

El señor de los anillos: La Comunidad del Anillo

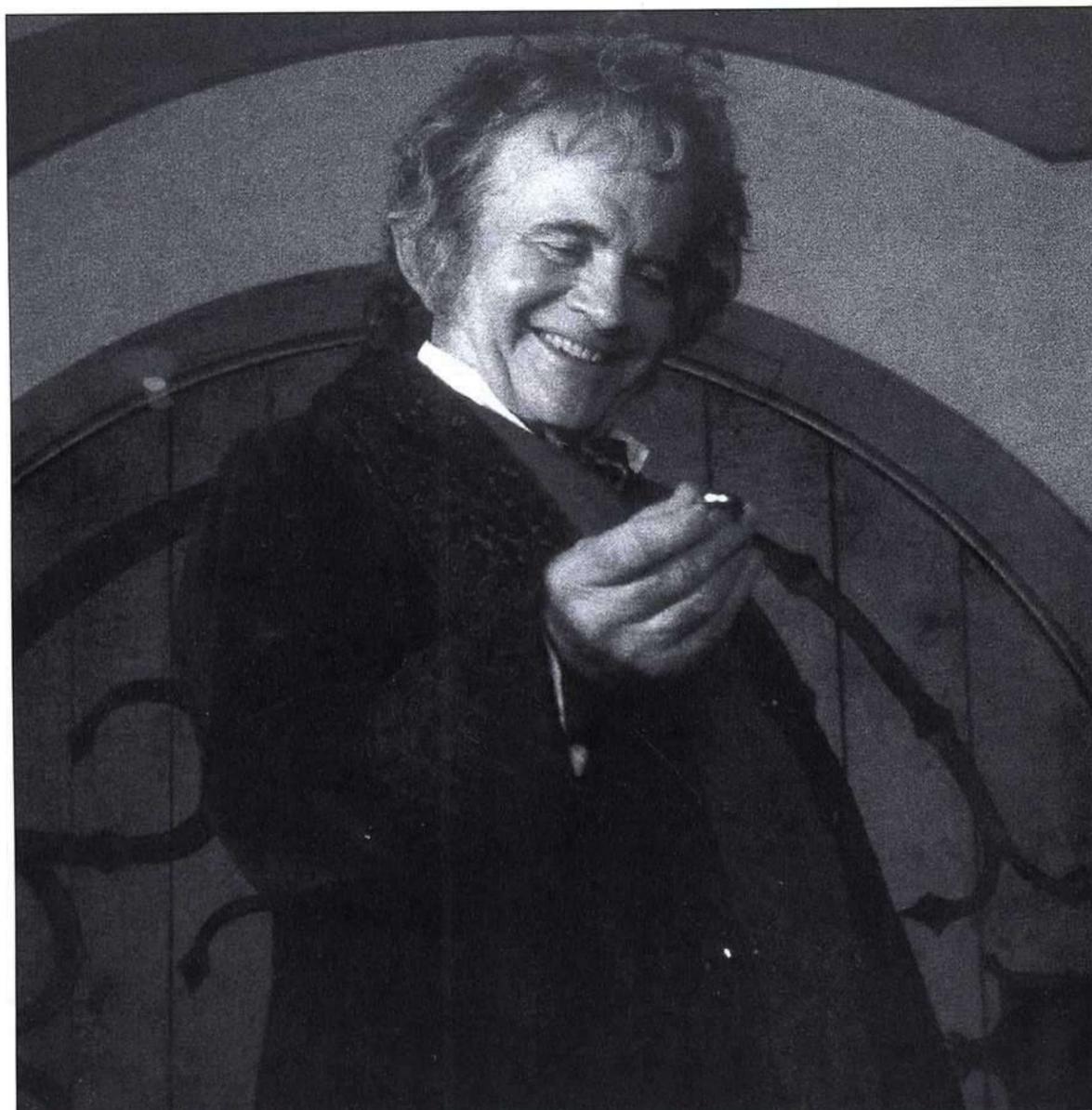
Mireia Gascón*

Ficha técnica

El señor de los anillos
(*La Comunidad del Anillo*, *Las dos torres* y *El retorno del rey*),
de J.R.R. Tolkien.
Trad. Matilde Horne,
Luis Doménech y Rubén Masera.
Barcelona: Minotauro,
1978, 1979 y 1980.
Existe ed. en catalán
—*El senyor dels anells*—
en Vicens Vives, 2001.

