

TERRITORIOS DE LA ALTA FANTASIA

MARIO-PAUL MARTINEZ
FRAN MATEU (EDS.)



tirant
editorial

Territorios de la Alta Fantasía

COMITÉ CIENTÍFICO
DE LA EDITORIAL TIRANT HUMANIDADES

MANUEL ASENSI PÉREZ

Catedrático de Teoría de la Literatura y de la Literatura Comparada
Universitat de València

RAMÓN COTARELO

Catedrático de Ciencia Política y de la Administración
de la Facultad de Ciencias Políticas y Sociología
de la Universidad Nacional de Educación a Distancia

M.^a TERESA ECHENIQUE ELIZONDO

Catedrática de Lengua Española
Universitat de València

JUAN MANUEL FERNÁNDEZ SORIA

Catedrático de Teoría e Historia de la Educación
Universitat de València

PABLO OÑATE RUBALCABA

Catedrático de Ciencia Política y de la Administración
Universitat de València

JOAN ROMERO

Catedrático de Geografía Humana
Universitat de València

JUAN JOSÉ TAMAYO

Director de la Cátedra de Teología y Ciencias de las Religiones
Universidad Carlos III de Madrid

Procedimiento de selección de originales, ver página web:
www.tirant.net/index.php/editorial/procedimiento-de-seleccion-de-originales

Mario-Paul Martínez

Fran Mateu

Editores

Territorios de la Alta Fantasía

tirant humanidades

Valencia, 2023

Copyright © 2023

Todos los derechos reservados. Ni la totalidad ni parte de este libro puede reproducirse o transmitirse por ningún procedimiento electrónico o mecánico, incluyendo fotocopia, grabación magnética, o cualquier almacenamiento de información y sistema de recuperación sin permiso escrito de la autora y del editor.

En caso de erratas y actualizaciones, la Editorial Tirant Humanidades publicará la pertinente corrección en la página web www.tirant.com.

Colaboran: Centro de Investigación en Artes
(CIA) y Grupo de Investigación Massiva.

© Varios autores y autoras

© TIRANT HUMANIDADES
EDITA: TIRANT HUMANIDADES
C/ Artes Gráficas, 14 - 46010 - Valencia
TELF.: 96/361 00 48 - 50
FAX: 96/369 41 51
Email: tlb@tirant.com
www.tirant.com
Librería virtual: www.tirant.es
DEPÓSITO LEGAL: V-3200-2023
ISBN: 978-84-1183-091-1

Si tiene alguna queja o sugerencia, envíenos un mail a: atencioncliente@tirant.com. En caso de no ser atendida su sugerencia, por favor, lea en www.tirant.net/index.php/empresa/politicas-de-empresa nuestro Procedimiento de quejas.

Responsabilidad Social Corporativa:

http://www.tirant.net/Docs/RSC_Tirant.pdf

Índice

Capítulo 1

Superficies y sustratos de la Alta Fantasía (aún por explorar) 19

Mario-Paul Martínez Fabre y Dr. Fran Mateu

1. Territorios de la Alta Fantasía 21

Referencias..... 27

Capítulo 2

Fronteras teóricas de la Alta Fantasía: características definitorias y etiquetas subgenéricas..... 29

Daniel Lumbreras Martínez

1. Introducción a otros mundos 29

2. Acotaciones previas 31

3. Propuesta definitoria..... 34

4. Cuestiones subgenéricas 35

5. Reflexiones finales..... 37

Referencias..... 37

Capítulo 3

Interrogando el espacio liminal: vampiros y hombres lobo en la Tierra Media 39

Dra. Sara Brown

Referencias..... 47

Capítulo 4

La lectura de la Tierra Media en clave antropológica: algunos ejemplos transmediales 49

Héctor Rodrigo Sapiña Flores

1. Introducción 49

2. La perspectiva antropológica en Tolkien..... 50

3. Bilbo como informante..... 53

4. Etnografía virtualizada..... 54

5. Hacia una perspectiva arqueológica..... 56

Conclusiones..... 57

Referencias..... 58

Capítulo 5

La épica de la rotoscopia: Ralph Bakshi y *El Señor de los Anillos*. 59

Elisa Martínez y Fernando Fernández Torres

1. Ralph Bakshi, del cine <i>underground</i> al cine fantástico.....	59
2. <i>Wizards</i> y el <i>M-Tecnofantasy</i>	60
3. <i>El señor de los anillos</i> y la evolución de la rotoscopia mecanizada.....	63
4. Conclusiones: De la rotoscopia analógica a la rotoscopia digital.....	66
Referencias.....	67

Capítulo 6

El mito, los héroes y el mundo en la fantasía épica audiovisual 69

Dr. Antonio Castro Balbuena

1. Fantasía épica. Del ostracismo a la vía dorada.....	69
2. Fantasía de etiquetas. Hacia una teoría de las señales genéricas.....	70
3. Adaptación de las señales genéricas de la fantasía épica con- temporánea en los medios audiovisuales.....	72
4. ¿Fantasía épica multimodal?.....	76
Referencias.....	77

Capítulo 7

Látex, maquetas y otros artilugios predigitales

La importancia de la postproducción en la evolución de la Alta Fantasía cinematográfica. Parte 1..... 79

