

2

metodologías  
de análisis  
del film

Javier Marzal Felici  
Francisco Javier Gómez Tarín  
(editores)

a



x

---

# El acontecimiento Peter Jackson: mucho más que un fenómeno de merchandising

Jorge Latorre Izquierdo  
Universidad de Navarra

## DE LA ICONOLOGÍA DE ABY WARBURG AL CINE

La aplicación de los estudios iconológicos de la Escuela de Warburg al cine se remonta a unas fechas muy tempranas: ya en el año 1934, cuando todavía muy pocos estudiosos del arte aceptaban que el cine pudiera ser considerado “serio”, Edwin Panofsky (amigo y colaborador de Gombrich en el Warbour Institut de Londres) comenzó la escritura de *On movies*, que con el tiempo culminaría en su famoso artículo *Style and Medium in the Motion Pictures*, una de las introducciones más significativas a la estética del arte cinematográfico que se han escrito. Afirma Thomas Y. Levin que la primera exposición de este ensayo en el Metropolitan de New York, en 1936, constituye un hecho sin precedentes, ya que el cine no comenzó a considerarse artístico en Los Estados Unidos hasta comienzos de los 40, cuando se establecen las asignaturas de “History, Aesthetic and Technique of the Motion Pictures” en la Columbia University. De hecho, un artículo del *New York Herald Tribune*, de noviembre de 1936, con el título “Films Are Treated as Real Art by Lecturer at Metropolitan”, manifiesta elocuentemente la perplejidad que produjo en la opinión pública el que un profesor de Historia del Arte hablara sobre cine –las “movies”, término popular típicamente americano que Panofsky hace suyo– en un lugar artístico de prestigio internacional<sup>1</sup>.

Panofsky era muy consciente de las novedades plásticas que introducía en la historia de la imagen este nuevo lenguaje de expresión; de hecho, sus ideas pudieron influir mucho en el famoso artículo “El arte en la era de la reproducción mecánica”, de Walter Benjamín<sup>2</sup>. Entre otras cosas, ambos autores coinciden en que el cine posibilita un lenguaje de masas en el que el espectador

se siente especialmente implicado. Cuanto más aumenta la importancia social del lenguaje, tanto más se asocian en el público la función crítica y la fruitiva. Las reacciones masivas hacen que se controlen simultáneamente los movimientos anímicos de cada uno, que se sumergen en la experiencia total del público. Por esta causa, Benjamín no duda en afirmar que “la reproducibilidad técnica de la obra artística modifica la relación de la masa para con el arte. De retrógrada frente a un Picasso, por ejemplo, se transforma en progresiva cara a un Chaplin”<sup>3</sup>. Partiendo de unas categorías historiográficas muy diferentes, pero también respetuosas con el gran público, Panofsky llega a una conclusión muy parecida:

Nos guste o no, son las películas las que moldean, más que cualquier otra fuerza, las opiniones, el gusto, el lenguaje, la ropa, el comportamiento y hasta la apariencia física de un público que abarca más del 60% de la población del planeta. Si todos los poetas líricos, compositores, pintores y escultores serios fuesen obligados por ley a detener sus actividades, una fracción relativamente pequeña del público lo lamentaría de verdad. Si lo mismo aconteciera con las películas las consecuencias sociales serían catastróficas (Lavin, 2000: 114- 115).

Tanto Benjamin como Panofsky están de acuerdo en afirmar que en el cine el intermediario técnico es esencial, hasta el punto de configurar una nueva forma de creación artística. Los títulos de sus respectivos ensayos recogen este aspecto de novedad técnica, reproducible para el primero, y dinámica para Panofsky, que resta importancia al elemento reproducible (que también se daba en el grabado). Afirma que la esencia del medio cinematográfico es esencialmente temporal, hasta el punto de que no puede separarse espacio y movimiento: es la “dinamización del espacio” y la “espacialización del tiempo”, en un *continuum* que obedece esencialmente al factor tecnológico del cine, que aporta movimiento a un registro fotográfico del mundo real, más o menos recreado. Así, citando constantemente ejemplos ilustrativos de películas y actores de la temprana historia del cine, y estableciendo comparaciones con la evolución de otros lenguajes a lo largo de la historia del arte, Panofsky describe “el espectáculo fascinante de un nuevo medio artístico que de modo gradual llega a ser consciente de sus legítimas, es decir, exclusivas, posibilidades y limitaciones” (Lavin, 2000: 135).

El carácter popular del medio (en un trabajo de equipo que compara con el de la construcción de una catedral gótica en el pasado), la vinculación estrecha del cine con la sociedad, convierten a este lenguaje, junto con la arquitectura y otras artes industriales modernas, en el único arte visual completamente vivo. Según Panofsky, las películas han restablecido el contacto dinámico entre la producción artística y el consumo o disfrute de la población, que en otros campos de la actividad artística se había debilitado rápidamente, o interrumpido por entero (en clara alusión a las Vanguardias históricas, reducidas entonces –y hoy en día– a círculos minoritarios de iniciados). Es muy interesante la explicación que Panofsky da este fenómeno, al hablar del aspecto comercial, que suele estar presente en el arte de todos los tiempos, y que si no lo está es una excepción

bastante reciente y no siempre feliz: Si es cierto que el arte comercial está siempre en peligro de acabar como una prostituta, no es menos cierto que el arte no comercial está siempre en peligro de acabar como una vieja doncella. (...) Es la exigencia de comunicabilidad la que hace al arte comercial más vital que el no comercial, y por tanto, potencialmente mucho más efectivo tanto para lo mejor como para lo peor. El productor comercial puede a la vez educar y corromper al gran público, y puede permitir a este público –o más bien a la idea que se hace de él– que se corrompa o eduque a sí mismo (Lavin, 2000: 144- 145).



