

## De Hogwarts a Warner: La jurisprudencia visual de Harry Potter y los Derechos Humanos

*La creación de significación jurídica siempre tiene lugar a través de medios esencialmente culturales. Por consiguiente, la representación visual de los filmes y los videojuegos basados en las novelas de Harry Potter escritas por J. K. Rowling entraña una fuente del Derecho que incide en la efectividad social de los horizontes emancipadores proyectados por los derechos humanos. Dicha representación visual no es transparente e inocente, sino que está permeada por las complejidades propias de la imagen bajo el sistema capitalista de producción. El presente artículo desarrolla una crítica de los aludidos filmes y videojuegos al tiempo que reivindica la autonomía del espectador para la construcción de la significación simbólica de tales artefactos culturales.*

**Palabras clave:** Imagen, Capitalismo, Derechos Humanos, Harry Potter.

«[...] thy picture in my sight  
Awakes my heart to heart's and eye's delight»

William Shakespeare

### Introducción: Imagen, Derecho, Capitalismo... y Harry Potter

Cada época se define por sus prácticas de saber y estrategias de poder, mismas que se componen por distintos regímenes de visibilidad y procedimientos de expresión. La vista juega un papel fundamental en la construcción de los paradigmas éticos, políticos y jurídicos vigentes en un momento histórico determinado. Aristóteles apunta en *De Anima* que el alma humana jamás piensa al margen de las imágenes (1). La conexión entre imagen y pensamiento establecida por Aristóteles ha subsistido en una buena parte de las modernas lenguas occidentales –cuando menos, en alemán, castellano, francés, inglés e italiano- a través de la palabra *idea* que, con ligeras variantes fonéticas (*idée, idee*) es común a todas ellas y proviene del griego δῆα, que a su vez deriva del verbo δε v cuyo significado es, sencillamente, “ver”.

El Derecho nunca ha sido ajeno al imperio de la vista, y hoy probablemente lo es menos que nunca. Actualmente los y las jueces, los abogados y las abogadas y los ciudadanos y las ciudadanas en general enfrentan a diario, desde diversas perspectivas jurídicas, un vasto espectro de referentes visuales. Desde los vídeos que documentan los debates parlamentarios o la comisión de hechos ilícitos hasta la reconstrucción digitalizada que simula diferentes situaciones con objeto de regularlas o juzgarlas, los discursos

(1) Aristóteles (1968), 431a.

jurídicos (2) están íntimamente permeados por el ejercicio de la vista (3). Sin embargo, la relevancia de lo visual en el ámbito jurídico no se limita a sus manifestaciones más evidentes en las esferas de actividad legislativa o judicial, sino que alcanza también la matriz cultural misma de nuestro tiempo. En este sentido, los éxitos de taquilla del calado de la adaptación fílmica de la serie de siete novelas sobre Harry Potter publicada por J. K. Rowling entre los años de 1997 y 2007 –así como los correspondientes videojuegos– constituyen una fuente de los discursos jurídicos contemporáneos que, dado su ampliamente conocido impacto cultural entre la juventud, merece una detenida consideración dada su innegable influencia sobre la construcción y la efectividad social no sólo de las instituciones democráticas, sino también de la utopía jurídica de la modernidad que encarnan los derechos humanos (4).

(2)

Aunque con ello quizás incurra en un exceso didáctico, considero pertinente precisar que utilizo el término *discursos* en su sentido foucaultiano. Desde dicha perspectiva, los *discursos* consisten en “prácticas que forman sistemáticamente los objetos sobre los que hablan”. Las prácticas discursivas a su vez conforman *saberes* que pueden –aunque, subrayo, no necesariamente– dar lugar a la constitución de una ciencia. Bajo el contexto de un saber, la práctica discursiva sirve al sujeto para tomar determinadas posiciones sobre los objetos sometidos a su conocimiento. Dicho en otros términos, el saber coordina enunciados y conceptos que la práctica discursiva ha ido configurando con el paso del tiempo. Existen saberes que son independientes de la ciencia, pero no los hay al margen de una práctica discursiva definida. Del mismo modo, toda práctica discursiva puede definirse por el saber que forma. Véase Foucault, M. (1969), pp. 67 y 236 y ss.

(3)

Sherwin, W. (2011).

(4)

Para efectos de este artículo y con objeto de evitar la introducción de mayores complicaciones semánticas en las páginas subsecuentes, utilizo una definición ostensiva de la voz “derechos humanos”, entendiendo por tales aquellos reconocidos en la *Declaración Universal de Derechos Humanos*, el *Pacto Internacional de Derechos Civiles y Políticos* y el *Pacto Internacional de Derechos Económicos, Sociales y Culturales*, todos ellos aprobados en el seno de la Organización de Naciones Unidas (ONU). Sobre la consideración de los derechos humanos como utopía véanse Douzinas (2001) y Ramiro Avilés, M. A. y Cuenca Gómez, P. (2010).

(5)

Benjamin, W. (1991), vol. 5, p. 86.

(6)

Benjamin, W. (1991), vol. 5, p. 267.

La consideración de los filmes y los videojuegos de Harry Potter como una fuente de *jurisprudencia* en el sentido clásico del término –esto es, como un germen del pensamiento jurídico y la prudencia que supuestamente le es propia– y su vinculación con los derechos humanos, por supuesto, no están exentas de problemas. El primero y más acuciante es el carácter comercial de tales filmes y videojuegos en cuanto productos visuales dirigidos hacia el consumo de masas. El régimen cultural de la imagen en el capitalismo es sumamente complejo y nos remonta a una crítica radical –puesto que desciende hasta las raíces mismas– del *estilo de vida* que hoy se da por sentado, cuando menos, en la mayoría de los países occidentales.

La simbiosis entre capitalismo e imagen precede al nacimiento del cine. La primera experiencia visual del capitalismo tuvo lugar en los escaparates. Los *passages couverts* en París, construidos en las primeras décadas del siglo XIX, pueden considerarse el embrión de los centros comerciales contemporáneos. Ellos proveyeron a Walter Benjamin con la imagen central de la que probablemente sea su obra cumbre, pese a que se encuentra inconclusa: *Das Passagen-Werk*, una colección de escritos cuya forma fragmentaria adquirió carácter perpetuo a raíz del suicidio de Benjamin en 1940. Dichos fragmentos establecen las bases de una teoría crítica de la modernidad basada en una filosofía materialista que, a su vez, está fincada en una detallada apreciación de las prácticas visuales capitalistas.