Dr. Damià Jordà Bou

1. De muñecos animados y exposiciones múltiples.....	81
2. Efectos prácticos contra efectos ópticos.....	85
3. De los primeros ordenadores al declive de la Alta Fantasía.....	88
Referencias.....	91

Capítulo 8

Capas, mallas y píxeles

La importancia de la postproducción en la evolución de la Alta Fantasía cinematográfica. Parte 2 93

Dr. Damià Jordà Bou

1. Un esqueleto digital y un dragón con personalidad propia.....	94
2. La era digital, <i>El Señor de los Anillos</i> y el renacer del espectá- culo fantástico.....	97
3. De la socialización de la tecnología a la diversificación de la fantasía.....	99
Referencias.....	101

Capítulo 9

Juego de Tronos: entre historia y ciencias políticas..... 103

Michelle Lucy Copmans

Introducción	103
1. Contexto histórico y geopolítico	104
2. La obra de George R.R. Martin desde un enfoque históri- co-político.....	106
3. La “amenaza del invierno” y la teoría realista de las relaciones internacionales.....	107
4. Hobbes en el país de los dragones	109
5. Huntington y Martin: convergencias.....	112
Referencias.....	115

Capítulo 10

Game of Thrones y House of the Dragon: estudio de las series basadas en la obra de George R.R. Martin y análisis de situacio- nes rupturistas con la high fantasy..... 117

Dra. Anna Tarragó

1. Introducción, propósito y objetivos	117
2. Estado de la cuestión y estudio previo.....	118
3. Metodología	120
4. Análisis: <i>Juego de Tronos</i> y <i>La casa del Dragón</i>	122
5. Resultados y conclusiones	125
Referencias.....	126

Capítulo 11

Fangosa, inmoral, sangrienta: la muerte de los héroes en George R.R. Martin (*Juego de Tronos*, novela y serie)..... 129

Dra. Isabelle Rachel Casta

1. El deterioro sistemático de un modelo: “al final, la indecencia prevalecerá” (<i>Casa del dragón</i> , t. 1).....	130
2. Trozos de Valentía y Muertos en Llamas: “Nuestra es la Furia” (Lema de los Baratheon).....	131
3. “ <i>Valar morghulis</i> ”: ¿Todos los hombres deben morir?.....	133
Conclusión: “Lo que está muerto nunca puede morir” (lema Greyjoy).....	135
Referencias.....	136

Capítulo 12

Conan el texano. Mito de la frontera e imaginario occidental en la creación de un héroe cimmerico..... 137

Dr. Paolo Bertetti

Referencias.....	142
------------------	-----

Capítulo 13

Espadas, brujería y mucho celuloide. Un caso de estudio sobre el montaje en la Alta Fantasía..... 145

Dr. Guillermo López Aliaga

1. Introducción. La alta fantasía en <i>Conan, el Bárbaro</i>	145
2. María Luisa Pino: una vida dedicada al género fantástico.....	147
3. La importancia de un oficio invisible: la ayudantía de montaje..	149
4. Caso de estudio: el montaje de <i>Conan, el Bárbaro</i>	151
Conclusiones.....	153
Referencias.....	154

Capítulo 14

Adaptando la Alta Fantasía de la novela al cómic: la simbología en *El color de la magia*, de Terry Pratchett..... 157

Raúl Gisbert Cantó

Introducción	157
1. La adaptación: de las líneas a las viñetas.....	157
2. El simbolismo y su aplicación a lo fantástico	158
3. Análisis de los personajes	159
4. Análisis de los espacios.....	164
Conclusiones.....	165
Referencias.....	166

Capítulo 15

Aproximaciones de la ciencia a la Alta Fantasía desde la obra de Terry Pratchett..... 167

Dr. Francisco Cuéllar Santiago

1. Ciencia y Alta Fantasía, la visión de Pratchett	167
2. Fantasía Absurda	168
3. El universo literario de Terry Pratchett	169
4. Ciencia en el universo Terry Pratchett.....	172
Conclusiones.....	175
Referencias.....	176

Capítulo 16

La Alta Fantasía ya había sido pintada..... 179

Paula Sánchez Romero

1. Claves temático-estéticas de la Alta Fantasía	180
2. Influencias de las artes europeas del XVIII al XX en la Alta Fantasía	186
3. Conclusión: La Alta Fantasía ya había sido pintada.....	190
Referencias.....	190

Capítulo 17

Posibilidad interpretativa de la pintura de Remedios Varo desde el filtro de la ficción especulativa y la Alta Fantasía 193

Dr. Ricardo González-García

1. Introducción	193
2. Ficción especulativa y alta fantasía de la literatura a la pintura...	194
3. La pintura como constructo especulativo heterogéneo: lo fantástico como atributo del arte	198
4. Trascendencia de la conexión literario-pictórica en Remedios Varo.....	199
5. Conclusiones: la pintura de Remedios Varo desde la óptica de la ficción especulativa y la alta fantasía	201
Referencias.....	202

Capítulo 18

De víctimas de genocidio a supremacistas: significados de la figura élfica en las sagas *The Witcher* y *Dragon Age* 203