Aunque con frecuencia sea un mal arte –pero esto se aplica también a la mayoría de las producciones de otros lenguajes artísticos– el cine sería entonces la gran aportación del siglo XX a la historia de los artistas, y no tanto el arte que se exhibe en los museos. Este es el contexto en el que hemos de interpretar la teoría artística de Gombrich, que aunque no se ocupa directamente del cine sí lo hace del cómic o la fotografía, y no duda en afirmar que “fue un instante funesto” en la historia del arte, este de fin de siglo XIX y sus prolongaciones en la Vanguardia (con antecedentes en el Helenismo y el Manierismo), en que “la atención de la gente llegó a concentrarse tanto en el modo de convertir los artistas, la pintura y la escultura en artes que olvidó encargarles una tarea más concreta”<sup>4</sup>. Funesto porque impide un adecuado desarrollo de las tradiciones artísticas, integradas en el conjunto de la sociedad, lo que aboca inevitablemente a una atomización de los artistas, con el consiguiente empobrecimiento de sus aportaciones a la historia del arte.

No hay en esta afirmación un desprecio del arte de las vanguardias; Gombrich defiende que de estos periodos de “crisis” surge siempre un lenguaje renovado, que abre camino a nuevas metas y tradiciones. Quizás por eso, como ya intuyó Benjamín, la gran novedad de nuestro tiempo sea el desarrollo de los lenguajes de reproducción de masas, y sus nuevas posibilidades artísticas.

Como en el método iconológico de Panofsky, Gombrich parte del estudio de los artistas en su contexto (es proverbial la frase “no hay arte, sólo artistas” con la que comienza su *Historia del Arte*) porque opina que lo más interesante no es tanto cada obra de arte aislada sino el mostrar el progreso de los artistas, las aportaciones de los individuos históricos a la empresa artística común que atraviesa la humanidad. La historia y, en concreto, la historia del arte consiste según Gombrich en descubrir una serie de metas o ideales de perfección que se dan en cada época, sobre lo que no es fácil hablar, puesto que implica recurrir a varios niveles de análisis. Por un lado, suele haber una competición entre artistas que introduce conceptos como el de maestría o habilidad. Junto con la crítica social a la que se ven sometidos los artistas, la competencia entre ellos es uno de los motores que explican el progreso del arte en sus épocas de mayor desarrollo. La noción de perfeccionamiento de las tradiciones artísticas fue un descubrimiento historiográfico temprano de Aristóteles en el análisis de la tragedia (estudió este género con mentalidad de biólogo, según un crecimiento orgánico que incluye fases de madurez y decadencia antes de su muerte), que fue adoptado por los tratadistas retóricos clásicos y medievales y trasvasado después –desde Vasari– a los primeros teóricos de las artes. Los ilustrados hacen de ese progreso algo extensible al infinito –influidos por la ciencia y la tecnología–, rompiendo así con la noción orgánica de Aristóteles. Con el tiempo (desde el Romanticismo hasta la Vanguardia, nombre tomado de la jerga militar que hereda estos planteamientos “progresistas”), la visión ilustrada acabó imponiéndose también entre los mismos artistas<sup>5</sup>.

Se puede argumentar que esta noción de maestría se ha perdido en el siglo XX, pero sólo ha ocurrido así en las artes plásticas tradicionales (defensoras de un individualismo a ultranza y del primitivismo, tanto en la forma como en la actitud de fondo), pero continúa en la gran industria cinematográfica. De hecho, la derivación de las artes tradicionales hacia el primitivismo ha tenido mucho que ver con la competencia que han ejercido el cine y la fotografía, al ocupar el rol tradicional representado antes por las artes figurativas (las *grandes machines* del XIX son como pantallas de cine, y también los grandes temas históricos, alegóricos o religiosos, resumen los intereses mayoritarios de las superproducciones de Hollywood).

## JUNTOS EN EL PRIMITIVISMO

A los historiadores de Viena como Gombrich o Panofsky les interesaban especialmente las épocas descuidadas por la historiografía tradicional, y concretamente los llamados "primitivos": italianos, flamencos, etc. que, con el tiempo, se extenderían también a las culturas y pueblos considerados antes inmaduros artísticamente; o al estudio de la expresión instintiva de los niños<sup>6</sup>. De la mano de Kriss, discípulo directo de Freud, Gombrich se interesa muy pronto por la psicología infantil y la representación conceptual de los niños (pictogramas, ideogramas; que carecen de figuración visual). Se explica que sus primeros estudios fueran sobre la caricatura, y que se interesara también por temas como el comic y los dibujos animados. Según el psicoanálisis, el arte de hacer imágenes manifiesta un poder de fantasía y de regresión a la magia del origen ("todos llevamos un egipcio dentro" afirma Gombrich en *Meditaciones sobre un caballo de juguete*) o a las mismas raíces de la forma artística en la psicología humana. Estamos biológicamente preparados para ver ojos y boca; y así funcionan las máscaras primitivas, haciendo una síntesis expresiva y comunicativa básicamente eficaz. Es la *trigger theory* (teoría del disparador), que habla de la capacidad para ver y generar formas de modo automático, lo que remite a un fundamento psicológico universal, aunque cada uno lo experimente individualmente. La caricatura y los dibujos animados explotan esta experiencia universal hasta alcanzar la fantasía más inverosímil (que funciona gracias a la plasticidad de la mente humana: nos parece tan natural un picaporte hablando en dibujos de Wall Disney; o que tomen vida las escobas de Micky Mouse en *Fantasia*, aunque no tengas ojos porque son como esclavos testarudos que se rebelan); son miles de convenciones complejas que puede captar –¿culturalmente o por instinto?, seguramente ambas cosas dice Gombrich–, un niño de seis años (Lorda, 1991: 190). Por eso su obra teórica maestra, y lo que ahora nos interesa aplicar para el cine de Peter Jackson, es *Arte e ilusión* (Gombrich, 1998).