Benjamin atribuye a los *passages couverts* el rango de “templo original” en el que concurren de manera embrionaria todos los elementos del capitalismo de consumo (5). Los *passages couverts* constituyen, en este sentido, el principio del consumo como espectáculo. Los escaparates se extendieron desde los *passages* al resto de la ciudad y alcanzaron su culmen en las ferias de 1855 y 1867 celebradas en París. Benjamin concibe la feria como el origen de la “industria del placer” (*Vergnügungs-industrie*) que “refinó y multiplicó las variedades de comportamiento reactivo de las masas” y preparó su adaptación para la instrumentación del principio básico de la publicidad: ver, pero no tocar (6).

Las autoridades parisinas incitaron al proletariado para que realizase auténticos peregrinajes a los altares que las ferias erigieron a la industria, de modo que pudiesen admirar la exhibición de las maravillas construidas con sus manos y, sin embargo, fuera del alcance de su poder adquisitivo. O, peor aún, el proletariado era invitado a admirar en las nuevas máquinas –*pruebas visibles* del progreso técnico– la anticipación maravillosa del desplazamiento de su propio trabajo y, consecuentemente, de su propia subsistencia. París, *ville de miroirs*, constituyó a la multitud misma en espectáculo. Los individuos visualmente reproducidos en los aparadores adquirieron el rango uniforme de consumidores. Las relaciones y diferencias de clase resultaron así virtualmente invisibles en el mundo que reflejaban los escaparates, espejo ubicuo del consumo.

Benjamin describe el espectáculo ofrecido por París como una *fantasmagoría*, esto es, como un entramado de ilusiones ópticas que se desdobl原因 una sobre

las otras. Karl Marx utilizó el mismo término en *Das Kapital* para aludir a la apariencia engañosa que las mercancías adquieren en cuanto son colocadas en el mercado. De hecho, Benjamin cita la obra marxista en *Das Passagen-Werk* para describir los términos en que el valor de cambio ofusca el valor del trabajo productivo (7). No obstante, los objetivos perseguidos por Benjamin son azas distintos de aquéllos perseguidos por Marx. Mientras que el primero se enfoca a la elaboración de una filosofía de la experiencia histórica, el segundo pretende establecer las bases para una crítica económica del capital. La clave de la fantasmagoría resaltada por Benjamin, consecuentemente, no es tanto la mercancía colocada en el mercado, sino aquélla que es dispuesta para su exhibición. Benjamin nos obliga a centrar nuestra atención, por encima de las categorías marxistas del valor de cambio y el valor de uso, en el valor de representación. Este es, justamente, el punto de partida asumido por el presente artículo para el análisis jurisprudencial de los filmes y los videojuegos de Harry Potter.

¿Cuál es, entonces, el valor de representación que entrañan los filmes y los videojuegos de Harry Potter en el contexto de los discursos jurídicos contemporáneos, con especial énfasis en aquéllos que asumen los derechos humanos como elementos sustanciales en la construcción de un modelo de sociedad justa? Con miras a resolver esta pregunta, he dividido mi argumentación en tres partes. En la primera esbozaré una teoría del Derecho que, trascendiendo las manifestaciones normativas e institucionales del orden jurídico, le inscribe como un fenómeno discursivo profundamente conectado con la cultura prevalente en un momento histórico determinado. A continuación realizaré un breve análisis de los filmes y los videojuegos *potterianos*, comparando el sustrato de la visión política de la justicia en ellos manifestada con aquélla desarrollada en las novelas escritas por J. K. Rowling. Finalmente, revisitaré la visión de Walter Benjamin en torno a la función histórica del cine para concluir en la reafirmación, a pesar de los poderes fácticos que innegablemente respaldan a la industria cultural de nuestros días, de la potestad de cada persona para hacer suyas las historias que le son contadas por cualesquiera medios y, en ejercicio de su autonomía, rechazar sus dimensiones autoritarias y opresivas para conferirles, en cambio, las más profundas connotaciones emancipadoras.

## I. *Nomos*, Narrativa y Harry Potter

Por regla general, el primer día en que uno toma asiento en los pupitres de la Facultad de Derecho los profesores y las profesoras se encargan de hacerle saber que todo aquello que se creía conocer sobre el Derecho hasta ese momento era en realidad una confusa engañifa propia de legos y legas. El Derecho, se nos dice, es un lenguaje que se expresa fundamentalmente en instituciones y normas dictadas por el Estado. Esta visión del fenómeno jurídico, amén de tremendamente empobrecedora, es también considerablemente autoritaria en tanto le constituye en patrimonio exclusivo (y excluyente) de los y las juristas y arrebatada a quienes no han sido iniciados en los saberes jurídicos cualquier posible participación en la construcción del Derecho que habrá de normar aspectos fundamentales de su vida.

A continuación habré de argumentar en contra de esta arraigada tradición de pensamiento jurídico para defender justamente la proposición opuesta: el Derecho trasciende al Estado e inevitablemente importa a los legos y las legas. Mi punto de partida, deudor de la estética jurídica desarrollada por Desmond Manderson, del pluralismo jurídico propugnado por Robert Cover y de la antropología simbólica fraguada por Clifford Geertz, es el siguiente: las instituciones encargadas del control social representan una parte muy limitada de las prácticas discursivas que aglutinamos en el saber al que llamamos *Derecho*. El significado y las funciones del Derecho vigente no se definen

(7) Benjamin, W. (1991), vol. 5, p. 245.

en última instancia en los palacios legislativos, los consejos ministeriales, los tribunales o las comisarías de policía: ni siquiera, aunque ello lastime el orgullo de quienes nos desempeñamos como académicos, en las aulas universitarias y los centros de investigación jurídica. Donde el Derecho adquiere significado y sentido es en las calles, en las plazas públicas y en las charlas de sobremesa que a diario tienen lugar en los cafés y los hogares. Esto significa –y he de decirlo expresamente, aunque se me tache de demagogo y populista– que, en última e irrevocable instancia, el derecho nos pertenece a todos.