Francisco David García Martín y Dra. María Fernández Rodríguez

1. Introducción	203
2. La figura élfica en sus orígenes.....	204
3. El odio que genera odio en <i>The Witcher</i>	206
4. <i>Dragon Age</i> y su dialéctica de la esclavitud del otro.....	208
5. Conclusiones.....	210
Referencias.....	211

Capítulo 19

El wéstern como una influencia de *Dungeons and Dragons* 213

Juan Carandell Rojo

Introducción	213
1. Contexto histórico y cultural.....	214
2. Elementos del género wéstern	214
Conclusiones.....	220
Referencias.....	221

Capítulo 20

***Las aventuras de Hols, el Príncipe del Sol* o el maravilloso viaje de Isao Takahata por las tierras altas de la fantasía** 223

Dr. Raúl Fortes-Guerrero

1. Introducción: <i>Las aventuras de Hols, el Príncipe del Sol</i> , una rara avis en la obra takahatiana	223
2. <i>Las aventuras de Hols, el Príncipe del Sol</i> como paradigma de la alta fantasía en la obra de Isao Takahata	224
3. Epílogo: <i>Las aventuras de Hols, el Príncipe del Sol</i> o la difu-	

sión ideológica a través de la alta fantasía	230
Referencias.....	231
<i>Capítulo 21</i>	
La diversidad de lo fantástico en <i>Berserk</i>	233
Guillermo González	
1. <i>Berserk</i> y su lugar en el género de fantasía	233
2. Las sagas y la distribución de los géneros	234
Conclusión.....	240
Referencias.....	241
<i>Capítulo 22</i>	
<i>Mushishi</i> como excusa. Un acercamiento a la segunda visión y los ecosistemas mágicos desde la autoficción	243
Dr. Javier Moreno	
1. El deseo de ver.....	243
2. El pacto.....	244
3. Corte y sutura del párpado.....	248
4. Recuperación de la primera y de la segunda visión	250
Referencias.....	250
<i>Capítulo 23</i>	
Naturaleza y nostalgia. El árbol como símbolo en los relatos fantásticos	253
Dra. Celia Cuenca	
1. Introducción: el árbol como símbolo fantástico	253
2. El árbol como umbral.....	254
3. El árbol en la tradición fantástica.....	258
4. Conclusiones: simbología para el relato contemporáneo.....	261
Referencias.....	262
<i>Capítulo 24</i>	
Hembras decapitadas que sobreviven a través del arte	263
Dra. Susana Guerrero Sempere y Dra. Amparo Alonso-Sanz	
1. Introducción	263
2. Método.....	264
3. Resultados.....	264
4. Conclusión.....	271
Referencias.....	272

Capítulo 25

Los espejos mágicos en los mundos imaginarios de la Alta Fantasía..... 273

Marina Díaz-Caneja Alepuz y Dra. Amparo Alepuz Rostoll

1. Los espejos mágicos y su simbología	273
2. <i>Blancanieves y los siete enanitos</i>	275
3. Los espejos mágicos en la narrativa moderna.....	276
4. <i>El señor de los anillos: La comunidad del anillo</i>	276
5. <i>Harry Potter y la piedra filosofal</i>	277
6. <i>Alicia a través del espejo</i>	278
Conclusiones.....	279
Referencias.....	280

Capítulo 26

Cuando el dragón es ella. Ursula K. Le Guin y la fantasía especulativa feminista..... 281

Dra. Johanna Caplliure

Referencias.....	288
------------------	-----

Capítulo 27

Relación entre la valoración de las obras de alta fantasía y autoritarismo personal..... 291

Dr. Sergio Murgui Pérez

Introducción	291
1. Autoritarismo	291
2. La persona autoritaria.....	292
3. Alta fantasía e ideología.....	292
4. Método.....	294
5. Discusión	298
6. La alta fantasía es progresista.....	298
7. La alta fantasía es conservadora	299
Conclusiones.....	299
Referencias.....	300

Capítulo 28

¿Alta o baja fantasía? Una aproximación al debate ontológico y a la suspensión de la incredulidad..... 303

Joan J. Pons

1. ¿De qué hablamos cuando hablamos de Alta Fantasía?	303
2. Alta y baja fantasía: Definición académica y definición popular	304
3. Resultados de la encuesta realizada	305
4. ¿Conoces la diferencia entre alta y baja fantasía?.....	307
5. Definiciones populares del término Alta Fantasía.....	308

6. Otras respuestas interesantes.....	309
7. Problemas con la suspensión de la incredulidad.....	310
Conclusiones.....	312
Referencias.....	312
 <i>Capítulo 29</i>	
Alta Fantasía en la idiosincrasia cultural gallega.....	315
Sara Calvete-Lorenzo	
Introducción y consideraciones previas.....	315
1. Mitología básica.....	316
2. Literatura fantástica.....	319
3. Cinematografía fantástica.....	320
4. Conclusiones.....	322
Referencias.....	323

Capítulo 8

Capas, mallas y píxeles

La importancia de la postproducción en la evolución de la Alta Fantasía cinematográfica. Parte 2

