

THE (RE)MAKING OF *HARRY POTTER*:
UNA EXPERIENCIA ESTÉTICA MUGGLE EN LOS SETS DE CINE

Elizabeth CADENA SANDOVAL

En 2012, poco después del estreno de la película *Harry Potter y las reliquias de la muerte Parte 2*, se inauguró la exposición “Warner Bros. Studio Tour London – The Making of Harry Potter” en los lotes donde se filmaron las películas, en Leavesden, Inglaterra. Según la guía oficial, esta exposición cinematográfica “celebrates the incredible craftsmanship behind these films as well as the wonderful production family that called the Studios home for ten years. This tour also marks the first time that fans get the chance to set foot on the actual sets from their favourite movies—at the studios where they were filmed” (Warner Bros. Entertainment, 2015: 3). A lo largo de doce salas de exhibición, tiendas y cafeterías, se presenta una selección de la utilería, el vestuario y otras creaciones de la producción de este mundo de fantasía. Así, por ejemplo, entre el set de exteriores y Gringotts, en la sala dedicada a los efectos de las criaturas fantásticas, encontramos un Dobby inerte, cabezas de dragón flotantes e hipogrifos mecánicos. A lo largo del recorrido también nos acompañan maniqués sin rostro que exhiben las prendas que usaron los actores y actrices en momentos clave de la historia del niño que vivió. La

exhibición de todo este proceso cinematográfico oscila entre la fascinación y el desencanto: la fascinación de encontrarnos frente a frente con lo que sólo conocíamos en pantalla y el desencanto de reconocer que se trata de figuras sin vida, con miradas perdidas o facciones inhumanas, acomodadas en paredes y vitrinas de cristal. La experiencia, no obstante, no termina ahí, pues se trata más bien de una montaña rusa de emociones que nos conduce de una experiencia fílmica familiar a una experiencia estética de reflexión y apreciación. En otras palabras, la exposición cumple con una de las características básicas de un espacio-museo: plantear un encuentro particular con los objetos, un encuentro que conlleva revelar la magia de los procesos cinematográficos y continuar con el relato audiovisual de *Harry Potter*.

En caso de que haya un cuestionamiento sobre mi acercamiento a esta exposición como un espacio-museo, basta con recurrir a una definición de museo que confirma las maneras en que este espacio se inserta en dicha tradición. Según Elizabeth Wood y Kiersten Latham (2016), “Museums are institutions dedicated to the acquisition and preservation of the objects of human existence, whether

they have formal collections or not. They develop collections in order to care for, maintain, protect, study, show off, share, tout, reveal, educate, and otherwise continue the story of humanity through history, art, and science” (9). Cuando hablamos de “museo de cine”, me refiero entonces a instituciones con objetivos afines a los anteriores enfocados en objetos cinematográficos, ya sea las películas mismas o los objetos que se generaron para su realización y que quedan como un archivo que informa el resultado y la experiencia fílmica. Lo que es aún más importante de los museos es su interés por compartir los objetos a su cargo: “It is not the collection per se that makes a museum or museum-like experience: it is, rather, the act of *bringing together* people and objects” (Wood y Latham, 2016: 11). En ese sentido, el recorrido de los sets de *Harry Potter* cumple, por un lado, con su función de preservar aquellos objetos con un significado histórico-cultural que ha trascendido ya algunas generaciones y, por otro lado, propone dispositivos de exhibición que permiten una reunión única entre los objetos fílmicos y los amantes de la saga.

Las reuniones objeto-persona que tienen lugar en un museo de cine son especiales en gran medida por su efecto desfamiliarizante. La noción de *desfamiliarización*, a partir de Viktor Shklovsky (2004: 16), se refiere al movimiento que va de una experiencia cotidiana a una experiencia estética; de una experiencia automatizada del mundo y las cosas en él, a una experiencia consciente, complicada y prolongada. En este sentido, los objetos cinematográficos, una vez que ingresan al espacio-museo, pasan por procesos que reconfiguran los contextos en los que identificamos su significado y relevancia, y llevan a un nuevo modo de interactuar con el mundo (ficcional) que hasta

ese momento consideramos “familiar”. Estos procesos ocurren, por ejemplo, gracias a dinámicas de desplazamiento constante dentro del espacio, cambios en la atención de un objeto artístico a otro, o la exploración de varios puntos de vista de un mismo objeto. Por supuesto, en cada exposición esto sucede de maneras distintas, bajo condiciones específicas. En los museos de cine resulta relevante considerar que la familiaridad que tenemos con los objetos cinematográficos se deriva de nuestro vínculo afectivo con los textos —en este caso, con el mundo de *Harry Potter*— y las prácticas espectatoriales que hemos perpetuado en torno a éstos. Es decir, la relación que tengamos con el texto “original” condicionará nuestra relación con los dispositivos adaptados a la exposición.