Versión cinematográfica

El señor de los anillos:
La Comunidad del Anillo
(*The Lord of the Rings:*
The Fellowship of the Ring)
Dir.: Peter Jackson.
Prod.: Peter Jackson/Fran Walsh
(Estados Unidos, 2001). Guión: P.
Jackson, Fran Walsh y Philippa
Boyens, según la novela
de J.R.R. Tolkien.
Int.: Elijah Wood, Ian McKellen,
Viggo Mortensen, Sean Astin,
Liv Tyler, Ian Holm, Christopher
Lee, Cate Blanchett, Sean Bean.



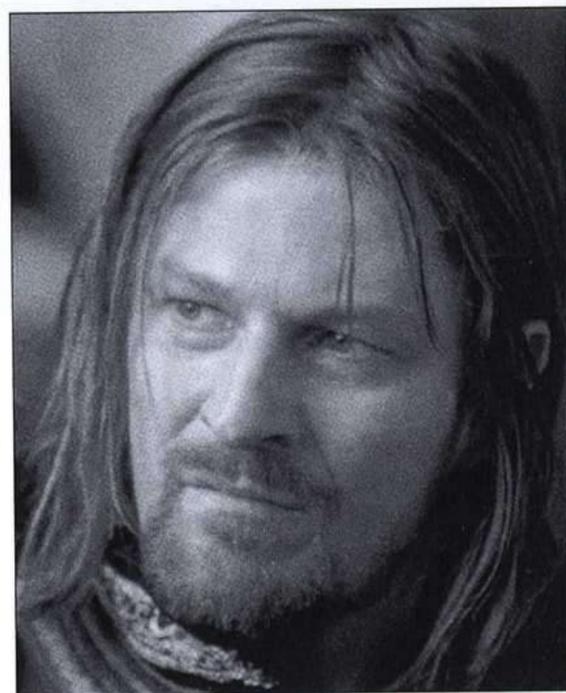
Bilbo Bolsón, el hobbit poseedor del Anillo Soberano.

Desde su publicación, hace unos cincuenta años, *El señor de los anillos* se ha convertido en una obra de culto, con un numeroso grupo de adeptos. Es un libro que ha hecho escuela en toda una generación de lectores, a la que pertenece el mismo director y guionista de la adaptación cinematográfica, Peter Jackson. Pero el alcance de esta obra no se circunscribe sólo a los ámbitos de la literatura o el cine, sino que llega a otros niveles como los juegos de rol. En este sentido, *El señor de los anillos* se ha erigido como referente gracias a la concepción de un imaginario particular que recrea mundos mágicos y aventuras épicas protagonizadas por criaturas fantásticas que se relacionan entre sí según los valores del código arthurico. Como tal referente, su adaptación al cine ha ido acompañada de un despliegue mediático y de una campaña publicitaria a gran escala. El libro ha sido votado varias veces como el mejor del siglo XX, y la película, por la presión que esto supone, tenía que estar a la altura de semejante honor. Ello ha condicionado su realización, concebida para que el producto resultase ser el mayor espectáculo jamás visto en la pantalla. Y de esta forma se ha generado, también, en torno a la adaptación, un compás de espera ansioso por ver si se cumplían las expectativas.

El reto de adaptar una obra de culto

Todas estas premisas han hecho que la adaptación del libro se haya vivido como un reto: ¿cómo plasmar en imágenes este mundo fantástico creado por la imaginación desbordante del escritor? Reto que también se ha trasladado a la propia filmación de la película, al rodar simultáneamente las tres partes de la saga. Una misión gloriosa para el equipo de realización, un símil de la aventura épica de los protagonistas de la historia. Esta ha sido la máxima pretensión del equipo de realización y así querían que se apreciara en el resultado final del film.

La película presume de ser una adaptación totalmente fiel a lo imaginado por Tolkien, y los efectos especiales han si-



Otros protagonistas del film son Agarnon (arriba a la izquierda), Boromir (sobre estas líneas), y la dama Galadriel, «Señora de la luz».

do la gran baza para conseguirlo. La recreación de la Tierra Media, la caracterización de los personajes fantásticos, las batallas y las hazañas épicas se sirven de los efectos especiales para cobrar vida en imágenes. Pero, si bien se puede decir que se consigue, esto no deja de ser un mero aspecto formal, como si el único objetivo de las adaptaciones cinematográficas fuese llegar a plasmar lo que se realiza con la lectura: imaginar



conceptualmente. El afán por conseguirlo merma las posibilidades diferenciales del cine respecto a la literatura y centra la atención del público en el logro o no de este aspecto. Por tanto, no se explora en la narración cinematográfica, sino que el cine queda sujeto a la literatura, y la función de ésta queda reducida al papel de suministradora de argumentos para llevar al cine.

