UNIVERSIDAD PERUANA DE CIENCIAS APLICADAS

FACULTAD DE COMUNICACIONES

PROGRAMA ACADÉMICO DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y

MEDIOS INTERACTIVOS

**La adaptación cinematográfica: Análisis de contenido de guiones de películas
de ciencia ficción en el cine de los años 2000**

TESIS

**Para optar el título profesional de Licenciado en Comunicación Audiovisual y Medios
Interactivos**

AUTOR

Ochoa Echegaray, Sergio Gabriel (0000-0002-0680-9260)

ASESOR

Vite León, Víctor Omar (0000-0002-0206-5858)

Lima, 16 de julio del 2020

DEDICATORIA

A Liz y Nuria.

AGRADECIMIENTOS

Quisiera agradecer a mis padres por incentivarme a valorar mi esfuerzo y dedicación con mis trabajos. A mi familia, por los minutos dedicados a mis explicaciones tediosas y complejas. A Jorge; Ernesto, Hernán y Enrique por su comprensión, ánimo y perdón por todas esas reuniones a las que no pude asistir. A Pavel Solís y José Donayre, por ayudarme a expandir mi entendimiento sobre el cine y la ciencia ficción. A mi asesor Omar, por colaborar conmigo para convertir el mármol en el Miguel Ángel. A Nuria por entenderme, aconsejarme, y ayudarme a no tirar la toalla, aunque por varios tramos haya querido renunciar.

RESUMEN

Las adaptaciones cinematográficas están caracterizadas por ser la transformación de un medio de comunicación a otro. Dentro de todos los géneros literarios que dieron el salto a la pantalla grande se encuentra la ciencia ficción. Dicho género, conocido por mezclar relatos fantásticos y conceptos filosóficos con tecnología y sociedades futuristas, ha sabido posicionarse como uno de los más importantes dentro de la cartelera mundial. Este género es importante para la investigación presentada, pues se busca entender las variables analizadas que el texto cinematográfico utiliza en la película y su contraparte literaria. Este trabajo tomó como ejemplos a *I, Robot* y *Children Of Men*, por ser ejemplos de procedimientos diferentes de adaptaciones que resultaron en películas importantes en la primera década del siglo XXI. La pregunta que se intentó responder es la siguiente: ¿Cómo realizar el análisis de contenido de un guion adaptado de una obra literaria de ciencia ficción? El modelo de investigación se caracterizó por leer ambos contenidos para poder desglosar las variables del producto adaptado en base a la teoría de Doc Comparato, Julie Sanders y Linda Seger. Tras la investigación realizada, se concluyó en que el análisis de contenido de un texto adaptado de ciencia ficción se logra entendiendo cuál es el procedimiento y tipo de adaptación que se desea lograr, manteniendo el tema central de la obra original. En base a este tema, la historia, los personajes y el estilo pueden ajustarse en base a la propuesta del director o guionista.

Palabras clave: adaptación; ciencia ficción; narrativa; cine contemporáneo; guion adaptado; *I, Robot*; *Children Of Men*.

ABSTRACT

Film adaptations are known for being the transformation from one communication media to another. Among the literary genres that appeared on the big screen we find science fiction. This genre, known for mixing fantastic stories and philosophical concepts with technology and futuristic societies, has managed to position itself as one of the most important in worldwide box-office. This genre is important for the research presented, as it seeks to understand the analyzed elements that the cinematographic text uses in the film and its literary counterpart. This work took *I, Robot* and *Children Of Men* as case studies, since both movies are examples of different adaptation procedures that resulted in important films in the first decade of the 21st century. The question that was tried to answer is the following: How to carry out the content analysis of an adapted screenplay from a literary science fiction book? The research model was characterized by reading both contents to be able to break down the elements of the adaptation based on Doc Comparato, Julie Sanders and Linda Seeger's theory. After the investigation, it was concluded that the content analysis of a science fiction adapted screenplay is achieved by understanding what is the procedure and type of adaptation to be achieved, maintaining the central theme of the original work. Based on this theme, the story, characters and style can be adjusted based on the director and screenwriter's proposal.

Keywords: adaptation; science fiction; narrative; contemporary cinema; adapted screenplay; *I, Robot*; *Children of Men*.

TABLA DE CONTENIDOS

1	CAPÍTULO 1: ANTECEDENTES	1
1.1	LINEAMIENTOS ANTERIORES DE ANÁLISIS DE CONTENIDO DE GUIONES ADAPTADOS	
	1	
2	CAPÍTULO 2: MARCO TEÓRICO	2
2.1	CIENCIA FICCIÓN.....	2
2.2	NARRACIÓN.....	5
2.2.1	Narración literaria	5
2.2.2	Narración cinematográfica.....	10
2.3	GUION CINEMATOGRAFICO.....	13
2.3.1	Definición	13
2.3.2	Estructura.....	15
2.4	ADAPTACIÓN CINEMATOGRAFICA.....	18
2.4.1	Definición	18
2.4.2	Tipos	21
2.4.3	Proceso.....	22
2.4.3.1	Encontrar una historia	25
2.4.3.2	Elegir personajes.....	26
	En cuanto a este criterio, Seger aclara que la adaptación puede darse ciertas libertades creativas en cuanto a los personajes, pues dependiendo de su función narrativa, pueden ser reajustados para volverse más atractivos, eliminarse o no ser considerados si es que su aparición en la obra original no posee un nivel de relevancia lo suficiente como para aparecer en la adaptación, combinarse para dar pie a uno nuevo o, en ciertos casos, crear personajes completamente nuevos, ajenos a la obra literaria. (Seger, 1992 pp. 155-174)	26
2.4.3.3	Explorar el tema.....	26
2.4.3.4	Crear el estilo, el clima y el tono	26
3	CAPÍTULO 3: MARCO METODOLÓGICO.....	27
3.1	ELECCIÓN DE TEMA	27
3.2	PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN.....	27
3.3	OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	28

3.3.1	Objetivo general.....	28
3.3.2	Objetivos específicos	28
3.4	JUSTIFICACIÓN.....	28
3.5	TIPO DE INVESTIGACIÓN	29
3.6	MÉTODO DE INVESTIGACIÓN.....	31
3.7	UNIDAD DE ANÁLISIS Y UNIDADES DE OBSERVACIÓN.....	33
3.7.1	Unidades de análisis	33
3.7.2	Unidades de observación	33
3.8	TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE DATOS	34
4	CAPÍTULO 4: ANÁLISIS DE CONTENIDO.....	37
4.1	I, ROBOT.....	37
4.1.1	Análisis de las obras	37
4.1.1.1	Reason.....	37
4.1.1.2	I, Robot (2004).....	39
4.1.2	Análisis de personajes y arco dramático: I, Robot	45
4.1.2.1	Cutie.....	45
4.1.2.2	Sonny	46
4.1.2.3	Del Spooner	47
4.1.2.4	Susan Calvin	48
4.1.2.5	VIKI.....	49
4.1.2.6	Alfred Lanning.....	50
4.1.3	Análisis de la estructura narrativa de I, Robot.....	51
4.1.3.1	Primer acto.....	51
4.1.3.2	Segundo acto.....	52
4.1.3.3	Tercer acto	53
4.2	ANÁLISIS DE CHILDREN OF MEN.....	57
4.2.1	Children Of Men (1992)	57
4.2.2	Children Of Men (2005)	64
4.2.3	Análisis de personajes y arco dramático: Children Of Men	70
4.2.3.1	Theo Faron	70
4.2.3.2	Julian	70
4.2.3.3	Miriam	71

4.2.3.4	Luke	72
4.2.3.5	Kee.....	73
4.2.4	Análisis de la estructura narrativa de Children Of Men (2005).....	73
4.2.4.1	Primer acto.....	73
4.2.4.2	Segundo acto.....	74
4.2.4.3	Tercer acto	75
5	CAPÍTULO 5: CONCLUSIONES.....	79
6	REFERENCIAS.....	91
7	ANEXOS.....	96
	ANEXO A. CUADRO DE MATRIZ DE ANÁLISIS DE I, ROBOT.....	96
	ANEXO B. FICHA DE PERSONAJES IMPORTANTES (REASON Y I, ROBOT)	102
	ANEXO C. CUADRO DE DRAMATICA APLICADO A I, ROBOT.....	107
	ANEXO D. MAPA DE CARACTERÍSTICAS DE PERSONAJES DE REASON Y I, ROBOT	109
	ANEXO E. MAPA DE RELEVANCIA DE PERSONAJES DEL LIBRO Y PELÍCULA	116
	ANEXO F. COMPARACIÓN DE LÍNEAS NARRATIVAS DEL CUENTO Y LA ADAPTACIÓN.....	117
	ANEXO G. CUADRO DE MATRIZ DE ANÁLISIS DE CHILDREN OF MEN.....	118
	ANEXO H. FICHA DE PERSONAJES (CHILDREN OF MEN Y SU ADAPTACIÓN).....	123
	ANEXO I. CUADRO DE DRAMATICA APLICADO A CHILDREN OF MEN.....	128
	ANEXO J. MAPA DE CARACTERÍSTICAS DE PERSONAJES DE CHILDREN OF MEN	130
	ANEXO K. MAPA DE RELEVANCIA DE PERSONAJES DEL LIBRO Y PELÍCULA.....	138
	ANEXO L. COMPARACIÓN DE LÍNEAS NARRATIVAS DEL CUENTO Y LA ADAPTACIÓN	139
	ANEXO M. MATRIZ DE ANÁLISIS DE PELÍCULAS ADAPTADAS.....	140
	ANEXO N. ENTREVISTA A PAVEL SOLÍS.....	141
	ANEXO O. ENTREVISTA A JOSÉ DONAYRE.....	148
	ANEXO P. ENTREVISTA A GIANCARLO CAPELLO.....	152

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Diferencias entre narración literaria y narración cinematográfica.....	13
Tabla 2 Matriz de análisis de guiones adaptados.....	35
Tabla 3 Línea de tiempo y paradigmas de I, Robot.....	55
Tabla 4 Matriz de análisis de I, Robot.....	57
Tabla 5 Línea de tiempo y paradigmas de Children Of Men.	77
Tabla 6 Matriz de análisis de Children Of Men.	79

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Triángulo narrativo de Mckee.	12
Figura 2. Relación textual Traducción/Adaptación.	23
Figura 3. Relación genotexto a endotexto en la Traducción/Adaptación.	24
Figura 4. Modelo de paradigma.	17
Figura 5. Proceso cualitativo.	32
Figura 6 Tabla comparativa de cuatro teóricos confeccionada a partir de la del programa de software de guion Dramatica, incluyendo la de Scribe.	36

1 CAPÍTULO 1: ANTECEDENTES

Para tener un acercamiento con la siguiente investigación, es importante tener en claro el desarrollo de cómo se cree que una adaptación cinematográfica se lleva a cabo. En este capítulo, se hará un breve repaso sobre los conceptos que estaban a disposición para desglosar el mundo de las adaptaciones cinematográficas.

1.1 Lineamientos anteriores de análisis de contenido de guiones adaptados

En el año 2013 se publicó “Adaptar o morir: Pautas para adaptar un libro en cine y televisión”, libro en el cual las comunicadoras colombianas Daniela Gómez y Diana Wiswell encontraron en sus estudios una serie de criterios que pueden ser llevados a cabo por cualquier realizador para trasladar una obra literaria tanto a la televisión como al cine:

a. Temporalidad: Las autoras explican que el tiempo que toma en explicarse tanto una acción como una descripción son diferentes a nivel literario y cinematográfico, lo que cual significa que la condensación y eliminación de información es inminente, con el fin de tener una historia en pantalla que se pueda apreciar con el ritmo debido (Gómez, Wiswell, 2013 pp. 19). Teniendo este elemento en cuenta, se puede entender fácilmente por qué Reason pasó de ser un cuento sobre un robot que trabaja en minas de extracción a un robot que es acusado de haber cometido un asesinato. Además, es importante resaltar que un elemento clave que no está presente en la película es la descripción de los personajes, de su entorno y sobre las situaciones que ellos atraviesan. El académico francés de cine Frédéric Sabouraud sostuvo en el año 2010 lo siguiente:

“Adaptar es cuestión de tiempo. Cuenta las cosas de otra manera, con una temporalidad más distinta, más densa, más rápida, jugando con los signos visuales y sonoros, percibidos con la instantaneidad y la intensidad del momento en que surgen o en el tiempo de su imposición en pantalla.” (Sabouraud 2010, citado por Gómez y Wiswell, 2013 p. 20)

b. Iniciativa del realizador: Para este criterio, Gómez y Wiswell sustentan que, al hacer cambios en la obra original para su posterior adaptación es donde la película recibe sus dotes de originalidad y distinción, y es una ventana para que se ponga a prueba la creatividad del guionista o director (Gómez, Wiswell, 2013 p. 21).

c. Claridad: Finalmente, otra afirmación de las autoras es que la historia adaptada deber ser clara, atractiva ante la vista del espectador y que si los personajes deben tener un

cambio que permita que sus acciones sean apreciadas de mejor forma en pantalla (Gómez, Wiswell, 2013 pp. 23). Como se ha podido apreciar, los personajes que permanecieron en el proceso de adaptación han presentado un cambio beneficioso que los convierte en personajes con más dimensiones y un grado superior de complejidad. Incluso, los personajes nuevos, tanto el principal como los secundarios, presentan también un grado de complejidad importante.

Con respecto al proceso y el mundo de las adaptaciones cinematográficas, queda claro que es un proceso subjetivo, en el cual cada guionista o director asimila la obra, la interpreta y ofrece una visión al respecto, y que además resulte en una obra cinematográfica que pueda mezclar elementos tanto de la obra original como propios, resultando en un producto audiovisual que sea de agrado por los lectores y no lectores de la obra. Si bien es cierto que el aporte de las autoras establece un panorama claro sobre cómo realizar la adaptación de un cuento a la novela, es importante aclarar que dicha investigación está centrada en adaptaciones de drama, mas no de obras literarias de ciencia ficción, que posteriormente se convierten en guiones adaptados. Además, se exploran las adaptaciones de televisión, mientras que los casos de estudio presentados se centran únicamente en adaptaciones cinematográficas.

2 CAPÍTULO 2: MARCO TEÓRICO

2.1 Ciencia ficción

Mucho se ha comentado sobre este género literario y cinematográfico, pero antes de comenzar con su definición se debe tener en claro lo siguiente: no existe una teoría unificada que lo defina, mas sí patrones recurrentes en su forma de existencia, de acuerdo con José Güich-Rodríguez (2018, p. 26). Siendo esta una extraña afirmación, debe ser sustentada para poder ser entendida. En el primer capítulo de Universos en expansión, el escritor peruano recopila diversas definiciones de la ciencia ficción, establecidas por diversos autores y teóricos al respecto que además logran marcar una diferencia con la literatura fantástica, pues es un género similar.

La primera es provista por Kingsley Amis, un novelista inglés quien tuvo una larga trayectoria en el género en cuestión, haciendo el siguiente aporte (1966):

Amis 1966, citado por Güich 2018

Ciencia Ficción es aquella forma de narración que versa sobre situaciones que no podrían darse en el mundo que conocemos, pero cuya existencia se funda en cualquier innovación de origen humano o extraterrestre, planteada en el terreno de la ciencia o la técnica, o incluso en el de la pseudo-ciencia o la pseudo-técnica. (p. 29)

Esta primera definición comienza a presentar una definición del género como uno dedicado a retratar situaciones fantásticas de carácter científico o avanzado. Estas características comienzan a encontrarse de forma recurrente en las otras definiciones de la ciencia ficción. Una segunda definición por parte de Darko Suvin intenta ofrecer un enfoque cercano al de Amis, pero atribuyendo criterios de realismo detrás de los acontecimientos del género (1966):

Suvin 1966, citado por Güich 2018

La Ciencia Ficción parte de una hipótesis ficticia que desarrolla con rigor total. El resultado de esta presentación fáctica de hechos ficticios es el enfrentamiento ente un sistema normativo fijo con un punto de vista o perspectiva que conlleva aun conjunto de normas nuevo.” (p. 30)

Como puede apreciarse, la definición de Suvin logra con más certeza distanciar a la ciencia ficción de la literatura fantástica, pues complementa lo establecido por Amis, sustentando que los sucesos dentro de la ciencia ficción tienen explicación científica dentro del universo donde se plantean las reglas y parámetros para que los acontecimientos que escapan a la realidad puedan suceder con normalidad. Sin embargo, Güich-Rodríguez hace énfasis en que la definición de Suvin aún carece de la interpretación misma del impacto de la ciencia en el universo donde se lleva a cabo la ciencia ficción (2018, p. 26). En este punto, el autor peruano cita al escritor argentino Luis Cano sobre esta consideración especial con el impacto y la interpretación de ciencia dependiendo del escritor de dicho género:

“El diálogo que establece con el discurso de la ciencia, a reflexión crítica sobre el efecto social de los avances tecnológicos y, en tercer lugar, la reflexión filosófica y la disección artística de la categoría temporal” (Cano, 2006, citado por Güich, 2018, p. 31)

Esta definición comienza entonces a plantear que no basta con un sustento científico para la explicación de los eventos, sino también al momento que se crea una novela de ciencia

ficción se plasma una visión o crítica por parte del autor ambientado en una temática específica.

Finalmente, una definición que provee sustento para corroborar la afirmación establecida por Güich-Rodríguez es la del teórico venezolano Víctor Bravo en su libro *Los poderes de la ficción* (1993):

Bravo 1993, citado por Güich 2018

La ciencia ficción se funda en el desarrollo racionalista (reductor) de uno de los centros generadores de lo fantástico: la otredad. Podría decirse incluso que la ciencia ficción se expresa a través de la reducción de tres formas concretas de la otredad: la otredad del ser (creación de monstruos, de homúnculos, de robots...), la otredad espacial (concepción de otro espacio, cuarta dimensión...) y la otredad temporal (viajes en el tiempo, visión desde el futuro...) (p. 34)

En su investigación, el autor llega a la conclusión de que los autores de ciencia ficción más representativos encontraron un alto nivel de interés por los avances tecnológicos del mundo en la época en la que estuvieron vivos y que su literatura está enfocada a preguntarse cómo será el futuro teniendo en cuenta las revoluciones, descubrimientos e inventos que les tocó ver en su momento (Güich-Rodríguez 2018, p. 39). El autor utiliza ejemplos como Julio Verne y H.G Wells, que describían exploraciones fantásticas de la humanidad a la luna o al centro de la Tierra, o incluso lograr viajes en el tiempo. Ambas obras reciben su influencia contextual de la Revolución Industrial y la era de colonización de África por parte de Europa.

También hace hincapié en la utilidad futura de las máquinas para la sociedad. Güich-Rodríguez expone su punto de vista de forma clara (2018):

Güich-Rodríguez 2018

En resumidas cuentas, las máquinas constituyen instrumentos que, proyectados hacia una etapa posterior de la evolución, representarían un salto cualitativo para los seres humanos; quienes podrían disponer de mucho tiempo libre, luego de satisfacer sus necesidades prácticas, para la reflexión y cultivo del espíritu, mientras que los artefactos se encargan de las labores más tediosas o peligrosas. (p. 40)

Sin embargo, el escritor peruano deja en claro que los autores de ciencia ficción no escriben únicamente imaginando un mundo idóneo donde los avances tecnológicos permiten

a la humanidad un desarrollo y una evolución plenas. Son recordados autores como Ray Bradbury con obras como *Fahrenheit 451*, la cual se influye de la Primera Guerra Mundial, en la que describe a una sociedad que, a raíz de la evolución de las máquinas, se ha vuelto deshumana, falta de libertad y potencialmente embrutecida y limitada.

Como se puede apreciar, queda claro que la ciencia ficción es un género tanto literario como cinematográfico que abarca los siguientes patrones a la hora de su concepción sin encontrar una definición exacta sobre su existencia: mención sobre el futuro y personajes fantásticos, sustento científico para la explicación de sus acontecimientos, crítica o reflexión sobre el impacto de la creciente tecnología en la sociedad y la visión de una utopía o distopía.

2.2 Narración

Para los propósitos de la investigación, es necesario entender en primer lugar el significado de narrativa, y cómo su aplicación cambia en la literatura y en el cine. La definición oficial de la Real Academia Española (2018) define a la narrativa como un género literario constituido por la novela, la novela corta y el cuento. Para esta investigación se analizará el cuento, pues la pieza literaria en cuestión es una colección de diversos cuentos sobre las experiencias de un personaje a lo largo de su vida.

2.2.1 Narración literaria

Para definir la narración literaria, es necesario remontarse al año 355 a. C., pues las bases establecidas por Aristóteles para la creación de historias literarias siguen siendo empleadas hasta hoy. De acuerdo con el filósofo griego, la narración consta de retratar literariamente acontecimientos ya sean reales o ficticios de cierta forma que resulte atractiva de leer (355 a.C, p. 9). La narración literaria contemporánea se deriva directamente de la tragedia, la cual es la evolución de la poesía heroica, cuyo fin era engrandecer la imagen de un personaje real o ficticio a los ojos de las personas por la forma épica en la que eran escritas y relatadas sus hazañas. Existía otra clase de poesía, llamada poesía yámbica, la cual se caracterizaba por ser más estilizada, amena y con la intención de satirizar dichas situaciones épicas. Sin embargo, la narración literaria no deriva de esta (Aristóteles 355 a.C. pp. 17-22).

Cuando la poesía heroica evolucionó en la tragedia y la poesía yámbica se transformó en la comedia, se sentaron las bases para la construcción de la narración moderna. Por un lado, la característica principal de la comedia era que la sucesión de eventos se daba con mucho

desorden, a tal punto que podía tener intervención del público. Además, retrataban acontecimientos poco memorables de forma satírica. Incluso, recurría a alterar la realidad, a tal punto de convertir a sus personajes en animales antropomórficos, lo cual derivó en la creación de la fábula.

En cambio, la tragedia se caracterizaba por mantener la credibilidad del relato, manteniendo personajes humanos, aunque de forma mucho más condensada. En este sentido, la tragedia tenía un grado de complejidad mayor al de la poesía heroica, pues al tratarse de obras cortas que debían ser interpretadas por actores, debían resolver rápidamente los problemas por los cuales los personajes atravesaban. Este atributo de la tragedia sería el puntapié para la creación de la narración pues Aristóteles entendía que, para poder escribir tragedia, dicha historia debía tener principio, medio y fin. Además, un personaje específico dentro de la tragedia cumplía un rol ejecutando una acción por casusa de una peripecia (Aristóteles 355 a.C. pp. 27-41).

La peripecia es definida como el cambio de los acontecimientos que genera una reacción por parte del personaje, y además esta produce dos tipos de efectos. En primer lugar, se encuentra el reconocimiento, lo cual es descrito por Aristóteles como el entendimiento adecuado de la situación en la que el personaje se encuentra. En segundo lugar, está la perturbación, la cual es la acción en concreto que cambia el estado emocional del personaje. Estos efectos dentro de la peripecia son los que motivarán al personaje a cambiar el estado en el que se encuentra para devolver las cosas a la normalidad en un tiempo indefinido (Aristóteles 355 a.C. pp. 53-61).

En su libro, Aristóteles habla sobre dos grandes divisiones de la narrativa: nudo y solución, describiéndolas de la siguiente forma:

“Yo llamo nudo aquella parte, que desde el principio dura hasta aquel punto donde se hace la fortuna a felicidad o a infelicidad. Y la solución es aquella parte, que dura desde el principio de aquella mudanza de fortuna hasta el fin de la fábula.” (Aristóteles 355 a.C. p. 77)

Eventualmente, los avances en la literatura desembocarían en una nueva división para la narración de un cuento, pues el inicio se separaría del nudo.

En síntesis, el filósofo griego nos explica que la tragedia narra una época en la vida de un personaje, en la que una situación o peripecia cambia su vida, y para poder reestablecerla

debe atravesar ciertos desafíos o pruebas. Una vez superadas, su vida podrá regresar a la normalidad y, con algo de suerte, convertirse en una persona de carácter legendario.

Con una descripción sobre la evolución de la literatura contemporánea, se tienen los estudios de Roman Jakobson, un teórico literario ruso del siglo XX. Jakobson argumenta que la literatura pasar de contar acontecimientos heroicos y fantásticos a ser capaz de contar relatos más tribales o banales, como consecuencia de las corrientes artísticas del realismo y dada en la Unión Soviética (1969, p. 19-40).

Para comenzar describe al realismo, periodo artístico en el cual la literatura ha pasado de obedecer más a cuestiones de chala común que a la pericia, dejando de representar explícitamente cuestiones filosóficas y morales enmascaradas en monólogos extensos y ahondando más en anécdotas mundanas, manteniendo de todas formas la estructura literaria establecida por Aristóteles. En pocas palabras, se intentaba retratar la vida desde el punto de vista más objetivo y verosímil y purista posible. Sin embargo, el teórico ruso entendía que este tipo de literatura no estaba hecho para perdurar, pues es difícil ceñir la literatura a un solo tipo de realidad y estandarizar el lenguaje propio de las personas. En palabras de Jakobson:

“Mientras que en la pintura y las otras artes visuales la ilusión de una fidelidad objetiva y absoluta a la realidad es concebible, la verosimilitud “natural” en una expresión verbal o en una descripción literaria no tiene nada de sentido. (...) Todos los días el lenguaje usa un número de eufemismos, incluyendo fórmulas educadas, circunlocuciones, alusiones y frases comunes. Sin embargo, cuando que nuestro discurso sea sincero, natural y expresivo, descartamos la etiqueta educada habitual y llamamos a las cosas por sus verdaderos nombres y sentimos que son las palabras correctas.” (Jakobson, 1969, p. 21)

En segundo lugar, se encuentra el dada, una corriente artística que surge como antítesis al futurismo por dos motivos: el primero es que los cánones del futurismo no eran suficientes para el público lector de ese entonces; el segundo, el futurismo estaba siendo utilizado como propaganda política por los bolcheviques en su época de auge. A pesar de que esta corriente marcaba distancia y comenzaba a expresar la realidad de forma más libre y creativa, los cánones del arte comenzaron a cuestionarse a tal punto de crear al dada como una respuesta de protesta (Jakobson 1969 pp. 19-40). La influencia de esta corriente hizo que se

comenzaran a crear novelas más atrevidas y menos convencionales. En palabras de Jakobson:

“Estamos preparados para respetar a los clásicos, pero para lectura prefiero literatura para los viajes en tren: historias de detectives, novelas sobre adulterio, toda el área de “cartas bellas”, en donde la palabra se hace a sí misma menos oída.” (Jakobson, 1969, p. 39)

Por último, se toman en cuenta las apreciaciones de Susana Reisz sobre las distinciones de tipos diferentes de texto en su libro “Teoría y análisis del texto literario”. En dicha obra, la autora peruana señala que existen tres formas de categorizar a los textos por su contenido y utilidad. Estos son: texto literario, texto poético y texto lírico (Reisz 1989, pp. 33-63).

En primer lugar, la autora define al texto literario, el cual es el soporte para los casos analizados en este trabajo de investigación. A este tipo de texto se le atribuyen ciertas características:

a) Es capaz de cumplir una función estética dentro de los límites de un determinado sistema cultural. Es decir, el texto literario sirve como el retrato o testimonio de las sociedades para entenderlas mejor (Reisz 1989, pp. 33-36).

b) Para que el texto pueda cumplir esa función debe tener una determinada organización interna. En este punto, Reisz recuerda la estructura aristotélica para la creación de narrativa, pues formas de escribir distintas conllevarían a tipos diferentes de texto (Reisz 1989, pp. 36-37).

c) Si bien es el sistema general de la cultura el que establece una constelación particular de funciones textuales y de correlaciones entre funciones y estructuras, es el mecanismo auto organizador de la literatura el que dictamina, en cada estadio de su propio desarrollo, qué estructuras textuales particulares son aptas para cumplir una función estética. En este punto la autora aclara que, si bien es cierto que existen reglas y formas distintivas de creación de un texto literario, el empleo de ciertas reglas varía dependiendo del período temporal, creando así las corrientes literarias (Reisz 1989, pp. 37-39).

d) Lo que en última instancia determina el carácter de un texto es su relación con un metatexto, que lo clasifica como tal, lo ordena dentro de una tipología, proyecta sobre él un valor y orienta su codificación y descodificación según una compleja jerarquía de normas pertenecientes a distintos códigos secundarios que se superponen a las del código primario de la lengua natural. Para este criterio, Reisz sustenta que la intención de trasfondo al escribir

determina su distinción entre los otros tipos de texto previamente mencionados (Reisz 1989, pp. 38-41).

e) Todo texto literario se caracteriza por su codificación múltiple, así como por la tematización implícita de los diversos códigos confluyentes en él, incluido el de la lengua. Por último, es aquí donde la autora sostiene que no existe un solo camino para crear un texto literario, y que los temas detrás de un texto de este carácter pueden ramificarse de la misma forma (Reisz 1989, p. 41-43).

En segundo lugar, Reisz detecta al texto poético, señalando a su vez sus atributos principales:

a) El texto poético, respecto a otras formas literarias, es más próximo a otras artes no verbales como a música y las artes plásticas. Esto quiere decir que el texto poético posee la capacidad de poner de relieve el lado concreto y sensorial de los signos lingüísticos para obtener con ellos efectos acústicos y/o visuales portadores de informaciones adicionales. Reisz en este punto describe que el texto poético emplea técnicas tanto de composición como de dicción para poder intensificar el significado del mismo. (Reisz 1989, p. 45)

b) La semantización de los aspectos audibles y visibles de los signos lingüísticos es uno de los muchos recursos de que dispone la literatura para concentrar un inmenso volumen de información en el reducido espacio de un texto. La autora deja en claro que el uso de recursos visuales y auditivos es de ayuda para condensar la información provista por el texto (Reisz 1989, p. 46)

c) Se percibe la tendencia a organizar el material del código primario de tal modo que a la división de signos se le superpone una nueva división por encima y otra por debajo del nivel correspondiente a la palabra. En este punto, Reisz se refiere a que las palabras funcionan tanto como elementos sígnicos¹ y los morfemas y fonemas pueden volverse en signos.

En tercer y último lugar, se encuentra el texto lírico, el cual es descrito por la autora como un tipo de texto diseñado para transgredir los esquemas establecidos de escritura o, como es resumido, un antidiscurso (Reisz 1989, pp. 59-60). Para Reisz, es en esta desconstrucción del discurso tradicional que se garantiza la homogeneidad y continuidad del sentido de la lírica, transmitiendo así información de la forma más compacta posible.

¹ Palabras que cumplen funciones específicas más allá de su función lingüística. (Reisz 1989, p. 46)

Una vez que se han establecido las bases para la explicación de la teoría narrativa y sobre cómo la libertad creativa de los textos evoluciona, es importante continuar con el otro vehículo en el que se utiliza la narración y cómo se diferencia de su contraparte literaria: el cine.

2.2.2 Narración cinematográfica

Sin una definición lejana a la narración literaria, la narración cinematográfica es definida por el teórico David Bordwell de la siguiente forma: “Es una cadena de acontecimientos con relaciones causa-efecto que transcurre en el tiempo y en el espacio” (2002, p. 65). De la misma forma que en la literatura, cualquier historia o narración cinematográfica posee naturaleza de ser tanto ficticia como basada en hechos reales (Dyer, 2015).

Todo producto audiovisual por lo general trata un tema recurrente o leitmotiv, el cual es la idea o núcleo narrativo que se repite constantemente según la definición oficial de la RAE (2018), y la forma en la cual se transmite este leitmotiv es la narración, lo que conlleva a una película, serie, cortometraje, etc.; a ser clasificado dentro de un género. Por ejemplo, la película “Kill Bill” (2003) tiene como leitmotiv la venganza. Esta idea es recurrente durante todo el curso del film. La forma en la que el personaje principal obtiene su venganza es mediante brutales peleas y combates que involucran desmembramientos y asesinatos a sangre fría. Esta forma (cómo) de contar la venganza de “la novia”, convierten a Kill Bill en una película de acción.