Dr. Damià Jordà Bou

Universidad Miguel Hernández

En la primera parte de este estudio estructurado en dos capítulos habíamos repasado la evolución de los efectos visuales en el periodo dorado de la Alta Fantasía: desde los años 80 hasta la decadencia del género en la última década del siglo XX, que precisamente coincidía con la implantación de la llamada *computer generated imagery* (en adelante CGI). Además de señalar que la evolución tecnológica esta generalmente condicionada por los objetivos narrativos y conceptuales –y no al contrario–, habíamos observado tres lugares comunes en la evolución del objeto de estudio, tres anhelos que se habían convertido en la piedra de toque de los artistas de VFX y que, por lo tanto, nos servirán como hitos en esta evolución, a saber: realizar un efecto *morphing* creíble, animar un dragón lo más realista posible y adaptar dignamente la obra de Tolkien.

Sin perder de vista estos tres indicadores sobrevenidos vamos a tratar de continuar el relato cronológico, que en este capítulo comprenderá el amplio periodo existente entre los años 90 y la actualidad, y que se caracteriza por la incorporación y crecimiento del uso de CGI. El relato lo retomamos en una época en la que la Alta Fantasía ha caído en franco declive; el equipo de Industrial Light and Magic (ILM) había alcanzado a desarrollar un software que permitía dar por conseguido el primero de los tres hitos: un sorprendente *morphing* que combinaba trucos ópticos basados en material filmado con el intercalado de fotogramas generados por ordenador. Esto no sirvió para evitar que *Willow* (Ron Howard, 1988) fuera la última gran cinta alto-fantástica de los 80.

Analizar los condicionantes socioculturales que provocaron el declive y posterior resurgimiento del cine de Alta Fantasía no sería uno de los objetivos de esta investigación, pero nos permitimos apuntar a un reciente estudio publicado en la revista científica “Behavioral and Brain Sciences”, a cargo de Edgar Dubourg y Nicolas Bau-

mard (2022) del Instituto Jean Nicod, en busca de la explicación de por qué nos interesan los mundos fantásticos. Según estos psicólogos:

[...] los organismos se sienten motivados a buscar nueva información que les permita desenvolverse mejor en el futuro, no solo los humanos [...] así que nuestra hipótesis es que los mundos de ficción suplen esa necesidad y nuestro cerebro responde a los estímulos imaginarios de las historias de la misma forma que a los reales (Gurutz Arranz, 2022).

Centrándonos en el ámbito de la postproducción audiovisual, los principales avances tecnológicos y artísticos empezarán en los 90 a darse en otro tipo de producciones, tales como *The Abyss* (James Cameron, 1989), *Terminator 2* (James Cameron, 1991) y muy especialmente *Jurassic Park* (Steven Spielberg, 1993). En este caso, los recurrentes dragones serán sustituidos por otros reptiles gigantes, por lo que el reto conceptual y tecnológico será muy fácilmente extrapolable de nuevo al mundo de la fantasía épica, como veremos más adelante.

1. UN ESQUELETO DIGITAL Y UN DRAGÓN CON PERSONALIDAD PROPIA

Jurassic Park, estrenada por Steven Spielberg en 1993, ha acabado constituyendo un punto de inflexión en lo que respecta al uso de modelos digitales tridimensionales, haciéndolo además de forma realista y con una importancia sustancial en la trama. El llamativo Tiranosaurio Rex corriendo al galope se convirtió en un hito de la tecnología de postproducción cinematográfica que, aun no viniendo directamente del ámbito temático de la Alta Fantasía, acabaría siendo determinante para la evolución de este género.

Sin embargo, la apuesta de los grandes directores y productores de Hollywood por el uso de tecnología de imagen digital no era tan clara e inequívoca como ahora podríamos suponer. La propia decisión de cuándo y cómo usar el CGI fue todo un debate en el seno de la producción; en realidad, el responsable de los dinosaurios CGI, Steve ‘Spaz’ Williams, lo califica como “un acto de rebeldía” (Crow, 2022). Según la entrevista concedida al medio especializado *Den of Geek*, no había confianza en el software de animación que solo unos pocos profesionales estaban desarrollando en ILM. Spielberg asumía que para dar vida a los dinosaurios tendría que recurrir al *stop-motion* tradicional –o más bien al *Go Motion* perfeccionado por su colega Phil Tippett– así como a las más modernas marionetas animatrónicas. Sin embargo, cuando Kathleen Kennedy, productora de *Jurassic Park*, recorrió los estudios de ILM junto a Frank Marshall, se sintió atraída por lo que vio en una de las pantallas del artista digital ‘Spaz’ Williams: el esqueleto de un T-Rex completamente digital caminando con una fluidez nunca vista en las películas de monstruos gigantes (ibíd.). Por aquel

entonces, la tendencia en Lucasfilm no era en absoluto la de confiar en exceso en los avances del software digital, al menos para superproducciones como la que les ocupaba. Sin ir más lejos, George Lucas acababa de vender la división informática de su compañía, llamada Graphics Group, a lo que acabaría por convertirse en Pixar Animation Studios –cuyo software *Render Man* acabaría siendo utilizado en la propia Jurassic Park–. Esto daba una muestra de los recortes en inversión que hasta el momento estaban sufriendo las divisiones tecnológicas. El tiranosaurio digital que había elaborado ‘Spaz’ y que sedujo a Kennedy dio un vuelco a esta tendencia y consiguió hacer que Dennis Muren, coordinador de VFX, convenciera a Spielberg de modificar el plan inicial y apostar por la presencia de dinosaurios generados por ordenador (*ibidem*).