Es esta dimensión social y colectiva de los discursos jurídicos la que se da por supuesta (esto es, se trata de un *pre-supuesto*) en los tratados clásicos de teoría del Derecho, como cuando H. L. A. Hart reconoce que existen “dos mínimas condiciones necesarias y suficientes para la existencia de un sistema jurídico”. Primero, “las reglas de conducta que son válidas según el criterio de validez último del sistema tienen que ser generalmente obedecidas”; y, en segundo lugar, “sus reglas de reconocimiento que especifican los criterios de validez jurídica, así como sus reglas de cambio y adjudicación, tienen que ser efectivamente aceptadas por sus funcionarios como estándares públicos comunes de conducta oficial” (8).

Hart considera que “la afirmación de que un sistema jurídico existe” constituye “un enunciado con el doble perfil de Jano, una de cuyas caras mira a la obediencia por parte de los ciudadanos ordinarios, y la otra a la aceptación de las reglas secundarias como pautas o criterios comunes críticos de conducta oficial, por parte de los funcionarios” (9). Sobre estas premisas, un sistema jurídico funcional es aquel en que “las reglas reconocidas como válidas al nivel oficial son generalmente obedecidas” (10). Así, *a contrario sensu* cabe afirmar que una de las mayores patologías que arrastran los estudios jurídicos contemporáneos radica en que, a fuerza de hacer énfasis en la perspectiva de los funcionarios y las funcionarias, han ignorado intencionada y meticulosamente la de los ciudadanos y las ciudadanas. Hart tiene claro que “es una condición necesaria de la existencia del poder coercitivo que por lo menos algunos tienen que cooperar voluntariamente en el sistema y aceptar sus reglas” (11). De ello se sigue que las sanciones no entrañan el “motivo normal de la obediencia” de las normas jurídicas, sino “una *garantía* de que aquellos que obedecen voluntariamente no serán sacrificados a quienes no lo hacen”. Para Hart, en suma, “lo que la razón reclama es cooperación *voluntaria* dentro de un sistema *coercitivo*” (12).

Ciertamente los principios constitucionales, las convenciones del orden social y las instituciones coercitivas formales (léase, aquello que normalmente agota los estudios de los y las aspirantes a abogados y abogadas en las escuelas y facultades de derecho) son elementos muy importantes del fenómeno jurídico, pero no lo agotan. Pretender esto equivale a confundir el efecto con la causa (13). El Derecho es inseparable del orden simbólico (en el sentido en que emplea esta expresión Jacques Lacan, esto es –aunque, lo reconozco, dicho en términos muy simplificados–, como la estructura del lenguaje que permite una comunicación relativamente coherente entre los sujetos de la especie humana (14)), dado lo cual su producción se solapa con las diferentes esferas discursivas constitutivas de nuestra vida cotidiana: con las conversaciones en las que nos involucramos, los libros que leemos, los productos de entretenimiento de masas que consumimos, la música que escuchamos y el arte con el que crecemos (15).

En el sentido apuntado, todo ser humano en sociedad habita un *nomos* (νόμος), es decir, un “universo normativo” (16). Este universo, que determina nuestras vidas, es constantemente generado y sostenido a partir de un conjunto de símbolos culturales de muy diversa índole, mismos que son cohesionados por medios narrativos. En el seno del *nomos*, el vínculo entre narrativa y Derecho es inquebrantable. Tal como nos advierte Cover: “Por cada constitución hay una épica, por cada decálogo hay una escritura [sagrada]” (17). En el *nomos* convergen así rituales, tradiciones,

(8)  
Hart, H. L. A. (1982), p. 113.

(9)  
Hart, H. L. A. (1982), p. 113.

(10)  
Hart, H. L. A. (1982), p. 114.

(11)  
Hart, H. L. A. (1982), p. 198.

(12)  
Hart, H. L. A. (1982), p. 193.

(13)  
Cfr. Manderson, D. (2004), pp. 283-284.

(14)  
Lacan, J. (1982).

(15)  
Cfr. Manderson, D. (2003), p. 93.

(16)  
Cover, R. (1983), p. 4.

(17)  
Cover, R. (1983), pp. 4-5.

textos y objetos que, combinados, integran aquello que Geertz denomina *sensibilidad jurídica*, es decir, una manera distintiva de “imaginar lo real” desde lo normativo (18). Las sensibilidades jurídicas –aún bajo el modelo de derecho eminentemente tecnócrata que prevalece en Occidente– son elementos *constitutivos, constructivos y formativos* de nuestro “estilo de existencia social” (o, dicho en otras palabras, nuestra cultura) particular (19).

Bajo esta perspectiva narratológica y antropológica, en suma, el derecho no es solamente un conjunto de reglas e instituciones herméticamente clausuradas en su propia lógica interna, sino un *mundo* en el que vivimos (y en el que, además, es preciso *saber vivir* para sobrellevar la convivencia social): ahí donde cobran sentido palabras como *derecho, obligación, delito* o *potestad*, por mencionar sólo unas cuantas. Derecho es, por tanto, todo cuanto contribuye a la producción del *nomos* e, igualmente, todo cuanto éste produce. A partir de la noción de *nomos*, consecuentemente, aunque resulta innegable que la cuestión de la *forma* es esencial a la significación y la retórica jurídicas, la institucionalización bajo estructuras específicamente definidas por el Estado no lo es. El *nomos*, tal como Robert Cover lo asienta expresamente, “no requiere Estado alguno” (20). La creación de significación jurídica –la *jurisgénesis*, en la terminología empleada dicho autor– trasciende al Estado y sus instituciones sencillamente porque su primer y último anclaje cultural reside en los procesos colectivos mediante los cuales una comunidad humana cualquiera forja significados normativos compartidos (21). Sobre estos presupuestos, argumentaré a continuación que tanto la serie de novelas *potterianas* como los filmes y los videojuegos en que éstas se tradujeron han llegado a constituir un elemento crucial del *nomos* occidental contemporáneo cuyos horizontes emancipadores han resultado severamente emborronados por la industria cultural.

