



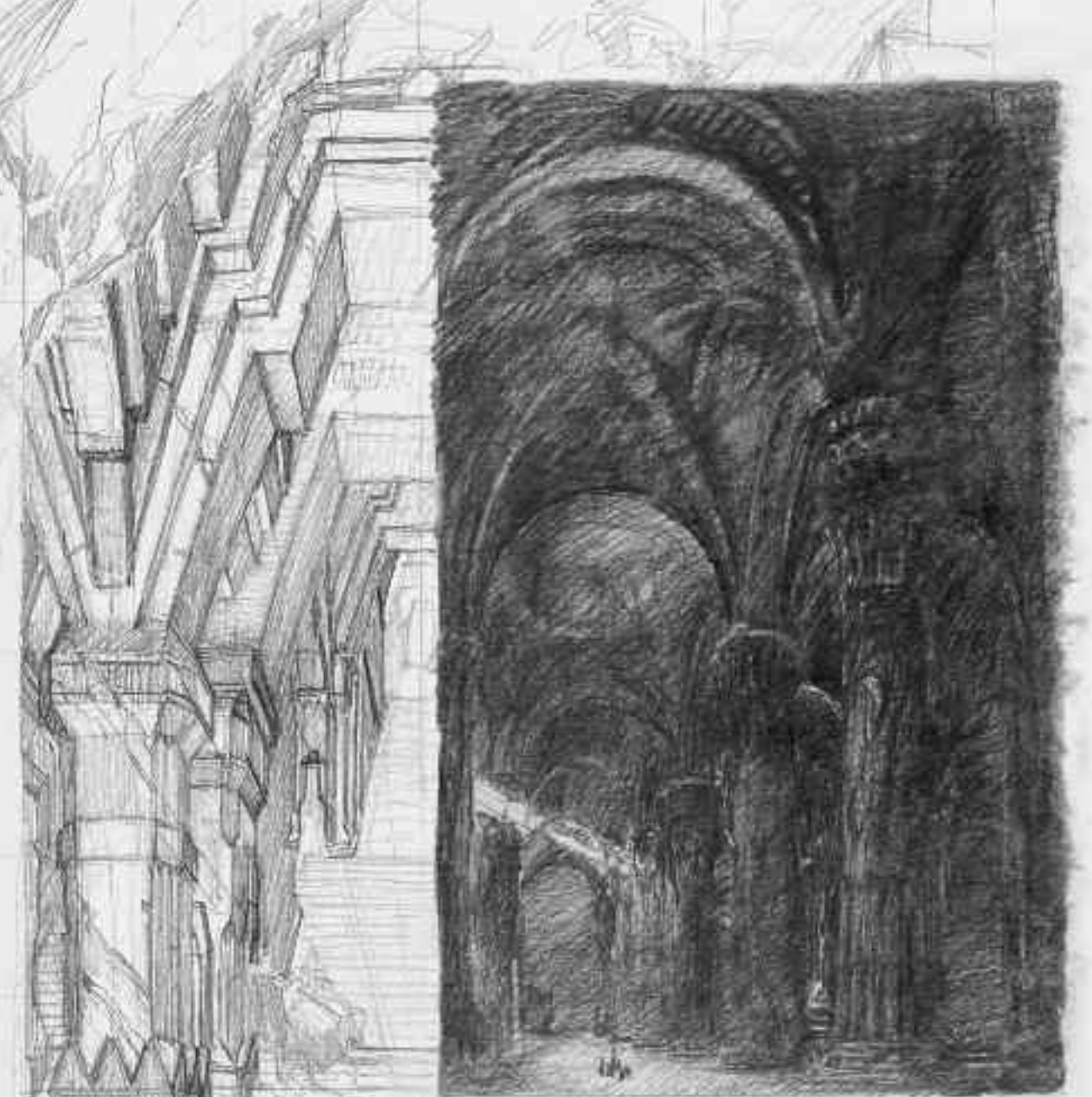




Weta Workshop contaba con más de doscientas personas dedicadas a la fabricación de dioramas, armaduras, armas y prótesis, y al diseño de criaturas y otros efectos, mientras que Weta Digital tenía un número muy similar de gente escondida en los cuartos oscuros para elaborar los efectos finales. Luego estaba el equipo de maquetas, el departamento de vestuario, el de maquillaje, el de dobles y el de audiciones, así como un equipo responsable de conseguir y entrenar caballos. Si a esto le sumamos los equipos de iluminación, los cinco equipos de rodaje distintos, los departamentos de sonido, edición y música, los productores y coordinadores de localizaciones, los encargados del *catering* y los actores, tenemos más de dos mil personas dedicadas a un único fin: la creación de esta maravillosa realidad alternativa, plasmada a partir de un guión, un libro y sus brillantes autores. El trabajo de todos los implicados se puede ver y oír en la pantalla, y también se siente su energía y su ética de trabajo, y el inmenso número de horas de trabajo (con algún que otro tropezón inevitable y alguna que otra crisis de nervios sin importancia) se transforman, en virtud de la peculiar alquimia del cine y de la habilidad y visión de su director, en esta maravillosa experiencia que es, en su corazón, narración pura.

Y más allá de este esfuerzo de colaboración inmediato, disfrutamos también del apoyo de la comunidad y de la región, casi se podría decir que de una voluntad colectiva de hacer posible estas películas, ejemplificadas en la ayuda prestada por el gobierno, las autoridades locales, los *iwi* maoríes y el ejército de Nueva Zelanda, que no escatimaron esfuerzos para facilitarnos las cosas.