De esta manera, en el seno de ILM se produjo un simbólico relevo, los *Go Motion* ideados inicialmente por un consagrado Phil Tippett serían sustituidos por los CGI que había desarrollado ‘Spaz’ Williams, replicando el relevo generacional que una década antes se había dado entre Ray Harryhausen y el propio Phil Tippett, cuya aportación al film quedaría acreditada como “supervisor de dinosaurios”. Hay que destacar que, a pesar de su metraje total de 120 minutos, *Jurassic Park* cuenta solo con 6 minutos de material CGI y la mayor parte del tiempo de pantalla del Rex ocurre durante una escena en la que el animal sale de su jaula para atacar a los coches de los visitantes. Muchas de estas tomas, especialmente en los planos cortos, se consiguieron utilizando dos T-Rex animatrónicos a gran escala diseñados por Stan Winston. Esto significa que los actores actuaban frente a un monstruo muy detallado y completamente articulado en lugar de frente a una pantalla verde, un factor que será determinante en la evolución de estas técnicas. Son las secuencias que muestran al Rex de cuerpo entero realizando en carrera un movimiento de rango completo las que se realizaron íntegramente con CGI, especialmente en la escena en la que el Rex persigue a toda velocidad a un todo terreno. La combinación entre las tomas realizadas con el Rex animatrónico y las que incluyen al modelo digital es casi imperceptible a ojos del espectador, lo que añade mérito a la ejecución del montaje. Además, puesto que los espectadores ya han aceptado la realidad del T-Rex animatrónico altamente detallado, aceptan con más facilidad la verosimilitud del Rex digital cuando posteriormente vuelve a aparecer atacando a los gallimimus en estampida. También son CGI los grandes herbívoros que observamos normalmente en planos generales, pero estaremos viendo marionetas o animatrónicas cuando nos encontramos con el triceratops, el dilophosaurio o, muy especialmente, los velociraptores (Rupert, 2020).

Jurassic Park abrió la puerta al CGI, pero vemos en su ejemplo cómo su implantación sería progresiva y en convivencia con la fisicidad tradicional, entrando en un periodo en el que oscilará el equilibrio entre medios físicos y medios digitales, y en

el que estos últimos irán ganando protagonismo hasta que su idoneidad vuelva a convertirse en algo cuestionable. Esta película también ejemplifica bastante bien los gustos y tendencias de aquella sociedad de los primeros 90, más tendente al realismo y menos a la épica legendaria, pero la constante presencia de la tradición fantástica en la ficción en general, y en particular en el cine de efectos especiales, nos lleva sin solución de continuidad al primer referente del cine alto-fantástico de los 90: *Dragonheart* (Rob Cohen, 1996).

Tras el éxito de *Jurassic Park* y sus dinosaurios mitad animatrónicos mitad digitales, la productora Raffaella De Laurentiis, hija del recordado productor de *Conan*, recuperaría el espíritu épico de la anterior época convencida de que las nuevas tecnologías permitirían dar un salto en ese género, permitiendo, cómo no, mejorar la animación de un dragón. Como era de esperar, Industrial Light and Magic sería la principal empresa responsable del proyecto, que empezaría las pruebas animatrónicas reutilizando una versión del viejo Rex, reconvertido, ahora sí, en el dragón Draco. Phil Tippett volvería al trabajo encargándose del diseño y animación de la criatura, colaborando en esta ocasión con el escultor Peter König. Tippett afirma en el *making of* oficial de la película que las responsabilidades de su estudio para *Dragonheart* diferían de lo que hicieron para *Jurassic Park*, ya que Draco tendría más tiempo de pantalla –23 minutos para Draco en lugar de los 6 de los dinosaurios–, pero en el apartado visual, *Dragonheart* no será tan recordada por el diseño de su personaje o por sus animatrónicas, sino por ser la primera película en utilizar el software *Caricature*, desarrollado por la propia ILM para ayudar a sincronizar los labios de la animación de Draco con el trabajo de doblaje realizado previamente por la estrella Sean Connery.³⁶ La película adoptaba por lo tanto un flujo de trabajo más propio del cine de animación que de acción real, y permitía que por primera vez un dragón pudiera no solo hablar, sino también mostrar diferentes expresiones faciales que le confirieran la personalidad propia de un actor protagonista.