## II. El Embate de la Industria Cultural: Harry Potter Va al Cine (y a las Consolas)

En alguna otra parte he documentado ampliamente los discursos jurídico-políticos que subyacen a las novelas *potterianas*, vinculándolos explícitamente con los contenidos axiológicos que informan los derechos humanos (22). La obra de J. K. Rowling resulta especialmente adecuada para el análisis de las exigencias axiológicas básicas de un modelo jurídico ajustado a los derechos humanos porque no sólo se ocupa de los temas morales que constituyen tópicos usuales en la literatura infantil –la derrota del mal y el triunfo del bien–, sino que también atiende a los instrumentos *legales* que definen y caracterizan el moderno Estado de Derecho (23): por ejemplo, los mecanismos que previenen violación de las libertades fundamentales o los controles que requiere la administración para operar justamente.

Una situación radicalmente distinta prevalece tanto en los filmes inspirados en las novelas como en los videojuegos que pretenden dotarlas con trazas performativas. Entre el Harry Potter que protagoniza las novelas y su *alter ego* del cine y los videojuegos media un abismo cognitivo. En tanto que el primero paulatinamente descubre las múltiples injusticias subyacentes a la organización política de la comunidad mágica y, una vez que es consciente de ellas, pone todo su empeño en remediarlas; el segundo está demasiado ocupado en lances románticos y vertiginosos enfrentamientos contra *los malos* (identificados como tales exclusivamente en virtud de su oposición a *los buenos*) como para adquirir conciencia alguna respecto a los conflictos políticos que determinan la sociedad en que vive inmerso.

Jarrod Waetjen y Thimoty Gibson sugieren que la ambigüedad de la narrativa *potteriana* en relación con la acumulación de la riqueza y el consumo ha

(18)  
Cfr. Geertz, C. (1983), pp. 170-175, 184 y 215.

(19)  
Geertz, C. (1983), p. 218.

(20)  
Cover, R. (1983), p. 11.

(21)  
Cover, R. (1983), p. 11.

(22)  
Gómez Romero, L. (2010).

(23)  
Hall, S. (2003), p. 147.

favorecido que su lectura en cuanto “crítica políticamente comprometida de la desigualdad de clase, el materialismo vulgar y la discriminación racial” haya sido desplazada por una “celebración vociferante del consumo libre de culpa” bajo los auspicios de Time Warner, el gigante mediático multinacional que adquirió los derechos para adaptarla al cine (24). Waetjen y Gibson consideran que “lejos de simplemente ‘comercializar’ los textos de Rowling, AOL Time Warner de hecho *activó* una lectura del universo de Harry Potter que estaba presente en los propios textos”, particularmente en el tratamiento “complejo y a menudo contradictorio” que la escritora confiere al problema de las inequidades en la distribución de la riqueza (25).

En lo personal, difiero de este criterio porque me parece que es posible privilegiar las lecturas liberadoras e igualitarias de los relatos *potterianos*, en las cuales inclusive es dable rastrear una veta de la tradición socialista, por ejemplo, en el tratamiento de la cuestión de la esclavitud de los elfos domésticos. No creo que Rowling haya insertado en su creación una especie de bomba de tiempo ideológica a la espera de que los agentes culturales del capitalismo la accionasen en el momento oportuno. Sin embargo, debo conceder que Waetjen y Gibson atinan en cierto aspecto fundamental de la comparación entre las novelas *potterianas* y sus correspondientes versiones filmicas: sí, por una parte “los textos polifónicos de Rowling ofrecen cuando menos la posibilidad de encontrar discursos críticos con el hiper-consumo y la desigualdad de clase”; por la otra “estas posibilidades están severamente restringidas en el intertexto comercial de AOL Time Warner” (26).

Cabe, consecuentemente, calificar la adaptación de los textos *potterianos* al cine como el proyecto consumado de una degradación simbólica de sus componentes emancipadores. El rostro más estable en este proceso ha sido Steve Kloves, quien ha tenido a su cargo la elaboración de prácticamente todos los guiones cinematográficos (con excepción del correspondiente a la quinta entrega, que fue elaborado por Michael Goldenberg). La dirección de los filmes, en cambio, ha estado sujeta a considerables altibajos. Chris Columbus (*Harry Potter and the Philosopher’s Stone*, 2001; y *Harry Potter and the Chamber of Secrets*, 2002), Alfonso Cuarón (*Harry Potter and the Prisoner of Azkaban*, 2004), Mike Newell (*Harry Potter and the Goblet of Fire*, 2005) y David Yates (*Harry Potter and the Order of the Phoenix*, 2007; así como *Harry Potter and the Half-Blood Prince*, 2009; y las dos partes en que se dividió *Harry Potter and the Deathly Hallows*, respectivamente proyectadas en salas en los años 2010 y 2011) sucesivamente han tomado el relevo como directores de las películas *potterianas*.

Un rápido repaso de aquellos aspectos políticos *omitidos* o *silenciados* en las ocho películas que mimetizan los episodios de la saga *potteriana* confirmará su implacable enajenamiento ideológico a manos de la industria cultural. En el primer libro, J. K. Rowling abre su relato con un mordaz ataque contra el fetichismo del consumo que personifican los miembros de la familia Dursley. No obstante, la versión filmica de *Harry Potter and the Philosopher’s Stone* –como notablemente lo expone Jyotsna Kapur– “elude la sátira social formulada por Rowling en torno a la familia burguesa privatizada” para hacer hincapié, en cambio, sobre el despliegue de efectos especiales en las escenas de acción (por ejemplo, los partidos de *quidditch* o el enfrentamiento de los protagonistas con un troll). “En este filme altamente comercial”, podemos afirmar a la par que Kapur, “tales aspectos visuales constituyen la narrativa misma. La trama es poco más que una serie de eventos vinculados entre sí como tráileres cinematográficos” (27).

Las adaptaciones filmicas de *Harry Potter and the Chamber of Secrets* y *Harry Potter and the Prisoner of Azkaban* adolecen del mismo defecto que Kapur señala en la primera película. No obstante, desde un punto de vista estrictamente político guardan una considerable fidelidad a la historia original. Es a partir del cuarto episodio que la adaptación filmica de las novelas *potterianas* cambia en forma drástica. *Harry Potter and the*

(24)  
Waetjen, J. y Gibson, T. (2007),  
p. 5.