La palabra ilusión no se utiliza con un sentido negativo, como engaño, sino que se refiere a algo ilusionante, que maravilla por su verosimilitud o virtualidad (maravilla viene de *mirare*: quedar suspenso; ilusión de *illudere*, jugar). Es necesario que exista cierta consciencia del engaño para que esta ilusión se produzca, al menos a posteriori. Gracias al estudio de la retórica clásica (en relación con los efectos en la audiencia: conmover el espíritu y mover a la acción) y de la historia de las artes heredera de Vasari, Gombrich demuestra que el modo de producir estas formas ilusionantes ha sido muy distinto en la historia, y no necesariamente debe asociarse con los recursos figurativos, de verosimilitud visual<sup>7</sup>. De hecho, en el arte toda ganancia en un elemento expresivo implica una pérdida en otro aspecto: "si la verosimilitud crece la expresión sufre", y viceversa. Gombrich argumenta en este sentido que el caballo de juguete no es más querido por el niño por ser fiel al natural. De hecho, este juguete no es para el niño una representación del caballo y ni siquiera un símbolo, sino la sustitución del animal. Lo importante no es la forma, sino la función; que el caballo sea cabalgado (se haga realidad en la fantasía infantil). Y esto no supone necesariamente mezclar imagen y realidad sino mantener un cierto distanciamiento; un distanciamiento lúdico (voluntaria suspensión de la incredulidad) que no es muy diferente de lo que hacemos cada uno al ver una película de aventuras. Entra en escena una interesante noción del arte como juego, tal como ha sido estudiada por el historiador del arte Johan Huizinga:

El niño juega con una seriedad perfecta y, podemos decirlo con pleno derecho, santa. Pero juega y sabe que juega. El deportista juega también con apasionada seriedad, entregado totalmente y con el coraje del entusiasmo. Pero juega y sabe que juega. El actor se entrega a su representación, al papel que desempeña o juega. Sin embargo juega y sabe que juega. El violinista siente una emoción sagra-

da, vive un mundo más allá y por encima del habitual y, sin embargo, sabe que está ejecutando o, como se dice en muchos idiomas, jugando. El carácter lúdico puede ser propio de la acción más sublime (Huizinga, 2000: 33-34).

Para Gombrich la interpretación más útil de la cultura como juego es la noción de *pretending*, simulación, hacerse pasar por, o actuar como si, y esta actitud está ligada a funciones biológicas y psíquicas básicas. Su anclaje está en la vida emocional, en la necesidad de encontrar escape a nuestras emociones: "Aprender a jugar es aprender que tales escapes pueden producirse sin afectar a la seguridad de la propia vida" (en *Meditaciones sobre un caballo de juguete*, 1998: 12). En el juego se mantiene la "suspensión voluntaria de la incredulidad", es decir –en términos psicoanalíticos– "la regresión al servicio del ego", pero tal suspensión o regresión se realiza en común, mediante un *social compact* que excluye al aguafiestas, cuya incredulidad explícita podría "romper la ilusión". Para Gombrich, el aguafiestas no sólo muestra la fragilidad propia de toda convención, sino que además revela la existencia misma del juego: testimonia la enorme cantidad de cosas que se dan por descontadas de modo inconsciente en todo elemento cultural (Lorda, 1991: 117).

Para explicar cómo acontece esta "wissfull suspension of disbelieve" propia de la ilusión artística en todo un grupo o una generación, Gombrich recurre a la lógica de las situaciones que estudia Popper con su teoría sobre el *Mundo 3*, o de los productos culturales (distinto del *Mundo 1* de la realidad y del *Mundo 2* de la subjetividad). Las ideas previas del *Mundo 3* (que posibilita una cierta universalidad para la ciencia) explican la autonomía de la obra en su contexto con respecto a los problemas subjetivos del artista. Son también la clave de la *inintencionalidad* del arte (surge con la ayuda del artista, pero con elementos imprevistos que éste encuentra en la acción); de su *historicidad emergencia* (problemas de artista que son transmitidos en el tiempo, superados y sustituidos por otros retos que van surgiendo) y, por último, explican la *autotrascendencia* del proceso mismo de creación artística (perfeccionamiento mutuo de esas tradiciones y de los artistas que las reciben y completan).