Con motivo del vigésimo aniversario de la película, el portal especializado *Cartoon Brew* consiguió obtener nuevas declaraciones de los artistas implicados en el logro, en las que Tippett aprovechaba esta secuencia evolutiva de dragones cinematográficos para tratar de explicar los retos a los que se había enfrentado y el factor diferencial que aportaba esta película:

Vermithrax (de *Dragonslayer*) tenía un rostro muy reptiliano, pero para Draco necesitábamos que fuera más mamífero para que tuviera la capacidad de mostrar emociones simi-

36. Cary Phillips fue el desarrollador que patentó el producto, que le mereció la concesión del Academy Scientific and Technical Achievement Award (Failes, 2016).

lares a las humanas. Necesitaba una lengua, dientes que no interfirieran con la lengua, más músculos en la cara, labios que vocalizaran de una manera que coincidiera con las líneas de Sean Connery. Así que nos decidimos por una estructura facial más parecida a la de un simio (Failes, 2016, parr. 8).

2. LA ERA DIGITAL, *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS* Y EL RENACER DEL ESPECTÁCULO FANTÁSTICO

Con la entrada en el siglo XXI, la irrupción de las tecnologías digitales supone un vuelco no solo en la industria audiovisual, sino en prácticamente todos los ámbitos de la sociedad. Tanto los flujos de trabajo como las tendencias estéticas se ven altamente influenciadas por la cultura digital y afectan particularmente al amplio espectro de los oficios creativos, acortando en muchos casos las diferencias que históricamente había existido entre ellos. Las fronteras entre diseño, la ilustración, la escultura, la animación, el cine y los videojuegos empiezan a ser un tanto difusas, y todas estas maneras de crear imágenes e historias empiezan a participar de procesos creativos comunes, unidos por el uso de herramientas similares. Un arte tan aglutinador e interdisciplinar como el cine catalizaría toda esta revolución, con permiso de la industria de los videojuegos, cuya influencia será a partir de ahora determinante tanto a nivel técnico como estético. Y todos estos cambios parecen cristalizar en la primera gran superproducción histórica del siglo, que permite finalmente alcanzar el último de los grandes hitos omnipresentes en la evolución de esta relación entre cine y alta fantasía: adaptar a Tolkien a lo grande con la producción de la trilogía de *El Señor de los Anillos* de Peter Jackson (2001-2003).

Hablar de todos y cada uno de los logros técnicos en esta recreación del universo fantástico de Tolkien requeriría varios capítulos de este libro, por lo que vamos a centrarnos en apuntar solo algunas claves que nos den una muestra de cómo constituyó un antes y un después a la hora de enfrentarse a una producción cinematográfica fantástica. La primera de ellas es la equilibrada combinación de CGI y efectos prácticos, es decir, pese a que la apuesta tecnológica en el plan de producción sí que fue en este caso clara, decidida y diversa, el secreto de la atemporalidad y la pervivencia de estas películas veinte años después de su estreno es la verosimilitud de todas y cada una de sus composiciones visuales, y esto es fruto de una firme apuesta –y un estratosférico presupuesto– que permitió la elaboración de una ingente cantidad de escenarios físicos y elementos de atrezzo reales. Un ejemplo de ello es la secuencia en la guarida de Ella-Laraña, para la cual se creó un gigantesco escenario real repleto de telarañas e ingentes cantidades de huesos y otros despojos. La inclusión definitiva de una araña creada en CGI en el contexto de este escenario real crearían una secuen-

cia visualmente mucho más verosímil. Aunque quizá el mayor ejemplo es el de la completa construcción de La Comarca en Nueva Zelanda, reconvertida en un parque temático que los turistas aún pueden visitar hoy en día. En algunos casos, incluso se construyeron dos tamaños diferentes del mismo set para filmar las actuaciones de diferentes personajes (Hardwick, 2021). Sorprende hoy en día asimilar que incluso los orcos fueran actores con apenas unas pocas prótesis (y mucho maquillaje) en lugar de monstruos generados por CGI. En resumidas cuentas, pese al gran avance e inversión en CGI que se realizó en *El Señor de los Anillos*, su filmación estaba todavía lejos de los actuales platós íntegramente verdes a los que nos iríamos acostumbrando años después, especialmente a partir de filmes como *300* (Zack Snyder, 2006).

Quizá el avance tecnológico más llamativo sea la introducción de la captura de movimiento en el personaje de Gollum, técnica que cambiaría la concepción de la relación entre el cine de acción real y la animación, especialmente en lo que respecta al trabajo actoral. Según afirma Steinmetz (2012), el actor Andy Serkis fue contratado en 1999 originalmente solo para construir la espeluznante voz de un futuro Gollum animado. Sin embargo, Serkis apareció en el set de rodaje y empezó a interactuar con los otros actores para perfeccionar las réplicas, lo que inspiró varias reescrituras de guion y motivó la decisión de aprovechar toda la fisicidad de la interpretación de Serkis mediante la entonces pionera técnica de la captura de movimiento. Consistía básicamente en filmar en un plató completamente vacío y sin interferencias, enfundado el actor en un mono con marcas reflectantes, que al ser capturadas por la cámara ofrecen unas coordenadas tridimensionales que permitirán trasladar la naturalidad de sus movimientos a un modelo tridimensional digital completo compuesto por esqueleto y sistema muscular. Pero más allá de eso, Erik Saindon de Weta Visual, empresa responsable de este proceso, explicaba en la revista *Vultura* (Conrad, 2018) cómo en la primera aparición de Gollum en *Las dos torres* (2002) se grabaron las tomas en el plató de captura de movimiento (*mo-cap set*), pero en *El retorno del rey* (2003), se decidió introducir a Serkis en el set de rodaje junto al resto de actores, asumiendo un reto técnico mucho más difícil, pero priorizando la naturalidad de la interpretación actoral.