(25)  
Waetjen, J. y Gibson, T. (2007),  
p. 7.

(26)  
Waetjen, J. y Gibson, T. (2007),  
p. 22.

(27)  
Kapur, J. (2003), [en línea].

*Goblet of Fire* es poco más que una impresionante colección de efectos especiales rigurosamente desvinculada de cualquier materia que interese a la justicia. Newell y Kloves optaron por excluir del filme todos y cada uno de los elementos críticos presentes en el libro que lleva el mismo título: entre otros, el pogromo en que, durante los Mundiales de *Quidditch*, los mortifagos martirizan a una familia *muggle*; el acoso mediático que sufren Harry, Hagrid y Hermione; la fundación de la S. P. E. W. (o P. E. D. D. O., en la traducción castellana de la saga *potteriana*) y las secuelas que trae aparejada la emancipación de los elfos –sobre todo, los distintos términos en que bregan con su libertad Dobby y Winky-, o las advertencias que Albus Dumbledore hace a Cornelius Fudge respecto a los derechos secularmente violentados de ciertos colectivos mágicos (como los gigantes).

Los binomios Yates-Goldenberg y Yates-Kloves no merecen una mejor valoración por lo que atañe al respeto a los enfoques críticos inscritos en la narrativa *potteriana*. En *Harry Potter and the Order of the Phoenix* el personaje de Dolores Umbridge pierde el oscuro talante teñido de crueldad y fanatismo burocrático que le había conferido J. K. Rowling para, en cambio, disolverse en una mezcla –según le describiera el *Daily Mail*- de Margaret Thatcher y Hyacinth Bucket (28), la ficticia ama de casa que protagonizaba la serie televisiva *Keeping Up Appearances*, emitida entre los años de 1990 y 1995 por la BBC. Nacida en la clase trabajadora, Bucket se distinguía principalmente por unas desesperadas aspiraciones de ascenso social que revestían con un toque tristemente cómico su fatuidad y su cursilería doméstica. La remisión a esta referencia cultural en la prensa británica es asaz indicativa de la mutación entre el texto de J. K. Rowling y su traducción filmica. La Dolores Umbridge literaria personifica una amenazante prevención: *las apariencias engañan*, tras una porcelana *kitsch* estampada con gatitos puede ocultarse la bestia que, con la connivencia del poder público, hizo posible a Maria Mandel. La tortura, por el contrario, es apenas una anécdota en el historial de su pálido reflejo cinematográfico, quien –como corresponde al docente arbitrario imprescindible en toda comedia adolescente- incluye entre sus deberes como Suma Inquisidora de Hogwarts impedir que los alumnos se besen entre sí o paseen con el uniforme desarreglado.

Igualmente, la petulante arbitrariedad con que los magos y las magas conducen sus relaciones con el resto del mundo desaparece casi por completo en los filmes *potterianos*. El fraude ideológico simbolizado por la *Fuente de los Hermanos Mágicos* ni siquiera es mencionado en *Harry Potter and the Order of the Phoenix*; las vejaciones que el Primer Ministro del Reino Unido debe tolerar en vista del trato subordinado que le dispensa el Ministerio de Magia fueron truncadas en *Harry Potter and the Half-Blood Prince*. Apenas una pálida sombra del terror fascista instaurado bajo el auspicio de Lord Voldemort es perceptible en las dos partes de *Harry Potter and the Deathly Hallows*.

Para resumir: las películas basadas en los relatos de Harry Potter acentúan de manera reiterada, en detrimento de sus contenidos políticos, tanto las relaciones sentimentales en que se involucran los personajes como cualesquiera aventuras en que éstos participan. Los coqueteos y malentendidos entre Harry Potter y Cho Chang. El vertiginoso vuelo de los iniciados en la magia, lo mismo montados sobre una escoba que cabalgando sobre orgullosos hipogrifos. Las desavenencias amorosas entre Ron Weasley y Hermione Granger. El violento desafío del dragón durante el Torneo de los Tres Magos. Estas y otras escenas similares agotan prácticamente la totalidad de la historia filmica paralela construida en torno al mundo secundario producido por J. K. Rowling.

Las mutilaciones narrativas que priman en las adaptaciones cinematográficas de las novelas *potterianas*, amén de anularles políticamente, las colocan en una penosa situación estética. Al respecto, cabe recordar que la propia J. K. Rowling, durante la ceremonia de aceptación del Premio Príncipe de

(28)  
Cox, T. (1º de agosto de 2007)  
[en línea].

Asturias de la Concordia en el año 2003, exteriorizó las siguientes intenciones autorales:

Desde luego mi intención no fue ni enseñar ni predicar a los niños. De hecho, creo que salvo raras excepciones, las obras de ficción infantil sufren si el autor o autora está más interesado en instruir a sus lectores que en cautivarlos con un cuento. Sin embargo, siempre he creído que los libros de Harry Potter son altamente morales. Quise representar las ambigüedades de una sociedad donde la intolerancia, la crueldad, la hipocresía y la corrupción abundan, para demostrar mejor lo heroico que es, cualquiera que sea tu edad, luchar en una batalla que nunca se ganará. Y también quise reflejar el hecho de que la vida entre los once y los diecisiete años puede ser difícil y confusa, aun estando armado con una varita mágica (29).

Aunque la intención del autor no es absolutamente determinante con relación a las lecturas que pueden realizarse sobre una narrativa determinada, sin lugar a dudas constituye un importantísimo criterio orientador para establecer su significación. Una historia construida en torno a la cuestión de la justicia malamente puede prescindir de las especulaciones sociales que la dotan de sentido y le proveen unidad. Tal es, en mi opinión, la causa de la sensación de discontinuidad en el ritmo de la fábula que Kapur percibió –tal vez un poco prematuramente- en *Harry Potter and the Philosopher's Stone*. En conjunto, podemos entonces hacer extensivo a los filmes *potterianos* (sobre todo a partir del cuarto episodio) el juicio que, en las páginas del *New York Times*, A. O. Scott manifestara con relación a *Harry Potter and the Order of the Phoenix*: aunque indudablemente tienen éxito como instrumentos de entretenimiento masivo, a fin de cuentas languidecen en “una colección de momentos interesantes” que es incapaz de proveer al espectador “una experiencia dramática plenamente integrada”. Scott concluye –y yo suscribo su opinión- que, en el caso de Harry Potter, “[q]uizás por [un problema de] diseño, los filmes nunca igualan a los libros” (30).

