defectos ni equivocaciones; más bien pertenecen al mundo de gente corriente (**ordinary people**). Eso sí, en cuanto héroes son presentados como modelo de alguna(s) virtud(es), es decir son moralmente buenos.

En cuanto al modo de tratarlo, **Lucas** recorre una línea clásica. –Siguiendo el esquema de **Josph Campbell**, de quien se reconoce deudor–. **Campbell** señaló en

su libro **A hero with thousand faces** la trayectoria que sigue todo héroe-mito clásico. Y si el pensador anglosajón deducía esto de la filosofía y literatura de civilizaciones pasadas, hoy día se aplican sus ideas también al tratamiento del héroe en el séptimo arte. Esta última aplicación de las ideas de **Campbell** ha sido desarrollada, entre otros, por **Christopher Vogler**, analista de guiones de Hollywood y especialista del tema. Toda película que refleja un protagonista y una hazaña heroicas, como comenta **Vogler**, puede descomponerse en una serie de pasos o etapas que se incluyen dentro de la denominada –en terminología de **Campbell**– «Trayectoria del héroe» (**Hero's Journey**). En nuestro caso la aplicaremos brevemente a **Willow**, aunque es igualmente válida para cualquier héroe, sea Luke Skywalker, Frodo Bolsón o Mickey Mouse en el cuento de la habas mágicas.

## EL MUNDO DE «WILLOW»

**NELWYNS:** Pueblo de enanos, pacíficos, bonachones. Se dedican a tareas de labranza, aunque saben también defender valientemente sus intereses.

**DAIKINIS:** Raza de hombres, más guerreros y aventureros.

**BROWNIES:** Seres diminutos, traviosos, simpáticos y algo primitivos también.

**ELORA DANAN:** Princesa bebé que nace en las mazmorras de Nockmaar, y quien está destinada a ser la heredera del reino de Tir Asleen, destruido por Bavmorda. La malvada reina quiere servirse de ella para extender su dominio de terror. Casualmente llegará a manos de Willow.

**WILLOW UFGOOD:** Pequeño

enano Nelwyn sobre quien recae la responsabilidad de custodiar a la princesa bebé. Es valiente, luchador, avispado y a pesar de su aspecto despreciable se enfrentará a Bavmorda y sus huestes.

**BURGLEKUTT:** Prefecto de los Nelwyn, rico terrateniente que arrienda propiedades a algunos campesinos. Es muy gruñón y exigente. Forma parte de la primera expedición al mundo de los Daikinis.

**MEEGOSH Y VONHKAR:** Amigos y compañeros de Willow. Le acompañarán también en la primera parte de su misión.

**MADMARTIGAN:** Daikini aventurero, intrépido y guasón, muy hábil en el manejo de la espada, y un don Juan a su manera.

**ROOL & FRANJEAN:** Pareja de Brownies que ayudan a Willow en



su misión.

**BAVMORDA:** Malvada y tiránica reina con poderes de magia negra. Habita con sus huestes en la oscura fortaleza de Nockmaar, y está decidida a conquistar toda tierra conocida.

**SORSHA:** Hija de Bavmorda, atractiva y valiente, y con más corazón que su madre. Se enamorará de su enemigo, Madmartigan.

**EL GENERAL KAEL:** Lugarteniente de Bavmorda y tan malvado como ella.

**EL GRAN ALDWIN:** Sabio anciano Nelwyn con ciertos poderes mágicos que aconseja y anima a Wi-

llow.

**CHELINDREA:** Hada que nombra a Willow custodio de la princesa y que le ayuda entregándole una vara mágica.

**FIN RAZIEL:** Anciana hechicera, convertida por Bavmorda en un animal. Willow logrará librarla del hechizo y ella se enfrentará a la malvada reina.

**LOS GUERREROS GALLADOORN:** Otro pueblo de Daikinis destruido por Bavmorda.

**AIRK THAUGHBAUER:** Valiente guerrero pelirrojo, que capitanea a los soldados de Galladoorn. Dará su vida por la causa. ■

1) El héroe es presentado dentro de un **mundo ordinario**, su mundo, porque él es un ser corriente. Willow Ufgood es un Nelwyn sencillo, que vive con su mujer e hijos.

2) Allí recibe la **llamada a la aventura**, en su caso marcada por el hecho de encontrar a la criatura. Si bien en un primer momento la llamada tiene una meta limitada (devolver el bebé a los Daikini), luego adquiere una trascendencia insospechada (Willow es nombrado guardián de la princesa por el hada Chelindrea).

3) En un primer momento el héroe muestra su **resistencia** a la misión que se le encomienda. Así Willow pretende deshacerse del bebé cuanto antes y se lo entrega a Madmartigan. Más tarde presentará sus dudas a Chelindrea.

4) Pero finalmente es animado por un **viejo mago, hada o hechicera** que le encarga la misión y promete su ayuda. Chelindrea y Fin Raziel representan este papel.

5) Es entonces cuando el héroe se decide a entrar en un **mundo especial**, en el que se siente extraño y amenazado. Willow se encuentra ahora rodeado de Daikinis y Brownies, seres ajenos a los suyos, y perseguido además por el mal.

6) En este nuevo contexto, el héroe es sometido a distintas **pruebas**, gana **amigos** y **enemigos**, que procurarán o impedirán —según sea el caso— que alcance su objetivo. Efectivamente, el pequeño Nelwyn cuenta con la ayuda de Madmartigan, Fin Raziel, los guerreros Galladorn y la simpática pareja de Brownies. Por otro lado debe huir de las huestes de Sorsha y Kael.

7) El siguiente paso consiste en que el héroe se introduce en la **boca del lobo**, como hace Willow al encaminarse hacia

Nockmaar.

8) Sufre entonces una **experiencia dolorosa suprema** por la que se purifica, mejora y se dispone a enfrentarse definitivamente al mal. En *Willow*, esta prueba de fuego estaría representada por el dominio de la magia, tarea que «debe ser aprendida y es un trabajo arduo, que supone incluso dolor», comenta **Lucas**.

9) Tras esta experiencia el héroe **consigue el arma** con la que combatirá al villano. Esta vez el personaje de Lucas no tiene la espada Jedi, pero sí la vara mágica que le da Chelindrea y que acaba de aprender a manejar librando del hechizo a Fin Raziel.

10) Comienza la **última vuelta del camino** antes de iniciar el regreso. Presupone el éxito o fracaso de la misión. El héroe se ha atrevido a desafiar al enemigo y paga sus consecuencias, aunque la victoria le sonríe, por supuesto. Quien realmente vence a Bavmorda es Willow gracias a la vara mágica. Los últimos pasos son

11) **la resurrección y**

12) **la vuelta a casa con el bien alcanzado**. El héroe se ha purificado realizando su acción (catarsis). No es el mismo que contemplábamos al inicio. Y precisamente lo que importa no es el bien alcanzado en sí, sino la mejora cualitativa que ese esfuerzo ha supuesto en el héroe. Willow Ugood, el pequeño e insignificante Nelwyn, ha sabido comportarse heroicamente.

En resumen, **George Lucas** vuelve a producir películas positivas, cargadas de valores humanos, acción y aventuras, y algo de moraleja también. Pero no hay que olvidar que este cine familiar y juvenil, lleno de frescura y buen humor no hace sino reflejar un planteamiento vital. ■

W · I · L · L · O · W™