Para ilustrar las relaciones entre el espectador y *Harry Potter*, consideremos la cuenta de Instagram *@harrypotterfilm*, el perfil oficial de las películas. Ahí encontramos publicaciones que revelan un involucramiento del *fandom*, principalmente a nivel emocional, a partir de los recuerdos más vívidos de su historia personal con la saga. En este sentido, las publicaciones relacionadas directamente con el contenido de las películas —fotogramas, detrás de cámaras, personajes, actores o citas— tienden a desatar comentarios repletos de emojis, con expresiones que generalmente responden a un sentimiento o reacción afectiva. Este perfil es un espacio en que se documenta —y se mantiene viva— la relación sentimental con los textos fílmicos, sus personajes y momentos “icónicos”. Hay, por ejemplo, una publicación con el fotograma de aquella escena en que Dobby, gracias a Harry, encuentra un calcetín dentro del diario de Tom y se convierte en un elfo libre; la imagen se acompaña de un texto que dice “Comment if you can hear this picture” (Harry

Potter, 2022). Y lo cierto es que, quien haya visto las películas suficientes veces, puede escuchar la voz chillona del elfo que a lo largo de la saga nos ha sacado sonrisas y lágrimas. Con esto, argumento, primero, que este tipo de publicaciones (y nuestras reacciones) funcionan debido únicamente a nuestra familiaridad, cognitiva y afectiva, con las imágenes visuales y sonoras de las películas. En un segundo punto, sugiero que esta repetición del contenido de las películas, ya sea en imagen o video, revela una tendencia a regresar a la bien conocida historia, a buscar el reconocimiento del contenido más que cuestionarnos los aspectos de su construcción. Bajo este mismo principio ha permanecido también el consumo y la apropiación de productos considerados referentes del Mundo Mágico, desde reproducciones de la utilería hasta ropa para mascotas.

Y es que otros dispositivos tradicionales que nos permiten regresar a este mundo —como las películas o los libros— también refuerzan la relación de nostalgia y familiaridad. Incluso cuando se proponen nuevas experiencias, lo que se busca es la inmersión y el entretenimiento mediante el reconocimiento de lo que nos resulta “icónico” de la historia de Harry Potter. Esto hace, por ejemplo, el parque de diversiones del Mundo Mágico de Harry Potter. En este lugar, nos encontramos con recreaciones asombrosas de espacios que no sólo nos resultan sumamente familiares, sino que también nos emocionan, porque caminar hacia el castillo de Hogwarts o entre las calles de Hogsmeade nos transporta a momentos específicos de la historia. Son, finalmente, experiencias que buscan la inmersión en la ficción.

En un primer momento, la exposición de los sets también se vale de estas prácticas; de lo contrario, la cantidad de visitantes y el nivel de

expectativa sería mucho menor. Sin embargo, cada dispositivo de exhibición también va acompañado de mecanismos que permiten al visitante/espectador dar un paso atrás y revisar detrás del velo de lo ficcional. En ese sentido, por ejemplo, un dispositivo principal que envuelve la exposición es el estudio de filmación; es decir, no sólo hay que ingresar a los lotes de los estudios para llegar a la exposición, sino que a lo largo del recorrido se revela la estructura física-material de los escenarios: rieles de iluminación, bases de metal. Mientras se despliegan los fascinantes objetos que conocemos bien de la pantalla, también se expone un elemento de su construcción que nos recuerda que se trata del resultado de un trabajo técnico monumental, y no es magia. Esta evidencia de las estructuras mecánicas detrás de las imágenes que vemos en pantalla es el inicio de las estrategias de exhibición.

Algo fundamental para la historia de Harry Potter es el orden en que se desarrolla la trama, es decir, cómo y en qué momentos J.K. Rowling presenta todos los acontecimientos de un libro a otro y para cada personaje. Las adaptaciones cinematográficas no se distancian mucho de esto. Sin embargo, la exposición presenta, desde un inicio, una desarticulación narrativa —propia, por cierto, del proceso de creación cinematográfica—. Una vez que se cruzan las puertas del Gran Comedor, la historia deja de ser lineal: el visitante tiene cierto control en términos de secuencia y velocidad, pero la exposición mantiene la dirección de la historia que quiere contar, la que está tras bambalinas, sobre la producción, la que pone primero la mano de obra y no la magia. Al ver el mapa de la exposición, se puede apreciar que la organización de los espacios no es ni cronológica respecto a la trama, ni estrictamente temática. Lo que se propone con esta

organización es más bien una yuxtaposición de espacios que permite oscilar entre la absorción y la activación estética. Es decir, se presentan espacios únicamente inmersivos, contra espacios prácticos y didácticos: se ingresa al set de Gringotts, con sus detalles en cada recoveco, para luego pasar a un set con límites de circulación y cuyo objetivo es mostrar la creación de los efectos especiales del dragón atacando el banco. Ambos espacios tienen un nivel de inmersión; sin embargo, mientras uno permite la “inmersión” en la historia, el otro subraya la artificialidad de este mundo mágico.