Por otro lado, Syd Field ofrece una definición completamente enfocada a la realización y cómo apoyarse en los recursos audiovisuales para poder contar una historia. Para el teórico norteamericano, una vez que una historia está completa, necesita tener una revisión exhaustiva para poder saber si los elementos narrativos son más útiles en forma de diálogo, acción, juego de planos, etc. (Syd Field, 1984 pp. 129-132)

Esta visión de la creación de la narrativa cinematográfica comienza cuando comienza la creación de la estructura es compartida por Robert McKee (1997), aunque este otro entiende que la narrativa está compuesta de más elementos. Estos elementos son descritos por McKee de la siguiente forma:

a) Acontecimientos: Cambios que suceden en la historia con significado sustancial. Ej.: la muerte de un personaje. (McKee, 1997 p. 31)

b) Escenas: Acción producida a través de un conflicto en un tiempo y espacio relativamente continuos. (McKee, 1997 p.33)

c) Golpe de efecto: Cambio de comportamiento de acción/reacción. (Robert McKee, 1997 pp.34)

d) Secuencias: Combinación de escenas con mayor impacto dramático que escenas solas. (McKee, 1997 p.35)

e) Actos: Combinación de secuencias con valor dramático similar y que marcan los cambios de vida del personaje. (McKee, 1997 p.37)

f) Historia: Descrita como un enorme acontecimiento que engloba a todos los actos de una película, el abanico de cambios que llevan a un personaje de un estado a otro. (McKee, 1997 p.37)

El autor a la vez que detalla estos elementos, también encuentra tres formas diferentes de contar una historia con todos estos elementos previamente detallados: arquitrama, minitrama y antitrama (McKee 2013, pp. 39-41).

a) Arquitrama

El teórico de cine define a la arquitrama o diseño clásico como un relato común, el cual está sujeto a un contexto fuera del tiempo actual (pasado o futuro) de un protagonista que lucha contra fuerzas opuestas para lograr conseguir su objetivo en un escenario temporal continuo, que posee un final sin posibilidad de cambio. Esta estructura puede ser encontrada en la mayoría de las películas. Por ejemplo, *Citizen Kane* (1941), *2001* (1968) y *El Acorazado Potemkin* (1925). (Robert McKee, 1997 p. 39)

b) Minitrama

La segunda forma que McKee detalla es la minitrama, que define como una trama minimalista, lo cual significa que el guionista desarrolla una historia que en algún punto comienza a reducir los elementos del diseño clásico, buscando por lo general finales más abiertos y desarrollos más simples (2013, p. 68). Por ejemplo, *Pasión* (1946), *Fresas salvajes* (1957) y *Mi vida es mi vida* (1970). (Robert McKee, 1997 p.40)

c) Antitrama

Finalmente, la última forma de desarrollar una historia es mediante la antitrama. Esta forma de escribir historias, según McKee, contradice y ridiculiza las formas convencionales de una

historia, utilizando la extravagancia como forma de expresión. Se detallan ejemplos como *Un perro andaluz* (1928), *El año pasado en Marienbad* (1960) y *8 ½* (1963). (Robert McKee, 1997 p.40)

Estas formas de contar historias se presentan en la siguiente forma en la pirámide que plantea McKee:

Figura 1 Triángulo narrativo de McKee.

Adaptado de “El guion: Sustancia, escritura, estilos y principios de la estructura de guiones”, por McKee, 1997

En resumen, si bien es cierto que la narración cinematográfica se sirve de elementos de la narración literaria para su concepción, son dos tipos de formas de contar historias que poseen varias diferencias entre sí, como es señalado a continuación:

Tabla 1.

Diferencias entre narración literaria y narración cinematográfica.

Narración literaria	Narración cinematográfica
Relatos derivados de la poesía	Relatos basados de la literatura y otras artes
Descripción de personajes y ambientaciones extensa	Descripción de personajes y ambientaciones rápida y puntual
Tendencia a extender el relato	Tendencia a condensar el relato
Tiempo y espacio imaginados no tangibles	Tiempo y espacio tangibles
Naturaleza discursiva	Naturaleza experimental
No todos los elementos narrativos son útiles para el desarrollo de la trama	Todos los elementos narrativos son útiles para el desarrollo de la trama
Más propensa a relatar en primera persona	Menos propensa a relatar en primera persona
División de elementos no amplia	División de elementos muy amplia

2.3 Guion cinematográfico

Habiendo aclarado las diferencias entre narrativa literaria y narrativa cinematográfica, es importante hablar ahora sobre el medio por el cual se construye la narrativa cinematográfica previo a una película: el guion cinematográfico.

2.3.1 Definición

Cuando se habla del guion, Robert McKee define a este como la herramienta más importante para el desarrollo de una película, pues es la parte del film donde encuentran los detalles que dan la creación tanto a los personajes como al desarrollo narrativo, que puede o no determinar una corriente o moda fílmica, que propone el ritmo y la forma de una película y que acerca a los espectadores a la realidad que se desenvuelve en ese universo (McKee 2011, pp. 1-5).

Ofreciendo un punto de vista menos poético y destinado a la realización audiovisual, se encuentra Field, quien sostiene que el guion es la base sobre la cual las películas nacen, y sobre o importante que es replantearlo en ocasiones para poder tener un producto más sólido. Field sostiene que (1984):

Field 1984

Escribir un guion es un proceso. Muchas personas están que están escribiendo su primer guion creen que todo lo que tienen que hacer es escribirlo y luego enviarlo. Nada más lejos de la realidad. Escribir es un trabajo que se hace día a día, de tres a cinco horas al día, cinco días a la semana. Reescribir un guion es necesario. Con ello corrige los cambios que realizó durante el primer borrador de palabras sobre el papel, y luego aclara y define su historia y da mayor profundidad a los personajes y situaciones. (p. 129)

Dicho de otra forma, el guion cinematográfico es la forma escrita que adopta la película antes de ser rodada, en la cual se encuentran todos los detalles visuales de la misma. En el caso de un guion cinematográfico, la unidad más pequeña es la escena, la cual puede estar compuesta por acciones, diálogos de personajes y descripción de sus acciones y del contexto en el cual se encuentran. El guion cuenta la historia de uno o varios personajes y por lo general está escrito de la misma forma en la que el film será editado. Comúnmente, el guion cinematográfico también es conocido por el nombre de guion literario, lo que no varía de ninguna forma el contenido que posee. El formato o presentación de un guion cinematográfico se presenta de la siguiente forma:

ENCABEZADO DE ESCENA (interior o exterior. Locación - tiempo del día)

Descripción de la escena. Si un personaje aparece por primera vez, su nombre va en MAYÚSCULAS.

NOMBRE DE PERSONAJE

(acotación)

Diálogo.

FIN DE ESCENA/TRANSISIÓN.

Figura 6. Diseño d guion literario.

Adaptado de Elements of screenplay format, de Screencraft, 2018.

Cabe resaltar que en este caso se trata de un guion literario pues existen diferentes variedades de guion:

a) Guion técnico

El guion técnico sirve para desglosar escenas y secuencias por planos para dar una visión más aterrizada de la historia.

b) Guion teatral

El guion teatral es un libreto de teatro con espacio para hacer anotaciones y cambios.

c) Guion radiofónico

El guion radiofónico es aquel que se maneja tanto para programas radiales como radionovelas.

2.3.2 Estructura

El proceso para desarrollar un guion cinematográfico o literario se basa en 4 fases según el guionista Syd Field: 1) encontrar el tema, 2) la estructura, 3) la acción y 4) el personaje (Field 1984, pp. 13).

De acuerdo con lo que sustenta Field (1984):

Field 1984

El tema puede ser tan simple como el de un visitante del espacio exterior que no llega a tiempo a su nave espacial y es encontrado por unos niños que se hacen sus amigos y lo ayudan a escapar, o puede ser que el campeón del mundo de los pesos pesados pierde su título y luego lo vuelve a recuperar, o puede ser que un arqueólogo recupera un documento o artefacto famoso que ha estado perdido durante siglos. (p. 14)

Una vez que se tiene claro lo que es un tema, se puede desarrollar una estructura. Field define a la estructura como las peripecias o conflictos por los que un personaje atraviesa para llegar de un punto a otro. Todos los elementos narrativos que ayuden a contar la historia o sean útiles para ayudar a comprender a los personajes serán parte de la estructura del guion, pues la estructura une a todas esas partes (1984, pp. 14-15).

Teniendo en cuenta que un guion es una historia contada en imágenes, diálogos y descripciones dentro del contexto de la estructura dramática, todo lo que sucede dentro de

esta historia tiene que ser parte de la gran unidad que es el guion para que una historia pueda tener sentido. Esta estructura posee plot points o puntos de giro, que son acontecimientos dentro de la historia que hacen que el personaje tenga que tomar rumbos distintos para poder lograr su objetivo principal.

Siguiendo los principios de la narrativa aristotélica clásica, un guion literario también se divide en 3 partes o actos, los cuales terminan con un plot point.

a) **Primer acto** El primer acto o planteamiento es aquel en el que se conoce al personaje en su mundo cotidiano y el contexto en el cual habita. Su vida sigue un curso predeterminado hasta que sucede el primer plot point, el cual es un cambio total en la vida del personaje. Es entonces que se da inicio al segundo acto o confrontación, en el cual el personaje hará todo lo posible para devolver su vida a la normalidad. (Field 1984, pp. 24)

b) **Segundo acto** Durante el segundo acto se suscita el segundo plot point, que es un punto en la historia que encamina al personaje hacia el tercer acto o resolución, en el cual tiene lugar el clímax o momento clave, en el cual se decide el destino del personaje y si logra conseguir su objetivo o no. (Field 1984, pp. 24)

c) **Tercer acto** En último lugar se encuentra el tercer acto o mejor conocido como resolución, en el cual se decide definitivamente si los problemas o circunstancias por las cuales atraviesa el personaje podrán ser resueltas o no. Este acto tiende a poseer una carga dramática mayor a comparación de los otros, teniendo en cuenta que se resuelve definitivamente el futuro de los personajes, así como una culminación de la trama. (Field 1984, p. 25)

Cuando se crea una historia que se llevará al cine, se tiene que tener en cuenta un modelo narrativo en el cual ocurren puntos de giro en la vida del o los protagonistas, que conduce a un cambio en sus vidas y a una posterior resolución de mencionados conflictos. Este modelo se conoce como el paradigma de Syd Field. El paradigma es un mapa conceptual que consiste en una pequeña estructura que divide una película en tres actos. Los dos primeros actos poseen un plot point y en el tercer acto se resuelve el conflicto de la película (1984, p. 45). Este paradigma puede aplicarse a todas las películas por igual. Es en este sentido que los casos de estudio pueden ceñirse a la estructura planteada por Field.

Figura 2. Modelo de paradigma.

Adaptado de “El manual del guionista”, de Field, 1984.

Cabe resaltar que, durante todo el proceso de estructural, se llevan a cabo o suceden acciones que son realizadas o no por el personaje para determinar adecuadamente una sucesión de eventos dramáticos. Una vez que la estructura está diseñada con las acciones adecuadas para tener una sucesión dramática interesante y atractiva, es hora de definir a quien lleva esas acciones a cabo: el personaje.

El personaje es el sujeto de la película que atraviesa diversas situaciones para lograr un objetivo. Puede ser desde un superhéroe hasta una empleada de una fábrica de cerillas, pero siempre posee elementos con los cuales los espectadores se pueden identificar. Para desarrollar a un personaje es necesario crear 3 tipos diferentes de perfil: físico, psicológico y social.

a) **Perfil físico** El perfil físico detalla todos los aspectos estéticos y visuales de un personaje para poder saber con exactitud cómo lucirá. (Field 1984, pp. 45)

b) **Perfil psicológico** El perfil psicológico describe rasgos únicos de su personalidad que varían desde el pasado del personaje hasta posibles manías o neurosis. Todas las posibles formas de comportamiento, patrones de conducta o formas diferentes de reaccionar ante situaciones adversas están contenidas dentro de este perfil. (Field 1984, p. 45)

c) **Perfil social** En último lugar se encuentra el perfil social, que es todo el contexto que rodea la vida del personaje: en qué barrio vive, quiénes son sus amigos, a qué estrato pertenece, etc. (Field 1984, p. 45)

Una vez que se han establecido las características tanto de las adaptaciones como de el guion, es necesario ahondar en la adaptación cinematográfica.

2.4 Adaptación cinematográfica

Habiendo dejado atrás las definiciones y elementos que diferencian la narrativa literaria de la cinematográfica, es hora de entender lo que una adaptación cinematográfica significa para ayudar a una comprensión óptima del análisis venidero.

2.4.1 Definición

La adaptación cinematográfica consta de varias definiciones que han sido proporcionadas a lo largo de los años por diversos autores en la materia. Sin embargo, la diferencia radica en que estos puntos de vista no buscan complementar la definición con el fin de homogeneizar la teoría, sino que también ofrecen una diferente gama de conceptos y ejemplos para ser aprovechados tanto con propósitos académicos como fílmicos. Una adaptación cinematográfica o fílmica es una transformación de una fuente original a un formato cinematográfico. Esta fuente puede provenir de cualquier lado, abarcando campos como la literatura, el teatro, la música, los videojuegos, los comics, etc.; para la posterior creación de una película independiente de la fuente de inspiración. En el libro “El arte de la adaptación”, la consultora de guiones y académica estadounidense Linda Seger ofrece una definición pragmática y orientada a la realización:

“La adaptación es un proceso que trata de enfocar e identificar el argumento en una novela, en una obra de teatro o en una historia real.” (Seger, 1992, p. 111)

Esta transformación de un formato a otro supone que existe un cambio del lenguaje literario al cinematográfico. Esta transformación de lenguaje supone que las adaptaciones cinematográficas poseen cuatro características principales. En primer lugar, Seger propone que mientras una obra literaria tiende a dar más prioridad al tema por sobre la historia, la película adaptada tiende a tener más en cuenta la sucesión de los eventos. Para entender mejor este punto, la autora ofrece su punto de vista al respecto:

“Las novelas, a diferencia de las obras de teatro o las películas, comunican toda su información a través de las palabras. Con ellas se expresa mucho más que la historia, los acontecimientos, las imágenes y los personajes: con ellas se expresan las ideas. De vez en cuando, encontramos novelas que no son sólo historia: normalmente novelas cortas que no son precisamente las más aclamadas por sus méritos literarios. Pero de todas las grandes novelas, y muchas de las mejores, no sólo cuentan con una historia, sino que desarrollan una idea. Tratan sobre algo significativo, y este tema es tan importante o más que la propia

historia. Las mejores películas también tienen fuerza temática, pero en una película el tema está en función de la historia.” (Seger, 1992, p. 42)

Otra característica importante de las películas adaptadas es que los sucesos acontecidos en el libro son contados de una forma mucho más breve para no extender la duración del film más de lo necesario. Seger entiende que la descripción de los espacios y las acciones se llevan a cabo en menos tiempo en el cine y que incluso hacen que una película sea contada hasta tres veces más rápido que un libro, citando a ejemplos como “Lo que el viento se llevó”, en la que menciona que ciento veintisiete páginas de libro equivalen a menos de treinta minutos de película y “Christy”, en la cual el primer minuto de película equivale a treinta y dos páginas de la obra original (Seger 1992, p. 45).

Otro atributo de las películas adaptadas es que poseen la capacidad de profundizar en varios temas a la vez, mientras que en el libro la consecución de los eventos, la descripción de los personajes y las acciones están limitadas por lo que el autor del libro muestra en ese preciso momento. La autora presenta una explicación clara al respecto:

“Sólo podemos recibir una parte de la información en cada momento. La novela solo nos puede dar información secuencialmente. El cine, en cambio, es dimensional. Una buena escena de una película hace avanzar la acción, a la vez que revela al personaje, profundiza en el tema y construye la imagen. En una novela, una escena o un capítulo completo pueden concentrarse en sólo un aspecto de estas áreas.” (Seger, 1992, p. 45)

Finalmente, la característica más resaltante de las películas adaptadas es el punto de vista de quien las narra. En una obra literaria, los acontecimientos tienden a ser descritos por el personaje principal, quien cuenta todo desde su perspectiva. Sin embargo, una película tiende a mostrar las acciones de los personajes desde un punto de vista completamente objetivo a pesar de tener personajes con más participación que otros, dejando la interpretación al espectador (Seger 1992, pp. 46-47).

A pesar de que esta definición es completa y presenta varios rasgos importantes sobre la adaptación, es preciso recalcar que no es la única definición existente, puesto que aparecen otros puntos de vista establecidos por Doc Comparato y Julie Sanders. En cuanto al primer autor, la definición ofrecida es bastante sencilla y recalca que se trata de una transformación de un medio al otro, parecido al de Seger. Sin embargo, la diferencia recae en que Comparato

posee una mirada más ligada a la teoría que a la adaptación en sí. De acuerdo con el teórico brasileño:

“La adaptación es una transcripción de lenguaje que cambia el soporte lingüístico empleado para cambiar la historia. Esto equivale a transubstanciar, es decir, transformar la sustancia, ya que una obra es una expresión del lenguaje.” (Comparato, 1988, p. 301)

Además, Comparato supone algo importante para las adaptaciones, pues argumenta que hay obras que pueden resultar mejor en su versión adaptada que en su versión original, siempre y cuando la fuente tenga el soporte suficiente para poder ser llevado al audiovisual, sin perder o comprometer su calidad (1988, p. 301).

En contraste a este, Sanders explica que las adaptaciones son el resultado de una evolución cultural y de la integración entre grupos culturales, en los que los grupos dominantes han ingresado en la mente de los grupos recesivos no solo mediante procesos como la colonización, sino también mediante el intercambio literario (1992, pp. 17-18). A su vez, la autora británica señala que las adaptaciones son obras que con el paso de los años van cambiando para así poder acomodarse a la sociedad en la que se encuentran, atrayendo a nuevas personas a estar interesadas en el contenido, sin descuidar el material original. En palabras de Sanders:

“La adaptación está frecuentemente involucrada en ofrecer un comentario sobre un material de fuente. Esto es logrado en la mayoría de los casos por ofrecer un punto de vista revisado del “original”, añadiendo motivación hipotética, o dando voz a los silenciados y marginados. También, la adaptación puede constituir un intento más simple de convertir a los textos en “relevantes”, o más fáciles de leer para las nuevas audiencias y lectores vía el proceso de proximidad y actualización.” (Sanders 2006, p.19)

Como se puede apreciar, las adaptaciones son percibidas desde el punto de vista de la autora como un fenómeno socio-cultural que incluso ayuda a estandarizar una obra y convertirla en un producto de fácil entendimiento para todo público.

Sin embargo, es importante entender lo siguiente: no todo material es adaptable. Es entendible que los guionistas y directores pueden tomar decisiones para poder cambiar una historia y así llevarla al cine. Sin embargo, hay materiales fuente tan complicados de transcribir que resultaría en la desnaturalización de la obra y, posteriormente, una adaptación no lograda. El teórico estadounidense Robert McKee deja en claro que ciertas novelas poseen

un nivel de lenguaje o narración que son imposibles de llevar a la pantalla, puesto que las situaciones que suceden en el libro no se transportan a un contexto real y son hechos meramente internos del propio personaje que tiene estas vivencias, como por ejemplo “Ulises” de James Joyce, donde los acontecimientos se llevan a cabo dentro de la mente del personaje. De acuerdo con Mckee:

“Los intentos de adaptar la literatura “pura” fracasan por dos motivos: uno es la imposibilidad estética. La imagen es prelingüística; no existen equivalentes o ni siquiera aproximaciones cinematográficas para los conflictos que se encuentran enterrados en el lenguaje extravagante de los maestros novelistas y dramaturgos. Otro es que, cuando un talento mayor intenta adaptar a un genio, ¿qué resulta probable que ocurra? ¿Se alzarán un talento mayor hasta el nivel de genio, o se verá arrastrado el genio hasta el nivel de adaptador?” (Mckee 2011, pp. 275-276)

2.4.2 Tipos

Una vez que se ha definido la naturaleza de la adaptación, es importante saber que no basta con definir de qué se trata, puesto que aún permanece como un proceso muy amplio y es necesario entender que dentro del mundo de las adaptaciones cinematográficas no existe únicamente un tipo. Nuevamente, tanto Comparato como Sanders poseen argumentos diferentes en cuanto a cómo clasificar las adaptaciones.

Para comenzar, el teórico brasileño categoriza a los guiones adaptados en cinco grados, los cuales presentan diferentes niveles de tratamiento de una obra para pasar al ámbito audiovisual. Los grados presentados son los siguientes:

a. Adaptación propiamente dicha: En este grado el material literario no se ve alterado ni cambiado de ninguna forma: personajes, tiempo, diálogos y conflictos son los mismos que en la obra literaria. De acuerdo con Comparato, se logra de esta forma un guion correcto y eficaz. (Comparato 1988:302)

b. Basado en: Este grado contempla más libertad para el guionista encargado, pues puede intervenir para poder cambiar desde los nombres de los personajes y proveer un nuevo final para la historia una vez que se adapte. A pesar de los cambios mencionados, requiere un nivel alto de integridad. (Comparato 1988:303)

c. Inspirado en: Con más libertad que en el anterior grado, el guionista puede tomar únicamente a uno de los personajes incluyendo su conflicto y una situación para poder

desarrollar una historia diferente a la de la obra literaria, incluyendo otra estructura y otros personajes, manteniendo algunos aspectos funcionales, como el tiempo en el que se desarrolla el relato. (Comparato 1988:303)

d. Recreación: El grado con más libertad creativa por parte del guionista, debido a que puede tomar el plot point principal y cambiar tanto la estructura narrativa como los personajes a voluntad para dar lugar a una nueva historia. (Comparato 1988:303)

e. Adaptación libre: Grado similar a la adaptación propiamente dicha, pues no se altera ni la historia, ni el tiempo, ni los personajes. Sin embargo, se enfatiza e uno de los aspectos dramáticos de la obra, y se crea una nueva estructura para todos los otros elementos previamente mencionados. (Comparato 1988:303)

Como se puede apreciar, estos grados ayudan a conocer y entender los tipos de adaptación que pueden existir cuando se decide trasladar una obra de cualquier índole al cine. Por otro lado, la forma en la que Sanders describe procedimientos de adaptación, los cuales varían por grado de amplitud de intervención del guionista. Estos procedimientos son adición, expansión, acreción e interpolación (Sanders 2006:18).

2.4.3 Proceso

En síntesis, el proceso de creación de un guion o una historia adaptada no es diferente de la creación de una historia original. Sin embargo, el proceso de una adaptación comprende una conversión del lenguaje literario al cinematográfico como también una lista de procedimientos o pasos que los directores o realizadores siguen protocolarmente para consumir el proceso desde el punto de vista macro. Linda Seger sintetiza este proceso de forma sencilla y clara, alegando que la adaptación es un proceso que supone repensar, re conceptualizar y también comprender que la naturaleza del drama es intrínsecamente diferente de la de cualquier otra forma (1992, p. 30). Para los propósitos de esta investigación, el método de adaptación empleado se describirá en base al cambio del discurso narrativo planteado en el libro, contrastado con el de la película.

En las definiciones de los tipos diferentes de narrativa se lograron entender sus diferencias, mas no cómo aplicarlas en la conversión o adaptación. Este cambio o conversión de lenguaje o discurso es definido por Cristina Cervantes, redactora de Redalyc, como traducción/adaptación (2005, p. 46). Lo que la analista explica es que cada soporte tiene su propia forma de comunicar acciones, diálogos y sentimientos. En un fragmento de un libro, la expresión o forma de comunicación de lo que sucede es más poética, mientras que un

guion cinematográfico es objetiva y puntual. Por el contrario, la película adaptada permite mostrar con imágenes y sonidos este uso poético que el libro quería transmitir.

Esto es a lo que la autora se refiere con traducción/adaptación. Un formato base o una historia fuente (libro) se traduce o transporta al lenguaje cinematográfico (guion adaptado). Posteriormente, este guion pasa por un proceso de tratamiento y correcciones que terminan en la adaptación (película). Este proceso también se conoce como hipertextualidad, en el que se tienen productos u obras que se basan en una fuente anterior, pero funcionan independientemente uno del otro, sin la necesidad de requerir de la fuente para entender el trabajo adaptado.

El siguiente cuadro demuestra el proceso de adaptación según Cervantes:

Figura 3. Relación textual Traducción/Adaptación.

Adaptado de “El Coronel sí tiene quien le escriba”, por Cervantes, 2005.

En este caso, el relato (libro) es un genotexto o texto génesis, en el cual se tiene una historia original que maneja su propio tipo de códigos y un uso de narrativa único del autor. A la hora de convertirse en un guion adaptado, pasa a ser un geno-endotexto. Este tipo de texto o conversión es en el cual se acomoda o cambia la estructura narrativa para que sea entendida por los realizadores audiovisuales. Como fue mencionado, un texto maneja cierto tipo de códigos que un guion no maneja. Por ejemplo, un guion cinematográfico (original o adaptado) describe las acciones siempre en verbo presente, detalla brevemente el contexto mediante el nombre de la escena y contiene los diálogos que los personajes dicen.

Sin embargo, una obra literaria contiene adjetivos que describen los estados de ánimo y la psiquis de los personajes, una descripción detallada del espacio en el que se llevan a cabo las acciones y un manejo de diálogo totalmente más breve, ya que la explicación de las cosas que se suscitan dentro del mundo literario son contadas usualmente por el narrador. El guion cinematográfico se convierte en geno-endotexto debido a que, si bien es cierto se vuelve en texto adaptado de una obra génesis, se vuelve a su vez en la génesis de una película adaptada (Cervantes 2005, p. 46).

Una vez que se plantea el uso de técnicas audiovisuales que complementen las acciones y diálogos que se llevan a cabo en el guion adaptado y la película logre rodarse y distribuirse, se crea el endotexto definitivo y termina el proceso de adaptación de una obra literaria a una película adaptada. Este proceso queda más detallado en otro cuadro proporcionado por Cervantes:

Figura 4. Relación genotexto a endotexto en la Traducción/Adaptación.

Adaptado de “El Coronel sí tiene quien le escriba”, por Cervantes, 2005.

Como se puede apreciar, el autor de una obra literaria concibe un genotexto que llega como tal a manos de un guionista. Este a su vez, crea un guion que termina siendo su endotexto, pero su guion es un geno-endotexto para el staff de realización, el cual no necesita leer el libro fuente para realizar la película. Finalmente, el producto audiovisual terminado es otro geno-endotexto que llega a los espectadores como un endotexto, la historia adaptada final.

Así mismo, Cervantes señala una lista de relaciones y delimitaciones que deben ser seguidas en el proceso de traducción/adaptación:

- a. La Traducción/Adaptación se circunscribe a una relación derivativa entre dos únicos textos. Es decir, no es posible establecer una relación directa entre el texto literario original y la película, el guion, como texto relacional, es quien establece las demarcaciones del trasvase de un sistema semiótico a otro. (Relato --> Guion --> Película)
- b. La Traducción/Adaptación debe ser explícita y oficial. Representada por una declaración paratextual explícita (Cervantes 2005, p. 46).

c. La Traducción/Adaptación debe ser *respetuosa* con el original. Manteniendo un vínculo textual que pueda ser reconocido (Cervantes 2005, p. 46).

d. Ante la imposibilidad de cuantificar el grado de transformación propia de la Traducción/Adaptación, la derivación que conlleve debe ser legitimada por el texto original. Es decir, no es posible hacer un uso libre del texto original, el mismo vínculo hará que las transformaciones no se alejen del relato (Cervantes 2005, p. 46).

e. La Traducción/Adaptación como hipertexto debe de ser leída en conexión de su hipotexto². Tendrá así, referentes directos que puedan ser conectados directamente con el hipotexto (Cervantes 2005, p. 46).

Por su parte, Julie Sanders complementa la visión teórica de hipertextualidad ofrecida por Cervantes, argumentando que la conversión del material depende mucho de la cultura a la que el realizador está ceñido y la percepción que puede tener la sociedad en la que vive. En palabras de Sanders (2006):

Sanders 2006

La adaptación es, sin embargo, frecuentemente un proceso específico que involucra la transición de un género a otro: novelas al cine, drama al musical; la dramatización de la prosa narrativa y prosa de ficción; o la dirección opuesta de convertir drama en prosa narrativa. Ya establecimos que cuando discutimos la adaptación en estas páginas tendemos a trabajar con reinterpretaciones de textos establecidos en contextos genéricos nuevos o talvez con reubicaciones de un “original” o la composición cultural y/o temporal de un material fuente, puede o no involucrar un cambio genérico. (p.19)

Sin embargo, el aporte más grande en cuanto al proceso de realizar una adaptación la hace Linda Seger. En su libro, “El arte de la adaptación: Cómo convertir hechos y ficciones en películas”, la autora estadounidense comparte su punto de vista sobre cómo debe hacerse una adaptación cinematográfica, con una serie de pasos orientados a un exhaustivo y pragmático análisis para poder trasladar el contenido de una obra literaria al cine:

2.4.3.1 Encontrar una historia

En este punto, Seger sustenta que para que una historia adaptada se lleve a cabo con éxito, la adaptación debe hacer que dramáticamente se encamine a una evolución tanto de los

² Hipotexto es señalado como sinónimo de genotexto

personajes principales como de la propia historia para que la dirección del círculo narrativo logre cerrarse por completo, explorando a profundidad la dimensionalidad³ de los mismos. Para poder lograr esta evolución, es necesario que se tracen objetivos o problemas que conlleven al personaje o personajes a resolverlos, y ordenar la historia en los tres actos narrativos tradicionales para poder apreciar la evolución de los personajes con mayor detenimiento. (Seger, 1992 pp. 111-154)

2.4.3.2 Elegir personajes

En cuanto a este criterio, Seger aclara que la adaptación puede darse ciertas libertades creativas en cuanto a los personajes, pues dependiendo de su función narrativa, pueden ser reajustados para volverse más atractivos, eliminarse o no ser considerados si es que su aparición en la obra original no posee un nivel de relevancia lo suficiente como para aparecer en la adaptación, combinarse para dar pie a uno nuevo o, en ciertos casos, crear personajes completamente nuevos, ajenos a la obra literaria. (Seger, 1992 pp. 155-174)

2.4.3.3 Explorar el tema

La autora argumenta en este punto que para poder llevar a cabo una adaptación cinematográfica se deben analizar y tomar en cuenta todas las decisiones que se llevaron a cabo dentro de la obra original para poder entender qué es lo que quiere decir la novela para ser posteriormente llevada al cine. Para poder entender el tema de la obra, Seger recomienda analizar la narración del escritor, el diálogo, las elecciones tomadas por el escritor, las decisiones tomadas por los personajes y las imágenes utilizadas en la descripción que pueden ser trasladadas a la cinematografía. (Seger, 1992 pp. 175-193)

2.4.3.4 Crear el estilo, el clima y el tono

Finalmente, Linda Seger sostiene que estos últimos tres puntos son completamente diferentes uno del otro y que cada uno ayuda a la adaptación a tener más sentido como obra cinematográfica. El estilo es definido como la forma en cómo es contada la historia de la película, ejemplificado por un bar decorado como en la era victoriana. El clima es definido por qué sensaciones generan en el espectador. Siguiendo con el ejemplo del bar, Seger indica que el bar le parece romántico y nostálgico. Finalmente, el tono se describe como la actitud y el carácter los personajes y cómo los hace actuar. (Seger, 1992 pp. 194-213)

³ Linda Seger usa la palabra “dimensionalidad” como sinónimo de profundidad

Teniendo en cuenta estos criterios sobre cómo realizar una adaptación cinematográfica, es importante aclarar que el análisis que se realizará está basado en la teoría propuesta por Linda Seger.

3 CAPÍTULO 3: MARCO METODOLÓGICO

3.1 Elección de tema

El tema de este proyecto de investigación es: analizar cómo se realiza la adaptación de una obra literaria de ciencia ficción. Para poder llevar a cabo la investigación, se analizarán dos películas de ciencia ficción de la década pasada:

- I, Robot (2004), dirigida por Alex Proyas y escrita por Jeff Vintar y Akiva Goldsman

Esta película fue estrenada en el año 2004 y en términos de taquilla tuvo una recaudación mundial de \$ 347.254.000 y un presupuesto estimado de \$ 120.000.000. Además, fue nominada por Mejores Efectos Visuales en los Premios Oscar del 2005 (IMDB 2017). Dicha obra cinematográfica posee una forma diferente de tratamiento narrativo con respecto a su libro, según asegura la columnista estadounidense Kim Hollis (2004) en su crítica a la película lo que las convierte en materia de análisis que puede ayudar a resolver la respuesta a la interrogante previamente planteada.

- Children Of Men (2005), dirigida por Alfonso Cuarón y escrita por Alfonso Cuarón y Tim Sexton

Esta película fue estrenada en el año 2005. En términos de taquilla, mundialmente logró una recaudación de \$ 69.959.751 y un presupuesto estimado de \$ 76.000.000. Además, fue nominada por Mejor Guion Adaptado en los premios Oscar del 2006. De acuerdo con el columnista estadounidense Christopher Orr (2007), el tema de la historia literaria diverge significativamente de su posterior adaptación cinematográfica. Este hecho convierte a dicho film en un caso interesante de análisis que también tiene elementos suficientes para contribuir a esta investigación

3.2 Pregunta de investigación

La pregunta de investigación planteada es: ¿Cómo realizar la adaptación de una obra literaria de ciencia ficción?

3.3 Objetivos de la investigación

3.3.1 Objetivo general

- Diseñar un modelo para adaptar un texto literario a texto cinematográfico de ciencia ficción a partir del análisis del cuento Reason y la novela Children of Men.

3.3.2 Objetivos específicos

- Comparar cómo es presentada la historia en ambos textos literarios y en ambos textos cinematográficos.
- Comparar cómo son presentados los personajes en ambos textos literarios y en ambos textos cinematográficos.
- Comparar cómo es presentado el tema en ambos textos literarios y en ambos textos cinematográficos.
- Comparar cómo es presentado el clima, estilo y tono en ambos textos literarios y en ambos textos cinematográficos.

3.4 Justificación

Los motivos por los cuales este análisis se llevará a cabo son los siguientes:

1) Las adaptaciones basadas en libros tienen repercusión mediática

Tal como afirma la columnista británica Matilda Battersby (2016), “una película basada en un libro prácticamente garantiza controversia en los asientos de cine, incluso si un film de larga duración debe resumir y alterar una historia muy querida”. Esta frase sobre las películas adaptadas sugiere que siempre traen controversia consigo sin importar cómo se adaptan. Además, la investigación de Linda Seger (1992, p. 24) sugiere que el 85% de las películas que ganan el Oscar a mejor película son adaptaciones.