La situación de los videojuegos producidos a partir de los relatos *potterianos* no es mejor que la prevaleciente en relación con las películas. El análisis de esta variante lúdica de la saga *potteriana* concierne al análisis visual de los relatos *potterianos* en tanto que, *grosso modo*, podemos afirmar que involucra una forma específica de narrativa *interactiva*, esto es, fundada en el presupuesto de una continua acción recíproca entre el programa computacional que soporta el juego, por un lado; y las habilidades visuales de los jugadores, por otro (31). Ciertamente existen videojuegos no-narrativos –por ejemplo, aquéllos que, como *Tetris*, se encuentran centrados en rompecabezas-, pero éste no es el supuesto de los que están inspirados en la obra de J. K. Rowling (o, mejor dicho, en los filmes que a su vez están basados en ésta), toda vez que en ellos el jugador o la jugadora asume el control de alguno de sus personajes –por regla general, el propio Harry Potter- y le conduce a través de un marco diegético audiovisual normalmente referido a Hogwarts (aunque algunos pasajes del relato interactivo se desarrollan en otros escenarios, como la casona situada en el número 12 de Grimmauld Place que sirve como cuartel general a la Orden del Fénix o el Ministerio de Magia).

Los videojuegos relacionados con las historias *potterianas* son tan parecidos entre sí que no vale la pena realizar un análisis pormenorizado de ellos. Aunque, evidentemente, a medida que transcurren los años sus elementos gráficos han adquirido mayor complejidad y realismo (a partir de *Harry Potter and the Goblet of Fire* los personajes guardan cada vez mayor parecido con sus contrapartes filmicas), en el fondo todos responden a una misma dinámica narrativa: Harry (o cualquiera de sus adláteres) aprende un hechizo y después lo aplica en la realización de alguna tarea absurda; y/o Harry debe batirse en duelo con su varita mágica; y/o Harry debe realizar acrobacias en alguna clase de vehículo mágico o criatura voladora; y/o Harry debe recolectar cromos

(29) Rowling, J. K. (2003) [en línea].

(30) Scott, A. O. (10 de julio de 2007) [en línea].

(31) Cfr. Newman, J. (2004), pp. 91 y ss.

mágicos, grageas de Bertie Bott, ingredientes para una poción u otro tipo de objetos coleccionables para hacerse acreedor a alguna recompensa (32).

La premisa común a los videojuegos *potterianos* es la acción por el mero placer de actuar. No debemos engañarnos al respecto. Frecuentemente se ha señalado que, en comparación con los soportes audiovisuales provistos por la televisión y el cine, los videojuegos presentan la ventaja de permitir la participación del *espectador* al convertirle, justamente, en *jugador* (33). Sin embargo, la libertad del jugador en última instancia está sujeta a los límites establecidos por el programador. Los videojuegos nos permiten participar en aquellas historias que narran e inclusive, en apariencia, alterar su curso... pero sólo hasta cierto punto. No puede existir un horizonte de emancipación en un videojuego salvo que el programador le haya previsto entre las variables a las que puede acceder el jugador. Así, quien virtualmente calce los zapatos de Harry Potter en los videojuegos que nominalmente corresponden a sus aventuras literarias, con toda probabilidad –si practica lo suficiente– podrá dominar el hechizo *rictusempra* (recurrente en ellos), pero no verá tentada su fantasía con nuevas perspectivas de libertad y justicia.

La lectura de la obra literaria de J. K. Rowling realizada desde la industria cultural, por tanto, puede calificarse como fundamentalmente negativa bajo la óptica de los derechos humanos. La degradación de la narrativa *potteriana*, que implica el colapso de su potencial para poner en evidencia y someter al escrutinio crítico ciertas injusticias que aceptamos como parte integral de nuestro paisaje cotidiano, parece un hecho consumado hasta el grado en que podríamos suscribir las consideraciones a las que llegan Waetjen y Gibson tras un sagaz análisis de su progresiva mercantilización: puesto que “el intertexto de AOL Time Warner” satura actualmente los discursos sobre Harry Potter, debemos aceptar que “la reproducción de la comprensión fetichista de la producción y consumo de mercancías” (léase, la base sociocultural del capitalismo) ha encontrado en las formas degeneradas de los relatos *potterianos* un poderoso aliado (34).

No obstante, pese a la innegable parte de razón inscrita en la argumentación de Waetjen y Gibson, me parece que estos autores precipitan sus conclusiones finales. Es cierto que aquellas lecturas de una fábula propulsadas por la industria cultural poseen al día de hoy una formidable influencia, pero ello no les confiere un prestigio absoluto e irrefutable. Por lo que atañe a la interpretación de cualquier texto, los lectores y las lectoras todavía pueden reivindicar la última palabra. Aún la corporación más poderosa sería incapaz de controlar todas las lecturas heterodoxas de los lances de Harry Potter. En prueba de esto, cabe recordar la lacónica crítica que, hacia el año 2009, los autores y las autoras del sitio web *ElDiccionario.org* (empeñado, con auténtico afán enciclopédico, en “reunir, seleccionar y facilitar a los *fans* hispanos [sic] todo la información sobre el mundo de los libros de Harry Potter”) dirigían contra la peculiar hermenéutica de las historias creadas por J. K. Rowling promovida desde Hollywood: “Las películas de Harry Potter no son consideradas [fuentes] fiables para *El Diccionario*” (35).