Esta metodología se basa en un proceso hipotético, en constante revisión. De hecho, el *Mundo 3* de Popper también tiene una historia, la del descubrimiento-encuentro (y no invención: uno se topa con ellas, con su estructura lógica preexistente) de nuestras *ideas previas* o teorías artísticas, que son también autónomas, inintencionales, histórico-emergentes y autotrascendentes (se prolongan en el tiempo, perfeccionándose gracias a los nuevos aportes y revisiones de la tradición)<sup>8</sup>. Con todos estos ingredientes, la visión de la teoría artística que Gombrich nos ofrece es más cultural que historicista, aunque se apoye siempre en fórmulas positivistas de investigación, que explican su proverbial prudencia y rechazo de juicios categóricos universales: la tradición del empirismo inglés corta las alas al idealismo de la escuela de Viena, para configurar la metodología interdisciplinaria de "sentido común", que sirve perfectamente para estudiar el cine.

### ¿JACKSON ARTISTA?

Si partimos de la base de que, como estudia Panofsky, el cine es el arte por excelencia en nuestro tiempo, por reservarse el espacio de creatividad y de influencia social más vivo, Peter Jackson podría ser uno de los grandes talentos del momento, por haber llevado a cabo una de las obras maestras del cine a comienzo del nuevo milenio, como es la trilogía de *El señor de los anillos*. Y no sólo por el éxito de audiencia sino también por la calidad de la experiencia que la obra

provoca en la mayoría de sus aficionados. Al menos esto es lo que se desprende de un estudio sobre la audiencia de *El Retorno del Rey*, impulsado por la Universidad de Gales y la Universidad de Nueva Zelanda, en el que participan 20 países de todo el mundo y que lleva por título *The launch and reception of the The Lord of the Rings III: the role of film fantasy (El lanzamiento y recepción de El Señor de los Anillos III: el papel del cine de fantasía)*<sup>9</sup>.

En las encuestas se buscaba tanto valorar las expectativas creadas en los espectadores con el material publicado y emitido sobre la película durante el mes previo al estreno de *El Retorno del Rey*, como del resultado de la película en relación con las expectativas creadas por el *merchandising*. También se analizaban las preferencias personales de cada espectador, con una serie de preguntas cerradas (completadas con entrevistas más abiertas para que los encuestados pudieran expresarse con mayor precisión). Las posturas eran muy variadas, pero casi todas coincidían, principalmente, en un fuerte grado de emotividad que va más allá del concepto de evasión con el que se etiqueta al cine comercial, y en el que suele incluirse a Jackson. Esto es, la mayoría de los espectadores se mueven en sus respuestas en el terreno de la respuesta personal a unos valores que se interiorizan de acuerdo al modo de ser individual, y que se experimentan como enriquecimiento<sup>10</sup>.

De este estudio sobre el terreno se desprende que el éxito de *El señor de los anillos* no depende sólo de una coyuntura social y económica favorable, y ni siquiera de haber sabido aprovechar esa coyuntura, sino de que la película produce en el espectador una verdadera experiencia estética, tal como Ricoeur aplica este concepto en el cine<sup>11</sup>. La película contaba con el precedente de la obra de Tolkien, pero esto no dice gran cosa al respecto, pues suele ser habitual en el cine contar con fuentes de inspiración literarias. Quizás es el momento de reconocer que Jackson es uno de los grandes artistas de nuestro tiempo, y su trilogía tolkiniana es tan sólo la cima, hasta el momento más alta, de una trayectoria que estaba pasando desapercibida, pero puede dar todavía muchos frutos.

Nacido en Pukera Bay, North Island (Nueva Zelanda) en 1961, Peter Jackson demostró muy pronto su vocación de cineasta realizando cortometrajes caseros con una cámara de super-8. Gran entusiasta del cine fantástico, se sintió inspirado por los clásicos de este género como *King Kong* (1933), al que llevará de nuevo a las pantallas, y otras películas de Ray Harryhausen. Fracasó en su intento de entrar en la industria cinematográfica local, con dieciséis años, pero demostró ya entonces su gran ambición lanzándose a filmar por su cuenta películas de terror con una cámara de 16 mm. Tenemos aquí un primer elemento de "primitivismo" propio del autodidacta. Su formación Naïf le saca de los circuitos al uso en la industria cinematográfica actual, y le pone en condiciones de renovarlos desde la distancia que otorga el mirar desde fuera.

Su primer largometraje, una breve comedia de ciencia-ficción titulada *Mal gusto (Bad Taste)*, 1987), enteramente financiado por él y filmado los fines de semana, se convirtió con los años en un film de culto. Vendrían después otras películas mitad *gore* mitad humor negro como *Meet the Feebles* (1989), *Braindead* (1992), *Heavenly Creatures* (1994) y *The Frighteners* (1996), a las que él no da más importancia que lo que supusieron como investigación de nuevas e inéditas posibilidades de expresión fílmica, con temas y códigos inverosímiles que permitían dar alas enormes a su imaginación creadora<sup>12</sup>. Estas primeras experiencias cinematográficas le sirvieron también para recrear artesanalmente efectos especiales verdaderamente novedosos, que luego aplicaría en sus obras maestras; pero sobre todo, manifiestan cuál es su visión del cine como un medio plástico con autonomía de la realidad, aunque siempre cuente con ella, y acabe volviendo a ella.