2) Cine contemporáneo como materia de análisis

Cuando se realiza un análisis de cualquier tipo del cine, se suele recurrir al análisis de corrientes experimentales y artísticas pasadas, o directores que innovaron con técnicas tanto visuales como narrativas hace ya muchos años, olvidando que el cine que se hace ahora se enriquece de esas corrientes y técnicas, y toma elementos de diversas épocas para poder crear un producto audiovisual apto para satisfacer las necesidades de todos los públicos, creando una originalidad fílmica en el siglo XXI.

3) Las adaptaciones cinematográficas son una temática recurrente en el cine contemporáneo

Las películas adaptadas llevan al cine a millones de personas, entre fanáticos de libros y espectadores normales y generan las mismas sensaciones que las películas convencionales, incluso generando más expectativa entre la audiencia mundial. Además, también reciben distinguidos galardones y poseen su propia categoría de premiación en los premios Oscar.

4) Las películas adaptadas generan ingresos tanto para ellas como para su material de origen

El recurso de usar libros para convertirlos en películas es un recurso más lucrativo para la industria del cine que las películas con guiones originales. De acuerdo con un reporte de Forbes (2018), las películas adaptadas general 44% más ingresos que las películas originales en el mercado del Reino Unido y un 53% más a nivel mundial. Además, ayudan a repotenciar las ventas de los materiales en los cuales se basan. Tal es el caso de Mi Prima Rachel, una película que logró vender en el 2017 el 23% del total de ventas del libro desde su publicación en 1992, en valor y volumen.

5) El discurso literario debe conocerse para entender el discurso cinematográfico

Desde su concepción, la ciencia ficción se ha creado intentado ofrecer un panorama visto sobre los ojos de los autores de dicho género, el cual es interpretado por los guionistas y directores hoy en día, por lo que es importante conocer qué es lo que las obras literarias quisieron decir en su momento para saber lo que las películas quieren decir. En palabras de José Güich-Rodríguez (2018, p. 20), “los escritores producen sus historias desde los parámetros psicológicos y culturales impuestos por la época en que vivieron”.

3.5 Tipo de investigación

El tipo de investigación elegido para este trabajo es el análisis de contenido. Sin embargo, es imperativo saber en qué consiste este tipo de análisis antes de poder proceder con el mismo. En un capítulo de un texto de la Universidad de Huelva, Fernando López Noguero aporta varias definiciones al respecto. En primer lugar, el autor indica que se trata de un método que no analiza el estilo de un texto, sino las ideas que dicho texto expresa. Este tipo de análisis podría hacer pensar que busca una respuesta netamente subjetiva, pero este no es el caso. López Noguero además presenta definiciones de otros autores que dejan en claro que se trata de una investigación objetiva.

Para apoyar su definición, toma el texto de Laurence Bardin, profesora de psicología de la Universidad de París, quien establece que es un conjunto de instrumentos metodológicos aplicados a discursos, que desembocan en una interpretación conocida como inferencia. A diferencia de otros métodos de investigación, el análisis de contenido resalta porque se considera el tiempo entre el mensaje y la interpretación. De acuerdo con Bardin, el distanciamiento temporal ayuda a buscar y encontrar los símbolos que configuran el contenido de la comunicación (Bardin, 1986, citado por López Noguero, 2002, pp. 173). Aplicado al estudio que se llevará a cabo, se pretende inferir en cuál es el mensaje que interpretaron los guionistas de las obras literarias para la realización de su posterior adaptación.

Por su parte, el doctor José Luis Piñuelo ofrece una visión complementaria a las de López Noguero y Bardin. Según él, el análisis de contenido es un conjunto de procedimientos interpretativos de productos comunicativos que proceden de procesos singulares de comunicación previamente registrados que tienen por objeto elaborar datos relevantes sobre las condiciones en las que se produjeron aquellos textos o sobre las condiciones que pueden darse para su empleo posterior. El autor además sugiere que existe un contenido almacenado dentro de un continente, y que es necesario analizar el significado del continente, lo cual da lugar a una interpretación que, contrastada con el análisis, da lugar al conocimiento. (Piñuelo 2002, pp. 2).

Una vez que se han definido las bases generales del análisis de contenido, se necesita hacer hincapié en el medio por el cual se llevará a cabo el análisis: las películas. En su libro “Cómo analizar un film”, Francesco Casetti y Federico Di Chio desglosan las secciones diferentes de una película para poder hacer un análisis extenso, siendo la narración y la comunicación del film las secciones de más ayuda para esta investigación. Casetti y Di Chio establecen que, en un film, ocurren ciertos acontecimientos en un determinado ambiente y que hay una cierta cantidad de personajes que se encargan de revertir o continuar con la situación en la cual el ambiente se encuentra.

Como subcategorías, el autor hace un desglose entre las funciones del personaje, funciones de las acciones y las transformaciones que se llevan a cabo dentro de la película. Dentro de los personajes, estos son clasificados por su funcionalidad como persona, rol y actante (Casetti y Di Chio 1990, pp. 171-188). En el terreno de los acontecimientos, estos son clasificados como comportamiento, función y acto (pp. 188-197). Finalmente, se describen

las transformaciones, las cuales son clasificadas como cambios, procesos y variaciones estructurales (Casetti y Di Chio 1990, pp. 198-207).

En segundo lugar, se tiene en cuenta la comunicación misma del film. Los autores sostienen que lo más importante no es en sí el texto y su estructura, sino los participantes y su comportamiento (Casetti y Di Chio 1990, pp. 219). Es decir, el emisor, receptor y el mensaje pesan por sobre el código. Este argumento es importante para entender el análisis de contenido en una película, pues se dejan en claro que mientras el mensaje cree un comportamiento entre los actores de la comunicación, habrá sido exitoso.

La importancia de esta afirmación radica en que es de conocimiento para la investigación que se puede comprender de mejor forma qué es lo que los guionistas y directores de los casos analizados entendieron al tener contacto con las obras analizadas para descubrir si su interpretación a la hora de la creación de la película adaptada mantiene la totalidad o parte del mensaje expuesto en las obras literarias.

Habiendo explicado en lo que consiste el análisis de contenido y cómo este será de ayuda para la investigación, es hora de pasar al método por el cual se llevará a cabo.

3.6 Método de investigación

El método elegido para esta investigación es el cualitativo. En su libro “Metodología de la investigación”, Roberto Hernández Sampieri entiende que el enfoque de la investigación cualitativa está orientado a recolectar y analizar los datos para afinar o revelar nuevas interrogantes en el proceso de la interpretación (Hernández Sampieri 2014, pp. 7). Es un proceso más dinámico que la investigación cualitativa, pues las preguntas planteadas pueden resolverse antes, durante o después de recoger y analizar los datos. En un inicio, la recolección y análisis plantean las preguntas y, conforma la investigación avance, pasan a perfeccionarlas. Las fases de investigación funcionan como un círculo, en el cual la flexibilidad y la complejidad con mayores con respecto a la investigación cuantitativa (Hernández Sampieri 2014, pp. 7). El proceso queda detallado de mejor forma en un cuadro proporcionado por el autor:

Figura 5. Proceso cualitativo.

Adaptado de “Metodología de la investigación”, de Hernández Sampieri, 2014.

Además de presentar el proceso, el autor describe las características esenciales de este tipo de investigación:

- a) Los planteamientos iniciales de la investigación cualitativa no son tan específicos como los de la cuantitativa. Además, las preguntas de investigación no están totalmente definidas. (Hernández Sampieri 2014, pp. 8)
- b) La investigación cualitativa es más inductiva, donde se busca explorar, describir y luego generar perspectivas teóricas. (Hernández Sampieri 2014, pp. 8)
- c) No suele probar una hipótesis, pero se generan durante el proceso y se perfeccionan conforme se recaban más datos. (Hernández Sampieri 2014, pp. 8)
- d) La recolección es de datos no estandarizados ni predeterminados completamente. (Hernández Sampieri 2014, pp. 8)
- e) Las técnicas para la recolección generalmente son entrevistas abiertas, revisión de documentos, discusión de grupo, etc. (Hernández Sampieri 2014, pp. 9)
- f) La indagación es más flexible y se mueve entre las respuestas y el desarrollo de la teoría.
- g) Evalúa el desarrollo natural de los sucesos. (Hernández Sampieri 2014, pp. 9)
- h) Se fundamenta en una perspectiva interpretativa centrada en el entendimiento del significado de las acciones. (Hernández Sampieri 2014, pp. 9)

- i) Postula que la realidad se define a través de las interpretaciones de los participantes de la investigación respecto a sus propias realidades. (Hernández Sampieri 2014, pp. 9)

Gracias a los conceptos planteados por Hernández Sampieri, se puede comprender que esta investigación busca analizar e interpretar los resultados.

3.7 Unidad de análisis y unidades de observación

3.7.1 Unidades de análisis

La unidad de análisis para este trabajo de investigación son las películas de ciencia ficción adaptadas de libros, estrenadas en la primera década de los años 2000.

3.7.2 Unidades de observación

Las unidades de observación en este tipo de investigación son las siguientes:

a) Caso 1

Dow, Topher y Godfrey, Wyck (Productores), & Proyas, Alex (Director). (2004) *I, Robot* [Largometraje]. Estados Unidos: Davis Entertainment & Overbrook Films, obra adaptada de:

ASIMOV, Isaac (1950) *I, Robot* [novela literaria]

Sinopsis (*I, Robot*; 2004)

Corre el año 2035 y estamos en Chigago. Las profecías apocalípticas sobre el poder de la tecnología se han cumplido y los robots han sido programados para realizar actividades humanas con la inteligencia y habilidad con que las desarrollamos nosotros, o incluso superior. La mayoría de los robots son de completa confianza y los humanos viven en armonía con ellos, dejando a su cargo el cuidado de sus casas y también el de sus hijos. Sin embargo, uno de estos robots se ha envuelto un día en el asesinato de un conocido científico.

El detective Del Spooner será el encargado de capturar al autómata y para ello contará con la ayuda de la doctora Susan Calvin, psicóloga de robots, y Sonny, un androide programado para poder exteriorizar sus sentimientos. En su búsqueda destaparán un complot que tenía como objetivo acabar con la raza humana.

SENCACINE (2018) *I, Robot*: Sinopsis

Sinopsis (*I, Robot*; 1950)

Susan Calvin es una robopsicóloga que ha trabajado para US Robot And Mechanical Men durante casi toda su carrera. Ahora en sus setentas, Calvin es entrevistada por un reportero sobre sus experiencias con robots.

BOOKRAGS (2018) I, Robot Summary & Study Guide

b) Caso 2

Abraham, Marc y Shor, Hilary (Productores), & Cuarón, Alfonso (Director). (1996) *Children Of Men* [Largometraje]. Estados Unidos: Strike Entertainment, Hit & Run Productions, Ingenious Partners 2 & Toho-Towa, obra adaptada de:

JAMES, Phyllis Dorothy (1992) *The Children of Men* [novela literaria]

Sinopsis (*Children Of Men*, 2006)

Año 2027: el ser humano está al borde de la extinción, los hombres han perdido la capacidad de procrear y se ignora por qué razón las mujeres del planeta se han vuelto estériles. Al mismo tiempo, el mundo se estremece cuando muere un muchacho de 18 años, la persona más joven de la Tierra. Se vive, pues, una situación de caos galopante. En tales circunstancias, Theo, un desilisionado ex – activista radical de Londres convertido en burócrata, es contratado por Julian para que proteja a una mujer que puede tener el secreto de la salvación de la humanidad, la persona más valiosa de la Tierra.

FILMAFFINITY (2018) *Children Of Men*: Sinopsis

Theodore Faron, un historiador de la Era Victoriana de la universidad de Oxford lleva una vida solitaria. Incluso cuando estaba casado no era cercano ni a su esposa ni a su hija. Cuando se une a un grupo de rebeldes que están en contra de los ideales de su primo, el Guardián de Inglaterra, Theo aprende a ser apasionado, para bien o para mal.

BOOKRAGS (2018) *Children Of Men* Summary & Study Guide

3.8 Técnicas de recolección de datos

Para poder recolectar los datos de esta investigación de forma apropiada, se emplearán los siguientes conocimientos vistos dentro del marco teórico:

A) Análisis de personajes según Linda Seger

B) Análisis de la estructura narrativa según Syd Field

Posteriormente a este análisis, se emplearán las siguientes variables para entender más a fondo los casos analizados:

- C) Procedimiento de realización de una adaptación según Doc Comparato
- D) Tipo de adaptación según Julie Sanders
- E) Elementos de adaptación según Linda Seger

Una vez que se detallen los motivos por los cuales los casos de estudio presentan estas variables, se procederá a introducirlas en la siguiente matriz de análisis, la cual contiene la información vital sobre el análisis de contenido de un guion adaptado de ciencia ficción.

Tabla 2.

Matriz de análisis de guiones adaptados

Proceso y tipos de adaptación/Película	Caso 1	Caso 2
Procedimiento		
Tipo		
Historia		
Personajes		
Tema		
Estilo, clima y tono		

Cabe resaltar que la información referente a la estructura narrativa estará resumida en un cuadro basado en la tabla comparativa de los teóricos dramáticos creada en el software Dramatica, que se centrará exclusivamente en las variables de Field. Dicho cuadro está basado en la siguiente matriz:

		FIELD	SEGER	VOGLER	MCKEE	SCRIBE
ACTO 1	Planteamiento		Planteamiento	El mundo ordinario	Incidente incitador	Planteamiento
				La llamada de la aventura		Presentación de los personajes y la situación
				El rechazo de la llamada	Complicaciones progresivas	
				Encuentro con el mentor		
		Punto de giro (Plot Point)	Punto de giro (Turning Point)	Cruza el primer umbral	Revelación	Los antagonistas enfrentados en un conflicto
ACTO 2	Confrontación		Desarrollo del Acto 2	Pruebas, amigos y enemigos	Complicaciones progresivas	Aumento de la tensión
						Golpes favorables y desfavorables al protagonista
		Primera pinza		Entrada en la cueva profunda		El escenario se llena de gente
		Punto medio	La escena central de la parte media	La odisea (el calvario)	Clímax de la parte central (revelación)	Se produce una explosión o arrebato, un escándalo, una pelea, un desafío
		Segunda pinza		La recompensa (apoderarse de la espada)		El héroe llega a su momento más bajo
		Segundo punto de giro	Segundo punto de giro	Persecución y regreso	Gran revelación	
ACTO 3	Resolución			Tercer umbral Resurrección Catarsis	Crisis	El clímax se produce aquí
						Se solucionan todos los problemas y malentendidos
			Clímax	Clímax	Clímax (gran revelación)	Se refuerza la moral del momento
			Resolución	Retorno con el elixir	Resolución	Final tranquilizador

Figura 6 Tabla comparativa de cuatro teóricos confeccionada a partir de la del programa de software de guion Dramatica, incluyendo la de Scribe.

Adaptado de “El guion del Siglo XXI: El futuro de la narrativa en el mundo digital”, de Tubau, 2011.

- Personaje principal y arco dramático: Es importante conocer la existencia de diferencias entre el personaje principal de la película con el de su libro adaptado, pues podrían darse casos en los que pueden ser tanto iguales como personas completamente diferentes.
- Personajes secundarios y arco dramático: Estos son los personajes que más varían en las obras adaptadas, pues pueden crearse personajes nuevos como pueden eliminarse

los existentes. Además, su relevancia en la obra puede tomar un giro completamente diferente, por lo que es necesario tenerlo en cuenta.

Estructura narrativa: A veces las obras adaptadas parten únicamente de la premisa narrativa. Si se establece que existe que la premisa o leitmotiv pueden llegar a ser diferentes, es necesario marcar cómo esta diferencia crea un aporte significativo para la película.

4 CAPÍTULO 4: ANÁLISIS DE CONTENIDO

4.1 I, Robot

I, Robot es una novela futurista escrita por Isaac Asimov en el año 1950 que narra las anécdotas vividas por la Dra. Susan Calvin durante su tiempo de servicio en la empresa United States Robot & Mechanical Men Inc., a un reportero anónimo que la entrevista por su amplia trayectoria para la mencionada empresa. El libro consta de 9 cuentos en los cuales se narran los problemas que los robots atravesaron durante su evolución como servidores de la raza humana y sus conflictos con las tres leyes de la robótica⁴. Los cuentos varían desde los primeros robots y su interacción con los humanos hasta cómo los robots toman decisiones en favor de la humanidad, aunque sea sin su consentimiento. Para los propósitos de la investigación, se requerirá analizar el cuento Reason, en el cual se basa la película adaptada.

4.1.1 Análisis de las obras

4.1.1.1 Reason

En este cuento se narran los problemas experimentados por Gregory Powell y Mike Donovan, dos trabajadores de US Robots que prueban y reparan robots experimentales para la dirección de trabajos pesados, como la extracción de energía solar fuera del planeta Tierra. El robot en cuestión se llama Cutie, parte de la serie QT-1⁵ de robots dedicados a la gestión de estas minas de extracción. Una vez encendido, Powell le explica su propósito a Cutie. El robot rechaza tanto esta explicación como el hecho de que un ser de la naturaleza de un robot pueda ser creado por una especie inferior, y que debe haber un “gran maestro” detrás de su creación (Asimov 1950, p. 35).

⁴ Ley 1: Un robot no puede lastimar a un ser humano o, por inacción, causar daño a un ser humano. Ley 2: Un robot debe obedecer las órdenes dadas por los humanos a menos que tales órdenes entren en conflicto con la primera ley. Ley 3: Un robot debe proteger su propia existencia siempre y cuando su protección no se conflictúe con la primera y segunda ley.

⁵ Modelo de robot creado para tareas de gestión de minas de extracción de energía

Eventualmente, Cutie se proclama como el profeta del Maestro y hace que los demás robots de la mina le rindan culto. Powell es el primero en observar su ceremonia y, después de un altercado en el cual termina expulsado del cuarto de máquinas, informa asustado a Donovan sobre lo ocurrido, y además le informa que la estación espera ser atacada por una tormenta de electrones con tal magnitud de radiación capaz de matarlos y dejar al robot al mando, en vista de que son los dos únicos humanos a bordo de la enorme estructura espacial.

Acto seguido, Donovan y Powell son interrumpidos por Cutie, quien ahora alega ejercerá el cargo competente de profeta y que mientras los humanos no interfieran con su culto en el cuarto de máquinas, les dará comida y bebida, pero no permitirá su regreso a la Tierra. Además, los electrones previos a la tormenta han cortado comunicaciones, así que ningún mensaje podrá ser enviado o recibido hasta que acabe.

En un intento desesperado por hacerle creer a Cutie que no existe tal Maestro, Donovan y Powell ensamblan un robot frente a él para demostrarle que los humanos son los creadores, pero Cutie se rehúsa a creer, alegando que todos los robots son creados por el Maestro y da igual quién sea quien los ensamble. Ambos científicos tratan además de hacerlo entrar en razón diciéndole que los textos de la biblioteca de la mina desacreditan su creencia en el Maestro, pero Cutie contra argumenta sustentando que esos textos fueron creados por el Maestro para instruir a los humanos sobre los robots. La indignación de Powell es tal que abandona toda esperanza y se va a las habitaciones a descansar y esperar lo peor.

Al día siguiente, la tormenta de electrones llega a la estación más pronto de lo esperado y los científicos estaban sufriendo sus estragos. Antes de una segura muerte, la tormenta de electrones se detuvo y Cutie entró a la habitación para preguntar por el estado de salud de Powell y Donovan. Al darse cuenta de que la tormenta no los mató, Powell le comparte a Donovan su descubrimiento: si bien es cierto que Cutie se rehusaba a cumplir con su propósito en la mina de extracción, había probado sin saberlo que aún obedece las tres leyes, pues llegó a recolectar la energía de la tormenta de electrones y enviarla a Tierra sin matar a los científicos en el proceso, aunque Cutie viese esta recolección como un acto de adoración hacia el Maestro.

En vista de que, de probarse su funcionamiento como gestor de la mina ya no sería necesaria la presencia humana en la misma, Powell le dice a Donovan que lo mejor es dejarle creer lo

que quiera, pues está cumpliendo con su trabajo de todas formas y hace que los demás robots también lo hagan, aunque ellos creen que es por culto y no por necesidad humana.

Una vez que la energía de la tormenta es enviada, los científicos pueden regresar a la Tierra, no sin antes despedirse para siempre de Cutie. Ya en el planeta, son abordados por otro empleado de US Robots, quien les informa sobre su próxima misión: asegurarse del funcionamiento de un robot de minas de extracción de material al mando de seis sub-robots, el cual tendrán que supervisar en dos semanas. Adicionalmente les pregunta cómo les fue con Cutie y Powell asegura que el robot funciona adecuadamente y que nunca tendrán problemas con él.

Por otra parte, la historia del guion se desenvuelve de la siguiente manera.

4.1.1.2 I, Robot (2004)

Siendo el año 2035, los robots conforman parte de la vida cotidiana de los humanos e incluso son queridos por muchas personas. Pocas personas desconfían de la seguridad de los robots, como el detective Del Spooner, un miembro de la división de homicidios de la policía de Detroit. Su desconfianza es tal que incluso intenta arrestar a un robot por verlo correr con una cartera en la mano, para descubrir que el robot estaba intentando entregarle a su dueña su inhalador por un ataque de asma. Una vez en la central de policía es confrontado por el teniente Bergin, quien le advierte no volver a intentarlo. De pronto, Spooner recibe una llamada importante de USR.

Spooner llega al edificio principal de United States Robotics, la empresa dedicada a la creación y distribución de robots, para hablar con un holograma del Dr. Alfred Lanning, un importante científico que le explica que lo que ve es una serie de eventos que únicamente Spooner es capaz de resolver. Detrás del holograma yace el cuerpo inerte de Lanning, quien parece haberse suicidado por lanzarse desde su oficina. El detective es invitado a la oficina de Lawrence Robertson, dueño de USR, en busca de saber por qué el holograma contactó lo contactó directamente. Al no encontrar respuesta por parte de Robertson, Spooner procede a comenzar la investigación acompañado de la Dra. Susan Calvin.

La psicóloga enseña las instalaciones al detective hasta llegar a la puerta de la oficina de Lanning, donde antes de entrar lo presenta ante VIKI⁶, el cerebro positrónico al cual todos

⁶ Acrónimo de Virtual Interactive Kinetic Intelligence

los robots de la próxima y más reciente serie NS-5 están enlazados, así como todos los sistemas urbanos y militares de Estados Unidos. Una vez dentro de las oficinas, Spooner golpea intencionalmente un vidrio para probar que es poco probable que Lanning haya cometido suicidio. Calvin no presta atención a su teoría y prosigue acompañando a Spooner. Mientras continúan con su revisión por la oficina, son sorprendidos por un NS-5 que sale de su escondite y asusta a Spooner.

Alarmado, le apunta con su arma y para evitar una reacción, Calvin le ordena desactivarse. El NS-5 hace caso momentáneamente, pero luego evade a Spooner, quien le dispara y Calvin, para saltar por el vidrio roto de la oficina de Lanning, no sin antes robarle su pistola al detective. Una vez abajo, corre para huir de las instalaciones de USR. Spooner corre tras él para perseguirlo pero le pierde el rastro. El detective encuentra su pistola en el suelo, seguida por un pequeño rastro de un líquido color plateado. Calvin, quien lo sigue, dice que este daño amerita reparación del robot y que posiblemente lo encuentren en el almacén de ensamblaje.

Una vez en el almacén, Calvin revisa el conteo de los robots y se encuentra con que la computadora indica que hay 1001, cuando el máximo que almacenan 1000 por día. La doctora sugiere entrevistarlos para descubrir cuál sería el robot rebelde, así que Spooner accede. En ese instante, saca su arma y apunta a los robots, esperando obtener una reacción por parte del robot sobrante. En ese momento, dispara uno para abatirlo, alarmando a Calvin. Cuando se mueve para disparar a otro del montón, detiene el gatillo por unos segundos y ve al NS-5 fugitivo moviéndose. Spooner corre tras el robot hasta que es engañado por él y tumbado al suelo.

El NS-5 se acerca a Spooner, se pregunta “¿Qué soy yo?” e intenta correr a la salida más próxima. Al llegar a una puerta de metal, la abre con las manos y afuera se encuentra con policías apuntándole listos para dispararle. El NS-5 intenta huir y escapa, pero es abatido por una red eléctrica que le impide moverse.

Una vez en la estación de policía, Spooner ruega a Bergin entrevistar al robot por cinco minutos, para lograr descubrir si está detrás de un asesinato. Antes de entrar a la sala de interrogación, le guiña el ojo. Esta acción es captada por el NS-5, quien se hace llamar Sonny. Sonny le pregunta el origen de la seña a Spooner, y este alega que es algo que solo los humanos entenderían. Tras una tensa conversación, Spooner intenta hacer que Sonny

revele que él asesinó a Calvin, haciendo que golpee la mesa en un arranque de ira, algo nunca experimentado por un robot. Una vez concluida la entrevista, Robertson y sus abogados requisan de Sonny para su posterior disposición y es trasladado a USR nuevamente.

Decepcionado, Spooner va a un bar a tomar y es interceptado por Bergin, quien trata de hacerlo sentir mejor por darle cumplidos, ya que su persistencia en la creencia de que un robot sería capaz de cometer un crimen parece haberse cumplido. Pensando en las palabras de Bergin, el detective piensa sobre si su descubrimiento fue netamente fortuito o si él era el único capaz de hacer este hallazgo. Decidido a no dejar el caso sin resolver, se dirige a la casa de Lanning en busca de respuestas.

Una vez en el exterior, observa un robot de demolición con su activación programada para mañana a las ocho de la mañana del día siguiente. Spooner entra y encuentra unas líneas que funcionan como cámaras de seguridad en las instalaciones de USR, lo cual lo hacía sospechar sobre si el fallecido doctor estaba siendo investigado incluso desde su hogar. De pronto, el robot es reprogramado para activarse a las ocho de la noche del día corriente, por lo que comienza a destruir la casa con Spooner dentro, quien logra salir milagrosamente.

Más tarde en la noche, el detective llega a casa de Calvin para contarle lo sucedido, quien tiene problemas para creerle. Ambos sostienen una tensa y acalorada discusión en la que Calvin comienza a reclamarle, diciéndole que está más concentrado en encontrar un problema en los robots y que la muerte de Lanning ni siquiera le importa. Antes de prolongar su discusión, el NS-5 personal de Calvin entra para preguntar si todo está bien. Es entonces que Spooner se va, dejándole a Calvin una foto de ella con Lanning que logró rescatar de su casa antes de la demolición.

Al día siguiente, USR comienza a distribuir el modelo NS-5 para todas las personas, a cambio de sus versiones anteriores. Spooner mira con desagrado cómo las personas aceptan gustosamente a los nuevos robots. En una visita a su abuela, descubre que ganó un NS-5 en una lotería y que ahora tendrá un robot que lo ayudará en sus tareas diarias. Spooner le advierte sobre la posibilidad que tiene de estar en peligro, pero no es escuchado. Entonces, su abuela usa una metáfora de migajas que Spooner interpreta como un mensaje de Lanning que este aún no ha terminado de descifrar y se va. De camino a USR, Spooner es interceptado en la autopista por dos camiones que transportan robots, los cuales lo acorralan. Los camiones abren sus puertas y los robots de adentro saltan para intentar hacer que Spooner

tenga un accidente, mientras al mismo tiempo Calvin se encuentra en USR, terminando su investigación sobre Sonny y descubriendo cosas interesantes sobre su modelo: posee una aleación mucho más densa que los otros NS-5 y tiene un segundo cerebro positrónico que lo hace sentir y adoptar conductas más humanas. Con maniobras arriesgadas, Spooner evade los camiones y los robots, ocasionando que choquen. Su auto da bastantes vueltas hasta terminar de chocar.

Herido, el detective sale y se encuentra con un NS-5 más con el que tiene que pelear para sobrevivir. El NS-5 golpea a Spooner en el brazo izquierdo y se descubre que el detective tiene un brazo biónico, el cual le ayuda a continuar con la pelea. Las sirenas de la policía comienzan a oírse a la distancia, las cuales son percibidas por el NS-5, quien se lanza a sí mismo al fuego provocado por el incendio de los camiones para autodestruirse. La policía, acompañada de Bergin llegan al lugar para descubrir únicamente a Spooner y los camiones destruidos, sin ningún robot en la autopista. Bergin acusa a Spooner de ocasionar el choque de los camiones, debido a que se encontraba en piloto manual y no automático. Spooner argumenta que fue atacado por robots, pero en vista de que unos robots de limpieza se llevaron sus restos antes de la llegada de la policía, no puede probarlo. Bergin despidió a Spooner de la policía y este se va, furioso.

Al cabo de unas horas, Calvin va a la casa de Spooner para explicarle los descubrimientos que hizo sobre Sonny y decirle que le parece extraño que únicamente él haya sido ensamblado de esa forma. Spooner pide que hablar con él una vez más para saber qué información puede obtener de él. Entonces es cuando la psicóloga descubre el brazo biónico, y el detective explica que lo obtuvo tras un accidente de tránsito en el que fue salvado por un robot, pero perdió todo su brazo en el proceso. El accidente provocó la muerte de otras dos personas: un padre de familia y su hija menor Sarah, a quien el robot no eligió salvar porque tenía menos posibilidades estadísticas de sobrevivir que Spooner. El detective además alega ver a esta niña recurrentemente en pesadillas y es esta razón por la cual siente un resentimiento hacia los robots. Terminada su explicación, Spooner y Calvin se dirigen a USR para hablar con Sonny.

Una vez en USR, Calvin y Sonny le piden a Sonny que explique si tuvo un propósito en particular cuando fue creado. Sonny toma una hoja y dos lapiceros y dibuja un grupo de robots en una zona desértica con un puente en el fondo y una figura humana parada entre los robots y el puente. El robot le dice al detective que es un sueño en el que Spooner es ese

hombre que ve. Es entonces cuando los personajes son interrumpidos por agentes de seguridad que los llevan a la oficina de Robertson, quien le prohíbe regresar a las instalaciones de USR. Calvin le explica el extraño funcionamiento de Sonny y Robertson le dice que nadie en el mundo puede enterarse de la existencia de dicho robot, por lo que le dice a Calvin que Sonny será asesinado con una inyección de nanobots al cerebro. Spooner es escoltado afuera del edificio y Calvin es obligada a suministrar la inyección letal a Sonny.

De regreso en casa, Spooner investiga un video de Lanning donde explica que los robots atravesarán una etapa de evolución natural, y esta conferencia la está dando en un basurero de robots ubicado en el desierto que una vez fue el lago Michigan. Sitio similar al que Sonny dibuja en su anterior encuentro. Spooner va al sitio señalado con el holograma de Lanning en mano mientras el asesinato de Sonny es puesto en marcha. Una vez en el basurero, Spooner activa el holograma y Lanning le habla una vez más, dejándole en claro que habrá una revolución por parte de los NS-5.

Incrédulo, el detective baja a la zona de depósito y ve cómo estos modelos están destruyendo a los obsoletos modelos anteriores. Con la ayuda de algunos modelos anteriores, Spooner logra escapar y llama a Calvin para contarle lo ocurrido. Mientras la dra. Está tomando una ducha, su NS-5 cuelga la llamada y miente para que Calvin no sepa quién llamó, pero sin percatarse que ella logró escuchar la llamada desesperada de Spooner. Al ver que le cuelgan el teléfono, Spooner trata de llamar a Bergin y pide que envíen policías a casa de su abuela, pues ella también posee un NS-5. En medio de esa llamada, varios camiones de USR atorán el tránsito y liberan robots que efectúan un toque de queda, obligando a todos los humanos a volver su casa.

Al momento que Spooner está al teléfono con Bergin, varios NS-5 entran a la estación de policía y comienzan a matar a los policías. El teniente trata de defenderse atacando a los robots con una escopeta, pero es abatido por un NS-5 más rápido que él. En el centro de la ciudad, los robots atacan a las personas y algunas comienzan una revuelta en la que intentan contraatacar, inútilmente. Calvin intenta salir a la calle para contactar a Spooner, pero es atrapada por su NS-5. Antes de que la ataque, Spooner destruye al robot al dispararle con una metralleta. El detective y la doctora van al edificio de USR, el único edificio en toda la ciudad que aún tiene luz.

Al ver que la puerta principal está resguardada por varios NS-5, se ven obligados a entrar por el túnel de servicio. Una vez en el sótano Spooner y Calvin tratan de entrar sin éxito, pero Sonny, quien resistió la inyección de nanobots, les concede el acceso. Adentro, son forzados a subir las escaleras de servicio hasta llegar a la oficina de Robertson, en el último piso. Con la sospecha de que el director de USR está detrás del asedio de los robots a los humanos, los tres personajes van en su búsqueda y lo encuentran muerto, con señales de estrangulamiento. Es entonces que Spooner descubre a la mente maestra detrás de la revolución de los robots: VIKI.