Otro dispositivo recurrente es el que se emplea para mostrar el trabajo de vestuario, como mencioné antes: se trata de los maniqués, sin rostro y en posiciones incómodas, que hacen alusión a momentos icónicos de las películas. Un primer aspecto de estos dispositivos que resulta efectivo es el contraste entre la familiaridad derivada de conocer las escenas aludidas —identificar la ropa, los colores y la utilería— y la extrañeza de los muñecos presentados sin intención de que se vean reales. Con esto, el visitante/espectador tiene la oportunidad de enfocarse en lo que tiene enfrente como un constructo, con partes analizables, y no como una figura icónica que debe ser simplemente admirada. Otro aspecto que resulta interesante de estos dispositivos es que se pueden encontrar esparcidos a lo largo del recorrido, aislados, como un recordatorio de que no hay coincidencias en un mundo en que todo tiene una razón artificial de ser. Nótese acá cómo el juego es, nuevamente, entre la absorción y la activación: entre la fascinación de reconocer lo que vimos en pantalla y el desencanto de saber que se trata de algo fabricado sólo para eso.

Además de los dispositivos mencionados, la exposición también presenta dispositivos didácticos y, en ocasiones, interactivos. Lo primero se evidencia, de manera muy puntual, en la estructura de las cédulas estratégicamente distribuidas en cada sala. Estos textos tienen, principalmente, el propósito de concientizar al visitante/espectador sobre los procesos cinematográficos, visibilizar a quienes trabajaron tras las cámaras y develar detalles que no resultan evidentes al ver las películas o al asistir a los parques de diversiones. Cuando estos dispositivos han cumplido su función de informar, lo que también encontramos son botones que el visitante puede presionar para conocer los mecanismos con los que funciona cada espacio, o, incluso, hay personal capacitado para responder dudas o mostrar de cerca la utilería. Esto complejiza el viaje desfamiliarizante del visitante, quien se fascina, se desencanta, reflexiona, aprende e interviene. En este sentido también se complejiza la experiencia inmersiva, fundamental para estos espacios: ya no es únicamente “estar en el mundo”, sino también interactuar con él e inclusive incidir en él.

A modo de conclusión, quisiera señalar cómo la experiencia de esta exposición no se aleja de la experiencia de las historias de fantasía. Me refiero, en particular, a dos cuestiones: 1) la presentación de un mundo distinto al que conocemos, que nos muestra un nuevo punto de vista de la realidad que quizás no habíamos considerado; y 2) la experiencia de gozo o consuelo en el desenlace. Arriesgarnos a entrar y conocer los procesos que construyeron el mundo que por tantos años hemos leído y visto en pantalla es arriesgarse a la pérdida de ese mundo, pues no hay nada que

nos recuerde más que el castillo de Hogwarts no existe que ver la maqueta en miniatura dentro de una vitrina. Lo que es cierto es que, llegado el momento, luego de que el velo de la fantasía parece desvanecerse, podemos recurrir a las palabras de J.R.R. Tolkien (2008), y parafraseo: cuando buscamos consuelo en una historia de fantasía, no sólo buscamos el consuelo para las tristezas de nuestro

mundo, sino también queremos una respuesta satisfactoria a la pregunta ¿Es verdad esto que me presentan? Para Tolkien, la contestación es: si se ha creado bien este mundo, sí; en ese mundo es verdad. Y si después de casi 26 años continuamos hablando de este Mundo Mágico, no hay mucho espacio para cuestionar que se ha creado muy bien y, por lo tanto, es de verdad.

Referencias bibliográficas

- HARRY POTTER [@harrypotterfilm]. (2022, 1 de junio). *And that's how we know that Dobby is a certified icon*. Instagram. <https://www.instagram.com/p/CeQ3f-ysq4D>.
- SHKLOVSKY, Viktor. (2004 [1916]). "Art as Technique" (Lee T. Lemon y Marion J. Reis, Trads.). En Julie Rivkin y Michael Ryan (Eds.), *Literary Theory: An Anthology*, 2a Ed. (pp. 15-21). Blackwell.
- TOLKIEN, J.R.R. (2008). "On Fairy Stories". En Verlyn Flieger y Douglas A. Anderson (Eds.), *Tolkien On Fairy-Stories* (pp. 27-84). HarperCollins.
- WARNER BROS. ENTERTAINMENT. (2015). *Warner Bros. Studio Tour London – The Making of Harry Potter. The Official Guide*. Warner Bros. Entertainment Inc.
- WOOD, Elizabeth; LATHAM, Kiersten. (2016). *The Objects of Experience: Transforming Visitor-Object Encounters in Museums*. Routledge.