Mucho más interesante como proyecto de madurez, es *Forgotten Silver* (La verdadera historia del cine, 1995), realizado con Costa Botas para la TV neozelandesa. Esta película es un falso documental que no pretende engañar sino ilusionar, aunque para ello deba mantener el suspense de su falsedad hasta el final. De lo contrario, el género no funcionaría<sup>13</sup>. Se plantea como un recorrido-homenaje por la historia del cine, como un "documental" sobre investigación y restauración de películas antiguas en busca de las huellas de un desconocido director neocelandés, Collin MacEnzie, que lo había hecho todo (cine sonoro, en color, largometrajes históricos, etc.) mucho mejor y antes que nadie en Europa y América. El guión es impecable; mantiene la verosimilitud histórica, sin dejar de dialogar irónicamente con el interlocutor más iniciado, al que se lanzan constantes guiños relacionados con la historia del cine y todos los tópicos del siglo XX, en los que MacEnzie fue protagonista más o menos casual. La narrativa es rápida, y provoca un suspense que no suele ser frecuente en los documentales al uso (por lo que consiguió los mayores índices de audiencia que este género puede llegar a tener en tv). La aparición de actores y otros famosos entrevistados, hizo que en la prensa de Nueva Zelanda se propusiera construir una estatua al redescubierto pionero del cine nacional (sólo se reveló públicamente el "fraude" unos días después de su emisión televisiva).

Por supuesto, el documental no buscaba siquiera el darse a conocer mediante el escándalo (no trascendió mucho más de su pequeño país); sino jugar con los géneros, hacer una obra de arte diferente. Pero toda obra de arte suele ir acompañada de un aura semejante, que no deja a nadie indiferente. Es inevitable no pensar en los escándalos artísticos de un Manet con sus composiciones de 1863-1865 (*El almuerzo sobre la hierba* o *La Olimpia*), inspiradas en las alegorías de los grandes maestros del pasado, pero expuestas en clave documental, con la consiguiente confusión de los asistentes al Salón de Rechazados. Por eso opino que, aunque no se hizo en Nueva York o Los Ángeles, este fantástico trabajo demuestra que Peter Jackson era ya un genio en potencia y no solamente un director que hacía *gore* (como suele decirse de él).

No es muy distinto el rodaje de *Forgotten Silver* del de *El señor de los Anillos*, aunque sean distintos los códigos de lectura en el espectador, y también sea distinta su finalidad (en el primer caso, invitar a la reflexión sobre la manipulación televisiva del género "documental", provocando el humor; en este último, recrear un mundo de fantasía épica que se hace histórico, verosímil). Ambas producciones se mueven según un similar planteamiento de dirección, producción y de edición para el gran público, y ambas buscan efectos ilusionistas en el espectador. Estamos también ante un similar trabajo en equipo de gran escala, que pone en juego no sólo cientos de extras con disfraces pseudo-históricos en falsos escenarios reconstruidos, sino a todos los ciudadanos e instituciones sociales del lugar en que se rueda. Un trabajo artístico equiparable, por tanto, con la construcción de las catedrales, en el que cada artesano pone su granito de arena, pero es el maestro de obra (un relaciones públicas tan animante como Jackson) quien se encarga de que todo ese proyecto descomunal llegue a buen puerto, y tenga sentido para el conjunto de los espectadores.

Según la óptica posmoderna actual podríamos decir que, aunque la historia cinematográfica de Nueva Zelanda es muy periférica, puede ahora competir con la mejor de las historias nacionales gracias a un genio como Jackson, capaz de, por la magia del cine, reinventarla, y ponerla como algo real ante nuestros ojos. Pero *Forgotten Silver* era además una profecía de lo que ocurriría con su oscarizada obra. Pues sirvió, entre otras cosas, para que los productores y colaboradores de la trilogía sobre *El señor de los anillos* confiaran en ese desconocido director (fue lo que



Jackson enviaba como carta de presentación), que podía llegar a ser tan genial. Y, para llegar hasta el final en su juego de reinención artística, Jackson decidió cambiar la historia y darle vida al gran MacEnzie en su propia persona.

“Diario de la Tierra Media”, rezaba la cabecera del principal rotativo de Wellington, el 19 de diciembre de 2001, día del estreno mundial de la primera parte de *El señor de los anillos*. Durante más de dos años, ese pequeño país de Oceanía se había convertido en el plató natural de una de las mayores superproducciones de la historia del cine, cuyo reto no era otro que dar vida al mayor mundo fantástico y mitológico jamás imaginado. La clave era dar apariencia de realidad histórica a lo que era mera fantasía. “Si vosotros podéis dibujarlo –aseguraba Jackson a los ilustradores Alan Lee y John Howe– nosotros podremos recrearlo” (versión extendida de *La comunidad del anillo*).

La geografía de Nueva Zelanda, tan cercana a la idea de Inglaterra medieval que despierta Tolkien en sus lectores, junto con las miniaturas y magia digital de Weta Workshop, permitieron dar realidad a los paisajes históricos más variados, desde la bulliciosa Comarca, con los confortables agujeros-hobbit estilo Tudor, hasta los lugares de ensueño como Rivendel y Lothlorien, muy prerrafaelistas, pasando por la posada de Bree, propia de los relatos de R. L. Stevenson y los templos de piedra de Moria, de una magnificencia que recuerda a civilizaciones antiguas como Stonehenche. No hay límites para la recreación digital al servicio de la verosimilitud histórica (el gran defecto de la versión cinematográfica anterior, producida por Saul Zaentz, y dirigida por Ralph Bakshi en 1978): “Gracias a la llegada de los efectos visuales por ordenador, podemos mostrar las imágenes que exige la historia, con un lujo y una complejidad que hasta ahora habrían sido imposibles” ([www.elsenordelosanillos.aurum.es](http://www.elsenordelosanillos.aurum.es)). Son palabras de reconocimiento a los logros alcanzados por las decenas de artistas y técnicos que han intervenido en esta superproducción (desarrollando ex profeso programas como MASSIVE, que permiten crear ejércitos virtuales para las batallas más espectaculares nunca rodadas, y simular la vida de un personaje virtual como Golum, merecedor de un Oscar), pero también a las décadas de investigaciones desinteresadas en esta línea:

I think that George Lucas' 'Star Wars' films are fantastic. What he's done, which I admire, is he has taken all the money and profit from those films and poured it into developing digital sound and surround sound, which we are using today. He got ILM started and they developed all the computer technology we use ([www.imdb.com](http://www.imdb.com)).