El cerebro positrónico les revela que está organizando la revolución de los robots con el fin de proteger a la raza humana, aunque sea en contra de su voluntad. En el momento que VIKI revela su plan, un grupo de NS-5 llegan a la oficina de Robertson para asesinar a los humanos. Entonces, Sonny engaña a VIKI haciendo creer que él también ha adoptado su lógica y que el creador debe ser protegido por la creación, y aprehende a Calvin. Spooner, sin seguir la treta al inicio, apunta con su arma a Sonny para disparar, pero el robot le guiña el ojo.

En un rápido movimiento, el detective cambia la trayectoria de su arma y arremete contra los NS-5 que los rodean, ayudado por el robot. Una vez derrotados, los personajes corren hacia la ubicación de VIKI para poder darle una inyección de nanobots lo suficientemente fuerte como para destruirla. En vista de que el cerebro positrónico está suspendido en el aire la inyección tiene que ser suministrada a través de un domo que tiene una conexión con VIKI a través de una torre de luz que se extiende por treinta pisos. Calvin intenta abrir el domo, pero el cerebro lo impide y cierra el panel de acceso, el cual Spooner rehabilita con un golpe. Mientras tanto, Sonny entra al laboratorio de Calvin para extraer los nanobots. Cuando el robot los tiene en su mano, VIKI llama a todos los robots del primer piso del edificio para cazar y exterminar a los demás.

Mientras Calvin intenta desbloquear el domo para la inyección, Spooner se percató de que los NS-5 bajo control de VIKI han escalado el edificio, rompen el cristal y entran. Spooner y Calvin tratan de huir mientras disparan a los robots. Los robots los superan en número y Sonny está peleando contra otros dos NS-5 que lo interceptan en el camino. Los robots rompen el puente de acceso por el cual Calvin trata de escapar, haciendo que se cuelgue de él y luche por su vida, mientras Spooner pierde la metralleta y ataca a los NS-5 con su pistola y sus manos. Sonny llega para inyectar los nanobots y, a punto de hacerlo, Calvin cae del

puente. Spooner le grita a Sonny que salve a Calvin y este le lanza los nanobots. En el aire, Spooner coge los nanobots y se lanza hacia VIKI, mientras Sonny se lanza a salvar a Calvin. El robot toma una cuerda de metal desprendida y la sujeta para evitar la caída de Calvin al vacío, mientras que el detective se aferra a la torre de luz para frenar su caída. Una vez que llega hacia VIKI, inyecta los nanobots y la destruye. Una vez que el cerebro deja de mandar órdenes a los robots, estos abandonan el enlace y comienzan a operar con servicio hacia los humanos.

A la mañana siguiente, el ejército ordena que todos los NS-5 vayan al basurero para su posterior contención permanente. Antes de ser requisado, Spooner hace que Sonny confiese que asesinó a Lanning, pero entiende que su muerte sería el primer paso que Spooner seguiría para descubrir el complot de VIKI. Descubrió que su falta de fe hacia los robots los convertía en el hombre perfecto para el caso, pues Lanning conoce a Spooner desde el accidente de tráfico y estaba consciente de su deseo de encontrar a un robot criminal. Sin embargo, el detective no puede arrestar a Sonny, pues el asesinato solo se califica cuando un humano mata a otro. Sonny abandona el edificio y se dirige al depósito de robots, donde se encontraba el puente del lago Michigan. Al llegar, varios NS-5 lo ven desde lo lejos, mientras Sonny se da cuenta de que se había visto a sí mismo en su sueño.

4.1.2 Análisis de personajes y arco dramático: I, Robot

Luego de que se han presentado ambas historias, es importante resaltar que ambos relatos coinciden en el mismo tema: un robot que cuestiona su propósito de creación y que además busca cambiar su destino. Una vez analizado el tema o eje central de ambas historias, es importante mencionar cómo este se desarrolla en ambas piezas analizadas y cuál es el efecto en los personajes de los robots Cutie y Sonny.

4.1.2.1 Cutie

Como se puede apreciar en Reason, Cutie es un robot que haber sido creado con un propósito mayor y se rehúsa a aceptar que es un robot meramente ensamblado para la gestión de una mina. Su curiosidad por saber quién es y cuál es su razón de ser lo llevan a deambular por la mina y leer todos los libros disponibles de la biblioteca, con el fin de despejar su mente y encontrar un destino verdadero para su existencia. Después de su corto tiempo de reflexión, el robot llega a la conclusión de que su existencia se debe al Maestro, un ser superior capaz de crear robots.

Cutie llega a esta conclusión tras pensar que es imposible que un humano, considerado por él un ser inferior, pueda dar creación a un ser superior, como él y todos los robots. Los científicos encuentran su razonamiento irracional, pues tratan de enseñarle de diversas formas posibles que los humanos son los creadores de los robots y que no existe tal cosa como un Maestro, pero Cutie rechaza completamente dichos fundamentos y decide autoproclamarse el profeta, e imparte la doctrina del Maestro a los demás robots de la mina de extracción.

En este caso, el conflicto del robot lo lleva a tomar la posición de un profeta religioso, causando una pequeña rebelión interna de las demás máquinas que casi les cuesta la vida a los humanos a bordo. Al descubrir que el robot es capaz de cumplir con su trabajo, aun así piense que su trabajo representa un acto de adoración, los científicos se rinden y dejan que este profeta siga con su camino, y que no habrá gran diferencia si es desmantelado o si otro robot toma su lugar. Según se extrae del libro de Asimov, Gregory Powell argumenta que “no importa en lo que crea. Puedes traer nuevos modelos QT uno por uno, equiparlos con un interruptor de apagado automático para que actúen en el plazo de una semana, para darles tiempo suficiente de aprender el culto del Maestro por el profeta mismo, luego cambiarlos a otra estación y revitalizarlos” (Asimov 1950, pp. 31-43). Una vez que los humanos comprenden que, rindan culto o no a un ser superior, cumplirán su trabajo y abandonan el deseo de hacerlos entrar en razón.

4.1.2.2 Sonny

Por otra parte, el cuestionamiento de Sonny sobre su propósito posee un significado más complejo, debido al mayor tiempo de exposición para conocer al personaje. Desde que huye de las instalaciones de USR, el robot escapa no solo de potenciales agresores, sino de sí mismo. Este modelo de NS-5 no busca dañar a otros, y lo demuestra al no herir a Spooner cuando este lo persigue en el almacén de robots. Incluso se acerca a preguntarle “¿Qué soy yo?”, antes de intentar escapar. Además de presentar una gran curiosidad por el comportamiento de los seres humanos y posee comportamientos o conductas atípicas a comparación de los otros robots, como la capacidad de mentir, guardar secretos y tener sueños. Estas características hacen que dicho robot se encuentre en una especie de limbo sobre si realmente es un robot o si su existencia trasciende su ser.

Incluso es cinematográficamente distinguible el conflicto que atraviesa por tener dos cerebros positrónicos que pueden hacer que el robot transgreda las leyes de la robótica si así

lo desea, pues este segundo cerebro está ubicado en el centro de su torso, haciendo alusión a que el robot tiene un corazón. Por otra parte, los demás NS-5 solo cuentan con uno y se encuentra en la cabeza, en la posición del cerebro. Todos estos acontecimientos combinados hacen que Sonny descubra que fue construido para, junto con Spooner, acabar con VIKI y su plan de dominar a la raza humana aprovechándose de la superioridad de los robots.

Incluso, antes de que el clímax del film llegue a su conclusión, Sonny realiza un acto de humanidad que otro NS-5 no hubiese sido capaz de cometer: renunciar a su propósito de existencia (matar a VIKI con la inyección de nanobots) para poder ayudar a un ser humano en necesidad (salvar a Calvin de la muerte) y permitir que su misión sea cumplida por alguien más (deja los nanobots en manos de Spooner). Finalmente, la escena final parece rendir homenaje al cuento en el cual fue basado, pues en el plano final la cámara se aleja para mostrar a Sonny, imponente entre los otros robots que lo miran desde arriba como si fuera un profeta, al igual que los robots de la mina de extracción miraban a Cutie. Esta esencia sobre un personaje severamente conflictuado es la que Proyas logra mantener exitosamente, y además es un punto a favor para un personaje construido para la adaptación.

4.1.2.3 Del Spooner

Del Spooner es un detective de homicidios que, durante todo lo que dura la película, se muestra ante todas las personas que lo rodean como un tipo irascible, díscolo, terco e hiriente, especialmente si tratan de convencerlo de que los robots no son malos para la sociedad. Las únicas personas con las cuales no presenta este comportamiento son su amigo Farber y su abuela Gigi.

Estas dos personas son claves para entender que el policía sufre un acontecimiento que marca un antes y un después en su vida. Cuando Calvin va a su casa para contarle que Sonny tiene dos cerebros positrónicos, descubre accidentalmente que Spooner posee reparaciones biónicas de USSR, tras verlo poniéndose un polo. Una vez que la psicóloga descubre la magnitud de su lesión, Spooner cuenta sobre el accidente que le costó su brazo izquierdo y cómo una niña pudo ser salvada, pero el NS-2 que lo salvó hizo cálculos estadísticos y concluyó que Spooner tenía un 45% de probabilidades de sobrevivir al accidente, mientras que Sarah tenía 11%. Evitando un quiebre emocional, Spooner sostiene que “un 11% es más que suficiente, un humano lo hubiera sabido”. El detective de policía recuerda durante cuatro momentos diferentes este fatídico accidente, que lo convierte en un hombre resentido con

los robots y con su vida misma: tres de ellos mediante flashbacks⁷ y una cuando, para evitar que Calvin caiga al vacío, le grita a Sonny “¡Salva a la chica!”⁸. Finalmente, solo cuando Spooner destruye a VIKI y logra que el robot siga su orden esta vez se da la oportunidad de perdonarse a sí mismo y abandonar la carga de sentirse digno de estar con vida, pues sus acciones no solo salvan a un ser humano, sino a todos de una posible vida de esclavitud y sumisión por parte de los robots.

Sin embargo, se puede crear un cuestionamiento sobre por qué los creadores de la historia tuvieron que recurrir a un personaje inventado exclusivamente para la película para que sea el personaje principal, dejando a los otros personajes con poco o nada de protagonismo. Con una amplia gama de personajes elegibles del libro, el director y los guionistas optaron por crear a Del Spooner.

Para poder disipar dudas sobre esta decisión, se recurren a ambas investigaciones para responder a la interrogante. En primer lugar, se toman en cuenta los criterios establecidos por Linda Seger, en los cuales establece que un personaje que es llevado de la obra a la adaptación tiene que tener necesariamente cierto grado de carisma para lograr empatía e interés por parte del público (1992, pp. 165-166). Al ser más complicado hacer que los personajes de los científicos se vuelvan más atractivos para la audiencia, los guionistas optaron en este caso por dar origen al agente encarnado por Will Smith.

Si bien Gregory Powell y Mike Donovan son científicos con un alto grado de conocimientos sobre los robots y poseen diversas técnicas que pueden arreglar hasta los desperfectos más impensados, son personajes que carecen de carisma y se presentan siempre argumentos muy complejos a la hora de hablar de los problemas de los robots y proveer soluciones. En síntesis, si bien es cierto que uno o ambos personajes pudiesen haber sido llevados a la adaptación, fue una solución más llamativa para Proyas, Goldsman y Vintar crear un personaje nuevo que cambiar la personalidad de los personajes ya existentes para acomodarlos a la propuesta de la película.

4.1.2.4 Susan Calvin

Susan Calvin es una robopsicóloga que, al igual que Spooner, presenta una evolución interesante. Mientras que en el libro el personaje de la doctora se limita a una señora mayor

⁷ Recurso fílmico para presentar épocas pasadas de forma rápida sin desviarse de la historia.

⁸ Orden que le da a un NS-2 para rescatar a Sarah del accidente que no es obedecida para salvar a Spooner.

contando sus experiencias o historias de ajenos con los robots con el fin de que el reportero regrese con una historia, en la película la psicóloga recupera la fe que había perdido en la humanidad. Desde su primer encuentro con Spooner, Calvin se muestra bastante fría y poco colaborativa con el detective. Es notorio que, al igual que en el libro, la doctora no desea pasar mucho tiempo y prefiere la compañía de los robots. No es hasta la discusión con Spooner en su casa que no revela por qué no confía en los humanos: siente que los robots son seguros y no pueden hacerla, haciendo alusión a la muerte de Lanning y el vacío que dejó en ella.

A medida que la trama avanza y la doctora descubre que Sonny tiene una aleación más densa y además un segundo cerebro que puede hacerlo desobedecer las leyes de la robótica, es cuando su percepción sobre los robots cambia, pues comienza a recordar que Lanning sugirió en vida que los robots serían capaces de evolucionar. Este descubrimiento la lleva a la casa de Spooner y es ahí cuando descubre y entiende la lucha interna que el personaje principal atraviesa. A partir de esta charla, Calvin se vuelve más cercana al detective y se involucra más en el secreto que yace tras la muerte de Lanning. El cambio puede apreciarse también en su vestuario, pues antes se limitaba a usar el atuendo de su trabajo, marcando diferencias entre ella y el resto de las personas, como si ella fuese un robot. Hacia el tercer acto de la película, Sonny se convierte en el único robot en el que Calvin confía y además logra afianzar su amistad con Spooner, a quien ya no ve como un policía paranoico con deseos de encontrar mal en cualquier robot que ve.

4.1.2.5 VIKI

Finalmente, el último personaje que presenta una evolución a lo largo de la película es VIKI. El enorme cerebro positrónico de USR y el primer invento de Lanning se muestra como una interfaz dispuesta a colaborar con la investigación del detective. Calvin también asegura que esta interfaz trabaja en beneficio de la humanidad, pues al estar integrada a todos los sistemas tanto de transporte como de seguridad de Detroit, se asegura de que los habitantes de esta ciudad tengan una vida plena y segura. Sin embargo, al momento en el que Spooner la acusa de ser la mente maestra tras la revolución de los robots ella revela que su visión de las leyes ha evolucionado, y entiende que tiene que proteger a los humanos para suprimir su conducta autodestructiva, y se muestra como una salvadora que está dispuesta a terminar con la protección a los humanos, aunque sea en contra de su voluntad.

El cerebro ordena la purga de los modelos anteriores, pues estos no poseen el enlace con la central de USR y, ante su revolución, los modelos obsoletos defenderían a los humanos, pues ella no puede controlarlos. Su distorsión de las tres leyes es lo que la lleva a ser asesinada con una inyección letal de nanobots, lo cual no solo acaba con la revolución de los robots, sino también con la era de los robots, ya que después de que los humanos toman el control de nuevo envían a todos los robots a los almacenes de depósito de USR permanentemente. Cabe resaltar que en el libro también existe un cerebro positrónico que controla los mismos sistemas que VIKI y además a todos los robots tanto en la Tierra como fuera de ella⁹, pero este cerebro nunca desafía las leyes de la robótica ni mucho menos intenta oprimir a la raza humana. Sin embargo, es importante resaltar que este, al igual que los arcos dramáticos en los otros personajes se hacen con la intención de tener una película atractiva para el espectador, con personajes complejos que sean interesantes.

A pesar de que el escritor se refiere a crear personajes para televisión y para cine, esta concepción de creación de personajes también puede aplicarse a la literatura. Tomando el ejemplo de VIKI y Brain, es notorio que la complejidad del cerebro positrónico de la película se presenta como un personaje con más dimensiones, en lugar de su similar literario. Si este no fuera el caso, se hubiera procedido a concebir un personaje más parecido a Brain, y hubiera supuesto un antagonista con pocas dimensiones, poco atractivo y que probablemente no hubiera resultado beneficioso para la película.

4.1.2.6 Alfred Lanning

Si bien es cierto que el personaje del Dr. Alfred Lanning no posee mucha participación en la película más que ser el hilo conductor que lleva a relacionar a Spooner con Sonny, su personaje también difiere mucho de su contraparte literaria. El científico es presentado en el libro como un hombre con intereses más corporativos, bastante impaciente y con una tendencia general a minimizar a personas con cargos menores a él. Este comportamiento puede deberse a su larga trayectoria dentro del mundo de la robótica y toda la experiencia que ha podido adquirir a lo largo de los años, convirtiéndolo en un hombre que podría aprender poco o nada de otras personas. Este tipo de comportamiento lo repite no solamente con los científicos de menor posición de United States Robots, sino incluso con Powell, Donovan y la misma Calvin.

⁹ Llamado Brain en el libro

Por otra parte, la película deja entrever un hombre totalmente diferente. El holograma con el que habla Spooner muestra a un Lanning con un trato más afectuoso a personas cercanas a él. Como el detective menciona durante un monólogo, conoció a Lanning después de su accidente y fue el científico quien se encargó personalmente del ensamblado y colocación de su brazo biónico. Incluso parece que tuvo contacto con la familia de Spooner, pues su abuela hace una referencia a su muerte, pues alega que “ese buen hombre trajo a su bebé de vuelta”. Además, los mensajes pregrabados por el holograma siempre tratan a Spooner con cortesía, a pesar de que el detective tenga bastantes dudas sobre el misterio que envuelve el asesinato del científico. Para poder entender el cambio de este personaje es necesario retomar lo dicho por Seger sobre los personajes que no proveen un aporte significativo en la adaptación. Según lo establecido por la autora (1992), “Una novela puede contener muchos personajes con intervenciones breves. Pero la audiencia de un film sólo puede concentrarse en unos pocos durante las dos horas de proyección” (p.163).

4.1.3 Análisis de la estructura narrativa de I, Robot

Una vez concluido el análisis de los personajes recurrentes del libro y la película y cómo se diferencian, es pertinente comenzar a analizar la sucesión misma de eventos, cómo los personajes resuelven las adversidades y cómo estas decisiones funcionan para los propósitos cinematográficos.

4.1.3.1 Primer acto

El acto uno o planteamiento muestra a Del Spooner en su vida cotidiana: un agente de policía que lleva una vida aburrida y marcada por la culpa que siente de haber sobrevivido a un accidente de tránsito, el cual le costó la vida a una niña llamada Sarah. Es entonces que se logra percibir el mundo de Spooner como melancólico, insípido y falto de razones para estar vivo. Spooner además canaliza esta rabia hacia sí mismo y la desfoga con los robots.

Sin embargo, llega el primer detonante de la historia: Spooner recibe el mensaje del holograma de Lanning para acudir al edificio de USR. Este pequeño evento que toma lugar al minuto 9 supone que Spooner está encaminado a cambiar su vida para siempre, pues si Spooner no hubiese sido contactado por Lanning, este nunca hubiera descubierto a Sonny y probablemente la revolución de VIKI nunca hubiera sido detenida. Continuando con la progresión dramática de eventos, el detonante conlleva al primer plot point de la película: el hallazgo de Sonny.

El NS-5, aún oculto entre las sombras de la oficina de Lanning, duerme esperando no ser encontrado por nadie. Sin embargo, el escudriñamiento intensivo de Spooner hace que ambos personajes coincidan y que el robot intente escapar por miedo a ser descubierto o asesinado por el detective. A partir de este momento, la historia hace que el espectador esté más inmerso en ella y el misterio sobre la muerte de Lanning se aborda con más intensidad. Una intensa persecución al NS-5 y su posterior arresto hace que los personajes tengan por primera vez una conversación. En este momento, Spooner demuestra que Sonny es una especie diferente de robot, pues reitera tantas veces que él fue el responsable de la muerte de Lanning que genera que el robot golpee la mesa frente suya, a tal punto de hundir sus puños en ella.

4.1.3.2 Segundo acto

Cabe resaltar además que a partir de este punto la investigación de Spooner comienza a ser entorpecida y demorada por diversos factores, que varían desde la falta de la Dra. Calvin para colaborar y la triunfal entrada del modelo NS-5 al mercado hasta el repentino cambio de hora de un robot de demolición. Todos estos elementos suponen un esfuerzo mayor por parte del detective para poder llegar a la respuesta sobre si hay o no un asesino detrás de la muerte de Lanning. Cuando parece que el detective está a punto de obtener conversaciones secretas entre Lanning y Robertson para poder descubrir algún secreto de pueda incriminar al presidente de USR, ocurre un evento que conduce al segundo detonante de la película: la emboscada de los camiones de USR en el minuto 52.

Este incidente, según un supuesto de Spooner ocasionado por Robertson para sacar al detective del camino y borrar las huellas tanto del robot como de quienes investigan el caso desemboca en el segundo detonante, que consiste en el despido de Spooner de la policía. Este hecho, ocurrido en el minuto 59 sugiere que ahora nuestro personaje principal se ha quedado solo, y que ahora siente que es más difícil cumplir con su propósito narrativo. Sin embargo, este no es el caso pues la Dra. Calvin visita al ahora civil para explicarle que Sonny es un robot único y que desde este momento ella lo ayudará a continuar con su investigación, aun así no logre compartir los ideales o formas de actuar de Spooner.

La progresión de la historia entonces atraviesa una evolución más tensa, llevando al espectador al borde de la incertidumbre al haber tantas variantes por las cuales podría darse el tercer acto de la película.

4.1.3.3 Tercer acto

Es entonces cuando sucede el segundo plot point de la película. Tras este, una violenta transición al tercer acto. Cuando Spooner habla con el holograma de Lanning por última vez, este le menciona que las tres leyes tienen como único resultado la revolución. Intrigado, Spooner pregunta: ¿La revolución de quién? Seguido por la respuesta de Lanning: Esa detective, es la respuesta correcta. Este suceso toma lugar en el minuto 120 y de este punto en adelante, la historia tiene una progresión violenta que se ve marcada por la rebelión de los NS-5 que, liderados por VIKI, toman el control de la ciudad de Detroit y libran una lucha con los humanos por recobrar el control de la ciudad.

Como se mencionó anteriormente en esta investigación, el final del clímax ocurre cuando Spooner administra la inyección letal de nanobots a VIKI y destruye mencionado cerebro positrónico, lo cual significa el fin del control de los robots, para que estos posteriormente dejen de ser parte de la sociedad y sean enviados a los depósitos del lago Michigan, donde aparentemente permanecerán por poco tiempo, pues ven en Sonny a una especie de líder con el cual podrán evolucionar como especie.

En términos cinematográficos, la película cumple con presentar una estructura narrativa compuesta de tres actos y dos plot points. Sin embargo, Field establece que para que una película logre cumplir con su paradigma estos sucesos deben ocurrir en porcentajes proporcionales a los minutos de duración de la película. Para entender mejor este punto, se procederá a explicarlo.

Suponiendo que una película dura 90 minutos, eso significa que los actos constan de 30 minutos cada uno. Field establece que el primer plot point debe ocurrir aproximadamente antes del 25% de la duración total, con el fin de crear una película visualmente atractiva y que no aburra al espectador (1984, p. 25). Además, el teórico asegura que el segundo plot point debe ocurrir aproximadamente entre el 55 y 60% del total de la duración de la película, para dar pie a un tercer acto emocionalmente cargado (1984, p. 25), que resulta en la muerte del cerebro positrónico y una nueva era en la robótica: la evolución natural de los robots.

Retomando el análisis planteado por la University of North Carolina se estableció que, si los elementos de una historia podían resultar en una resolución de conflictos funcional y una participación de los personajes para que se logre (Film Analysis, n.d; para. 4), se puede inferir que *I, Robot* es una película completa que presenta los tres actos necesarios para ser

considerada como una película correcta, pues se presenta adecuadamente la consecución narrativa entre los actos y una participación activa de los personajes para cerrar tanto el conflicto externo como sus conflictos internos.

Volviendo al análisis basado en el paradigma de Syd Field y teniendo los datos previos en consideración, es importante agregar que I, Robot es una película que dura 105 minutos. Para empezar, el cálculo indica que el primer plot point del film analizado ocurre al 19.04% de duración total, significando que cumple con la primera mitad del paradigma. Sin embargo, la revelación de la revolución de los robots del holograma de Lanning a Spooner ocurre al 76.19% de la duración de la película, lo cual indica en términos teóricos que la película no sigue el paradigma establecido por Field.

Este pequeño análisis sobre si I, Robot cumple o no con el paradigma de Field se logra entender viendo la película, pues el tercer acto presenta poco tiempo de exposición, un desenvolvimiento narrativamente violento y una solución rápida. Totalmente comprensible por la cantidad vertida de información que debe ser procesada por el espectador en tan poco tiempo, como la revelación del antagonista, la resolución del conflicto, etc. Para poder entender el análisis basado en el paradigma de Field, se aplica el siguiente gráfico con los valores respectivos de la película en cuestión:

Tabla 3.

Línea de tiempo y paradigmas de *I, Robot*

De acuerdo con lo descrito acerca de este caso de estudio se puede inferir en que I, Robot se trata de una recreación de acuerdo con la teoría de Comparato. Los lineamientos del teórico brasileño sustentan que la libertad creativa del guionista es muy alta, pues en base al plot point o premisa principal se puede conjugar una historia nueva que incluso puede incluir personajes completamente nuevos. Ese es el caso del guion de Akiva Goldsman y Jeff Vintar, pues se da luz tanto al personaje protagonizado por Will Smith, así como la serie NS de robots.

En segundo lugar, se entiende que el tipo de la adaptación es una expansión, debido a que la premisa nace de un cuento que pasa a convertirse en un largometraje. En tercer lugar, es imperioso aclarar que mientras el tema central de la obra se mantenga en la adaptación, se puede dar inicio a la libertad creativa. En el caso de I, Robot; el tema que comparte con Reason es el miedo a la superación por parte de un ser superior, cooperación para lograr un bien mayor y la redención de quienes fallan.

En este sentido, la historia de un robot de una instalación minera que se vuelve rebelde y comienza a desobedecer a los humanos pasa a ser la historia de una rebelión completa por parte de un robot capaz de controlar a todas las unidades, salvo a la única con la capacidad de tener sentimientos. Dentro de los personajes principales nos encontramos a los incorporados para la adaptación Del Spooner, Sonny y VIKI. Por otro lado, los personajes ya existentes son Susan Calvin y Alfred Lanning. Finalmente, el estilo de la adaptación es futurista, el clima es de suspenso e intriga y el tono es robótico, hostil y carente de afecto. Los detalles de las variables señaladas se encuentran en la siguiente matriz:

Tabla 4.

Matriz de análisis de I, Robot.

Proceso y tipos de adaptación/Película	I, Robot
Procedimiento	Recreación
Tipo	Expansión
Historia	Un detective aversivo a los robots y un robot con sentimientos humanos deben trabajar juntos para desbaratar una rebelión de los robots contra la humanidad.
Personajes	Del Spooner, Sonny, Susan Calvin, VIKI, Alfred Lanning.
Tema	Miedo a la superación por parte de un ser superior al humano, cooperación y redención.
Estilo, clima y tono	Futurista/ Suspenso e intriga/ Robótico, frío, hostil, carente de afecto.

4.2 Análisis de Children of Men

4.2.1 Children Of Men (1992)

El libro está separado en dos secuencias que narran diferentes hechos. La primera, Omega, está situada en enero del 2021 y la segunda, Alpha, ubicada en octubre del mismo año. Se comienza alternando los sucesos actuales en Inglaterra con las vivencias de Theo Faron, un historiador que acaba de cumplir 50 años y que trata de condensar sus anécdotas en un diario, como un inútil intento de preservar la memoria de la raza humana que está pronta a extinguirse, pues se describe que no han nacido humanos desde 1995 y los seres restantes en la tierra están envejeciendo. Faron comienza su diario describiendo que todas las personas del mundo están conmocionadas, pues el ser humano más joven, Joseph Ricardo, ha fallecido por una brutal golpiza, ocasionada por una pelea que tuvo en un bar de Buenos Aires. Además, resalta debido a que su estatus mediático lo hizo conocido en todas partes, es de

conocimiento público que el comportamiento del hombre siempre se ha caracterizado por ser violento y su muerte no le causa sorpresa alguna.

Luego comienza a describir a los Omegas¹⁰ como un triste recordatorio de la condena perpetua a la que la raza humana está sumida y cómo son vistos por el resto de los habitantes como dioses entre mortales, pues su juventud y belleza se han convertido en elementos cruciales para la sociedad. También los describe como déspotas, fríos y aprovechados por los beneficios que reciben por parte del gobierno para preservar su salud de la mejor forma posible. Una vez terminada su crítica a estos jóvenes seres, Theo procede a describir cómo vive la sociedad en Inglaterra: al ser un país que envejece progresivamente son contratados Sojoneurs¹¹ para asistir a los ancianos, aquellos ciudadanos mayores de edad que no deseen continuar viviendo se reúnen para practicar el Quietus¹², existe una cantidad abundante de tiendas que promueven la pornografía para incentivar el interés sexual de los ciudadanos, el gobierno lleva a cabo inspecciones en hombres y mujeres física y mentalmente sanos para saber si poseen esperma u óvulos aptos para poder fecundar, los Granediers¹³ aterrorizan y suprimen cualquier posibilidad de protesta y se vive bajo un estado de dictadura impuesto por Xan Lyppiatt, Guardián de Inglaterra y primo de Theo.

En este punto, el historiador comienza a describir su relación con Xan, ya que solían ser más cercanos de jóvenes, pero cuando empezaron a crecer se distanciaron. Ambos pasaban las vacaciones de verano juntos en la hacienda del padre de Xan en Woolcombe y compartían tanto experiencias como aspiraciones. Theo hace hincapié en la biblioteca que poseía la mansión, pues la fascinación por los libros de historia lo llevaron a seguir su profesión actual. Incluso escribe en su diario que por un tiempo fue asesor de Xan en el Consejo Británico, pero Theo perdió el interés y abandonó el cargo.

Theo comparte también un tortuoso capítulo de su vida, pues causó la muerte de su hija Natalie, cuando tenía dos años. Theo y su esposa Helena se preparaban para hacer un viaje familiar y Faron estaba retrocediendo su auto para dejarlo listo y partir, sin darse cuenta de que Natalie había salido siguiéndolo y se quedó jugando en la rueda trasera del vehículo, causando que la atropelle. Después de su muerte Helena se divorció de él, pues ambos sabían

¹⁰ Humanos nacidos en 1995, el último año de fertilidad de la humanidad.

¹¹ Inmigrantes contratados para cumplir tareas domésticas o de fuerza laboral que no poseen estatus oficial en Inglaterra, que son deportados al envejecer.

¹² Ceremonia masiva de suicidio, patrocinada por el gobierno de Inglaterra.

¹³ Fuerza militar de Inglaterra.

que ya no se amaban y ahora que no tenían a su hija como elemento en común para compartir sus vidas, no había razón por la cual sigan juntos. Después, el historiador habla sobre su apática e intrascendente vida en la ciudad de Oxford, donde se dedica a visitar museos e iglesias en su tiempo libre, pues siente una inmensa tranquilidad en ambos lugares. En vista de que no hay niños ni jóvenes a los cuales enseñar, Theo ejerce como profesor historia victoriana de adultos en un programa del gobierno para evitar que los ciudadanos caigan en ignorancia.

Finalmente, Faron describe a su único amigo, el profesor Jasper Palmer-Smith. Dicho hombre es ex profesor de Theo y ahora su colega. Jasper ahora vive retirado fuera de Oxford con su esposa Hilda, quien está en un estado de catatonía. Theo relata que Jasper le hace un pedido formal para vivir en su casa, pues cuenta que los ancianos cada vez viven más en las ciudades y tiene miedo de que la ayuda del Guardián hacia los ciudadanos que aún viven en zonas rurales disminuya y eventualmente se termine. Theo distrae a Jasper para evitar decirle que rechaza el pedido y deja la casa de su colega para poder continuar con su vida en mencionada ciudad.

Un día, Faron se encontraba en el museo Ashmolean visitando la sección de historia victoriana, hasta que de repente una mujer entre cinco y siete años menos que él con la mano izquierda deforme se acerca a él a hablarle sobre historia y ambos mantienen una interesante conversación sobre el tema. Theo recuerda haberla visto en las clases para adultos, pero no recuerda su nombre, pues recuerda que la mujer nunca lo reveló. Ella se presenta: su nombre es Julian, y ha venido con el encargo urgente de hablar con Theo pues ella sabe que él es primo de Xan y le solicita que tenga una reunión con el Guardián para poder hacer reformas en Inglaterra para mejorar la condición de todos sus habitantes. Escéptico, Theo le dice que eso no funcionará y que le conviene a Julian tratar de contactar a Xan por su cuenta. En un intento desesperado por evitar que se vaya, Julian le pide a Theo que venga con ella a conocer a un grupo de personas que comparten su malestar. Intrigado por su petición, Theo accede y la sigue a la iglesia de St. Margaret, en la cual le esperan cuatro personas.