### III. Otro Harry Potter es Posible, o El Poder del Espectador

El panorama del valor de representación inherente a los filmes y los videojuegos inspirados en las historias *potterianas* que presenté en el apartado previo resulta bastante desolador. Entre las líneas del análisis crítico de las representaciones visuales de los relatos de Harry Potter que he realizado se proyecta en buena medida la sombra de la crítica de la industria cultural postulada por Theodor Adorno y Max Horkheimer. Para estos autores,

(32)

Mientras realizaba la investigación de mi tesis doctoral tuve la oportunidad de jugar personalmente – aunque sólo en las versiones para la plataforma Microsoft Windows– los siguientes videojuegos basados en la narrativa de J. K. Rowling, todos ellos distribuidos por Electronic Arts: *Harry Potter and the Philosopher's Stone*, *Harry Potter and the Chamber of Secrets*, *Harry Potter and the Prisoner of Azkaban*, *Harry Potter and the Goblet of Fire*, *Harry Potter and the Order of the Phoenix*, *Harry Potter and the Half-Blood Prince* y *Harry Potter: Quidditch World Cup*.

(33)

McGonigal, J. (1999).

(34)

Waetjen, J. y Gibson, T. (2007), p. 22.

(35)

*El Diccionario.org* [en línea].

cabe recordar, “[e]l cine y la radio no necesitan ya darse como arte” porque “[l]a verdad de que no son sino negocio les sirve de ideología que debe legitimar la porquería [*schund*] que producen deliberadamente” (36). Una vez constituidas en mercaderías, las imágenes destinadas al consumo de masas –y la cultura popular en general– cargan no sólo con una presunción de barbarie estética, sino que soportan igualmente la sospecha de encubrir una *trampa para no pensar* sobre aquellas facetas injustas de nuestra convivencia social.

“La afinidad originaria entre el negocio y la diversión”, explican Adorno y Horkheimer, “aparece en el significado mismo de esta última”, que no es sino “la apología de la sociedad [capitalista]” (37). La locución inglesa *show business* muestra fehacientemente el poderoso vínculo existente entre los artefactos culturales masificados y la mecánica del mercado: por un lado, sin comercio (*business*) no hay espectáculo (*show*); por otro, el espectáculo anticipa y predispone las condiciones que aseguran el éxito del intercambio mercantil conforme a los cánones capitalistas. Dicho en otros términos, *la industria del entretenimiento sirve a la constante regeneración de las bases culturales que sostienen al sistema capitalista de producción*. En este contexto, obviamente, los horizontes emancipadores contenidos en los derechos humanos no tienen cabida: la dignidad de la persona resulta desplazada por su condición de cliente, empleado o empleada o, en términos más generales y escuetos, sencillamente *consumidor o consumidora*. “Todos son libres para bailar y divertirse”, concluyen Adorno y Horkheimer, pero el ejercicio de esta libertad “refleja siempre la coacción económica” (38).

La respuesta de los redactores y las redactoras de *EIDiccionario.org* a las adaptaciones fílmicas de los textos *potterianos*, empero, constituye una motivación suficiente para matizar las consideraciones de Adorno y Horkheimer sobre los alcances del poder de la industria cultural. Walter Benjamin nos ofrece los elementos discursivos indispensables para estos efectos. En su célebre ensayo sobre la obra de arte en la era de la reproductibilidad técnica, Benjamin concluye con una distinción entre el *esteticismo de la política* que propugna el fascismo mediante herramientas como el cinematógrafo (en tanto sirven para transformar en espectáculo a la multitud y a la guerra); y la *politización de la estética* que, con medios análogos, refiere al comunismo (39). Puesto que para Benjamin el comunismo entraña el último y mejor horizonte posible de la emancipación humana (mismo que nosotros situaríamos, el día de hoy, en la utopía de los derechos humanos), resulta crucial comprender a qué se refiere dicho autor cuando emplea los términos ‘estética’ y ‘política’. El *esteticismo de la política* que Benjamin atribuye al fascismo puede reconducirse a la crítica de la industria cultural desarrollada por Adorno y Horkheimer. La interpretación de la *politización de la estética* que imputa al comunismo, en cambio, plantea mayores dificultades hermenéuticas.

(36)

Adorno, Th. y Horkheimer, M. (1998), vol. 3, p. 142.

(37)

Adorno, Th. y Horkheimer, M. (1998), vol. 3, p. 166.

(38)

Adorno, Th. y Horkheimer, M. (1998), vol. 3, p. 192.

(39)

Benjamin, W. (1991a), vol. 1-2, p. 508.

(40)

Buck-Morss, S. (1992), p. 5.

(41)

Benjamin, W. (1991a), vol. 1-2, p. 445.

Una primera lectura, sumamente simplificadora, de los señalamientos de Benjamin apunta a la instrumentalización del arte como artilugio de propaganda comunista. Sin embargo, esta es justamente la acusación que el propio Benjamin lanza contra el fascismo. De ahí que parezca plausible discurrir, a la par que Susan Buck-Morss, que Benjamin reclama al arte la difícilísima tarea de restaurar la autonomía del ser humano sin rehuir la intervención de tecnologías como el cinematógrafo, sino precisamente pasando a través de ellas (40). En una versión temprana del ensayo anteriormente aludido, Benjamin precisa que la crisis política de sus tiempos –y de los nuestros también, en tanto herederos que somos de la modernidad y sus paradojas y patologías– exige una comprensión de la estética que incluya la recepción social de la tecnología, con los efectos concomitantes de alienación sensorial sobre las condiciones de la experiencia y la agencia sociales. El cine, desde esta perspectiva, cumple la función histórica de “hacer del vasto aparato técnico de nuestros días un objeto de innervación humana” (41).

El valor de representación de los filmes y videojuegos *potterianos*, por tanto, no se agota en el giro ideológico que imprimió sobre ellos la industria cultural. Los críticos y las críticas que recelan del conformismo mercantil que puedan suscitar las representaciones visuales del universo *potteriano* en quienes resulten expuestos a ellas, a la postre, reviven el pánico ético-político que Serguei Tchakhotine resumiera magistralmente en el título de su análisis sobre los poderes mediáticos, publicado por vez primera en el año de 1939: *Le Viol des Foules par la Propagande Politique (La Violación de las Masas por la Propaganda Política)* (42). Aún bajo el sistema capitalista de producción, el régimen estético de la imagen y su potencial para la construcción de horizontes jurídicos emancipadores –tales como los encarnados en los derechos humanos– depende en buena medida de la respuesta que el espectador preste a ella. La comunicación no es jamás unilateral: cualquier embate de la industria cultural encontrará frente a sí a seres humanos con plena autonomía y capacidad de discernimiento para procesar las experiencias visuales que son ofrecidas a su vista.