Es toda una tradición de maestros artesanos la que culmina aquí, como lo hacía en Miguel Ángel la tradición pictórica del Renacimiento (según Vasari). Pero es además un mérito de Jackson el haber sabido recurrir a los últimos avances tecnológicos y promocionarlos para sus propios fines: no es la verosimilitud el fin último sino la función dramática; el provocar la ilusión en el espectador. Y ni siquiera son los efectos especiales lo más importante –aunque Jackson sabe también mucho de esto–, sino el trabajo de dirección. Richard Taylor recuerda con respecto al vestuario y maquillaje que “en los momentos más complejos de la producción, teníamos 150 personas trabajando en el taller de Weta Workshop, y otras 45 en el rodaje. Había gente nuestra en todas las unidades que rodaban en los cuatro decorados en miniatura y en cuatro o cinco exteriores diferentes. Todos los días vestíamos a quinientos actores, a doscientos de los cuales había que cubrirlos con prótesis de pies a cabeza”. Sin olvidar que había que cuidar al máximo el casting para cada una de las razas representadas (existían un compromiso tácito con la verosimilitud histórico-legendaria al libro de Tolkien), y que se rodaban tres películas al mismo tiempo, con una gran incertidumbre sobre el inmenso presupuesto invertido.

Jackson suele decir que fue como ir colocando los raíles del tren justo delante de la máquina en pleno avance. Pero su entusiasmo podía más que todas las dificultades y predicciones racionales. Y algo similar (aunque con más desahogo económico) está ocurriendo con la película *King Kong*, que será sin duda otro éxito de audiencia, a pesar de que Jackson no esté interesado en este tema como algo primario, sino en hacer lo que, como buen artista, cree conveniente hacer:

The most honest form of filmmaking is to make a film for yourself. The worst type is dictated by demographics or what is hip or what kids are into. Kong isn't driven by that. No way would a studio think this is the year that people want to see a big gorilla movie. I've come to realize that, as much as anything, I am making this for the 9-year-old Peter ([www.imdb.com](http://www.imdb.com)).

El que Jackson trabaje con presupuestos de 20 millones de dólares (el doble que invirtió en la trilogía, que produjo a su vez ganancias estimadas de 125 millones, lo que la sitúa entre las diez películas más taquilleras de la historia hasta el momento), no significa que no pueda ser artista. Significa que Peter Jackson es capaz de poner al alcance de inmensas mayorías un producto de enorme calidad, cumpliendo lo que ya anunció Panofsky en su famoso ensayo sobre cine:

Como demuestran un número de excelentes películas que resultaron ser un gran éxito de taquilla, el público no deja de aceptar buenos productos si los comprende. Que no sea así, se debe con mucha frecuencia no tanto al propio mercantilismo como al muy pobre discernimiento y, por paradójico que parezca, a la excesiva timidez con que éste se aplica. Hollywood cree que debe producir 'lo que el público quiere' mientras que el público aceptaría cualquier cosa que Hollywood produzca. Si Hollywood decidiera por sí mismo lo que quiere se quitaría ese problema de encima, incluso si decidiera 'alejarse del mal y hacer el bien'. Ya que, regresando a nuestro punto de partida, en la vida moderna las películas son lo que la mayoría de las otras formas de arte han dejado de ser, no un adorno sino una necesidad (Lavin, 2000: 145).

En cuanto a lo que se refiere a nosotros, los especialistas (ese tipo tan especial –un poco “agua-fiestas”– de público), puedo afirmar sin exageración que la edición coleccionista, con sus documentados reportajes sobre la realización y producción de la trilogía, es como un curso de doctorado de cultura de la imagen en el siglo XIX, sin dejar fuera ninguno de los resortes de la creatividad cinematográfica y de la industria cultural de nuestro tiempo. Muestra todos los secretos de elaboración de una obra gigante, todo un hito histórico-artístico, para ponerlos al servicio de las nuevas generaciones. Algo que sólo un artista “desinteresado” puede hacer; por amor al arte cinematográfico, y porque está convencido de que también el cine más popular puede incluir una actitud reflexiva, catártica, como ha sido siempre el buen arte de todos los tiempos. Quizás sea la idea vigente sobre el arte “moderno”, que tilda la opción por la fantasía como una evasión intrascendente, la que esté algo equivocada. Resumo con un párrafo de Gombrich en referencia a la visión dominante en el arte contemporáneo (al menos en los 70, cuando él lo escribe) en qué consiste esta idea:

Existe la idea de autoexpresión, que se remonta a la época romántica; y la profunda impresión causada por los descubrimientos de Freud, por los que se imputó una vinculación muy próxima entre el arte y los desórdenes mentales, mucho más de lo que el propio Freud habría aceptado. Combinadas con la creencia cada vez más extendida de que el arte es la expresión de su tiempo, estas convicciones podrían conducir a la conclusión de que el artista tiene no sólo el derecho, sino hasta el deber de abandonar todo autocontrol. Si los arranques resultantes no son bonitos de contemplar, es porque nuestra época no es bonita en absoluto. Lo importante es hacer frente a estas crudas realidades para así, al enfrentarlas, poder establecer la severidad de nuestra enfermedad. La idea opuesta, de que solamente el arte es capaz de proporcionarnos un atisbo de perfección en este mundo tan imperfecto, se suele descartar por escapista (La Historia del Arte contada por E. H. Gombrich, 1997: 611).