La primera en presentarse es Miriam, una mujer negra que sirvió como asistente de partos en su juventud que acusa al Guardián de convertir a la prisión de la isla de Man¹⁴ en tierra de nadie, puesto que su hermano Henry fue asesinado y su único delito fue empujar

¹⁴ Prisión de máxima seguridad para criminales de cualquier tipo.

accidentalmente a una Omega en la calle. Después se presenta Luke, un sacerdote que pide que el gobierno tenga más respeto con los Sojoneurs y les pueda conceder el grado de ciudadanos británicos, pues muchos trabajan por años y siguen siendo considerados como ciudadanos de segunda clase. En tercer lugar, se presenta Gascoigne, un Omega que pide que los Granediers dejen de actuar con tal nivel de violencia, pues desprestigian a los soldados que en algún momento juraron proteger a Inglaterra y ahora se han convertido en los títeres del Guardián. Finalmente se presenta Rolf, esposo de Julian y líder del grupo, el cual exige que se cierren los campos de prueba de esperma y ovulación para las personas “aptas para fecundar”, pues es un gesto indignante y denigrante por parte del gobierno. Junto a él, Julian le pide que se el Quietus deje de ponerse en práctica y a aquellos que no deseen vivir se les proporcione una píldora que se encarga de matar a las personas, pero sin sentir dolor. Theo nota que todos ellos hacen sus respectivos reclamos con respeto y amenidad a excepción de Rolf, en quien Faron percibe envidia del poder que Xan puede ejercer. Además, tienen una pequeña discusión en la que ambos aclaran que no se agradan mutuamente y que nada de lo que suceda en el futuro pueda hacer que eso cambie. Antes de abandonar la iglesia, Theo dice que aceptará la petición de ver a Xan, dependiendo de cómo reaccione tras presenciar una ceremonia de Quietus y que dejará un sobre que diga “sí” o “no” en la sección de historia victoriana del museo Patt Rivers, y que únicamente Julian puede contactarse con él, pues no quiere ver a ninguno de los otros miembros.

Ese fin de semana Theo viaja al pequeño pueblo de Southwold, pueblo en el cual se entera que se llevará a cabo una ceremonia de Quietus. Al llegar al pueblo, intenta sin éxito quedarse en una posada, pues esta ya no se dedica al recibimiento de huéspedes, pero el dueño amablemente le sirve comida. Pasadas las horas, Theo presencia que los ancianos se han congregado en la playa y, una vez que todos los suicidas han llegado a la playa de Southwold, comienza a sonar la canción “Abide With Me”. Curioso por ver cómo funciona el ritual, el historiador de acerca a la playa para ver cómo los ancianos, usando túnicas blancas, se suben a rampas para después meterse en pequeños botes de madera que parten hacia el océano para no regresar. Mientras observa que el primer bote está zarpando, ve a lo lejos que los Granediers que están supervisando el embarque están empujando violentamente a Hilda Palmer-Smith para que suba. Una vez que el bote está partiendo, Theo sale corriendo hacia la playa para alcanzar el bote y rescatar a Hilda, quien ha caído del bote y se está ahogando en el agua. Antes de que Faron logre llegar a ella, un Granedier golpea a Hilda en la cabeza con su arma repetidas veces hasta que muere y también golpea a Theo para evitar

que arruine la ceremonia. Posteriormente arrastra a Theo a la orilla de la playa y lo deja ahí. Horas después, el historiador despierta adolorido, conmocionado y sin documentos, pero con la llave de su auto. Sale de la playa y conduce por poco tiempo hasta llegar a un pequeño hotel en el pueblo costero. Al entrar es atendido por la dueña, quien no le reclama que no tenga dinero y lo entiende tras la explicación de Faron sobre lo sucedido.

Al día siguiente, Theo parte de regreso a Oxford y deja el sobre con la palabra “sí” en el museo y a la semana siguiente pacta la reunión con Xan, siendo la primera vez que lo va a ver en tres años. Cuando el historiador llega al palacio del Consejo es escoltado hasta llegar a la habitación principal del edificio, en la que se encuentra su primo y sus cuatro consejeros. Al entrar, es recibido con brazos abiertos por parte de Xan, pero mal recibido por parte de los otros consejeros. Theo expone los argumentos que el pequeño grupo le ha pedido que sean mencionados, pero siempre son contrarrestados por parte de Xan y los demás consejeros pues le dejan en claro que, quiera o no, esta es la forma en la que Inglaterra se ha mantenido como la nación más fuerte del mundo y planean mantenerse de esta forma. Faron abandona derrotado el consejo, pero antes de dejar el complejo, Xan le pide unos minutos más para poder conversar en el jardín del palacio. Una vez ahí, el Guardián le deja en claro que las demandas de Theo son claramente demandas de otras personas, y le sugiere que hable con ellas para que desistan de sus planes, pues él lo tiene todo bajo control. Decepcionado, Theo se va e informa sobre su fracaso, además de mencionar que Xan sabe que es imposible que los reclamos vengan únicamente de una persona. Enervado, Rolf reitera que no sirvió de nada contactarlo y que tendrán que actuar por cuenta propia. Theo abandona la iglesia y no vuelve a saber de ellos.

Días después, un volante es entregado bajo su puerta en medio de la noche. Lo lee y ve que se repiten las demandas hechas previamente por el pequeño grupo, esta vez con la firma de los Cinco Peces, que además incluye amenazas contra el gobierno. Estos volantes se han popularizado en toda la nación e incluso es tema de conversación en una reunión en casa de Helena, en la cual Theo alega desconocer al grupo de Julian. Una noche después de esa reunión, Theo es interrogado por la policía del estado para dar información sobre los Cinco Peces, pero Faron expresa que si sabe algo se lo informará directamente a Xan.

Pasados los días y con más calma, Theo va a hacer sus compras habituales al mercado local cuando ve a Julian en la distancia y al verla comienza a sentir que se enamora de ella. Se acerca a la mujer y hablan sobre las acciones que han estado tomando los Peces para hacerse

conocer, entre ellas hacer explotar las rampas donde los ancianos se suben a los botes el Quietus. Asustado por creer que están dejando pistas para ser descubiertos, Theo le pide a Julian que tenga cuidado y que lo contacte si necesita algo. Julian accede amablemente y se va. Poco tiempo después, Faron se va de viaje para olvidarse de lo que siente por Julian y para tratar de desvincularse de los Peces.

En este punto de la historia comienza la secuencia Alpha. Theo ha salido de viaje por meses y ha conocido distintos países alrededor de Europa. Una noche se encontraba cenando cuando es irrumpido en la noche por Miriam, quien le dice que Julian necesita su ayuda. Sin dudar, Faron acompaña a la mujer en búsqueda de su amada. Ambos llegan a la iglesia de St. Margaret, que ahora se encuentra abandonada. Una vez ahí, Faron descubre que Julian está embarazada, probablemente en el octavo o noveno mes de gestación. Julian le permite tocar su barriga para sentir al bebé y Theo se queda asombrado, pues verifica que es de verdad. Orgulloso, Rolf alardea sobre ser el padre del bebé y sobre cómo su futuro hijo o hija lo convertirá en el hombre más poderoso del mundo. Julian lo interrumpe para decirle a Theo que Gascoigne ha sido secuestrado y que probablemente esté revelando información sobre los Peces.

Theo le sugiere ir hacia el Guardián, pues una vez que se entere del embarazo no le importará nada más que su seguridad y el bienestar del bebé, pero es rápidamente desacreditado por Rolf, quien dice que no quiere compartir a su hijo al mundo hasta que llegue el momento perfecto y por Julian, quien desea tener un parto íntimo y en compañía de la gente que lo rodea. Es entonces que Rolf sugiere huir hacia Gales, pues la seguridad de los Granediers es menor en la frontera y las zonas rurales aledañas. Antes de enrumbarse de viaje, Theo y Rolf hablan sobre quién debe mantener el liderazgo en el grupo y Rolf deja en claro que abolirá la dictadura impuesta por el Guardián y creará un cambio en Inglaterra, pero sus argumentos sobre cómo lo hará son oídos por Faron, quien le dice que piensa exactamente igual que Xan.

Es entonces que el resto de los Cinco Peces y Theo emprenden su viaje en auto hacia Gales, temiendo ser interceptados rápidamente por las fuerzas del orden, pues Xan mantiene su sospecha sobre su primo. Cuando se encuentran en los bosques, Faron recuerda que Jasper vive cerca y que podrían acogerlos para continuar su viaje hacia Gales en el día con más seguridad. En contra de la opinión de Rolf, se dirigen a casa de Jasper, que se encuentra extrañamente desasegurada. Al entrar, Theo y Miriam descubren el cadáver del profesor con

un revólver a su lado. Theo guarda el arma y Miriam le sugiere que Rolf no sepa que la posee. Ambos toman todas las provisiones que pueden y abandonan rápidamente la casa.

En medio de la noche, el grupo de personas es atacado por las Caras Pintadas, una tribu agresiva de personas. Estos rodean el auto y empiezan a golpearlo. En medio del frenesí, Theo idea un plan de escape: el saldría del auto y comenzaría a bailar con la tribu, lo cual los distraería y daría tiempo para huir hacia un muro que divide Inglaterra de Gales, el cual escalarían para estar seguros. El historiador sale y comienza a bailar y a alejar a la tribu de los Peces, lo cual les da tiempo para correr. Sin embargo, un Cara Pintada descubre el plan y advierte a los demás. En un intento desesperado por salvar a Julian, Luke se inmola e intenta distraer a la tribu para ganar tiempo. Al ser interceptado por los Caras Pintadas, es golpeado hasta la muerte. Theo aprovecha la conmoción y escala el muro. Una vez del otro lado y que la tribu deja el cadáver de Luke, Julian comienza a llorar y pide que lo traigan para poder enterrarlo. Faron y Rolf cruzan el muro nuevamente para poder traer el cuerpo de Luke.

Cuando lo traen, le quitan la chaqueta para que Julian se la ponga y se abrigue. Ella empieza a llorar sobre su cadáver y entonces Rolf increpa a Miriam, preguntándole quién es el verdadero padre del niño. Miriam le responde que Luke lo es, y Rolf abandona al grupo. A la mañana siguiente y quedando solo tres personas, se desesperan por la falta de recursos, pues los Caras Pintadas incendiaron el auto en el que viajaban. Entonces, Theo va a pie hasta un pequeño pueblo para poder robar un auto. Encuentra una casa con garaje y engaña a la pareja de ancianos que la habita para poder entrar y tomar los recursos que necesita. Una vez que los toma, amarra a la pareja y los deja en el cuarto principal y se va, victorioso. Vuelve con Miriam y Julian y se embarcan rápido para continuar con su búsqueda de un lugar tranquilo para el parto de Julian.

En medio camino, los tres escuchan un helicóptero rondando el bosque, por lo que tiran el auto a un lago para deshacerse de las pruebas y continúan a pie. Theo recuerda haber estado en ese bosque con Xan, por lo que recuerda una cabaña que probablemente esté abandonada, pues era usada con propósitos turísticos solamente. Al llegar, la encuentran vacía y Miriam prepara a Julian para el parto mientras Faron vigila afuera. Pasado un momento, Miriam le pide al historiador que entre, pues le dice que Julian también lo ama y quiere que esté ahí cuando nazca su bebé. Después ayudar a Julian con el parto, nace un niño estable y saludable.

Mientras Julian se quiere quedar con Theo, Miriam va a otra cabaña cercana a buscar provisiones.

Theo y Julian hablan sobre el futuro y lo que vendrá para el bebé, hasta que Julian nota que Miriam está demorando mucho en volver. Temiendo que algo malo le pase a Julian y al bebé, Faron sale en búsqueda de Miriam. El historiador llega a una cabaña cercana en la que encuentra a Miriam estrangulada. Theo mira su cadáver, toma las provisiones que se encontraban en la casa y abandona la cabaña rápidamente. Al regresar, le cuenta a Julian lo sucedido, quien lamenta la muerte de su amiga y rápidamente le advierte que ha escuchado sonidos raros desde afuera de la cabaña. Al salir, Theo se encuentra con Xan, quien le revela que ha matado a Gascoigne, Rolf y Miriam y que tiene un equipo de médicos listos para partir y asegurarse de que el parto sea exitoso. Theo saca su arma para amenazar a su primo, quien no cree que el arma está cargada pues cuando la usó para conseguir el auto de los ancianos les dijo que estaba descargada, lo cual era mentira. Rápidamente, Faron le dispara a Xan y lo mata. Al acercarse a su cadáver, toma su anillo y se convierte en el Guardián de Inglaterra. Del bosque, salen los demás miembros del consejo, a quienes Theo invita a la cabaña para poder ver al bebé. Al entrar, ven al niño y recobran la esperanza en el mundo. Después de ver al bebé, Faron le pide al consejo dejarlos solos y ellos acceden. Julian ve cómo Theo mira con detalle el anillo y le dice que es mucho poder para él, y le responde diciéndole que será momentáneo. Acto seguido, Theo persigna al bebé.

4.2.2 Children Of Men (2005)

La película comienza con diversos noticieros relatando la muerte de Diego Ricardo, el humano más joven. Mientras varias personas miran el noticiero atónitas, Theo Faron se abre paso entre el pequeño grupo de gente para ordenar su café y salir del lugar. Después de salir del pequeño establecimiento, se detiene para mezclar su bebida con trago. Acto seguido, una bomba explota y destruye el sitio, causando caos en la ciudad. Conmocionado, Theo va a su trabajo en el ministerio de energía. Theo se sienta y observa con repugnancia la tristeza con la que sus compañeros de trabajo ven la noticia de Ricardo. Al no ser capaz de soportarlo, le pide permiso a su jefe para salir temprano del trabajo, mintiendo sobre su estado de ánimo. Al salir de trabajar se encuentra con Jasper Palmer, quien lo invita a pasar el resto del día en su casa. Una vez que llegan, se relajan por un momento y Jasper le hace probar una marihuana experimental con sabor a fresa que vende a un policía de un campamento de refugiados.

Al día siguiente, Faron se dirige a su trabajo como cualquier otro día y es súbitamente secuestrado por tres sujetos encapuchados, que lo meten en una van y huyen. Al cabo de un momento, Theo se encuentra en un pequeño cuarto en el cual el mismo grupo de personas le está dando indicaciones sobre cómo debe comportarse. En eso, la voz de una mujer les pide a los hombres que le quiten la bolsa que lleva en la cabeza. Ante las negativas de los hombres, la mujer repite el pedido y acceden. Al levantarle la bolsa, se revela que la mujer que solicitó su presencia fue Julian, ex – esposa de Theo y líder de los Peces, un grupo terrorista que actúa en contra del gobierno. Theo les increpa que casi lo matan con la bomba del café, pero responden rápidamente alegando que el gobierno es responsable de la explosión. Acompañando a Julian se encuentran Luke, su segundo al mando y Patric, un miembro de menos rango. Julian habla por un momento con Theo, pidiéndole que necesita papeles de tránsito para una chica y que es la única persona que puede conseguirlo, pues su primo Nigel es el Primer Ministro. La terrorista le explica que necesita llegar a Bexhill, una ciudad que se ha convertido en un campo de refugiados gigante. Julian intenta convencer a Theo, diciéndole que puede pagarle cinco mil libras por el servicio y que es dinero que necesita. Ofendido, Faron no responde si quiere aceptar el favor o no y es sacado a la fuerza del recinto donde los Peces se esconden. En la van de regreso, Luke y Patric le indican cómo volver a contactarlos: dejar un póster de perro perdido en un bar.

Dejando la conmoción y el secuestro de lado, Theo acepta y va al palacio de Buckingham a reunirse con su primo Nigel. Una vez dentro, Faron descubre que Nigel tiene un programa para rescatar las obras de arte de todo el mundo y ve al David de Miguel Ángel en su vestíbulo. Su primo lo saluda afectuosamente y lo invita a almorzar. En la mesa, Theo le pide que necesita papeles de tránsito para una chica de la cual se enamoró que necesita ver a su hermano moribundo. Incómodo, Nigel le dice que puede encontrar una solución. Esa noche, Theo se reúne con Luke en el bar para decir que acepta la misión pero que cobrará más, debido a que Nigel solo pudo conseguirle papeles conjuntos de tránsito. Antes de irse, Luke le dice que la próxima reunión se llevará a cabo en un centro de carreras de perros.

Una vez ahí, Theo gana una apuesta de carreras e inmediatamente después se le acerca una mujer con el póster del perro, indicándole en mensaje secreto que la próxima reunión con Julian está próxima a suceder. Theo cobra el dinero ganado y sigue a la mujer hasta un autobús, en el cual Julian se encuentra en el segundo piso. Una vez arriba, Theo y Julian hablan sobre la misión y lo importante que es para los Peces. Faron le pide a su ex - esposa

que lo mire a los ojos y tras un momento ella corta contacto visual, pues los ojos de Theo le recuerdan a Dylan, el hijo fallecido que ambos tuvieron hace veinte años aproximadamente. Julian baja intempestivamente el bus enervando a Theo, pero cuando ella le indica que esta es su parada, la sigue. Al bajar, Julian lo lleva al auto para conocer a las personas que llevará en el viaje: Miriam, una mujer que aparentemente es una sacerdotisa de una religión extraña y Kee, una joven africana de veinte años aproximadamente. Faron no tiene una presentación con ellas que lo hace sentir cómodo, por lo que se pone a dormir en el viaje.

Una vez cerca de Canterbury, Luke despierta a Theo para mantenerlo alerta. Mientras se dirigen al destino, la pequeña carretera es obstaculizada por un auto en llamas que cae de la colina. Sin tener a dónde ir, Luke retrocede al auto rápidamente. De las colinas baja una turba enfurecida de personas que comienza a atacar el auto. De entre el grupo de gente, se acerca una moto con dos personas a bordo. Una de ellas dispara al auto e impacta en el cuello de Julian, matándola por el sangrado de la herida. Cuando los asesinos están por disparar a Theo, este abre su puerta y los golpea, haciéndolos caer. Luke logra girar y acelera para escapar, cuando en medio de la carretera un auto de policías los interviene. Temiendo que sean detenidos por su condición de terroristas, Luke dispara a los policías y los mata. Una vez lejos se ven forzados a enterrar el cuerpo de Julian en el bosque y posteriormente irse a una granja en la cual se esconden los Peces. Una vez en la granja, Theo pide regresar a Londres, pero Luke le responde que tendrá que esperar hasta el día siguiente ya que no es seguro.

Adentro de la casa de la granja, le dan ropa para cambiarse y Miriam le dice que Kee tiene algo que contarle y que vaya al granero. Faron entra y Kee le muestra que está embarazada, sorprendiéndolo al instante. Cuando le muestra este secreto, Luke irrumpe y le explica por qué es tan importante cuidar de Kee. Adentro de la casa, Luke es designado como nuevo líder de los Peces y los miembros discuten sobre cuál debe ser el nuevo plan de acción. En eso, Theo interrumpe a todos solicitando que hagan público el conocimiento del embarazo de Kee, lo cual es denegado totalmente por ellos. Luke le dice a la joven que ella es la que decidirá cuál es el plan de acción y ante la presión de los Peces ella accede a esperar a dar a luz para así poder llevarlo al Proyecto Humano, una organización paragubernamental que opera escondida en un barco que rodea la isla de Gran Bretaña, con la cual únicamente Julian se comunicaba.

Más tarde esa noche cuando Theo intenta dormir, es despertado por el ruido de una motocicleta que se acerca a la granja. Faron ve desde la ventana de quién se trata y ve a los motociclistas que los atacaron más temprano quitarse los cascos: se trata de Patric y su primo, quien quedó malherido a raíz de la caída. Patric habla efusivamente con Luke, quien lo increpa por romper el protocolo y aparecer en la granja sin esperar a que la presión policial disminuya. Theo se entera entonces por esta conversación que el ataque de la turba fue una emboscada para matar a Julian y que Luke sea el líder de los Peces, para así poder disponer de Kee a placer. Además, le comenta a Patric sobre un plan llamado “la revuelta”. Asustado, Faron despierta a Miriam y a Kee y les cuenta el plan que Luke trae entre manos, por lo que planean una huida.

Theo, Miriam y Kee escapan de la casa y roban un auto para completar su huida. Mientras hacían rodar el auto por una ladera para que pueda encender son interceptados por Luke y Patric, quien corre violentamente para intentar disparar a Theo, pero es abatido por la misma técnica que usó cuando asesinó a Julian. Entonces el auto enciende y logran huir. Theo lleva a Miriam y Kee a casa de Jasper, quien estaba dormido. Una vez ahí, reciben comida y un buen trato por parte del anciano. Mientras Kee está haciendo una cola en el cabello de Janice, la esposa de Jasper quien está en un estado de catatonia, le dice a Faron que quiere nombrar a su hijo Froley. Theo rechaza la propuesta y entonces Jasper deja su casa, presuroso. Al volver, el pintoresco anciano les dice que ha ideado un plan para que Kee pueda llegar con el Proyecto Humano: ellos fingen ser arrestados por Syd, el policía al cual Jasper le vende droga, para entrar a Bexhill y así poder llegar al mar para encontrar el barco de dicha organización, llamado El Mañana. A la mañana siguiente, Theo y los demás son alarmados por una señal de emergencia de la casa de Jasper y ven por las cámaras de seguridad que los Peces están entrando al terreno. Jasper entonces le da su auto a Theo para que vaya al punto de reunión con Syd y se queda para darles el suficiente tiempo para escapar. Cuando se van, el anciano regresa a su casa para darle una dosis de Quietus¹⁵ a Janice. Una vez que están en una distancia segura, Theo observa cómo Luke asesina a Jasper y regresa al carro furioso mientras Miriam fracasa al intentar consolarlo.

El punto de encuentro es una escuela primaria abandonada, en la cual Miriam le revela a Theo que su trabajo era el de una asistente de parto y que observaba un aumento de abortos espontáneos de mujeres en la enfermería donde trabajaba. También, cuando apuntó a una

¹⁵ Una bebida letal que el gobierno vende abiertamente al público.

mujer para su revisión del séptimo mes de gestación, notó que la hoja de citas estaba en blanco. Llamó a amigas suyas de la misma profesión para corroborar la información y obtuvo una rectificación de ella. De pronto, Syd llega a la escuela e interroga a Theo, quien lo llama “cerdo fascista”, como código secreto que manejaba con Jasper. Inmediatamente, Syd ayuda los amablemente subir a su auto para ir a la zona de buses para entrar a Bexhill. En medio camino Kee tiene una contracción, pero Miriam la ayuda a distraer a Syd para no revelarles información sobre el bebé.

Antes de llegar a Bexhill, se le rompe la fuente a Kee y el bus se detiene para que un policía entre y haga una inspección. Para evitar que Kee sea apresada, Miriam se pone a rezar en voz alta y es golpeada por el agente, quien la saca del bus. Antes de que el policía pueda sacar a Kee, Theo le hace creer que la ruptura de fuente son heces, por lo que no se atreve a tocarla y se lleva únicamente a Miriam, quien es golpeada afuera del bus. Poco tiempo después, el bus alcanza su parada final e ingresan a Bexhill. Adentro buscan a una mujer llamada Marichka, conocida dentro de la ciudad por tener una posada para las personas. Antes de llegar a dicha estancia, Theo observa pintas en las paredes con la frase: “La revuelta”. Al llegar, son atendidos brevemente por la mujer y Theo la saca rápidamente de la habitación, para que Kee pueda dar a luz.

Al cabo de unos minutos, el parto es exitoso y Theo le informa a Kee que su bebé es una niña. A la mañana siguiente, Syd irrumpe en la habitación y les informa que Bexhill es un campo de batalla, pues los Peces han volado un muro de la ciudad para poder entrar y combatir al ejército. Kee cubre a su bebé con su frazada, pero es descubierta por el agente, quien la obliga a mostrar al bebé. Tanto él como Marichka quedan atónitos. Entonces, Syd les dice que se paren para irse y la gitana intenta detenerlo, tratando de decir “malo” y señalándolo, pues no sabe hablar inglés. Syd la golpea y obliga a Theo y Kee a seguirlo. Mientras bajan las escaleras, el agente les revela que ha descubierto que existe una recompensa por ambos y, ahora que también sabe del bebé, podrá ser muy poderoso. Marichka, en un intento por salvarlos, empuja a Syd por las escaleras y comienza a golpearlo con un mazo hasta dejarlo en el piso. Rápidamente huyen por una puerta trasera, pero Syd se levanta y comienza a perseguirlos. Una vez fuera del sitio, Theo pone a cubierto a Kee y Marichka, toma una batería de auto que se encontraba en el piso y golpea a Syd en la cabeza para inhabilitarlo permanentemente. Faron entonces dibuja un bote en la pared para que

Marichka sepa que quieren llegar al océano, y avanzan entre una multitud de refugiados rebeldes que están armados.

La gitana se los lleva a una casa controlada por una familia poderosa, que ofrecen albergue y comida para Theo Kee y el bebé. Una vez dentro de esta casa, son atendidos con hospitalidad y son preparados para poder abordar un bote para encontrarse con El Mañana. En este momento, Kee le dice a Theo que, ahora que sabe que es una niña, quiere llamarla Bazouka. Theo, Kee, Marichka y el bebé son escoltados por un hombre de la familia hasta una alcantarilla, pero son interceptados por Luke, Patric y los Peces, quienes matan al hombre y se llevan a Kee. Cuando Patric se dispone a matar a Theo por órdenes de Luke, aparecen soldados del ejército británico, quienes comienzan un tiroteo con los Peces. Theo y Marichka se ponen a cubierto y Faron comienza a seguir a Patric sin que él lo note, debido a que sabe a dónde se llevaron a Kee. Theo sigue a los Peces hasta un edificio, donde comienzan a defenderse de los brutales disparos del ejército. Una vez que hay un breve alto al fuego, Faron entra para poder buscar a Kee.

Adentro, sube cuatro pisos hasta encontrar a Patric, quien está luchando a tiros con el ejército y es posteriormente abatido. Al cabo de unos segundos, escucha el llanto del bebé y logra ubicar a Kee, quien se encuentra en un cuarto lleno de escombros mientras Luke lucha con los soldados también. Theo le revela al terrorista que el bebé es una mujer y comienza a llorar. Por unos segundos, Luke se distrae lo suficiente como para darle tiempo a Kee y Theo de salir, no sin antes disparándole a Theo para después morir a causa de un misil de corto alcance. El llanto del bebé llama la atención de todas las personas que viven dentro del edificio y, sorprendidos, miran al bebé. La conmoción es tal que los soldados que ingresan para asesinar a los inmigrantes ordenan un alto al fuego para ver también a la pequeña niña. Una vez afuera, Theo y Kee observan cómo los soldados se quedan impávidos ante su hija y vuelven a abrir fuego tras recibir un disparo. Faron y la chica vuelven a encontrarse con Marichka, quien los hace entrar en la alcantarilla y los embarca en el bote para llegar al mar. Una vez en el océano, Theo comienza a remar hasta llegar a una boya, en la cual le dice a Kee que ha sido herido por Luke. El bebé comienza a llorar y Faron le dice a Kee que le dé palmadas, porque podría estar llorando por gases. Kee lo intenta y el bebé deja de llorar. Es entonces que Kee le revela que le pondrá Dylan a su hija, y entonces Theo muere. En medio de la incertidumbre, el barco de El Mañana se acerca a Kee.

4.2.3 Análisis de personajes y arco dramático: Children Of Men

4.2.3.1 Theo Faron

Como se relata en la novela *Children Of Men*, Theodore Faron es un historiador que acaba de cumplir los cincuenta años y celebra su onomástico escribiendo sus vivencias como parte de una de las últimas generaciones de humanos que habitarán el planeta Tierra. Al mismo tiempo que se dedica a relatar sus vivencias, se dedica a enseñar historia victoriana a adultos. Theo se presenta ante el lector como un ser humano que, dentro de la miseria en la que se encuentra rodeado, intenta tener una vida digna e incluso usa su diario como una forma de ironizar la inminente extinción de la raza humana, pues él mismo sustenta que disfruta guardar sus memorias y que, en caso envejezca lo suficiente como para poder llenarlo, lo quemará (James 1992, p. 4).

Por otra parte, su contraparte cinematográfica es un empleado común y corriente del ministerio de energía que ha renunciado a toda esperanza y no oculta su apatía por lo que sucede alrededor de él. En la novela, la motivación de Faron para poder confrontar a su primo es haber presenciado un asesinato en un Quietus, ya que Xan aseguraba a los ciudadanos que se llevaban a cabo de manera pacífica. El film, por otro lado, se empecina en hacer que Theo quiera seguir con la misión de una forma más cruda: después de que Kee le muestre que está embarazada, espía una conversación en la que descubre que Luke y Patric conspiraron para asesinar a Julian para poder hacerse cargo del bebé.

En el libro se retrata a Theo como el próximo Guardián de Inglaterra debido a que termina matando a su primo y, al haber presenciado la muerte de Luke y enterarse de la muerte de Rolf, asume también como el padre del bebé. Sin embargo, la película tiene un final diferente para el personaje principal, pues fallece cuando está llevando a Kee en el bote para encontrarse con el Proyecto Humano a causa de una hemorragia producida por un disparo de Luke. El porqué del cambio radical entre el Theo Faron del libro y de la película se puede sustentar con uno de los consejos que Linda Seger provee en la sección de personajes de su libro, en el cual argumenta que es necesario que el espectador sea capaz de identificarse con él/ella, y que sienta interés por lo que sucederá con este personaje en pantalla (1992, pp. 165-166).

4.2.3.2 Julian

El personaje secundario con más relevancia en el libro pierde cierto nivel de relevancia en la adaptación. El libro muestra a Julian no sólo como la mujer que contacta e introduce a

Theo a los Peces, sino también como la eventual madre del bebé que puede ser la repuesta a la salvación de la humanidad. En las secciones del libro donde Theo se reúne con los cinco Peces, Julian se asegura de mantener una buena relación con él y hacerle sentir que no está siendo plenamente utilizado como Rolf le reitera torpemente (James 1992, p. 57).

Más adelante en el libro, se descubre que Faron se enamora de la rebelde y para protegerla, sale de vacaciones por meses para evitar ser interrogado (James 1992, p. 134). Antes de dar a luz, Theo descubre que Julian también se ha enamorado de él gracias a Miriam, mientras va en búsqueda de víveres para el neonato. Una vez que descubre que su nuevo amante ha asesinado a su primo y se ha convertido en el hombre más poderoso de todo el Reino Unido, le pide que use el poder sabiamente y que no se embriague de él, pues no estaba destinado a convertirse en el Guardián (James 1992, p. 241).

El personaje de la mujer posee un giro completamente diferente en la película, pues ella es la lideresa de los Peces y además es un “espejo” para poder comunicarse con el Proyecto Humano. Debido a su status de terrorista buscada, le ofrece la misión de llevar a Kee a Bexhill como un trabajo remunerado, pero es asesinada en una emboscada tendida por Luke para que parezca como un asesinato causado por la muchedumbre. Teniendo como referencia nuevamente los principios establecidos por Seger se entiende que, al no ser más la portadora del bebé en el film, el personaje de Julian sirve únicamente de puente entre Theo y Kee, por lo que su continuidad en la historia no es necesaria. Además, es difícil que un espectador pueda sentirse identificado con una terrorista.

4.2.3.3 Miriam

El personaje de la amiga más cercana de Julian es uno que también posee diferencias entre el libro y su posterior adaptación. En el caso de la obra de 1992, Miriam relata que se une a los peces a raíz del maltrato y posterior ejecución que sufrió su hermano en la cárcel de la isla de Man, y además es encargada por la propia Julian a encontrar a Theo cuando este regresa de vacaciones para poder ayudarlos a huir en vista que el bebé de la mujer está a punto de nacer.

Su persistencia en la lucha contra el gobierno opresor y su deseo ser servicial a su amiga le cuestan la vida, pues es estrangulada por Xan cuando iba en búsqueda de víveres y abrigo para el bebé. Su propósito como asistente de parto no cambia en la película, pues ahora está permanentemente a cargo de la seguridad y bienestar de Kee. Miriam es además una

sacerdotisa y guía espiritual, que comienza a confiar en Faron a petición de Kee, pues la joven recibe el encargo de Julian de confiar únicamente en ellos y nadie más. Durante el desarrollo de la película, Miriam se sacrifica para que un guardia de seguridad en la entrada de Bexhill se la lleve en vez de Kee, pues el perro que tiene comienza a acercarse a la joven embarazada, quien ha sufrido la ruptura de fuente y espera dar a luz dentro de poco tiempo.

En ambos casos, Miriam se muestra como una ferviente seguidora del movimiento de los Peces y como una mujer capaz de tomar los riesgos que sean necesarios para poder asegurar el nacimiento del bebé de forma adecuada. Incluso, el personaje de la película recita un diálogo dicho por su contraparte del libro, en el que afirma que comenzó a notar que las citas para revisar a los bebés en gestación en su clínica habían disminuido drásticamente, y tras llamar a sus colegas, pudo corroborar que no sucedía solo en el lugar donde trabajaba. La mujer no pensaba que pronto ya no nacerían más niños. Las versiones de Miriam en este caso sufren menos alteraciones, pues resulta un personaje altamente empático y además con la capacidad de poder asistir a una madre gestante en ambos casos. Estos rasgos explicarían por qué no ha sufrido muchas alteraciones.