## Conclusión

Las experiencias visuales construidas desde la industria cultural nunca son enteramente transparentes e inocentes. En torno a ellas existen toda suerte de intereses que pugnan por encontrar en la imagen un medio de expresión, y los filmes y los videojuegos *potterianos* no han sido ajenos a estas batallas simbólicas. No obstante, paradójicamente ello les constituye en vehículos para la reflexión sobre los derechos humanos y el rol que éstos juegan en el *nomos* que regula nuestras vidas. A fin de cuentas, la legitimidad democrática requiere confianza en la libertad ciudadana; y el ejercicio de esta libertad exige a su vez que, a despecho del más sutil o agresivo ardid publicitario, cada uno sea capaz de razonar, por sí mismo y en diálogo con otras personas –bajo condiciones de igualdad–, cuáles son las decisiones colectivas justas desde el punto de vista de los intereses comunes a todos los integrantes de la sociedad política.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Adorno, Th. y Horkheimer, M. (1998) *Dialektik der Aufklärung: Philosophische Fragmente*. En Th. Adorno, *Gesammelte Schriften*, Darmstadt, Wissenschaftliche Buchgesellschaft, vol. 3.
- Aristóteles (1968). *De Anima*. Traducción al inglés de D. W. Hamlyn, Oxford, Clarendon Press.
- Benjamin, W. (1991). *Das Passagen-Werk*. En W. Benjamin, *Gesammelte Schriften*, edición de R. Tiedemann y H. Schweppenhäuser, Frankfurt am Main, Suhrkamp, vol. 5.
- (1991a). *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*. En W. Benjamin, *Gesammelte Schriften*, edición de R. Tiedemann y H. Schweppenhäuser, Frankfurt am Main, Suhrkamp, vol. 1-2, pp. 471-508.
- Buck-Morss, S. (1992). "Aesthetics and Anaesthetics: Walter Benjamin's Artwork Essay Reconsidered". *October*. (62), pp. 3-41.
- Cover, R. "Foreword: *Nomos* and Narrative". *Harvard Law Review*. (97) 1, pp. 4-68.
- Cox, T. (1º de agosto de 2007). "Harry Potter's Growing Pains Stretch the Magic in Order Of The Phoenix". *Daily Mail* [en línea] <http://www.dailymail.co.uk/tvshowbiz/reviews/article-468093/Harry-Potters-growing-pains-stretch-magic-Order-Of-The-Phoenix.html#ixzz0OPF5k5hf> (Consulta de 15 de agosto de 2009).
- Douzinas, C. (2001). *The End of Human Rights: Critical Legal Thought at the Turn of the Century*. Oxford, Hart Publishing.
- *ElDiccionario.org* [en línea] <http://www.eldiccionario.org/referencias/referencias.htm> (Consulta de 18 de agosto de 2009).
- Foucault, M. (1969). *L'Archéologie du Savoir*, Paris, Gallimard.

(42)

Tchakhotine, S. (1992).

- **Geertz, C.** (1983). "Local Knowledge: Fact and Law in Comparative Perspective". En Clifford, G. *Local Knowledge: Further Essays in Interpretive Anthropology*. Londres, Fontana Press, pp. 167-234.
- **Gómez Romero, L.** (2010). *Fantasia, Distopía y Justicia: La Saga de Harry Potter como Instrumento para la Enseñanza de los Derechos Humanos*. Madrid, Instituto de la Juventud.
- **Hall, S.** (2003). "Harry Potter and the Rule of Law: the Central Weakness of Legal Concepts in the Wizard World". En Anatol, G. L. (Ed.), *Reading Harry Potter: Critical Essays*, Westport, Praeger, pp. 147-162.
- **Hart, H. L. A.** (1982). *The Concept of Law*. Oxford, Clarendon Press.
- **Kapur, J.** (2003). "Free market, branded imagination: Harry Potter and the commercialization of children's culture". *Jump Cut: A Review of Contemporary Media*, (46) [en línea] <http://www.ejumpcut.org/archive/jc46.2003/kapur.potter/text.html#fn13> (Consulta de 25 de febrero de 2007).
- **Lacan, J.** (1982). "Le Symbolique, l'Imaginaire et le Réel" *Bulletin de l'Association Freudienne*. (1), pp. 4-13.
- **Manderson, D.** (2003). "From Hunger to Love: Myths of the Source, Interpretation and Constitution of Law in Children's Literature". *Law and Literature* (15) 1, pp. 87-141.
- **Manderson D.** (2004). "In the *Tout Court* of Shakespeare: Interdisciplinary Pedagogy in Law". *Journal of Legal Education*. (54) 2, 2004, pp. 283-301.
- **McGonigal, J.** (1999). *This Might be a Game: Ubiquitous Play and Performance at the Turn of the Twenty-First Century*. Tesis doctoral, Fordham University.
- **Newman, J.** (2004). *Videogames*, Londres, Routledge.
- **Ramiro Avilés, M. A. y Cuenca Gómez, P.** (Eds.) (2010). *Los Derechos Humanos: La Utopía de los Excluidos*. Madrid, Dykinson/Instituto de Derechos Humanos "Bartolomé de las Casas".
- **Rowling, J. K.** (2003). *Discurso Original Premio Concordia* [en línea] <http://www.fundacionprincipedeasturias.org/esp/04/premiados/discursos/discursorig784.html> (Consulta de 10 de enero de 2007).
- **Scott, A. O.** (10 de julio de 2007) "Hogwarts Under Siege". *New York Times* [en línea] <http://movies.nytimes.com/2007/07/10/movies/10harr.html> (Consulta de 15 de julio de 2007).
- **Sherwin, W.** (2011). *Visualizing Law in the Age of the Digital Baroque: Arabesques and Entanglements*. Abingdon y Nueva York, Routledge.
- **Tchakhotine, S.** (1992). *Le Viol des Foules par la Propagande Politique*. París, Gallimard.
- **Waetjen, J. y Gibson, T.** (2007). "Harry Potter and the Commodity Fetish: Activating Corporate Readings in the Journey from Text to Commercial Intertext", *Communication and Critical/Cultural Studies*. (4) 1, pp. 3-26