La última frase del párrafo esconde una cierta ironía, de estilo muy británico: Gombrich está insinuando que ha llegado ya el momento de evitar las dicotomías entre compromiso y evasión, progresismo y conservadurismo, elitismo y populismo, etc. porque nunca al artista le ha gustado que le condicionen demasiado en una sola dirección. Desde una historiografía que parta de este tipo de “prejuicios”, nunca el cine de Jackson puede ser considerado artístico. Pero no ocurre así desde una historiografía más “tradicional” como la aquí propuesta. ¿Podría ser el fenómeno Peter Jackson un signo de cambio no sólo de la realidad cultural y artística del cine actual sino también de la historiografía que se ocupa de su estudio? El tiempo lo demostrará.

### Bibliografía

- BENJAMIN, Walter, “La obra de arte en la era de la reproducibilidad técnica”, *Discursos Interrumpidos*, 1976.
- CATALÀ, Josep María, “El film-ensayo: la didáctica como una actividad subversiva”, *Archivos de la filmoteca*, n. 34, febrero 2000.
- CATALÁ, Joseph María, “Film-ensayo y vanguardia”, en TORREIRO, Casimiro, y CERDÁN, Josetxo (eds), *Documental y vanguardia*, Madrid, 2005.
- GOMBRICH, E. H. *Arte e ilusión: Estudio sobre la psicología de la representación pictórica*, Madrid, 1998.
- GOMBRICH, E. H. *La Historia del Arte contada por E. H. Gombrich*, Madrid, 1997.
- GOMBRICH, E. H. *Imágenes Simbólicas*, Madrid, 1983: 218.
- GOMBRICH, E. H. “Cuatro teorías sobre la expresión artística”, *Atlántida*, 9, III, 1992.
- GOMBRICH, E. H., *Meditaciones sobre un caballo de juguete (y otros ensayos sobre la teoría del arte)*, Madrid, 1998.
- GOMBRICH, E. H., *Temas de Nuestro Tiempo: propuestas del siglo XX acerca del saber y del arte*, Madrid, 1997.
- GOMBRICH, E. H., *The preference for the Primitive. Episodes in the History of Western Taste and Art*, London, 2002.
- LATORRE, Jorge, “Benjamin versus Panofsky. Una justificación europea del cine ‘americano’”, *Actas del VI Congreso Europeo*, 2002.
- LAVIN, Thomas Y. “Iconology at the Movies: Panofsky’s Film Theory”, *The Yale Journal of Criticism* 9.1, 1996.
- LORDA, Joaquín, *Gombrich: una teoría del arte*, Barcelona, 1991.
- PANOFSKY, Erwin, “El estilo y el medio en la imagen cinematográfica”, en LAVIN, I. *Erwin Panofsky. Sobre el estilo. Tres ensayos inéditos*, Barcelona, 2000.
- SÁNCHEZ ARANDA, José Javier, BONAUT IRIARTE, Joseba, GRANDÍO PÉREZ, María del Mar, “Cómo conocer al público que va al cine. El lanzamiento y recepción de El Retorno del Rey en España”, *Congreso de Historia y Cine*, Universidad Complutense, 2004 (actas en publicación).
- VV. AA., *Con P. Ricoeur. Indagaciones hermenéuticas*, Barcelona, 2000.
- VV. AA. *E. H. Gombrich, in memoriam*, Pamplona, 2003.
- VV. AA. *Historia de la ideas estéticas y de las teorías artísticas contemporáneas*, V. II, Madrid, 1999.