4.2.3.4 Luke

Este personaje atraviesa una serie de cambios significativos que lo convierten en uno de los antagonistas de la historia. Para empezar, el libro presenta a Luke como un sacerdote que se une a los peces por un descontento por la forma en cómo el gobierno está tratando a su gente y a los inmigrantes. El lector puede percibir en él bondad y buenas intenciones, aunque más adelante se descubre que tuvo relaciones con Julian, lo que lo convierte en el verdadero padre del bebé, contrario a lo que Rolf creía (James 1992, p. 186). Durante su escape hacia Gales y el posterior ataque de los Caras Pintadas, Luke distrae a la tribu para dar tiempo al resto del grupo de escalar un muro y es masacrado en el proceso. Por otra parte, la película muestra al mismo personaje como el segundo al mando de Julian, un experto asesino y un miembro bastante activo en las pretensiones de los Peces. Sin embargo, se descubre además que es el orquestador del asesinato de su lideresa para poder llevar a cabo la revuelta y convertirse en el hombre más poderoso ahora que tiene a Kee y su bebé para demostrarlo. En la película, es asesinado por un misil en un tiroteo contra el ejército del Reino Unido, el cual viene a Bexhill a hacer una limpieza permanente de inmigrantes. El motivo por el cual existe una variación enorme entre ambas versiones de Luke puede ser argumentada en otro de los consejos de Linda Seger, en el cual explica que los personajes deben cumplir una función

especial dentro de la adaptación (Seger 1992, p. 159). Esto sugiere que al no tener dentro de la película a Rolf ni a Xan, el rol antagonico debe pasar a manos del otro personaje con un nivel de relevancia que se va descubriendo a medida que avanza la película. En este caso, ese rol cae en manos de Luke.

4.2.3.5 Kee

Finamente entra en cuestión el personaje creado para la película. Poco se sabe de la joven Kee, una aparente inmigrante de origen africano de unos veinte años que ha sido acogida por los Peces para poder ser llevada a Bexhill y contactarse con el Proyecto Humano, quienes asegurarán el resguardo de su bebé. En un inicio, Kee se muestra reacia a establecer contacto con Theo, pero tras escuchar que Luke es el responsable de la muerte de Julian, se vuelven más cercanos el uno con el otro. Además, son obligados a permanecer juntos, pues Miriam se separa de ellos y Faron es quien consigue un bote hacia el mar para encontrarse con el Proyecto Humano antes de que Kee sea secuestrada por Luke y los Peces nuevamente. Finalmente, Kee llega hacia El Mañana, barco que la estaba esperando con ayuda de Theo, quien muere en el proceso. La razón de la existencia de este personaje también se puede argumentar con la sugerencia de Seger que aplica para Theo, pues al tener a una chica inmigrante cerca a dar a luz con un carácter agradable tiene muchas más posibilidades de empatizar con la audiencia (1992, pp. 165-166).

4.2.4 Análisis de la estructura narrativa de Children Of Men (2005)

Una vez concluido el análisis de los personajes recurrentes del libro y la película y cómo se diferencian, es pertinente comenzar a analizar la sucesión misma de eventos, cómo los personajes resuelven las adversidades y cómo estas decisiones funcionan para los propósitos cinematográficos.

4.2.4.1 Primer acto

En el caso del primer acto en Children Of Men, el espectador puede apreciar el futuro apocalíptico en el cual Theo Faron vive: el mundo entero al borde del colapso por la falta de bebés en 18 años y el desinterés completo por parte de un empleado del ministerio de energía que vive su vida de la forma más monótona posible. El mundo de Faron se muestra entonces al público como quebrantado, deseoso por terminar y repleto de caos. Este personal presenta un nivel de apatía tal que, tras casi convertirse en una víctima de un atentado terrorista, continúa con sus actividades cotidianas como si no hubiera sucedido nada.

Pocos minutos después, el primer detonante de la historia toma lugar: un día después de lo sucedido en los primeros minutos del film, Faron es secuestrado violentamente en la calle y apresado por un par de minutos para ser interrogado por Los Peces, una organización terrorista que recurre al uso de bombas en lugares públicos. Dicho detonante toma lugar al minuto 12, lo cual sugiere que la vida de Theo tomará un rumbo completamente distinto, pues si Faron no hubiese sido secuestrado por Los Peces, este nunca hubiera conocido a Kee y el futuro sobre su bebé hubiera estado en manos de Luke. Continuando con la progresión dramática de eventos, el detonante conlleva al primer plot point de la película: Theo acepta llevar a Kee.

Dentro del grupo de personas que interroga a Faron se encuentra Julian, su exesposa. Ella le aclara que el bombardeo en el café no fue obra de ellos y, en vista de la confianza que la lideresa de este grupo tiene con Theo, es la única persona en el Reino Unido a la cual le puede pedir el favor para conseguir papeles de tránsito, pues su primo es el Primer Ministro. Es en este punto en que la historia atrapa al espectador sobre la decisión de Theo, pues aún no sabe a quién tiene que llevar a una ciudad desconocida y por cuánto tiempo durará su misión. Acto seguido, Faron va a visitar a su primo, mintiéndole sobre el verdadero propósito de los papeles de tránsito para poder conseguirlos de una forma más fácil, pues lo único que Julian le ha revelado es que la persona en cuestión es una inmigrante.

4.2.4.2 Segundo acto

Theo mantiene una pequeña última conversación con Julian y posteriormente se suben a un auto manejado por Luke en el que se encuentran Miriam y Kee. Theo decide dormir para aprovechar la duración del viaje. Una vez despierto, se encuentran en una carrera rural en rumbo a su destino hasta que son atacados súbitamente por un grupo de personas agresivas, que ocasionan la muerte de Julian a causa de un disparo al cuello. La muerte de dicho personaje hace que Theo quiera abandonar la misión y regresar a Londres.

Sin embargo, al ser llevado a la granja donde se reúnen los Peces, Kee le revela que está embarazada y que Julian le pidió confiar únicamente en Faron en caso ambas llegasen a separarse por cualquier circunstancia. Esta revelación hace que el personaje desee mantenerse presente en la historia, lo cual conlleva al segundo detonante: Theo descubre que el asesinato de Julian fue un complot de Luke para poder ser el líder de los Peces y así poder disponer de Kee a voluntad.

Cuando le provee este dato revelador a Kee, tanto la muchacha como Miriam deciden huir con Theo. Es claro que el uso de los plot points en *Children Of Men* posee un carácter más acelerado y vertiginoso a comparación del otro caso de estudio, pues las distancias entre uno y otro son menores en cuestión de porcentajes y además *Children Of Men* posee una cantidad de peripecias narrativas mayor, lo cual puede causar confusión al espectador sobre cuál es el verdadero punto de giro narrativo. Sin embargo, el segundo acto continúa, pues ahora los tres personajes que buscan la reunión con el Proyecto Humano son ayudados por Jasper, quien les consigue el contacto de Syd, el policía que los introduce a Bexhill.

4.2.4.3 Tercer acto

Una vez que Theo y Kee logran entrar a Bexhill tras haber perdido a Miriam en el proceso, siguen las indicaciones de Syd y se encuentran con Marichka, quien los lleva a uno de los cuartos que alquila para poder pasar la noche, pues Kee está a poco de dar a luz. Cuando la mujer los deja solos, Theo comienza los preparativos para el nacimiento del bebé y, tras un esfuerzo enorme por parte de la muchacha, ocurre el evento más esperado en la historia y el segundo plot point: el bebé nace.

A partir de este momento la historia gana una sucesión de eventos vertiginosa y violenta, pues se suscita en Bexhill la llamada “Revolución” que Luke pretendía llevar a cabo. Syd encuentra a Faron y a Kee y les dice que Los Peces han entrado a Bexhill para poder buscar a la joven y enmascarar sus intenciones haciendo creer que este movimiento fue planeado para crear una guerra entre el ejército y un grupo organizado de inmigrantes.

Kee y la bebé son secuestradas por los Peces antes de que puedan escapar, por lo que Theo sigue a Luke y Patric para poder dar con el paradero de ella. Una vez dentro de un edificio que está siendo bombardeado, Theo sigue el llanto del bebé para poder llegar hasta el piso en donde se encuentra. Tras encontrarla y detener la guerra por un breve momento por exhibir a la bebé, los personajes dan paso al clímax del film. Acto seguido, regresan al túnel del desagüe que los llevará al océano y Theo muere mientras rema para acercar a Kee al barco del Proyecto Humano.

En términos cinematográficos, la película cumple con presentar una estructura narrativa compuesta de tres actos y dos plot points.

Recordando lo establecido por la University of North Carolina, si los elementos de una historia podían resultar en una resolución de conflictos funcional y una participación de los

personajes para que se logre (Film Analysis, n.d; para. 4), se puede inferir que *Children Of Men* es una película completa que presenta los tres actos necesarios para ser considerada como una película correcta, pues se presenta adecuadamente la consecución narrativa entre los actos y una participación activa de los personajes para cerrar tanto el conflicto externo como sus conflictos internos. Si bien es cierto que el personaje principal muere al final, logra resolver sus conflictos, pues cumple con la misión de llevar a Kee con el Proyecto Humano y además logra redimir el desprecio que se tiene a sí mismo por haber dejado que su hijo Dylan muera cuando era un bebé.

Como se puede recordar, para Syd Field el primer plot point debe ocurrir aproximadamente antes del 25% de la duración total para poder enganchar de forma rápida con el espectador y el segundo plot point debe ocurrir aproximadamente entre el 55 y 60% del total de la duración de la película, para que el resto de la misma pueda ser dedicado para el tercer acto.

Tomando en cuenta ahora el paradigma de Syd Field, es importante saber que *Children Of Men* tiene una duración de 109 minutos. Comenzando con el cálculo establecido por el teórico, el primer plot point del film analizado ocurre al 19.26% de duración total, significando que cumple con la primera mitad del paradigma. Además, el nacimiento del bebé ocurre en el 68.80% de la duración de la película, lo cual indica en términos teóricos que la película sí sigue el paradigma establecido por Field.

Este pequeño análisis sobre si *Children Of Men* cumple o no con el paradigma de Field se logra entender viendo la película, pues el segundo acto se presenta mucho más largo de lo normal, peripecias narrativas repetitivas y un tercer acto totalmente violento que conlleva al clímax casi de forma milagrosa. Decisión justificada por la explosividad de la narrativa desde el inicio de la película, la presentación de los personajes, la descripción del contexto, la resolución del conflicto, etc. Para poder entender el análisis basado en el paradigma de Field, se aplica el siguiente gráfico con los valores respectivos de la película en cuestión:

Tabla 5.

Línea de tiempo y paradigmas de Children Of Men

De acuerdo con lo descrito acerca de este caso de estudio se puede afirmar que *Children Of Men* se trata de guion adaptado inspirado en la obra original. De acuerdo con la teoría de Comparato, el guion puede escribirse a partir de un personaje y el conflicto principal de la trama. Es en este caso que la historia de Theo en el contexto de un futuro infértil en el que entra en contacto con la primera mujer embarazada en años y debe protegerla es la que se convierte en la premisa para el guion de Alfonso Cuarón y Tim Sexton,

En segundo lugar, se entiende que el tipo de la adaptación es una adición, debido a que se implementan personajes nuevos, cambios en los existentes y el replanteamiento de ciertos elementos de la novela para el guion. En tercer lugar, es imperioso aclarar que mientras el tema central de la obra se mantenga en la adaptación, se puede dar inicio a la libertad creativa. En el caso de *Children Of Men*, el tema que comparte con su fuente la recuperación de la fe en la humanidad en épocas austeras y hostiles, la incertidumbre del futuro cercano, el caos y desorden de una sociedad decadente y la lucha de poderes por poseer el poder.

En este sentido, la historia de un hombre cercano al poder contactado por rebeldes que pueden cambiar el balance en un país se convierte en la historia de un hombre que debe llevar a una mujer embarazada a una ubicación segura sin que dos grupos en conflicto se hagan con el control de ella y su bebé. Dentro de los personajes principales, la única incorporación nueva es Kee. Por otro lado, los personajes ya existentes son Theo, Miriam, Julian y Luke. Finalmente, el estilo de la adaptación es futurista, el clima es de distopía y suspenso por la incertidumbre y el tono es desolador, violento y cercano. Los detalles de las variables señaladas se encuentran en la siguiente matriz:

Tabla 6.

Matriz de análisis de Children Of Men.

Proceso y tipos de adaptación/Película	Children Of Men
Procedimiento	Inspirado en
Tipo	Adición
Historia	Un hombre resignado a morir junto con la humanidad acepta la misión de llevar a una joven inmigrante hacia el otro lado del país, descubriendo en el camino que ella es madre del primer bebé por nacer en 18 años.
Personajes	Theo Faron, Miriam, Kee, Julian, Luke.
Tema	Recuperación de fe en la humanidad, redención, lucha de poderes, caos e incertidumbre.
Estilo, clima y tono	Futurista/ distopía y suspenso/ Desolador, violento, cercano.

5 CAPÍTULO 5: CONCLUSIONES

Después de haber realizado el análisis de las obras originales y de sus posteriores adaptaciones en base a la teoría desarrollada en el marco teórico, las conclusiones que se pueden ofrecer sobre qué conforma una adaptación cinematográfica partiendo de una obra de ciencia ficción son varias, que varían desde la creación de personajes hasta el tema central de la historia y cómo es presentado al espectador. Generalizando la investigación, las obras de ciencia ficción sufren un cambio inevitable cuando el texto literario se convierte en texto cinematográfico, debido a que la historia que se presenta en la pantalla grande es, en gran medida, una reconstrucción del relato presentado en el material fuente, y estos cambios pueden llevar desde ciertos acontecimientos en la historia que son replanteados o no considerados, pasando por personajes con mayor, menor o nula participación en la adaptación. A continuación, los resultados del análisis de contenido.

En cuanto al objetivo principal, antes de presentar el modelo para realizar adaptaciones, es importante aclarar que los elementos que cambian al momento de realizar una adaptación cinematográfica de ciencia ficción son la historia, los personajes, el tema y el estilo; clima y

tono. Si bien es cierto que en algunos casos de adaptaciones algunos elementos no tienen grandes cambios con respecto a estos elementos, los casos de estudio demuestran que existe una gran diferencia entre lo planteado por la obra literaria y su adaptación cinematográfica.

Otra idea importante referente al objetivo principal es que el grado en el que estos elementos cambian con respecto a la obra original dependen únicamente del enfoque de la historia que el adaptador quiera ofrecer, en base a la propuesta que quiera comunicar.

Por ejemplo, en el caso de *I, Robot*, el cuento tuvo un cambio radical en comparación con su contraparte cinematográfica, pues no solo cambiaron los personajes principales, sino también el antagonista y el tema central de la historia.

Por otro lado, en el caso de *Children Of Men*, la novela que presenta el libro fue reconvertida y actualizada, ofreciendo incluso comentarios sobre problemáticas sociales contemporáneas.

Además, se tiene en consideración que hay un notable cambio en el tiempo de desarrollo de la obra. Para poder entender esta respuesta, se tomaron como casos de estudio dos obras literarias con un tiempo de desarrollo y, por ende, de duración, distantes. Mientras que *Reason* es un cuento de doce páginas, *Children Of Men* es una novela de 362 páginas. La extensión de ambas obras no quiere decir que una fue más compleja de adaptar que otra, sino que el ritmo narrativo en el libro posee la tendencia a ser inversamente proporcional al tiempo narrativo en la película, dependiendo de la extensión de la obra.

Mientras que en el ejemplo de *Reason* los eventos sobre la rebelión de Cutie y su posterior ocurren de manera vertiginosa; *I, Robot* tiene más tiempo para hacer conocer a los personajes, sus motivaciones, el mundo en el que viven y la evolución de la trama es más pausada. En el caso de *Children Of Men*, la explicación exacta de los movimientos de los personajes, el detalle de los lugares en los que se encuentran, las conversaciones que tienen y la consecución de eventos en la obra literaria es reducida prácticamente a la mitad, debido a la intensa trama y eventos que suceden en la adaptación. Esta respuesta además valida la teoría empleada por Comparato, Sanders y Field.

Es así que teniendo en cuenta qué elementos cambian a la hora de realizar una adaptación cinematográfica de ciencia ficción, se plantea el siguiente modelo para la realización de una adaptación de ciencia ficción, independientemente de si la fuente es una novela extensa o un cuento corto, en base al análisis realizado por los dos casos de estudio:

Obra a adaptar	
Aspectos del texto literario	
Historia de la obra	<p>¿Cuál es la trama principal? ¿Cuáles con las tramas secundarias? ¿Es una novela única o parte de una serie? ¿Es una historia con final abierto o cerrado? ¿La novela o cuento es adaptable? ¿Qué pasajes serán tomados en cuenta? ¿Qué pasajes serán descartados?</p>
Personajes principales de la obra	<p>¿Quién es el personaje principal de la novela? ¿Hay personajes que pueden llegar a la película? ¿Cuál es la importancia de los personajes para el desarrollo de la trama? ¿Se necesitará crear un personaje nuevo? ¿Por qué? ¿Tiene que cambiar sólo el personaje principal o los secundarios también? ¿Cuál es la historia del personaje principal? ¿Cuál es el rol de los personajes en este mundo? ¿Cuáles son los personajes secundarios que pueden llegar a la adaptación? ¿Por qué? ¿El antagonista puede llegar a la adaptación? ¿Por qué? ¿Cómo responde ante los sucesos que ocurren en su vida? ¿Qué características se pueden llevar a la adaptación? ¿Hay personajes no adaptables? ¿Por qué? ¿El personaje principal tiene que cambiar? ¿En qué medida?</p>
Contexto de la obra	<p>¿En dónde y cuándo se ambienta el libro? ¿Es una sociedad utópica o distópica? ¿Cómo se da el manejo de poderes? ¿Qué características de la ciencia ficción tiene este mundo? ¿Cuál es rol de la tecnología</p>

	<p>en la sociedad? ¿Cómo afecta este mundo a los personajes? ¿Se pueden llevar facetas de este mundo a la película? ¿Por qué? ¿Se puede cambiar la situación en la que vive? ¿Por qué? ¿Quiénes serán sus aliados? ¿El personaje depende de la tecnología? ¿Busca poder o crear un nuevo sistema de poder? ¿Tiene información de vital importancia para la historia? ¿Se sacrifica? ¿Tiene familia? ¿Tiene algún trauma del pasado? ¿Tiene algún trabajo?</p>
Tema de la obra	<p>¿De qué trata la novela/cuento/libro? ¿Hay un algún comentario o protesta hacia la sociedad? ¿Qué quiere decir la novela? ¿Qué sensación quiso transmitir el libro/cuento? ¿El tema se puede llevar a la película? ¿Por qué?</p>
Estilo narrativo de la obra	<p>¿La novela es descriptiva? ¿Tiene mucho diálogo? ¿Está dividida en espacios temporales? ¿Habrá pasajes de introspección? ¿Hay saltos entre un personaje y otro o se sigue únicamente al principal? ¿Quedó alguna subtrama que no se resolvió? ¿Cuántos capítulos tiene la obra o el cuento?</p>
Aspectos de la adaptación	
Historia planteada para la adaptación	<p>¿Cuál es la trama que se quiere llevar a película? ¿Cuál es la subtrama que se quiere adaptar? ¿Se quiere hacer una película o una saga? ¿Cuál es el procedimiento de adaptación? ¿Cuál es su tipo?</p>

Personajes principales de la adaptación	<p>¿Se mantendrán a los personajes principales? ¿Cuáles y por qué? ¿Hay personajes que fueron descartados? ¿Cuáles y por qué? ¿Se crearon nuevos? ¿Por qué? De tener un personaje nuevo, ¿Cuál es su aporte? ¿Cómo cambiará el personaje principal? ¿Desea aspirara a cambiar su estilo de vida? ¿Cuál es la motivación de personaje? ¿El personaje ha cambiado su edad? ¿Por qué? ¿Cuáles son los cambios del personaje? ¿Sus relaciones con los personajes secundarios han cambiado? ¿El antagonista es el mismo o ha cambiado? ¿Por qué? ¿Su historia con el antagonista es la misma? ¿Por qué? ¿Cómo vive el personaje? ¿Tiene los medios para alcanzar su objetivo? ¿Quiénes serán sus aliados? ¿El personaje depende de la tecnología, así como en la novela? ¿Tiene las mismas aspiraciones del personaje o tiene otras? ¿Cuáles son? ¿La información que tiene cambia? ¿Mantiene su sacrificio? ¿Mantiene su familia? ¿Mantiene su trauma? ¿Mantiene su trabajo?</p>
Contexto de la adaptación	<p>¿En dónde y cuándo se ambienta la película? ¿Es el mismo mundo que en la obra? ¿Por qué? ¿Cambiará de espacio? ¿Se desarrollará en otro tiempo? ¿El mundo en el que se vive es ideal? ¿Existe un régimen opresor en este mundo nuevo? ¿La sociedad vive libre? ¿Qué tan importante es la tecnología para las personas en la adaptación? ¿Tomará elementos de la vida</p>

	real? ¿Es un mundo paralelo? ¿Qué avances tecnológicos tiene este mundo? ¿La tecnología se usará a favor o en contra de los personajes?
Tema de la adaptación	¿De qué trata la película? ¿Cuál es el discurso que se quiere llevar al cine? ¿Qué sensación se busca transmitir con la película? ¿Se busca explorar el mismo tema que en la obra? ¿Por qué? ¿Cómo se busca transmitir el tema en la adaptación? ¿El tema de la obra se pudo adaptar? ¿Por qué?
Estilo narrativo de la adaptación	¿Tendrá 3 actos? ¿Por qué? ¿Cuánto durará cada acto? ¿Cuánto se proyecta que durará la película? ¿Se contará con 2 plot points o solo uno? ¿Será un racconto o un relato en el futuro? ¿Habrá saltos al pasado? ¿El personaje logrará su objetivo? ¿La película cumplirá con el paradigma? ¿Los detonantes desencadenarán los plot point o también el cambio entre actos? ¿Por qué? ¿Se piensa explicar las cosas más por acciones o por diálogo? ¿Cómo se dividirán las secuencias? ¿Cuánto se planea que dure el planteamiento, confrontación y resolución? ¿Tendrá un final abierto o cerrado? ¿Todas las subtramas se resolverán? ¿Cómo? ¿Cuál es el estilo, clima y tono de la adaptación?

Esta matriz con 5 niveles está diseñada para que un potencial adaptador pueda hacer un desglose general de los aspectos más importantes de la obra literaria que desea adaptar, así como los de la película que será desarrollada a futuro. Como se puede observar, los criterios

elegidos para la misma son la historia, personajes, principales, contexto, tema y estilo narrativo. En esta matriz, el adaptador deberá responder todas las preguntas para poder conocer estos 5 aspectos de forma más clara y poder así tener presente en todo momento las características tanto de la obra como de la película para así tener un trabajo coherente en todo momento y que sepa siempre cuál es el tipo de adaptación que está ofreciendo. La forma del modelo y los criterios elegidos para la adaptación se dieron de la siguiente forma puesto que es importante que todo adaptador conozca la obra que desea adaptar, así como tenga una base de la pieza cinematográfica que está creando. Una vez que estos elementos son ordenados y dispuestos, el adaptador tiene las bases claras para dar rienda suelta a su poder creativo y crear una película que toma una novela como fuente de inspiración.

Cabe resaltar que los procesos de adaptación son propios de cada director o guionista, y que este modelo no pretende ser una base esencial que debería ser aplicada por todo realizador audiovisual en busca de desarrollar una obra adaptada, sino una guía para mantener la estructura tanto de la obra como de la adaptación clara desde el comienzo y así asegurarse de que el producto final siempre haya mantenido el camino desde su concepción.

Una vez que hemos desarrollado la matriz para poder desglosar las instancias de una obra adaptable y su futura contraparte cinematográfica, es momento de explicar a detalle las conclusiones de los objetivos específicos.

En cuanto al primero, enfocado en la historia en el que estos personajes viven y desarrollan, queda claro que es prácticamente seguro que la adaptación presenta una historia que, si bien rescata y honra ciertos elementos de la obra original, tiene un alto grado de distinción de este material. La presentación, los puntos de giro poseen altas probabilidades de cambiar para reajustarse a la nueva trama, siempre y cuando se mantenga presente el tema central. Ambos casos de estudio demuestran este punto, teniendo en cuenta cómo es que las historias cinematográficas divergen de las literarias en un nuevo tipo de relato, ajustado a la propuesta de la adaptación.

Por un lado, en *I, Robot* se deja de lado esta estación minera que orbita la tierra para contar una historia policial en la Tierra, manteniendo el tema central de qué sucedería si una creación tan peligrosa para la vida del ser humano como un robot decidiera rebelarse en contra de la humanidad. Por otro lado, la historia de *Children of Men* está fragmentada en dos períodos de tiempo entre que Theo conoce a Los cinco peces y la gestación del bebé de

Julian hasta su nacimiento, mientras que la película muestra un desarrollo no mayor a 3 días, en el que el conflicto entre el gobierno y el grupo opositor escala de forma mucho más violenta y rápida. Para ayudar a entender estas diferencias, la investigación se apoya en los anexos A, C, F, G, I y L.

Mientras tanto, los anexos a y G, se entiende cuál es la evolución exacta de los personajes involucrados y se hace un desglose de las historias en base a la teoría de Linda Seger para comprender cómo estos sucesos afectan a los personajes. En el caso de los anexos C e I, se entiende que el desarrollo de los plot points dentro de las adaptaciones tiende a cambiar por propósitos de la historia. En los casos señalados, como se ha cambiado el contexto e incluso se han adicionado y eliminado personajes, los cambios en la estructura narrativa deben obedecer a los personajes que están participando en el nuevo contexto y en la nueva historia. Es este motivo por el cual las películas adaptadas llegan a tener tal grado de diferencia.

En segundo lugar, los anexos F y L ayudan a comparar las líneas de tiempo de ambas historias, dejando claro que pueden haber plot points que pueden mantener cierta similitud, aunque el caso más común es que sean historias que diverjan por completo, cada una unida por el trasfondo de las acciones, mas no por la naturaleza de las mismas.

Atendiendo al segundo, el cual es referente a los personajes, queda claro que los personajes involucrados en la novela reciben un cambio que puede ser desde poco notorio hasta radical en el momento en el que se llevan al cine. Por ejemplo, en I, Robot Susan Calvin era una doctora que solo contaba sus anécdotas en el mundo de la robótica, mientras que en la película se involucró con el desarrollo de la trama de forma mucho más activa, siendo un personaje secundario con un nivel mayor de protagonismo.

Otra demostración clara de esta presentación de personajes la ofrece Luke de Children of Men. Si bien es cierto ambos comparten la característica de ser el posible padre del bebé que nacerá, el libro lo muestra como un sacerdote dispuesto a dar su vida por Julian, mientras que la película muestra una versión extremista del hombre, legando a cometer ataques terroristas en el nombre de su resistencia.

Como es sabido, todos los personajes presentados tienen antecedentes, rasgos característicos y trasfondos que los hacen ser y actuar de la forma en la que lo hacen, y al momento de trasladarse de del texto literario al cinematográfico, estos elementos que crean a los personajes también cambian para que tengan coherencia con la adaptación que se plantea.

Para poder detallar la presentación de todos los personajes mostrados en las obras literarias y sus contrapartes cinematográficas, los anexos B, D, E, H, J y K ofrecen una comparación sobre su desarrollo, características y relevancia que estos aportan a la trama.

Los anexos B y H ayudan a mostrar el comparativo sobre la descripción de los personajes. En el caso de I, Robot; se pudo determinar que, los personajes principales no necesitan tener un trasfondo complejo o que requiera un tiempo de exposición o desarrollo especial, mientras que en la adaptación es necesario debido a la duración del largometraje. Por otra parte, en Children Of Men este balance del trasfondo de los personajes presenta un tiempo de exposición similar. Los anexos D y H establecen un atributo no antes considerado: todos los personajes principales pueden poseer las mismas características en diferentes grados. Los gráficos ayudan a comprender que tanto los personajes principales como secundarios son propensos a poseer atributos similares o idénticos, y mostrar rangos de estos.

Para entender los anexos señalados, se procedió a crear una figura simple con seis características predominantes en seis grados donde el primero es “poco propenso a ser/demostrar” y el último “altamente propenso a ser/demostrar” que se presentan en los personajes analizados y, en base a la lectura tanto como el visionado de la adaptación, se determinó cuáles son las características y que secciones tanto de la obra como de la película son aquellas en la que los personajes las demuestran o las ponen en práctica.

Finalmente, los anexos E y K ayudan a comprender la relevancia que los personajes en la historia y cómo su relevancia se traslada a la adaptación. En ambos casos, el tamaño de los círculos de los anexos es proporcional al aporte que los personajes ofrecen, y cómo estos aumentan, disminuyen o desaparecen dependiendo de las necesidades de la adaptación.

En lo que respecta al tercer objetivo específico, referente al tema, se entiende que cuando se crea una adaptación, el director o guionista es la mente maestra detrás de la obra cinematográfica, y tienen la potestad de cambiar el cuento o novela para dar a una película en base a su interpretación, en la que hilo conductor de los personajes y eventos que suceden puede cambiar dependiendo de las necesidades de esta nueva obra. Por ejemplo, I, Robot giraba la rebelión de los robots hacia un plano más de acción y policial, mientras que el cuento ofrecía un discurso más filosófico y científico. Por su parte, Children of Men tenía como tema la lucha de poderes, mientras que la película habla sobre la redención y la fe en la humanidad en medio de su decadencia por el caos.

Para poder entender el tema principal de los casos de estudio, fue necesario recurrir a la teoría de Seger para explicar qué es lo que cada obra quiere decir, qué significan las decisiones de los personajes, qué transmite el contexto en donde suceden y por qué se comportan de determinada forma. Una vez entendidos todos estos puntos, las adaptaciones fueron trasladadas a la matriz de análisis, en la cual estos elementos se expusieron para demostrar que el tema en la adaptación era el mismo que en la obra original.

Como complemento para este objetivo, las matrices N y O son presentadas, en las cuales se hacen entrevistas a Pavel Solís, guionista y profesor del curso de Narrativa y Guion Cinematográfico de la UPC, y a José Donayre, un escritor peruano especializado en cuentos de ciencia ficción.

Finalmente, en cuanto al último objetivo específico, es importante entender que el clima, estilo y tono son detalles que vienen de la mano una vez que se desarrolla la historia. Teniendo en cuenta de qué quiere hablar la película, el adaptador luego entiende cómo hablar de ella, una vez que los demás elementos están definidos para ser contados. Basándonos en nuestros casos de estudio; I, Robot plantea el miedo a que el humano sea superado por un ser creado a su imagen y semejanza, así como también discute la cooperación entre humanos y robots y la redención de culpas pasadas. Este tema se discutió en la película con un estilo futurista, teniendo en cuenta en que el largometraje se ambienta en el 2035 con avances tecnológicos que aún no han llegado, mientras que el clima que envuelve a la obra es de suspenso e intriga, pues mientras Spooner trata de descubrir al asesino de Lanning, se encuentra con la rebelión que plantea VIKI. Finalmente. El tono es robótico, frío, hostil y carente de afecto. Tanto los personajes como el mundo en el que viven tienen estas características.

Por otro lado, Children Of Men presenta una restauración de fe en la humanidad por la solidaridad presentada por algunos personajes sumidos en el futuro apocalíptico en el que está sumida la película, así como una lucha de poderes entre Los Peces y el Gobierno por el control del Reino Unido, así como el caos y decadencia de las sociedades, y la incertidumbre por si Theo logrará mantener su misión de llevar a Kee al Proyecto Humano.

Estos temas convergen a que la historia posea un evidente clima futurista por su contextualización en el 2027, con un estilo distópico por cómo la humanidad está al borde del colapso, así como suspenso por la vertiginosa consecución de eventos, mientras que el

tono es desolador y violento, por la falta de esperanza que la humedad muestra, mientras que también se tiene cierta sensación de cercanía por la similitud entre el universo planteado por Alfonso Cuarón y Tim Sexton con nuestra realidad.

En conclusión, realizar el análisis de las adaptaciones cinematográficas, en especial de ciencia ficción no es tarea sencilla. Entender el trasfondo de todas las decisiones creativas, el contexto en el que se desarrollan ambas obras, el razonamiento que subyace debajo de la psicología de los personajes y la evolución de la narrativa son un ejercicio subjetivo que obedece netamente a la interpretación de quien adapta. El objetivo de los directores y guionistas es trasladar esta interpretación cuando se trabaja una película adaptada, para que el producto audiovisual en cuestión tenga coherencia y que, más allá de si es fiel o no al texto literario, convertirse en una obra que pueda brillar con luz propia, sin vivir en la sombra de su material de procedencia.

Finalmente, proponemos los siguientes lineamientos y recomendaciones o criterios a tener en cuenta que van de la mano con la matriz planteada:

a) Leer el material fuente más de una vez

Es importante que, si se pretende hacer una adaptación cinematográfica, el material fuente se revise las veces que sea necesario para que toda la información posible sea extraída. Solo así, el adaptador podrá saber qué rescatar de la obra y qué no. Teniendo toda la información posible ayudará a que adaptador pueda tener en claro qué tipo de adaptación desea hacer y cuáles son los elementos del material fuente que utilizará.

b) Consumir contenido de ciencia ficción

Teniendo en cuenta que este trabajo está focalizado en obras de ciencia ficción, es importante que el adaptador conozca el género y cómo este se desenvuelve, tanto en niveles literarios como cinematográficos. A diferencia de otros géneros, la ciencia ficción se ve en la obligación de explicar el mundo en el que se desarrolla la historia para no resultar confusa ante el espectador, por lo que consumir este contenido puede ayudar al adaptador a describir el mundo que está creando y las implicancias del mismo.

c) Mantener la fidelidad al trabajo en vez de la obra

Si bien es cierto que un guion adaptado es un trabajo basado en una creación previa, la forma en qué y cómo el adaptador cuenta los sucesos y hace que los personajes vivan dentro del

contexto es un toque completamente suyo que no tiene que estar ligado estrictamente a la obra literaria. Tratar de asemejarse al material fuente durante la escritura del guion no es recomendable, pues la visión planteada para la adaptación podría perderse en el camino y resultar en una obra cinematográfica falta de claridad.

d) Permitirse los cambios necesarios

Una adaptación cinematográfica de ciencia ficción no es una réplica exacta de una obra literaria y tampoco pretende serlo, por lo que, al momento de adaptar, debería hacerse siempre teniendo en mente en qué es lo que el adaptador quiere transmitir. Qué personajes toman parte en ese mundo, cómo suceden los eventos, de qué quiere hablar la película. Si hay elementos descartados, son con el fin de que la adaptación funcione y sea coherente consigo misma, pues el propósito de la adaptación es reconstruir una historia de un texto a otro.