Finalmente, en la creación de la trilogía *El Señor de los Anillos* se dio un tercer cambio muy significativo, aunque mucho menos visible en sus ecos mediáticos: el uso de software profesional genérico, prácticamente al alcance de todo el mundo y no creado específicamente y en exclusiva para el film, como en los casos que hemos estado analizando durante todo este relato. Se trata del software de modelado tridimensional *Maya*, desarrollado por Autodesk, y del programa de animación, iluminación y composición *Houdini*. Por ejemplo, en la escena en la que los primeros Nazgûl son engullidos por el río gracias a la magia de Arwen, los caballos habían sido

animados con *Maya*, mientras que el sistema de partículas del agua enfurecida se desarrolló con *Houdinni* (Jackson, 2002). Estos programas, así como las variantes de otros fabricantes, tales como *Blender*, *Nuke* o el más popular, *After Effects*, son los que han conectado a las grandes salas de postproducción de Hollywood con los pequeños estudios repartidos por todo el mundo, capaces hoy en día de acceder a esa tecnología para generar imágenes fantásticas anteriormente inconcebibles.

Sistemas de composición que combinan imágenes filmadas en set con capas de gráficos generadas por ordenador, además de mallas generadas a partir de polígonos que acaban constituyendo personajes tridimensionales con absoluto realismo; capas, mallas y píxeles que desde ese momento habrán dejado de ser exclusivos de la industria *hollywoodiense* para ser accesibles a los ordenadores de miles de creadores que tendrán en sus manos la llave para la fantasía.

3. DE LA SOCIALIZACIÓN DE LA TECNOLOGÍA A LA DIVERSIFICACIÓN DE LA FANTASÍA

Tras *El Señor de los Anillos* será difícil hablar de nuevo de algún periodo de decadencia de la Alta Fantasía, más teniendo en cuenta el exponencial auge de los productos culturales fantásticos en el sentido más amplio del término –inevitable tener en cuenta el aplastante dominio de franquicias como Marvel o Star Wars–, precisamente el que contemplan Duborg y Baumart en el estudio citado al principio de este capítulo y que trata de dar explicación al fenómeno. El término *friki* (o *geek* en inglés) ha abandonado su connotación peyorativa y las reuniones de este tipo de público, como la archiconocida Comic Con en San Diego o, en el ámbito nacional, festivales como el Salón del Cómic de Barcelona, se han convertido en eventos masivos en los que los cómics han dejado de ser protagonistas, convirtiéndose en el escenario para la presentación de millonarias películas, o incluso videojuegos, cuya influencia estética y cultural será ya innegable en el cine hecho durante esta década. Sin abandonar el marco cinematográfico, aunque flexibilizando un poco las estrictas fronteras definitorias de la Alta Fantasía, podríamos enumerar fácilmente una decena de exitosas películas o sagas fantásticas: *Harry Potter*, *Las Crónicas de Narnia*, *Eragon*, *La Brújula Dorada*, *Beowulf*, *Warcraft*, *El Hobbit*... Precisamente en estos últimos tres ejemplos empezamos a encontrar una presencia de las CGI que incluso podrá antojarse como abrumadora, claramente omnipresente. El desarrollo de las tecnologías de captura de movimiento y escultura digital tridimensional determinaron por completo los procesos de creación, desafiando incluso las barreras del concepto *cine* y abriendo, junto al mencionado cine de superhéroes, un debate definitorio sobre el propio medio. Una vez superados los *morphings*, los dragones, y adaptado tanto a Tolkien como

a algunos de sus contemporáneos, la ambición por recrear universos fantásticos ha adquirido una importancia cultural nunca antes vista y, además, ha provocado una especie de debate existencial irresoluble en torno a qué es el cine, o más bien sobre qué es cine y qué no lo es.

La trilogía de *El Hobbit* (2012-2014) de Peter Jackson estaba llamada a convertirse, una década después, en la sucesora espiritual de *El Señor de los Anillos* no solo en el ámbito narrativo, sino también en cuanto al impacto tecnológico y estético en la industria y la cultura audiovisual. La técnica de captura de movimiento, que se erigió como uno de los más asombrosos logros de la anterior trilogía, se convertía en la piedra angular sobre la que orbitaba todo el proceso de producción, especialmente focalizado en la figura del dragón Smaug, interpretado por Benedict Cumberbatch. Sin embargo, esta vez Jackson no se detuvo ahí, y el uso de escenarios, personajes e incluso elementos de atrezzo completamente digitales era demasiado obvio para el espectador, en contraste con la verosimilitud visual de la trilogía antecesora. Esto provocaría el que posiblemente sería el primer movimiento significativo de rechazo al abuso de la tecnología por parte del público cinematográfico. Aunque también hay que tener en cuenta el impacto que la cultura de las redes sociales y las tecnologías de la comunicación han producido en las industrias culturales y en la relación entre creadores y espectadores.