Si entendemos la adaptación de esta



El mago Gandalf conmina a Frodo, sobrino de Bilbo, a guardar en lugar seguro el anillo, cuyo poseedor tendrá un poder enorme y terrible.

manera, la película no sorprende a los lectores de Tolkien. Resulta ser lo que esperaban. Su dependencia de la novela se aprecia también en la adaptación de su estructura narrativa. *El señor de los anillos* es una obra formada por tres libros consecutivos. La película es el resultado también de la recopilación de los tres libros, y *La Comunidad del Anillo* es el primero. Con lo cual, la cinta tiene un principio pero no un final; la proyección se termina en un punto culminante de la narración, que corresponde al final del primer libro. *El señor de los anillos* es, en definitiva, la proyección seguida de las tres películas.

El film es una gran aventura épica, rasgo atribuible no al equipo de guionistas ni al director sino al original literario. El libro de Tolkien es un verdadero compendio de los grandes relatos épicos y del folclore europeos, protagonizados por héroes con espadas mágicas, magos merlinianos, hadas, *goblins*, trasgos, ani-

llos... Estudioso de los idiomas antiguos, el escritor accedió a través de ellos a las leyendas medievales sajonas y celtas, un abundante material mítico para tejer su obra. *El señor de los anillos* puede verse como un extenso relato de iniciación, sobre cómo afrontar las distintas situaciones de la existencia (recordemos el papel del mago Gandalf, un iniciador arquetípico, el aprendizaje de Frodo, etc.). Planteado como un viaje físico y moral, sus personajes van aprendiendo sobre sí mismos a través de las diferentes situaciones que viven, de las trabas que encuentran por el camino, de la actitud que asumen ante determinados problemas, etc. La aventura se desarrolla como una lucha entre el Bien y el Mal, una oposición presente durante toda la historia y que vertebra el relato. En un principio se quiere mostrar la fina línea que separa estos dos mundos, pero la película deja poco espacio para la incertidumbre. Por ejemplo, cuando el mago Gandalf va a

pedir ayuda a su amigo y colega el mago Saruman, no esperamos encontrarnos con que éste se ha pasado al lado oscuro, pero esta situación dura poco: a la segunda o tercera frase de la conversación empiezan a luchar, sin dejar disfrutar al público del engaño, del placer de las dudas, las intrigas, la inseguridad, etc. Así, la trama no incita, sino que plantea y resuelve las cuestiones en poco tiempo. Está claro que se ha dado prioridad a la acumulación de acciones por encima de las modulaciones del *tempo* narrativo.

El afán de contar lo máximo posible hace que la narración no dé descanso al público. Con un exceso de información, un ritmo trepidante y una sucesión continua de acciones y batallas. De esta manera, el espectador no tiene tiempo, ni de disfrutar de lo que se está viendo, ni de asimilar las enseñanzas, ni de dilucidar los dilemas morales que los protagonistas tienen que encarar durante su viaje. En este sentido, nos preguntamos el porqué del interés en adaptar la obra de Tolkien sin aprovechar todo su potencial. Así, la adaptación se convierte en una excusa para hacer un alarde de las nuevas tecnologías aplicadas al cine. Y con este mismo objetivo, el director deja que nos recreemos en abundantes panorámicas aéreas de los espacios por donde transcurre la acción, supeditando la historia a los efectos conseguidos con la técnica.

Por otro lado, el director sí que se entretiene y se sosiega cuando nos narra la muerte del guerrero Boromir en brazos del otro guerrero humano, Aragorn, episodio que tal vez considera de gran trascendencia y que acaba resultando manipulador, tendencioso y pastelero. Para tocarnos la vena sensible hace una puesta en escena muy melodramática, con primeros planos de los dos, un *tempo* que discurre lentamente, con discursos donde se sinceran y se excusan de los pecados cometidos anteriormente, se ensalzan las virtudes, etc.; y todo acompañado por una música melódica que da el tono sensiblero final.

Un imaginario masculino

La película recrea un mundo regido por valores masculinos: el enfrenta-