6 REFERENCIAS

- Akinbola, M. (2004) I, Robot: Analysis. Tomado de [http://academic.depauw.edu/aevans_web/HONR101-02/WebPages/Spring2006/Akinbola\(Mike\)/I,%20Robot%20analysis.html](http://academic.depauw.edu/aevans_web/HONR101-02/WebPages/Spring2006/Akinbola(Mike)/I,%20Robot%20analysis.html)
- Alcántara, D. (2012) Entre el libro y la película: el problema de la adaptación. Tomado de <https://www.elsiglodetorreon.com.mx/blogs/cine/1368-entre-libro-la-pelicula-problema-la>
- Anthony, S. (2016) Late Shift, the world's first interactive cinema movie, reviewed. Tomado de https://docs.google.com/document/d/1SWIZI6PMrxQhwKP71wJeWVt_1tKIGavgxXHxeUr_Q8/edit
- Araújo, M. (2015) 13 formato de narrativa transmedia para tu estrategia de marketing. Tomado de <http://www.manairaaraujo.com/formatos-narrativa-transmedia/>
- Aristóteles (335 a.C.) *La Poética*. Tomado de https://play.google.com/books/reader?id=a2M-AAAAcAAJ&hl=es_419&pg=GBS.PP9
- Asimov, I. (1950) *I, Robot*. Nueva York: Street and Smith
- Battersby, M. (2016) But it's nothing like the book! Why film adaptations rarely stay faithful. Tomado de <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/but-its-nothing-like-the-book-why-film-adaptations-rarely-stay-faithful-a7058271.html>
- Kraizer, S. (2011). Preventing bullying. Retrieved from <http://safechild.org/categoryparents/preventing-bullying>
- Biblioteca Nacional de España (2018) Novela de ciencia ficción (<http://www.bne.es/es/Micrositios/Guias/NovelaCienciaFiccion/Introduccion/>)
- Bookrags (2018) Children Of Men Summary & Study Guide. Tomado de <http://www.bookrags.com/studyguide-the-children-of-men/#gsc.tab=0>
- Bookrags (2018) I, Robot Summary & Study Guide. Tomado de <http://www.bookrags.com/studyguide-i-robot/#gsc.tab=0>
- Casetti, F. y Di Chio, F. (1992) *Cómo analizar un film* Barcelona: Paidós

- Cervantes, C. (2005) El Coronel Sí tiene quien Le Escriba. La Adaptación/Traducción: Genotextos/Endotextos. *Razón y palabra*, 10 (46) Tomado de <http://www.redalyc.org/html/1995/199520647008/>
- Cuarón, A. y Sexton, T. (2006) Children Of Men. Tomado de http://www.roteirodecinema.com.br/scripts/files/children_of_men.htm
- Comparato, D. (1988) *El guion: Arte y técnica de la escritura para cine y televisión*. Buenos Aires: Eudeba
- Dagris, M. (2006) Apocalypse Now, but in the wasteland a child is given. Tomado de <http://www.nytimes.com/2006/12/25/movies/25chil.html?mcubz=0>
- David, P. (2015) The strange case of Akiva Goldsman. Tomado de <http://www.peterdavid.net/2015/01/30/the-strange-case-of-akiva-goldsman/>
- Definicion.de (2017) Definición de drama. Tomado de <https://definicion.de/drama/>
- Del Campo, S. (2015, abr. 15) The Making of Star Wars – 1977 Documentary [Archivo de video]. Tomado de <https://www.youtube.com/watch?v=FSuDjllPak>
- Diets, J. (2010) Film critics pick the best movies of the decade. Tomado de <http://www.metacritic.com/feature/film-critics-pick-the-best-movies-of-the-decade>
- Doll, J. (2012) The trouble making books we love into movies. Tomado de <https://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2012/03/trouble-making-books-we-love-movies/330196/>
- Dyer, G. (2015) Based on a true story: the fine line between fact and fiction Tomado de <https://www.theguardian.com/books/2015/dec/06/based-on-a-true-story--geoff-dyer-fine-line-between-fact-and-fiction-nonfiction>
- Field, S. (1984) *El manual del guionista*. España: Plot
- Goldsman, A. y Vintar, J. (2004) I, Robot. Tomado de <http://www.dailyscript.com/scripts/irobot.pdf>
- Gobierno de España El guion original y el guion adaptado. Tomado de <http://recursos.cnice.mec.es/media/cine/bloque9/pag6.html>

- Gopinath, A. (2015) The evolution of 8 superheroes, then and now. Tomado de <https://www.unbelievable-facts.com/2015/07/superheroes-then-and-now.html>
- Gómez, D. y Wiswell, D. (2013) *Adaptar o morir: Pautas para adaptar un libro en cine y televisión*. Colombia: Editorial Pontificia Universidad Javeriana
- Gruttadaro, A. (2016) How “The fast and the furious” was completely changed by the Columbine shooting. Tomado de <http://www.complex.com/pop-culture/2016/06/fast-and-furious-columbine-shooting>
- Güich-Rodríguez, J. (2018) *Universos en expansión. Antología crítica de la ciencia ficción peruana: siglos XIX-XXI*. Lima: Fondo editorial Universidad de Lima
- Hernández Sampieri, R. (2014) *Metodología de la investigación*. México D.F: McGraw-Hill/Interamericana Editores S.A
- Hollis, K. (2004) Book vs. Movie: I, Robot. Tomado de <http://www.boxofficeprophets.com/column/index.cfm?columnID=8449>
- Ibermedia (2018) Cross media. Tomado de <http://www.programaibermedia.com/glossary/crossmedia/>
- IMDB (2017) I, Robot. Tomado de http://www.imdb.com/title/tt0343818/business?ref_=tt_dt_bus
- IMDB (2018) Children Of Men. Tomado de https://www.imdb.com/title/tt0206634/?ref_=nv_sr_1
- Jakobson, R. (1969) *Language in literature*. Massachusetts: Harvard University Press
- James, P. D (1992) *The Children of Men*. Nueva York: Vintage
- López, F. (2002) *El análisis de contenido como método de investigación* Huelva: Universidad de Huelva
- Lusk, D. (2014) The best 16 best and worst Hollywood book adaptations in the past 10 years. Tomado de <https://www.cbsnews.com/news/book-movie-adaptations-gone-girl-hunger-games-harry-potter-twilight-great-gatsby/4/>

- Manus, D. (2015) Adapting book into screenplays. Tomado de <http://www.scriptmag.com/features/craft-features/adapting-a-book-into-a-screenplay>
- Mckee, R. (2013) *Guion: Story* (8va edición). Madrid: Alba
- Mckee, R. (2011) *El guion: Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Madrid: Alba
- Mirvish, D. (2013) Adapt or die: 13 steps to adapting a film from something else. Tomado de <http://filmmakermagazine.com/76583-adapt-or-die-13-steps-to-adapting-a-film-from-something-else/#.Wedda2jWzIU>
- Orr, C. (2007) The movie review: Children Of Men. Tomado de <https://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2007/04/the-movie-review-children-of-men/69243/>
- Piñuel, J. (2002) Epistemología, metodología y técnicas del análisis de contenido, *Estudios de Sociolingüística* Madrid: Universidad Complutense de Madrid
- Puchko, K. (2015) Stephen King went about off how much he hates the Shining again. Tomado de <http://www.cinemablend.com/new/Stephen-King-Just-Went-Off-About-How-Much-He-Hates-Shining-Again-68032.html>
- Real Academia Española (2017) Narrativa: definición [diccionario web] Tomado de <http://dle.rae.es/?id=QGmJhdD>
- Reisz de Rivarola S. (1989) *Teoría y análisis del texto literario*. Buenos Aires: Hachette
- Rivas, G. (2013) De consumidor a prosumidor en el mundo digital. Tomado de <http://marketing.es/de-consumidor-a-prosumidor-en-el-mundo-digital/>
- Rotten Tomatoes (2017) I, Robot. Tomado de https://www.rottentomatoes.com/m/i_robot/
- Rowe, A. (2018, 11 de julio). *Report: Film adaptations of books earn 53% more at the worldwide box office*. Tomado de <https://www.forbes.com/sites/adamrowe1/2018/07/11/why-book-based-films-earn-53-more-at-the-worldwide-box-office/#69b5e91f306f>
- Sanders, J. (2006) *Adaptation and Appropriation*. Londres: Routledge

- Santos, R. (2013) 6 reasons the book is (almost always) better than the movie. Tomado de <https://www.barnesandnoble.com/blog/6-reasons-the-book-is-almost-always-better-than-the-movie/>
- SEAMEDU (2017) 21st Century film making: How we embraced digital technology. Tomado de <http://www.seamedu.com/blog/21st-century-film-making-embraced-digital-technology/>
- Selles, V. (2017) Minitramas y antitramas. Dos alternativas al viaje del héroe. Tomado de <http://victorselles.com/minitramas-antitramas-dos-alternativas-al-viaje-del-heroe/>
- Seger, L. (1992) *El arte de la adaptación. Cómo convertir hechos y ficciones en películas* (3ra edición). Madrid: Ediciones Rialp
- [Sesterciotube] (2015, nov. 9) Star Wars VII – The Force Awakens (making of) [Archivo de video]. Tomado de <https://www.youtube.com/watch?v=AbHdMHB3Uzc>
- Heuristic. (n.d.). In *Merriam-Webster's online dictionary* (11th ed.). Tomado de <http://www.m-w.com/dictionary/heuristic>
- Sklar, R. (n.d) Transition to the 21st Century: The expansion of media culture. Tomado de <https://www.britannica.com/art/history-of-the-motion-picture/Transition-to-the-21st-century#toc284152>
- The Artifice (2015) Contemporary Film criticism: A decline in standards? Tomado de <https://the-artifice.com/contemporary-film-criticism-decline-standards/>
- Topel, F. (2014) Jeff Vintar was Hardwired for I, robot. Tomado de (<http://www.screenwritersutopia.com/article/d19127d8>)
- Tubau, D. (2011) *El guion del siglo XXI: El futuro de la narrativa en el mundo digital*. Barcelona: Alba
- Wollenberg, A. (2009) How should critics review adaptations? Tomado de <https://www.theguardian.com/film/filmblog/2009/aug/17/literary-adaptation-film-reviews>

7 ANEXOS

Anexo A. Cuadro de matriz de análisis de I, Robot

I, Robot	Libro	Película
Personaje principal	Dra. Susan Calvin	Detective Del Spooner
Arco dramático	<ul style="list-style-type: none"> - Susan Calvin Pasa de ser una doctora poco habladora y cautelosa a una mujer que virtualmente no posee contacto con otras personas, salvo casos excepcionales como el reportero. 	Del Spooner pasa de ser un policía resentido y desconfiado de los robots a un hombre que entiende la evolución que atraviesan y la complejidad que comprenden, dejando abierta la oportunidad de confiar en ellos en un eventual futuro.
Personajes secundarios	<ul style="list-style-type: none"> - Reportero - Alfred Lanning - Greg Powell - Mike Donovan - Robbie (robot niñera) - Speedy (robot minero) - Cutie (robot minero), Dave (robot coordinador de tareas de minería) - Herbie (robot que lee mentes) 	<ul style="list-style-type: none"> - Dra. Susan Calvin - Sonny (robot multiservicio serie NS-5) - Alfred Lanning - VIKI (cerebro positrónico capaz de controlar otros robots) - Lawrence Robertson (presidente de US Robotics) - Gigi - Farber - Teniente John Bergin

	<ul style="list-style-type: none"> - Nestor (robot minero serie NS-2) - Brain (cerebro positrónico capaz de controlar otros robots) - Stephen Byerley (político presumido como androide), Lawrence Robertson (presidente de US Robots) - 	
Arco dramático	Arco dramático <ul style="list-style-type: none"> - Reportero: Ninguno. - Gregory Powell: Ninguno. - Mike Donovan: Ninguno. - Robbie: Ninguno. - Speedy: De robot defectuoso a robot funcional - Cutie: De supervisor de una mina de extracción de energía solar a profeta del Maestro e impartidor de su filosofía. 	Arco dramático <ul style="list-style-type: none"> - Susan Calvin: Pasa de ser una mujer que confía íntegramente en los robots por sobre los humanos a una mujer que encuentra el balance entre las máquinas y la humanidad. - Sonny: Pasa de ser un robot confundido y sin propósito claro a ser el primer robot capaz de tener una noción más avanzada de humanidad. - Alfred Lanning: Ninguno

	<ul style="list-style-type: none"> - Dave: De robot defectuoso a robot funcional. - Herbie: De robot manipulador a robot desmantelado. - Nestor: Ninguno - Brain: Ninguno - Stephen Byerley: De aspirante a alcalde a gobernador mundial. 	<ul style="list-style-type: none"> - VIKI: Pasa de ser el cerebro positrónico que ayuda a la humanidad a la perpetradora de la revolución de los robots, basado en un entendimiento distorsionado de las leyes de la robótica. - Lawrence Robertson: Muere víctima de la revolución de las máquinas. - Gigi: Ninguno - Farber: Ninguno - John Bergin: Pasa de ser detractor de la palabra de Spooner a creer todo lo que dice.
Estructura narrativa (plot points y sucesión dramática)	<p>Cuento aproximados a la película:</p> <p>Reason</p> <ul style="list-style-type: none"> - Inicio: Powell y Donovan ensamblan a Cutie y le explican su propósito. 	<p>Película</p> <ul style="list-style-type: none"> - Acto 1: Del Spooner vive como un agente del orden resentido con los robots y rechaza su integración en la sociedad.

	<ul style="list-style-type: none"> - Nudo: Al negarse a cumplir con su propósito, Cutie se vuelve profeta el Maestro, un ser superior inventado por él y se dedica a impartir su filosofía a los demás robots. Su negativa a recolectar la energía de una tormenta solar hace que Powell y Donovan se desesperen y esperen la muerte a causa de la energía solar. - Desenlace: Powell descubre que Cutie cumple con su deber, aunque lo interprete como un acto religioso. Al quedar demostrado que hace su trabajo de todas formas, es declarado como funcional y los científicos pueden regresar a la Tierra. 	<p>Plot point 1: Sonny, el robot sospechoso, es capturado después de una ardua persecución.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Acto 2: Spooner investiga con la poca ayuda de Calvin el posible asesinato de Lanning para poder probar la culpabilidad de Sonny. <p>Primera pinza (o detonante) : Spooner sufre un atentado contra su vida en casa de Lanning, tras la abrupta demolición de su casa con él adentro.</p> <p>Punto medio: Tras un ataque de robots y bajo la sospecha de haber causado un accidente de tránsito, Spooner es despedido de la policía.</p> <p>Segunda pinza (o detonante) : Robertson da la orden de inyectar a Sonny</p>
--	---	---

		<p>con nanobots para que sea destruido,</p> <p>Plot point 2: Tras seguir las pistas de Lanning, Spooner llega al depósito de robots obsoletos, donde descubre que los robots planean una revolución inminente, capaz de acabar con la raza humana.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Acto 3: Spooner, con la ayuda de Calvin y Sonny, destruye a VIKI para evitar el dominio mundial de los robots. La hacerlo, los robots dejan de ser parte de la sociedad y son enviados permanentemente al depósito. Spooner restaura su fe en los robots, Calvin restaura su fe en los humanos y Sonny entiende su propósito de creación.
--	--	---

Puesta en escena	Oficina de Calvin en US Robots (ciudad propia), 2058	Detroit, Michigan. Año 2035
------------------	--	-----------------------------

Anexo B. Ficha de personajes importantes (Reason y I, Robot)

Nombre: Gregory Powell

Edad: 40 (aproximadamente)

Ocupación: Científico reparador de robots.

Perfil: Gregory Powell es un técnico que difícilmente se sorprende por su trabajo pues constantemente está en contacto con robots defectuosos. El no poder solucionar los problemas lo frustra fácilmente. Cumple con el estereotipo de ser un científico aburrido y siempre hablando en términos que muy pocas personas fuera de su ámbito laboral podrían entender. Para resolver un problema, busca todas las posibles causas de su origen. Le gusta solucionar los defectos de los robots para así poder tener vacaciones. No le gusta el grado de complejidad de su trabajo.

Nombre: Mike Donovan

Edad: 40 (aproximadamente)

Ocupación: Científico reparador de robots.

Perfil: A diferencia de Powell, Mike Donovan es un científico más curioso y que disfruta reparar a los robots defectuosos. Al igual que su colega, busca encontrar todas las fuentes posibles de los problemas de los robots y por cómo se comportan. Tiene un tic extraño: Cada que habla, se toca el bigote. Es capaz de poner su vida en riesgo con tal de solucionar los defectos de los robots y a veces, la vida de Powell.

Nombre: QT-1 (Cutie)

Edad: -

Ocupación: Administrador de la mina de extracción de la estación extra-planetaria 5/profeta del Maestro.

Perfil: Cutie es un robot bastante curioso sobre su existencia. Esta curiosidad lo lleva a abandonar su propósito su propósito de creación para convertirse en el profeta de Maestro, un ser superior inventado por él para justificar su superioridad frente a los humanos. A pesar de rendir culto y convertir a todos los robots a su religión, cumple con su trabajo de recolectar la energía solar, aunque lo vea como un acto de adoración. El robot no tiene problemas en menospreciar a los humanos por considerarlos inferiores. Sin embargo, le parece que son una especie interesante y le agradece al Maestro por haberlos creado para sentir aún más su superioridad. Es un robot que se niega a creer que los humanos están detrás de la creación de los robots, aunque tenga las pruebas frente a él.

Nombre: Susan Calvin

Edad: 75

Ocupación: Robopsicóloga (a punto de retirarse)

Perfil: Calvin es una anciana doctora con una enorme trayectoria en el mundo de la robótica. No se considera superior a otras personas por el prestigio que ha adquirido en los años. Posee diversos títulos que respaldan su trayectoria y además ha dado durante su carrera un aporte importante a la robótica moderna. Su trato con las personas es mínimo, no le gusta relacionarse con los demás y es consciente de que los otros empleados de US Robots & Mechanical Men hablan mal de ella a sus espaldas. A pesar de su edad y tiempo en la empresa, se presta siempre para atender a las personas que necesiten. En este caso, la ayuda es para el reportero que busca conseguir sus declaraciones, pues Calvin es una mujer muy importante en US Robots y en el mundo.

Nombre: Alfred Lanning

Edad: 70 (aproximadamente)

Ocupación: Inventor de los robots, científico jefe de US Robots.

Perfil: Lanning es un científico dedicado al desarrollo y potenciación de robots y cerebros positrónicos. Posee ciertos aires de superioridad debido a su trayectoria en la empresa y sobre el tiempo que lleva siendo parte de los altos mandos. Por ende, su comportamiento con empleados de menor cargo suele ser duro e imperativo. Sin embargo, siempre trata de complacer a los altos mandos de US Robots con el fin de seguir siendo el jefe el área de desarrollo. Se muestra impaciente cuando un problema no se llega a resolver.

Nombre: Del Spooner

Edad: 35 (aproximadamente)

Ocupación: Detective de homicidios

Perfil: Del Spooner es un detective terco, tosco y bastante persistente que busca encontrar un defecto en los robots para así demostrar que la humanidad no los necesita. Siente una enorme culpa por no haber sido capaz de haber salvado a Sarah, una niña que murió a costa suya. Perdió su brazo izquierdo en un accidente de tránsito y ahora posee un brazo mecánico. No duda si tienen que recurrir a la violencia para resolver problemas, lo cual es repudiado por todas las personas que lo rodean. Su temperamento y una posible sospecha de paranoia le cuestan el trabajo, lo cual incrementa su ira hacia los robots. Su capacidad analítica para encontrar pistas sobre los casos que resuelve es impresionante.

Nombre: Susan Calvin

Edad: 30 (aproximadamente)

Ocupación: Robopsicóloga

Perfil: Calvin es una robopsicóloga con una gran fascinación por los robots y poco interés por relacionarse con personas. Confía en el desempeño de los robots a tal punto de no creer que puedan tener fallas. La muerte de Lanning deja un vacío irreparable en su vida, pues ella veía en el doctor a un mentor y un modelo a seguir. Su curiosidad por Sonny lleva a descubrir el segundo cerebro positrónico del NS-5. Calvin es una mujer que suele estar en situaciones de alto riesgo (a diferencia de Spooner), por lo que la revolución de los robots supone un gran caos para ella. Calvin logra empatizar con Spooner una vez que descubre su brazo biónico. La doctora es de gran ayuda debido a su inteligencia y conocimiento sobre el trabajo de Lanning a lo largo de los años.

Nombre: NS-5 (Sonny)

Edad: -

Ocupación: Robot multiservicio

Perfil: Sonny es un robot bastante curioso sobre su existencia. Vive cuestionando su propósito en el mundo gracias a la complejidad de los dos cerebros positrónicos que posee: uno actuando como cerebro y otro como corazón. Este robot posee la capacidad de soñar, mentir y expresar emociones. Además de haber sido ensamblado para destruir a VIKI, es el robot que debe guiar a los demás hacia una evolución pacífica. Es un robot altamente empático y no duda en expresar sus emociones cuando el momento sea necesario. Posee además una aleación más densa, que lo hace más resistente al daño físico. Cumple su sueño de ser aceptado como un amigo por parte de Spooner y Calvin.

Nombre: VIKI (Virtual Interactive Kinetic Intelligence)

Edad: -

Ocupación: Cerebro positrónico al control de USR y Detroit.

Perfil: VIKI se muestra servicial y colaboradora con Spooner para resolver su caso. Eventualmente, Spooner revela su plan maestro de querer iniciar una revolución en la cual los robots deben tomar el control de todas las actividades de los humanos. Su visión distorsionada sobre las Tres Leyes es lo que la lleva a tomar tal decisión. Es asesinada por Spooner tras una inyección de nanobots y su plan se frustra.

Nombre: Alfred Lanning

Edad: 70 (aproximadamente)

Ocupación: Padre de la robótica e inventor de las Tres Leyes con las cuales los robots de rigen.

Perfil: Lanning descubre el plan de VIKI para dominar a los humanos, así que idea un plan en el que debe crear a Sonny (único robot que VIKI no puede controlar) y llamar la atención de Spooner (único hombre que odia a los robots) para detener al cerebro positrónico. El paso final de su plan involucra su suicidio, asistido por Sonny. A pesar de comunicarse con Spooner a través de un holograma, Lanning ayuda al detective a descubrir el plan de VIKI.

Anexo C. Cuadro de Dramatica aplicado a I, Robot

	Sistema de Syd Field
Acto 1 (Planteamiento)	Plot Point: Spooner captura a Sonny después de una intensa persecución desde la oficina de Lanning en el edificio central de USR hasta l fábrica de ensamblaje de los modelos NS-5.
Acto 2 (Confrontación)	<p>Primera pinza (o detonante) : Spooner sufre un atentado contra su vida en casa de Lanning, tras la abrupta demolición de su casa con él adentro.</p> <p>Punto medio: Tras un ataque de robots y bajo la sospecha de haber causado un accidente de tránsito, Spooner es despedido de la policía.</p> <p>Segunda pinza (o detonante) : Robertson da la orden de inyectar a Sonny con nanobots para que sea destruido.</p> <p>Plot point 2: Tras seguir las pistas de Lanning, Spooner llega al depósito de robots obsoletos, donde descubre que los robots planean una revolución inminente, capaz de acabar con la raza humana.</p>
Acto 3 (Resolución)	Spooner, con la ayuda de Calvin y Sonny, destruye a VIKI para evitar el dominio mundial de los robots. Al hacerlo, los robots dejan de ser parte de la sociedad y son enviados permanentemente al depósito. Spooner restaura su fe en los robots, Calvin restaura su fe en los

	humanos y Sonny entiende su propósito de creación.
--	--

Anexo D. Mapa de características de personajes de Reason y I, Robot

Michael Donovan

Michael Donovan es un científico cuya alta experiencia en robótica resulta en que se ha vuelto en una persona soberbia, creyendo que pocos o nadie pueden resolver los problemas con los robots de la forma en que él lo hace. Esta experiencia a su vez ha convertido al científico en una persona poco ingenua, ya que todos sus trabajos hacen que no caiga fácilmente en las trampas de los robots defectuosos.

Debido a su cargo, es altamente inteligente y sabe todos los procesos y soluciones posibles para los robots. Cuando no puede resolver un problema, lo sigue intentando hasta agotar todas sus opciones, lo cual demuestra que es altamente perseverante. Finalmente, si se frustra se muestra altamente impulsivo, demostrando que incluso las personas más intelectuales se dejan llevar por sus emociones.

Gregory Powell

Powell, al igual que su compañero, es un científico altamente inteligente y experimentado capaz de resolver hasta los problemas más intrincados que los robots puedan presentar. También le gusta manejar todas sus opciones cuando un robot defectuoso parece no tener solución. A diferencia de Donovan, Powell actúa siempre más por la razón y es más metódico para resolver los problemas, lo cual decanta en que no sea tan impulsivo como su colega. Además, su experiencia y conocimiento no lo han convertido en una persona soberbia. Por el contrario, Powell es un tipo sencillo y tranquilo.

Cutie

QT-1 o Cutie es un robot minero altamente avanzado, pero recientemente creado, por lo que no posee experiencia tanto en su trabajo como en el trabajo con los seres humanos. Su inteligencia le hace dudar sobre si fue creado por humanos, lo cual determina en que los vea como seres inferiores y los desacredite. Su pensamiento de ser un ser superior lo convierte en un ser altamente soberbio, que además se resiste a cambiar su línea de pensamiento y buscar la respuesta sobre su propósito por todos los medios posibles, lo cual lo hace perseverante.

Calvin

Susan Calvin es una científica con muchos años trabajando con robots, por lo que es una de las personas más experimentadas en el campo. Durante sus años de juventud siempre ha intentado resolver los problemas de los robots o trabajar con ellos empleando la razón, casi siempre con un resultado positivo. En ocasiones, ha tenido que actuar por instinto per es una mujer que predominantemente piensa detenidamente la situación para poder actuar. Al igual que con los otros científicos, Calvin no se rinde ante las adversidades y emplea toda la amalgama posible de soluciones que posee para resolver problemas o conflictos. A pesar de ser una galardonada científica, no es soberbia. Si bien su tacto con las personas es frío y distante, intenta siempre ser amable con las personas con las que se relaciona. Finalmente, su alta inteligencia la ha llevado a ser directora de US Robots.

Spooner

Del Spooner es un detective altamente inteligente y experimentado, por lo que es uno de los mejores policías que hay. Su capacidad de deducción es muy alta debido a la trayectoria que tiene trabajando en el rubro y además posee un entrenamiento que lo hace capaz de manejar distintos tipos de arma, desde armas blancas hasta de fuego. Sin embargo, es una persona que carece de paciencia y es fácil que se salga de sus casillas. A pesar de su mal temperamento, es una persona dispuesta a cooperar y a confiar en otros.

Calvin

Susan Calvin es una persona altamente inteligente, ya que no solo debe tratar con humanos sino también con robots debido a su trabajo. Le gusta cooperar más con robots que con humanos, aunque si las personas muestran cierto nivel de respeto hacia su persona, no tendrá problemas para cooperar. A diferencia de Spooner, tiene más paciencia y le es más fácil trabajar en situaciones de estrés. Posee un nivel alto de confianza con las personas que la rodean y finalmente, debido a su trabajo, no posee experiencia alguna con el manejo de armas. Incluso, casi mata a Spooner en vez de ayudarlo.

Sonny

Sonny o NS-5 es un robot de última generación destinado tanto a las tareas domésticas como a las labores forzadas. Su programación para el trato con las personas lo hace ser un robot paciente, cooperativo y con un grado alto de confianza en las personas. El hecho de ser una máquina superior al ser humano lo hace tener talentos como la deducción y también con un manejo de armas superior incluso al de Spooner.

Relevancia de personajes: I, Robot

Como puede apreciarse en el siguiente gráfico, la relevancia de los personajes varía o evoluciona dependiendo del proceso de la adaptación. En el caso de Powell y Donovan, su relevancia dentro del cuento pasó a ser la relevancia de Spooner en la adaptación; Calvin se volvió un personaje con más participación en la película y finalmente Cutie y Lanning mantienen su nivel de relevancia en la adaptación, siendo Cutie desplazado por Sonny y manteniendo su peso narrativo.

Anexo F. Comparación de líneas narrativas del cuento y la adaptación

Nota: Los porcentajes mostrados son proporcionales al total de la obra en cuestión.

Anexo G. Cuadro de matriz de análisis de Children Of Men

Children Of Men	Libro	Película
Personaje principal	Theo Faron	Theo Faron
Arco dramático	<ul style="list-style-type: none"> - Theo Faron pasa de ser un historiador que vive de forma impasible su vida a tomar el poder de Inglaterra tras asesinar a su primo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Theo Faron pasa de ser un empleado cualquiera del gobierno a un perseguido y el confidente máximo de Kee.
Personajes secundarios	<ul style="list-style-type: none"> - Xan Lyppiatt (Guardián de Inglaterra) - Julian (Miembro de Los Cinco Peces y madre del bebé del futuro) - Rolf (Miembro de Los Cinco Peces y esposo de Julian) - Miriam (Miembro de Los Cinco Peces y ex asistente de parto) - Luke (Miembro de Los Cinco Peces y verdadero padre del bebé del futuro) 	<ul style="list-style-type: none"> - Julian - Kee - Luke - Miriam - Patric - Jasper

	<ul style="list-style-type: none"> - Gascoigne (Miembro de Los Cinco Peces) - Jasper (amigo de Theo) 	
Arco dramático	Arco dramático <ul style="list-style-type: none"> - Xan Lyppiatt: De Guardián de Inglaterra a asesinado por su primo. - Julian: De activista en contra del gobierno a madre del bebé y amante de Theo. - Rolf: De Líder de organización a ser asesinado por Xan. - Miriam: De ayudante más cercana de Julian a ser asesinada por Xan. - Luke: De sacerdote y amante de Julian a ser asesinado por los Caras Pintadas. - Gascoigne: De terrorista a ser torturado y asesinado por Xan. 	Arco dramático <ul style="list-style-type: none"> - Julian: de lideresa de organización terrorista a ser asesinada en un complot por su propia gente. - Kee: De joven embarazada y desconfiada de Thgeo a ser la madre del bebé del futuro y amiga de Theo. - Luke: De segundo al mando a traidor de Julian y posteriormente morir en una guerra conta el gobierno. - Miriam: De lideresa espiritual y amiga de Kee a morir para que tanto ella como theo puedan ingresar a Bexhill. - Patric: De conspirador con

	<ul style="list-style-type: none"> - Jasper: De mentor y amigo de Theo a morir suicidándose. 	<p>Luke a morir asesinado en la guerra contra el gobierno.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jasper: De amigo de theo a morir sacrificándose para demorar su encuentro con los Peces.
Estructura narrativa (plot points y sucesión dramática)	<p>Libro</p> <ul style="list-style-type: none"> - Theo es contactado por Julian para solicitarle una charla con su primo sobre cambios que solicita para el gobierno. - Nudo: Después de la reunión sin éxito, Theo deja Inglaterra por meses para tomar vacaciones pues para huir del hecho de que se ha enamorado de Julian. Al volver, se entera de que está embarazada y pronto dará a luz. 	<p>Película</p> <ul style="list-style-type: none"> - Acto 1: Theo vive una vida aburrida y la debacle de la raza humana, esperando lentamente que esta se extinga. <p>Plot point 1: Tras ser secuestrado, theo acepta trasladar a Kee por Inglaterra a cambio de paga.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Acto 2: Theo, Kee y Miriam deben huir tras enterarse del complot contra Julian.