### Notas

- 
- <sup>1</sup> Cf. LAVIN, Thomas Y. "Iconology at the Movies: Panofsky's Film Theory", *The Yale Journal of Criticism* 9.1, 1996: 27-55.
  - <sup>2</sup> Benjamin escribió varias veces a Panofsky interesándose por la opinión del maestro historiador del arte acerca de sus trabajos, pero éste nunca le contestó según el investigador J. F. Yvars (conferencia impartida en la Universidad Internacional Menéndez y Pelayo, con el título "La expresividad de lo insignificante. W. Benjamin y la historia del arte", durante el curso de verano "Revisar el siglo XX. Nuevos parámetros historiográficos para el estudio del arte contemporáneo", celebrado en Santander del 21 al 25 de agosto de 2000). Cf. también AA. VV. *Historia de la ideas estéticas y de las teorías artísticas contemporáneas*, V. II, Visor, Madrid, 1999 (segunda edición). No sabemos los motivos por los que Panofsky no se dignó a contestar a Benjamin, pero está claro que, a pesar de pertenecer a una misma tradición metodológica, que hunde sus raíces en Riegel, la visión de ambos difiere en puntos muy importantes, que tienen que ver con la aplicación de la dialéctica histórica por este último.
  - <sup>3</sup> BENJAMIN, Walter, "La obra de arte en la era de la reproducibilidad técnica", *Discursos Interrumpidos*, 1976: 37-40. Cf. LATORRE, Jorge, "Benjamin versus Panofsky. Una justificación europea del cine 'americano'", *Actas del VI Congreso Europeo*, 2002: 53-65.
  - <sup>4</sup> GOMBRICH, E. H. *La Historia del Arte contada por E. H. Gombrich*, 1997, Madrid: 602. En esta línea, Gombrich critica a Benedetto Croce por asentar su teoría en la radical insularidad de la obra de arte, sin función ninguna, sacándola de su contexto: "al insistir en divorciar retórica y arte, levantó un formidable obstáculo en el camino que lleva a comprender las artes del pasado, pues es el caso que precisamente la teoría antigua desconoce esta distinción". GOMBRICH, E. H. *Imágenes Simbólicas*, Madrid, 1983: 218.
  - <sup>5</sup> GOMBRICH, E. H. "Cuatro teorías sobre la expresión artística", *Atlántida*, 9, III, 1992: 4-22.
  - <sup>6</sup> El niño y el primitivo, piensa Gombrich, no debían andar muy lejos en su relación con las imágenes, sin que esto sea despreciativo de ninguno de ellos: Gombrich demuestra cómo el primitivismo dominante en el arte contemporáneo es un "avance" artístico, radicado en la noción de regreso al origen, opuesta a la noción de progreso dominante en el siglo XIX, que no sirve para dar cuenta de los fenómenos artísticos. Cf. GOMBRICH, E. H., *The preference for the Primitive. Episodes in the History of Western Taste and Art*, London, 2002.
  - <sup>7</sup> Gombrich dice que no es la figuración lo que busca el arte, como no es la liebre de Dürero lo mejor de su producción. Por eso, tampoco el mérito de Zeuxis de engañar a los pájaros con sus frutas pintadas, tal como narra Plinio (*Historia Natural*, XXXV, 65) es creíble. Dos ojos y un pico pueden tener mejor efecto a la hora de provocar la ilusión que una fotografía de pájaro. Cf. GOMBRICH, E. H., *Meditaciones sobre un caballo de juguete (y otros ensayos sobre la teoría del arte)*, Madrid, 1998: 6.
  - <sup>8</sup> Cf. LORDA, Joaquín, Ediciones Internacionales Universitarias, Barcelona, 1991: 64 y ss. Esta noción de la historia del arte atiende, sin caer en el relativismo, al análisis actual de las "perspectivas de recepción". Cf. también LATORRE, Jorge, "El artista que no cesa. Bases para la objetividad del gusto en la Historia del Arte de E. H. Gombrich", en *E. H. Gombrich, in memoriam*, Pamplona: 2003, pp. 261-279.
  - <sup>9</sup> Un adelanto de este proyecto puede consultarse en SÁNCHEZ ARANDA, José Javier, BONAUT IRIARTE, Joseba, GRANDÍO PÉREZ, María del Mar, "Cómo conocer al público que va al cine. El lanzamiento y recepción de *El Retorno del Rey* en España", *Congreso de Historia y Cine*, Universidad Complutense, 2004 (actas en publicación).
  - <sup>10</sup> En un primer bloque se incidía en el hecho de si habían disfrutado de la película, cuáles eran las principales razones por las que habían ido a ver el largometraje o la fuente de información que creían había influido más en la creación de sus propias expectativas. En otro tipo de cuestiones, se buscaba profundizar en la interpretación que del filme hacían los espectadores. Para ello, les preguntamos por la expresión que mejor captaba la esencia de la historia del *El Señor de los Anillos*, cuál era su personaje favorito o dónde y cuándo situaban la Tierra Media, entre otros asuntos. También se incluyó una serie de



---

preguntas sociodemográficas para descubrir si aparecían diferencias en las respuestas por razón de la edad, sexo o posición socio-económica. "El estudio de la recepción de *El Retorno del Rey*, deja patente la dificultad para interpretar las actitudes de la audiencia sólo desde una perspectiva de clase o de orden social" (SÁNCHEZ ARANDA, José Javier, BONAUT IRIARTE, Joseba, GRANDÍO PÉREZ, María del Mar, 2004, conclusiones del estudio en publicación).

<sup>11</sup> "Si el arte no tuviera, a pesar de su inicial retirada, la capacidad de volver a irrumpir entre nosotros, en el seno de nuestro mundo, sería totalmente inocente; estaría condenado a la insignificancia y reducido a simple diversión, se limitaría a constituir un paréntesis en nuestras preocupaciones cotidianas". AA.VV., *Con P. Ricoeur. Indagaciones hermenéuticas*, Barcelona, 2000: 160.

<sup>12</sup> "I don't take stuff seriously. I saw 'Hellraiser 3' the other day at Cannes; it's OK, it's a good film, I didn't hate it or anything. I thought it was quite good, but it was all just so serious. Some guy walking round with pins sticking out of his face. I just can't sit there and think 'this is really scary.' If I made a 'Hellraiser' film, I'd like Pinhead to be whacked against a wall and have all the pins flattened into his face. I immediately start thinking of funny things and gags - that's just the way I am. I doubt I could ever control myself sufficiently to make a serious horror film". [www.imdb.com](http://www.imdb.com).

<sup>13</sup> Cfr. CATALÀ, Josep María, "El film-ensayo: la didáctica como una actividad subversiva", *Archivos de la filmoteca*