Las ilustraciones con grandes elementos arquitectónicos requieren de una perspectiva sumamente estructurada como marco de referencia. Una vez que esto está en su lugar, puedo abordar de manera más relajada la confección de la acuarela final, sabiendo que cuenta con unos cimientos sólidos. Este proceso puede resultar un poco frustrante cuando uno arde en deseos de zambullirse en las acuarelas, pero conservo un marcado recuerdo del pedante anciano que me enseñó la técnica de la ilustración en la escuela y siempre se mostró bastante desdenoso con respecto a mis esfuerzos. Creo que aún intento demostrarle algo.

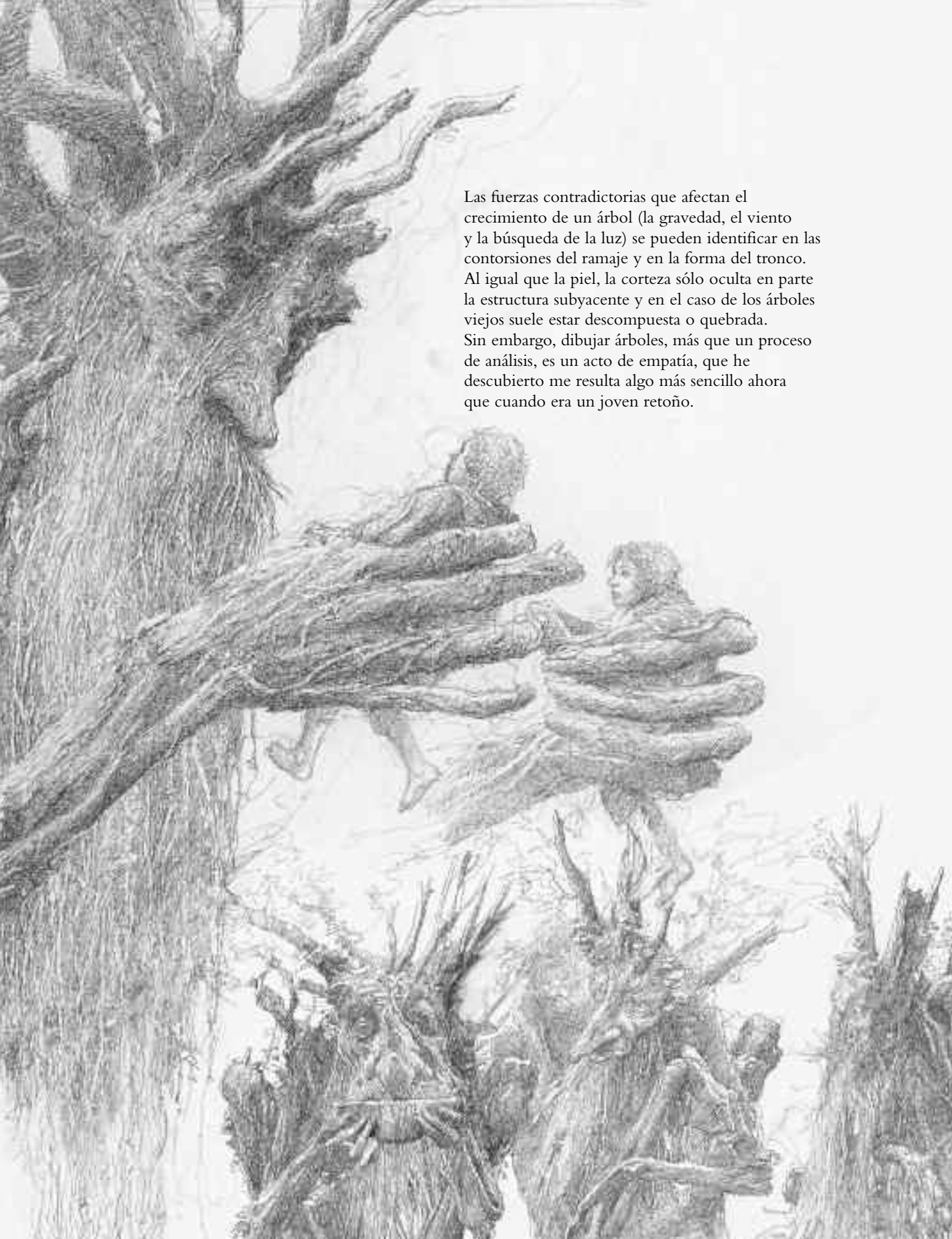




John había hecho muchos dibujos del Balrog que luego se usaron como base para el diseño y el excepcional trabajo de modelado de Ben Wooten. Tras su dramático descenso al fondo de las montañas, pensamos que debíamos seguir a Gandalf y a su flamígera némesis más lejos aún. Hice algunos dibujos y Mary McLachlan algunas maquetas para mostrar cuál debía ser su aspecto. Los diseñadores de Weta trabajaron denodadamente para tratar de averiguar qué aspecto debía de tener un Balrog cubierto de fango, pero al final Peter decidió que podíamos estar poniendo a prueba nuestra suerte, y con ella la paciencia del público, si seguíamos demasiado de cerca su progreso.







Las fuerzas contradictorias que afectan el crecimiento de un árbol (la gravedad, el viento y la búsqueda de la luz) se pueden identificar en las contorsiones del ramaje y en la forma del tronco. Al igual que la piel, la corteza sólo oculta en parte la estructura subyacente y en el caso de los árboles viejos suele estar descompuesta o quebrada. Sin embargo, dibujar árboles, más que un proceso de análisis, es un acto de empatía, que he descubierto me resulta algo más sencillo ahora que cuando era un joven retoño.







Mientras trabajaba en esta ilustración, decidí que sería una buena imagen para la portada de la edición del centenario. Muestra a algunos de los personajes principales en un momento crucial de la historia y es reconocible al instante. El hecho de que el libro y su autor fuesen tan conocidos significaba que no había necesidad de crear una imagen más llamativa y que, además, la tipografía podía ser bastante discreta.