El debate que se abrió en *El Hobbit* sobre el uso, abusivo o no, de las CGI se fue ampliando en *Warcraft* (Duncan Jones, 2016), hasta el punto de que constituyó un tema de conversación incluso un año antes de su estreno, cuando el autor tuvo que responder mediante tweets a los fans que ya se oponían al abuso de imágenes digitales incluso antes de estrenarse la película. Lo cierto es que *Warcraft* dio un paso más allá en las técnicas de captura de movimiento, aunque especialmente en la calidad de los renderizados y texturizados de aquellos modelos tridimensionales que iban a convivir con los personajes reales, en un producto que podría constituir un híbrido entre el cine de animación y el de acción real, cuyas fronteras cada vez son más difusas. También las herramientas y metodologías utilizadas en la industria cinematográfica son cada vez más parecidas a las utilizadas en los videojuegos, si bien se podría decir que la industria de los videojuegos, con el uso de platós de *mo-cap* y la contratación de actores famosos –por ejemplo, Keanu Reeves en *Cyberpunk 2077* (Cd Projekt Red, 2020)– está adaptando metodologías del cine. ¿Estamos dirigiéndonos, por lo tanto, hacia una metodología híbrida en la creación de obras audiovisuales?

Lo cierto es que las herramientas y procesos digitales han facilitado el acceso a los medios de producción de mundos alto-fantásticos, provocando resultados muy dispares y una variedad de contenidos totalmente inédita. No podemos finalizar este capítulo sobre Alta Fantasía cinematográfica sin dar cuenta de una evidencia: En la

última década ha sido la nueva televisión por suscripción la que se ha convertido en la reina de la Alta Fantasía, asentando además una dura competencia entre plataformas: Netflix con *The Witcher* (Lauren Smichdt, 2019), Amazon con *Los Anillos de Poder* (Patrick McKay & John D. Payne, 2022) –y también con la nada desdeñable *La Rueda del Tiempo* (Rafe Judkins, 2021)– y sobre todo HBO con *Juego de Tronos* (David Benioff & D. B. Weiss, 2011-2019) –y su precuela *La Casa del Dragón* (Ryan J. Condal & George R. R. Martin, 2022)– han escrito un nuevo capítulo en esta historia de la Alta Fantasía audiovisual que deja la puerta abierta a la profundización en su estudio.

Lo que podemos dar por demostrado es que la digitalización de los procesos de postproducción y efectos visuales, si bien no ha implicado un abaratamiento de los presupuestos en las grandes superproducciones (abordar los motivos de este fenómeno, como el encarecimiento de la mano de obra o el aumento del nivel de exigencia del *fandom*, sería tema para otro estudio), sí que ha significado una socialización y un mejor acceso a estos medios “mágicos”, facilitando su aprendizaje y su empleo en producciones pequeñas o incluso amateurs³⁷, algo impensable hace unas décadas, que abre la puerta a una era de la alta fantasía post-digital al alcance de todos.

REFERENCIAS

- CONRAD, C., «How Lord of the Rings’ Gollum Changed the Course of Special Effects» [en línea], (2008), <<https://bit.ly/3LDl5yG>> [Consulta: 19/03/2023.]
- CROW, D., «The Jurassic Park CGI Rebellion That Began the End of Cinema» [en línea], (2022), <<https://bit.ly/3LzVc2N>> [Consulta: 19/03/2023.]
- DUBOURG, E. y BAUMARD, N., “Imaginary worlds through the evolutionary lens: Ultimate functions, proximate mechanisms, cultural distribution”, *Behavioral and Brain Sciences*, 45, 2022, e276.
- FAILES, I., «An Oral History of ILM’s Dragonheart On Its 20th Anniversary» [en línea], (2016), <<https://bit.ly/3yP1Jix>> [Consulta: 19/03/2023.]
- GURUTZ ARRANZ, J., «De ‘La Odisea’ a ‘Elden Ring’, ¿por qué son irresistibles los mundos de fantasía?» [en línea], (2022), <<https://bit.ly/3Ttqlqp>> [Consulta: 19/03/2023.]
- HARDWICK, B., «How Lord of the Rings Perfectly Blends CGI With Practical Effects» [en línea], (2021), <<https://bit.ly/3n58Dxx>> [Consulta: 19/03/2023.]

37. Por ejemplo, el cortometraje *El Puente del Troll* (*Troll Bridge*, Daniel Knight, 2019), realizado por fans mediante una campaña online de micro-mecenazgo, que adapta un relato homónimo de Terry Pratchett.

- JACKSON, P., “Lord of the rings: The fellowship of the ring”, *SIGGRAPH '02: Proceedings of the 29th International Conference on Computer Graphics and Interactive Techniques. Electronic Art and Animation Catalog*, 164, 2002.
- RUPERT, N., «Jurassic Park: How The Dinosaurs Were Created (Is It All CGI?)» [en línea], (2020), <<https://bit.ly/3n5u6Xe>> [Consulta: 19/03/2023.]
- STEINMETZ, K., «Gollum's Getup: How The Hobbit's Groundbreaking Technology Works» [en línea], (2012), <<https://bit.ly/3TqXl2E>> [Consulta: 19/03/2023.]