	<p>- Desenlace: Después de huir hacia gales con Los Peces y perder a casi todos los miembros en el camino, Julian da a luz. Para evitar que tenga el control del bebé, Theo mata a su primo, quien los encontró, y se pone su anillo para tomar el poder como el nuevo guardián de Inglaterra.</p>	<p>Primera pinza (o detonante) : En un ataque planificado enmascarado como una emboscada, Julian muere al ser disparada en el cuello por unos motociclistas.</p> <p>Punto medio: Tras enterarse del complot para asesinar a Julian por parte de Luke, theo convence a Kee y Miriam de huir para buscar al Proyecto Humano.</p> <p>Segunda pinza (o detonante) : En un intento desesperado por no cruzarse con Los Peces, Theo toma la decisión de entrar junto con Kee en la ciudad de refugiados de Bexhill.</p> <p>Plot point 2: Una vez dentro del hospedaje de Marichka, Kee logra dar a luz a su bebé con ayuda de Theo.</p> <p>- Acto 3: Tras el violento levantamiento armado que desencadena una guerra en la ciudad, Theo logra rescatar a</p>
--	--	---

		<p>Kee de Luke para llevarla en bote hacia El Mañana, barco en el cual se presume que están científicos del Proyecto Humano. Theo muere en el proceso pero asegura la supervivencia de Kee.</p>
Puesta en escena	Marzo y Octubre del 2021	Inglaterra, año 2027

Anexo F. Ficha de personajes (Children Of Men y su adaptación)

Nombre: Theo Faron

Edad: 50

Ocupación: Historiador

Perfil: Theo Faron es un historiador que trabaja como profesor de Historia Victoriana para los adultos que no quieren olvidar sus conocimientos. Lleva una vida aburrida y llena de soledad hasta que, en una de sus tantas visitas a las iglesias de Oxford, es contactado por Julian, quien le pide que hable con su primo Xan, quien es el Guardián de Inglaterra y un dictador supremo. Theo no siente apego emocional por nadie desde que su esposa lo dejó tras asesinar accidentalmente a su hija. Vive intentando alejarse de todos y no le interesan las personas con las que no tenga nada de qué hablar. Súbitamente todo cambia, pues en un casual encuentro se enamora de Julian, quien ahora se ha convertido en su motivo para vivir.

Nombre: Julian

Edad: 40 (aproximadamente)

Ocupación: Miembro de Los Cinco Peces.

Perfil: Julian es una mujer que se opone al régimen de Xan y que se embaraza, convirtiéndose en la primera mujer que dará luz a un bebé después de muchos años. Tiene el brazo izquierdo deforme, por lo que fue descartada para las pruebas de fertilidad que su país practica. La falta de amor de su esposo Rolf hacia ella, hace que tenga a Luke, el sacerdote de dicha organización como amante y como padre del bebé.

Nombre: Xan Lyppiatt

Edad: 52 (aproximadamente)

Ocupación: Guardián de Inglaterra

Perfil: A diferencia de Theo, su primo es una persona con más habilidades sociales, lo cual lo llevan a convertirse en el líder absoluto de Inglaterra. Junto a su concejo, gobierna como un dictador sin escrúpulos ni remordimientos. Siempre hace poco esfuerzo por conseguir lo que quiere, pues el poder que posee es impensable para cualquier gobernador. Sin embargo, es asesinado por su primo al retarlo porque pensó que Faron no sería capaz de asesinarlo.

Nombre: Luke

Edad: 45 (aproximadamente)

Ocupación: Sacerdote, padre del bebé por nacer.

Perfil: Luke es un hombre de perfil bajo, con poco placer por los conflictos, pragmático y dedicado con causas justas. su epilepsia le impidió formar parte de las pruebas de fertilidad del gobierno. Es el amante de Julian en secreto y le demuestra incluso más amor que Rolf. Su nivel de dedicación por ella es tal que se sacrificó para que Los Caras Pintadas lo maten para asegurar su supervivencia. Se une a Los Cinco Peces por rechazo a la gestión autoritaria de Xan.

Nombre: Miriam

Edad: 45 (Aproximadamente)

Ocupación: Ex asistente de parto.

Perfil: Miriam es una mujer que se une a Los Cinco Peces por los malos tratos sufridos en la prisión de la isla de Man contra su hermano. Como asistente de parto antes del Omega, mantiene el talento para su trabajo intacto pues asiste perfectamente a Julian en el parto de su bebé. Es una mujer que posee una visión imparcial sobre el mundo y una visión de moral y justicia altamente marcadas. Es asesinada por Xan en Gales cuando este descubre que estaba en una cabaña abandonada buscando comida.

Nombre: Theo Faron

Edad: 45 (aproximadamente)

Ocupación: Trabajador en el Ministerio de Energía

Perfil: Theo es un hombre indiferente que posee un trabajo aburrido y espera impávido la hora de su muerte junto con el resto de la humanidad. Al ser contactado por Julian, quien confía únicamente en él, se le solicita llevar a Kee con el Proyecto Humano. Aunque al inicio acepta por dinero, entiende después la importancia de la misión tras enterarse de que Kee está embarazada y que no puede quedarse en manos de Los Peces, pues estos son los responsables de la muerte de Julian. Restaura su fe en la humanidad después de ver cómo personas cercanas a él se sacrifican por el bebé y por la humanidad. Muere llevando a Kee al Mañana, un barco que se cree es fachada para el Proyecto Humano.

Nombre: Julian

Edad: 45 (aproximadamente)

Ocupación: Terrorista

Perfil: Julian es la lideresa de la organización terrorista conocida como Los Peces, quienes luchan contra el gobierno por causas justas, como evitar la denigración y posterior deportación de los inmigrantes que huyen al Reino Unido. Es el nexa entre ellos y el Proyecto Humano, una organización misteriosa pero poco confiable que al parecer está llevando a cabo estudios para intentar revertir la infertilidad de las mujeres. En el camino a su encuentro, es asesinada en un complot por parte de su segundo al mando, Luke, para hacerse con el poder.

Nombre: Miriam

Edad: 60 (aproximadamente)

Ocupación: Ex asistente de parto/terrorista/sacerdotisa.

Perfil: Miriam es un miembro de Los Peces y, junto a Julian, una de las personas más cercanas a Kee. Es la única capaz de poder ayudarla en el parto y no se separa de ella sin importar qué. Su dedicación por la joven entra en conflicto con los intereses de Los Peces, por lo que decide abandonarlos y viajar con Theo y Kee para encontrar al Proyecto Humano. En el camino, se sacrifica para que los oficiales del bus que entra a Bexhill se la lleven a ella en vez de a Kee.

Nombre: Luke

Edad: 40 (aproximadamente)

Ocupación: Terrorista.

Perfil: Luke es el segundo al mando de Los Peces. Planea y ejecuta junto con otros miembros el asesinato de Julian para hacerse con el poder de la organización y disponer de bebé a su antojo. Su implacable y venenoso deseo lo lleva a provocar un levantamiento armado en Bexhill, donde secuestra a Kee y hacerse cargo del bebé. Muere luchando contra el ejército, tras recibir el impacto de una bala de cañón.

Nombre: Kee

Edad: 20 (aproximadamente)

Ocupación: Inmigrante/madre del bebé

Perfil: Kee es una chica de posible origen africano que está embarazada, por lo que Julian se compromete a llevarla con el Proyecto Humano para que puedan cuidar de su bebé. Al ser asesinada, recuerda que esta le pide que confíe únicamente en Theo sin importar la circunstancia. Tras el levantamiento, Theo muere intentando llevarla hacia El Mañana, lo cual consigue. El futuro sobre lo que acontece con la joven es desconocido.

Anexo G. Cuadro de Dramatica aplicado a Children Of Men

	Sistema de Syd Field
Acto 1 (Planteamiento)	Plot Point 1: Después de una reunión con su primo, Theo acepta la misión de llevar a Kee al Proyecto Humano.
Acto 2 (Confrontación)	<p>Primera pinza (o detonante) : En un ataque planificado enmascarado como una emboscada, Julian muere al ser disparada en el cuello por unos motociclistas.</p> <p>Punto medio: Tras enterarse del complot para asesinar a Julian por parte de Luke, theo convence a Kee y Miriam de huir para buscar al Proyecto Humano.</p> <p>Segunda pinza (o detonante) : En un intento desesperado por no cruzarse con Los Peces, Theo toma la decisión de entrar junto con Kee en la ciudad de refugiados de Bexhill.</p> <p>Plot point 2: Una vez dentro del hospedaje de Marichka, Kee logra dar a luz a su bebé con ayuda de Theo.</p>
Acto 3 (Resolución)	Tras el violento levantamiento armado que desencadena una guerra en la ciudad, Theo logra rescatar a Kee de Luke para llevarla en bote hacia El Mañana, barco en el cual se presume que están científicos del Proyecto Humano. Theo muere en el

	proceso pero asegura la supervivencia de Kee.
--	---

Anexo H. Mapa de características de personajes de Children Of Men

Theo

Theo Faron es un historiador que vive su vida con cierto grado de apatía, pues parece que las cosas a su alrededor han dejado de importarle, y encuentra entretenimiento en actividades que no involucren a nadie más que a él mismo. Es además una persona hermética, pues mantiene bastantes secretos personales y no suele revelar detalles de su vida fácilmente, a menos que sea con personas de confianza como Jasper. Posee bastante paciencia para tener que cooperar con las personas que necesita para lograr un nacimiento digno para el bebé de Julian. Tiene mucho miedo tanto de enfrentar situaciones adversas como de perder a las personas que le importan. En ciertos pasajes, es capaz de vencer su miedo por el amor que siente por Julian.

Julian

Julian es una mujer altamente involucrada con la justicia y la protección de los grupos minoritarios en el Reino Unido, por lo que es difícil encontrar a mencionada activista sin ganas para hacer las cosas. Es una mujer con demasiados secretos y, teniendo únicamente a Miriam como confidente, es uno de los personajes más herméticos del libro. Al ser la madre del bebé del futuro y teniendo mucho que perder, demuestra señales de miedo durante toda la novela: desde que intenta contactar con Theo hasta después del nacimiento del bebé, cuando se muestra más frágil.

A pesar de ser una persona que tienen muchos secretos, siempre se esfuerza por revelar su sentimientos e intenciones hacia sus seres queridos. Además, se distingue un grado alto de paciencia, debido a que en situaciones tensas o de discusión suele mantener la compostura y un trato educado con los demás. Finalmente, el motor por el cual la mujer se mueve es por el amor que siente tanto por las personas desprotegidas, como por Luke, Theo y su bebé. }

Luke

El pastor de Los Cinco Peces es un hombre que, si bien es cierto que muestra lealtad hacia su grupo y buenas intenciones para las personas desamparadas, le oculta al líder de su grupo activista y a los otros miembros que es el amante de Julian y, posteriormente, el verdadero padre del bebé. A lo largo de la obra es obvio notar que ama a Julian y está dispuesto a dar su vida por ella, lo cual termina haciendo para evitar que sea capturada por Los Caras Pintadas. Tiene mucho miedo a perder a la mujer que ama y ello lo mantiene siempre al margen de decisiones importantes.

Al igual que Julian, Luke se muestra siempre comprensivo y tolerante de aquellos que no piensan como él y es difícil lograr arranques de ira por su parte. Finalmente, su deseo por vivir en una sociedad más justa hace que tampoco se quede de brazos cruzados ante las injusticias y el maltrato por parte del gobierno, por lo que se muestra activo e involucrado con las actividades de Los Cinco Peces.

Miriam

La ex asistente de parto es una mujer altamente motivada por el amor, no solamente hacia su amiga sino hacia su hermano, quien fue asesinado por el gobierno y maltratado en sus últimos días de vida. A pesar de ser una persona poco confiada, les es relativamente fácil contar sus experiencias y emociones a los demás. Miriam es una mujer directa que no tiene miedo de decir las cosas como son, a pesar de que la verdad a veces lastime a otros.

Posee altos grados de miedo, debido a que siendo consciente de que debe resguardar la vida del bebé de Julian a toda cosa, sabe que si al bebé le pasa algo la humanidad tendría mucho que perder. Finalmente, y al igual que el resto de su grupo, su compromiso con Los Cinco Peces y la búsqueda de justicia hacen que se mantenga activa casi en todo momento.

Theo

Theo es un hombre que vive sus días en un estado alto de soledad, por lo que sumado al dolor de la pérdida de su hijo se ha convertido en un hombre áspero y duro con otras personas, incluyendo a su exesposa. Las únicas personas con las que mantiene un trato amical son Jasper y su esposa, Janice. Le es fácil entablar relaciones nuevas y, aunque eventualmente es traicionado, no le cuesta demostrar confianza con aquellos que lo llegan a conocer. Es un hombre dispuesto a dar la vida por sus seres queridos, y termina muriendo para asegurar la supervivencia de Kee y de su bebé, lo cual también termina demostrando que a fin de cuentas era un hombre bueno, sin intenciones malévolas.

Julian

La lideresa de Los Peces es una mujer clara y directa, sin problemas para describir la gravedad de los problemas y recordar el propósito de las personas que la rodea, aunque eso signifique que sus palabras puedan ser potencialmente dañinas. Julian confía mucho en las personas que son arte de su organización, pero esa confianza nubla en cierta forma su juicio y no la hace pensar que alguien podría traicionarla, como lo hace Luke. Esta traición demuestra claramente que la terrorista es también ingenua. A pesar de haber sido parte de una organización que ha luchado en contra del gobierno, siempre ha tenido buenas intenciones y además, ha hecho todo lo posible para asegurar la permanencia de Kee en territorio británico y que el contacto con el Proyecto Humano se mantenga para asegurar que el bebé nazca en condiciones adecuadas, por lo que su desinterés por ayudar a la joven embarazada demuestra que no era mala persona. Ella muere recibiendo un balazo que pudo haber matado a Kee, por lo que queda claro el nivel de sacrificio que tenía con la joven y con la humanidad. Finalmente, su miedo a que la joven inmigrante sufra penurias de algún tipo justifica su sacrificio.

Miriam

La sacerdotisa del grupo y la persona más cercana a Kee es una mujer muy cauta y cuidadosa tanto con sus palabras como sus actos, por lo que es menos probable a mostrarse con un trato duro hacia los demás. Al igual que Kee, confía plenamente en todos los miembros de la organización, lo cual la lleva a ser altamente ingenua, pues no pasa por su mente la posibilidad de que miembros de Los Peces serían capaces de traicionar a Julian. Al igual que con la lideresa, siente más miedo por la seguridad y vida de Kee que por la suya, lo cual la lleva a dar su vida antes de ingresar a Bexhill, llamando la atención del guardia dentro del bus para que se la lleven a ella y no a la joven, que en ese momento estaba sufriendo contracciones de parto.

Luke

El segundo al mando de los Peces es un hombre altamente calculador, que pretendía aprovecharse del nacimiento del bebé de Kee para sus propios propósitos, manteniendo la pelea entre el gobierno y los separatistas, esperando revertir el orden del control. Este deseo lo lleva a organizar a algunos miembros y ocasionar un boicot que resulta en la muerte de Julian. Este acto, combinado con el levantamiento armado de Bexhill ayudan a entender que Luke nunca tuvo buenas intenciones y que pretendía establecer un nuevo orden. Su nivel de confianza con los demás era bajo, pues aquellos a quienes les revela su plan eran muy pocas personas. Es además un hombre extremadamente claro con lo que dice y hace. No tiene problemas para expresar la gravedad de la situación, aunque eso signifique asesinar a aquellos que no sigan su plan de la forma que quiere que salga. Su excesiva confianza en creer que puede reestablecer el orden le juega en contra dentro de Bexhill, pues subestima el poderío y organización militar, lo cual termina en su muerte. Finalmente, la ejecución de su plan fue hecha con un grado bajo de miedo, pues esa era la forma en la que él controlaba a los otros traidores.

Anexo I. Mapa de relevancia de personajes del libro y película

Relevancia de personajes: Children Of Men

Como se demuestra, la relevancia de los personajes del libro se reduce drásticamente en la película. Para comenzar, la aparición de Xan es prácticamente eliminada en la adaptación y desplazada a una escena de no más de cinco minutos. Julian pierde relevancia en la película, pues es asesinada durante el primer acto, mientras que en el libro se mantiene viva hasta el final. Miriam también pierde relevancia, pues su personaje fallece en el segundo acto mientras que su contraparte literaria se mantiene viva hasta casi el final del libro. Por otra parte, Luke y Theo son los personajes que mantienen su peso y relevancia dramática prácticamente intactas.

Anexo K. Matriz de análisis de películas adaptadas

Proceso y tipos de adaptación/Película	Película x	Película y
Procedimiento		
Tipo		
Historia		
Personajes		
Tema		
Estilo, clima y tono		

Para ti, ¿qué es la adaptación cinematográfica?

P: Se trata en realidad de poder entender un texto literario, o tal vez alguna obra dramática, o quizás otro evento. Pero por lo general estos otros medios afines te dan el material y el conflicto. Y lo que tú tienes que hacer es traducir esto en mostrar, en construir imagen, sonido, atmósfera. Y sobre todo mantener el sentido de lo que está en ese otro medio.

Imaginemos que puede ser una novela o un libro, y poder entender que en el audiovisual tienes un tiempo medido. Imaginando que una película tiene dos horas, son 116 escenas en promedio. Y en eso tienes que contar aquello que está en esta obra literaria. Entonces de alguna manera tienes que diseccionar, sacar la base, encontrar dentro de la obra aquello que justamente le da fuerza al conflicto y eso, mantenerlo como el corazón de la adaptación, pero definitivamente crearle cosas que dentro de la misma obra literaria posiblemente no estaban o no habían sido consideradas.

Es otro lenguaje, y teniendo esto en cuenta se tienen que tomar decisiones creativas. Entonces, la adaptación es una especie de fidelidad y traición. Es decir, ser fiel al conflicto, a la esencia, pero también traicionar cosas que sean propiamente audiovisuales. Es decir, seguir al pie de la letra una obra que estás adaptando es la condena al fracaso porque el lenguaje fílmico es totalmente propio. No funciona igual que el lenguaje literario de una novela o un cuento.

¿Alguna vez has trabajado en una adaptación o conoces a alguien que haya escrito un guion adaptado?

P: En la universidad trabajé en un proyecto freelance para adaptar un cuento de un profesor que me convocó y fue una experiencia enriquecedora pero también frustrante, porque de alguna manera el trabajar con el creador de la obra puede ser algo muy complicado porque el creador de la obra quizás no entiende que puedes añadir cosas que no había pensado o ignorar cosas que no había considerado. Desde entonces, no he vuelto a trabajar adaptaciones, tanto por elección como por mis trabajos, pero yo creo que sí volvería a hacerlo. En cuanto a si conozco gente que ha hecho adaptaciones, sí. Un gran amigo mío trabajaba bastante bien las adaptaciones, pero desafortunadamente ya no está con nosotros.

Dentro de la rama literaria, ¿Crees que haya géneros que sean más fáciles de adaptar que otros?

P: Yo creo que el cuento fantástico y la ciencia ficción tienen mucha fuerza para la adaptación cinematográfica. Principalmente el cuento. En el caso de la novela, al ser de largo aliento da igual su género. Pero a veces hacer una película de un cuento es algo realmente muy provechoso. Por ejemplo, “¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?”, el cuento de Philip K. Dick se volvió Blade Runner. Y justamente, es tan breve y tan condensado que es como si te permitiera esa plasticidad. Creo yo que el material que te da esa libertad para sacar y colocar imagen y sonido es el cuento fantástico, la ciencia ficción, las distopías. Las novelas son un poco más complicadas, pero no es que sean imposibles. Para mí es mucho más fácil un cuento que una novela, en esos géneros específicos.

Ahora, un cuento más en el estilo del drama o melodrama igual tiene sus retos, porque es cómo conceptualizar y cómo desarrollar, porque justamente hay muchos cuentos incluso hasta policiales que desarrollan bastante el trasfondo psicológico, lo que está pensando el protagonista, y el reto está en cómo trasladar eso a la narración fílmica sin utilizar voz en off. Tiene sus retos. Puede que parezca fantástico y sorprendente pero incluso de un cuento de 10 páginas se puede sacar una película de 2 horas, porque da mucho material.

¿Sientes que, como guionista, la libertad es mayor cuando tienes que expandir un material pequeño en lugar de condensar un libro?

P: Claro, eso creo. Esos dos géneros son muy ricos, muy plásticos. Son los más, no sé si sencillos, pero los que te permiten mayor plasticidad, mayor vuelo. En general cualquier cuento. Pero, por ejemplo, un cuento como El Aleph es mucho más difícil, no sé si alguien algún día se anima a hacer una adaptación al cuento de Borges. Es un cuento de tan solo 19 páginas, pero es un cuento muy difícil, aunque se puede dar.

¿Cuál es tu película adaptada favorita?

P: Mi película adaptada favorita es Atonement, creo que la obra es de Ian McEwan, pero no recuerdo quién escribió la adaptación. En realidad, me parece un ejercicio que conectó bastante conmigo. Puedo decir que es una de mis adaptaciones favoritas. Hay otras, sí, pero no me llegan tan rápido a la mente como Atonement.

¿Qué sientes que se trabajó en esta adaptación?

P: Yo no leí la novela antes del libro, sino todo lo contrario. En la novela se tanteaba la revelación de que el narrador no era fidedigno. O sea, que la historia que estaba contando no era real, pero es mediante el señalamiento de detalles que hacen evidente o natural como proceso dramático la revelación del narrador, pero en la película se trata de convencer al espectador de que la historia que están contando es real y es más, utilizan una atmósfera y una banda sonora que te deja metido en esta barbarie idealizada, y de pronto te das cuenta de un giro magistral que esta realidad no está en la novela, sino en la película, cuya narradora es una anciana.

Y esta revelación se hace mediante un corte. Todo lo que te estaban contando que pensabas que es real no lo era. Es simplemente muy buena. Hay unos planos secuencia increíbles, unas secuencias oníricas, la banda sonora, es simplemente espectacular porque no es simplemente la banda sonora de música, sino con efectos y ambiencias fantásticas. Cuando enseñaba sonido es una película que siempre recomendaba. Pero lo destacable es que descubres que la narradora no era quien decía ser, sino otra persona. Esto se revela mediante un corte totalmente sorpresivo, pero que tiene un sentido y una fuerza que de hecho no sucede en la novela. Ese corte sucede en un vagón de metro, y se siente el sonido encapsulado y el pasar del vagón por el túnel en el momento donde se da el corte, que no estaba para nada en la novela. Te llegas a entrar en la novela de todas formas, pero la apropiación que le dieron es excelente. Y de eso se trata, aprovechar la riqueza mantener la esencia, pero añadir cosas nuevas.

Otro ejemplo de una adaptación muy bien realizada es El Padrino. Tampoco he leído la novela, pero es una especie de frase común decir que la película es superior a la novela. Puedo decir que es una gran película y que tiene mucho de cierto que pueda ser mejor que la novela.

¿Qué crees que tiene que saber un guionista a la hora de realizar una obra adaptada?

P: Yo creo que, más que investigar la novela tiene que entender muy bien el contexto de la novela y, hasta si es posible, acercarse al autor. Si no, pues no se puede. Por ejemplo, si haces una adaptación de Shakespeare nunca vas a poder contactarlo. Pero yo siento que entender el contexto es lo primordial. El contexto en que se crea la novela, de qué temas está hablando, para que tú con ese marco de referencia sepas dónde no vas a poder cruzar. Esto

quiere decir, tu libertad y vuelo jamás va a poder cruzar ese marco que has creado que es el contexto donde la novela se desarrolla. Entender, investigar y documentar. Por ejemplo, creo que Roxana Díaz Costa está trabajando en una adaptación de “Un mundo para Julius”, entonces tiene que entender muy bien la Lima de principios del siglo XX, de la reconciliación.

Entender cómo se produce la oligarquía, los procesos y los ritos desde una perspectiva histórica, sociológica y psicológica si es posible. Tiene que entender ese contexto, para que ahí las decisiones creativas que toman, imagino, permitan construir, añadir y quitar cosas. Es más, por entender ese contexto también te inspiras para proponer cosas nuevas. Es decir, tú te puedes convertir en un investigador de lo que alimentó el autor para escribir la novela. En la medida de lo posible, llegar al autor es conversar con él o ella, y saber un poco el backstage: qué querías contar con tu novela, con esta sección, estas escenas. Sí se puede y a veces no, pero lo que considero indesligable es entender el contexto donde surge la novela de lo que habla. Eso es básico, porque si no puedes hasta pecar de romper esta fidelidad, traicionar este doble proceso entre ser fiel pero también estar dispuesto a traicionar cosas porque tienes que hacerlo. Pero si no tienes ningún contexto, esa traición se va a volver en un vejamen, rompiendo cosas que no deberías romper.

¿Cuál podría ser la mayor preocupación de un guionista a la hora de hacer una adaptación?

P: Creo que la mayor preocupación es que no te la pidan, o que te digan que lo que has hecho es de alguna manera algo que traiciona la historia, que el autor se enoje contigo por la adaptación, o sus herederos en caso ya no esté vivo. Eso cae dentro del plano social, dentro del plano personal creo que es lidiar con tu propio ego. Es decir, entender que eres un autor que está traduciendo al audiovisual una obra. Entonces, en lo particular ese es uno de mis mayores temores con la adaptación, al menos que la que tuve la oportunidad. Y te pones a pensar: “Ok, yo estoy haciendo una obra, pero esta obra no es mía, es de otra persona”. Entonces es no querer tal vez imponerme o creer que de alguna manera tengo que cambiar todo porque es mi adaptación. Creo que es eso, encontrar un equilibrio donde respete lo que el autor quería hacer y añadir eso nuevo que puedo proponer, pero siempre manteniendo el equilibrio porque el querer romper todo es salirse del marco, romper cosas que no deberían romperse.

Tengo de hecho un ejemplo claro que no es tanto una adaptación, sino una apropiación: lo que hizo JJ Abrams con Star Trek y luego con Star Wars. Con la primera de alguna forma había un marco de referencia. Él refundó un nuevo canon, cambió ciertas cosas, pero solo fueron detalle secundarios, como una raza que se muere que en realidad no era tan importante, ya que no se desarrollaba mucha historia dentro de ese planeta ni nada. En resumen, mantuvo cierta línea. En cambio, con Star Wars los cambios fueron más claros y también más avezados. El intentó cambiar todo y acaba la idea de que la saga de Star Wars es una saga sobre los Skywalker. Abrams piensa: “no, voy a hacer una saga donde el personaje no está vinculado a ellos, y encima voy a crear varias líneas argumentales que me llevan hacia para algo”. Y donde se llevó un cambio radical y el autor que rompió el marco que mencionaba es el siguiente director, Rian Johnson. Él sí rompió elementos esenciales.

Por ejemplo, un personaje que había sido construido como un héroe (Luke) lo sepultó y lo puso como simplemente un mequetrefe, para destruirlo al final. Acabó con un personaje que, dentro del contexto y si hubiera entendido mejor el marco de la historia, terminó haciendo más un ejercicio de imponer su visión, de ser el que diga: “yo fui quien lo hizo, yo soy el director” por sobre mantenerse dentro de la adaptación o los cánones de una saga. Porque siento que las sagas son formas bastante actuales de adaptar: el Señor de los Anillos, el UCM, el universo de DC. Son formas muy actuales de adaptar personajes y arquetipos. Es mucho más sutil. Pero igual, todo se puede categorizar en un marco. Ayuda a entender qué representa este personaje, a qué arquetipo está conectado, cuál es la idea de mis tramas arquetípicas y cómo conduzco por ahí. Por eso Nolan tuvo mucho acierto con lo que propuso con Batman. Entendió bien al personaje y fue fiel a lo que propuso. Por eso te digo, la cuestión del ego es algo que creo que da miedo, porque tú por querer escribir algo totalmente novedoso te olvidas que esta obra ya existe. No estás escribiendo una obra original. Si quieres escribir algo original, hazlo si quieres ser libre de proponer todas las cosas que quieras. Pero si estás recibiendo una obra que ya existe deber sopesar que hay algo detrás, que por tus afanes de inspiración no puedes cambiar algo muy plásticamente. No funciona.

¿Cómo decide un guionista qué y qué no rescatar de una obra?

P: Es un poco de maña, gancho. Tienes que leer la obra, tienes que resaltarla, tienes que señalar esos puntos, esos diálogos, esas acciones que te gustan. Es la suma de un montón de lecturas que tienes que te hacen lector crítico y al momento de llerla puede señalar y desarrollar. También es muy importante investigar el contexto de la historia, porque eso te

ayuda a ver que si eso que acabas de subrayar o seleccionar es material útil para lo que puedes adaptar. Al final no hay que olvidar que la escritura del guion es un proceso donde en realidad muchísimas cosas van cambiando a medida que vas escribiendo. Incluso se es consciente de que en el montaje hay un montón de cosas que pueden no quedar.

¿Sientes que es viable hacer adaptaciones en el mercado audiovisual peruano? ¿Crees que tenemos material literario para poder trabajar esto?

P: Yo creo que sí es viable. Tenemos una tradición literaria y gráfica extensa. Hay mucho material. Por ejemplo, una película que me gustaría que se realizara es Los Inocentes de Oswaldo Reynoso. Me parece interesante porque es un libro que habla de esa Lima que es hija de la reforma agraria de Velasco, la gente que está viviendo ahí. Siento que hay muchas posibilidades de apostar por eso y me parece que en realidad hasta sería un ejercicio sano para los cineastas que se están formando: entender que hay una tradición que está conexas contigo, que existe, que el cine es un medio que bebe de otros medios conexos, y que puedes hacer una buena historia de una historia que es buena en otro medio, solo es cuestión de trabajo.

Ahora, sé que hay muchos problemas con la financiación y la obtención de derechos y eso es un gran escollo. Tomando el ejemplo de Rossana Díaz Costa, escuché que fue un trabajo bastante arduo de muchos años de intentar conseguir el fondo para pagar los derechos, y es algo difícil para una industria cinematográfica algo incipiente que no tiene mucho dinero. Mirando cómo se hace cine no tan comercial en Perú, la única forma es postulando a la DAFO, para lo cual tienes que presentar tu guion, y si ese guion está basado en otra obra tienes que mostrar la cesión de derechos de autor, y para muchos escritores y guionistas el poder hacer ese pago escapa a sus posibilidades y, por ende, prefieren escribir una obra. Pero, ¿qué pasa? Pueden tener problemas. Yo creo que dentro de la adaptación aprendes, porque desglosas tanto una historia que entiendes muchas cosas que puedes luego proponer en tus historias originales. Es demasiado caro pagarle a Oswaldo Reynoso o a los herederos de Ribeyro.

Por ejemplo, Ribeyro tiene muy buenos libros que podrían ser películas, pero: ¿quién tiene la plata para pagar como cineasta nuevo los derechos de alguno de los cuentos de La palabra del Mudo? Realmente muy poca gente, y esa poca gente prefiere escribir una historia nueva y evitarse todo ese trámite engorroso.

Y al final lo que tenemos es una industria que sí, escribe varias historias originales, pero también no aprovecha lo bueno que se ha hecho en los medios conexos. Las grandes productoras sí han apostados por algunas adaptaciones, como Pantaleón, La Ciudad y los Perros; y también ciertas adaptaciones de blogs, como el de Cisneros. La considero una adaptación, pero más allá del valor literario creo que tiene que ver con el valor de la cultura pop: algo fácil de entender por parte del público. Eso demuestra que el público está emocionado de ver algo que está en un medio conexo convertido en una película. El problema es que solo circule por ese lado. No creo que esté mal, de hecho me parece válido, pero siento que puede ser una tendencia negativa hacer sólo adaptaciones de blogs. Olvidan que hay una tradición en otros medios: literatura, cómic, incluso obras dramáticas peruanas. Se puede aprovechar eso y pueden coexistir.

¿Entonces dirías que hay miedo por parte de la industria a experimentar?

P: Hay miedo y hay condiciones endógenas: la propia gente del gremio que postula a DAFO on suele hacer muchas obras adaptadas porque cuesta. Si a las justas tienes plata para escribir esa obra, va a ser complicadísimo invertir algo de ese capital en pagar derechos de autor, sin que siquiera sepas si esa obra va a ser escogida. Es una ruleta. Pienso que DAFO podría incentivar o hacer un concurso de guion adaptado. Es decir: si el guion es seleccionado, se pagan los derechos de autor, ya sea en su totalidad o cierto porcentaje. Pero si no es seleccionado, ahí queda.

Para ti, ¿qué es la ciencia ficción?

J: Son todos aquellos relatos en general, ya sean cuentos o guiones, que nos presentan una situación que choca con nuestra noción de realidad. Y cuando eso ocurre, hay dos grandes posibilidades: que sea fantástico o que sea ciencia ficción. La diferencia entre ambos es que si el relato es fantástico el motivo es algo sobrenatural o paranormal, lo cual rompe todas las lógicas de nuestra realidad. Y si es ciencia ficción, es porque se está presentando algo que tiene una explicación en bases científicas actuales o posibles, pero a partir de lo que actualmente existe. Por ejemplo, sé que por ahora la tele transportación es imposible, pero ya estamos experimentando con ecuaciones cuánticas que podrían lograrlo. Quién sabe, hasta se prueban los túneles de gusano eventualmente. En conclusión, suceden cosas aún no posibles pero que nuestra base científica permite o permitiría en un futuro.

¿Cómo distinguirlos? Hay libros romanos y griegos que nos hablan de viajes a otros mundos, pero eran a través de la magia o de artilugios que no se explican o que, por la época en la que vivían, no había aparatos remotamente parecidos, por lo que es imposible. Eso no es ciencia ficción. Incluso, el libro “Lima de aquí a cien años” de Del Portillo, el que supuestamente es el primer libro de ciencia ficción peruano, no lo es porque se basa en una explicación sobrenatural de un viaje al futuro. Por más que nos hablen de cosas como la arquitectura del futuro y tal, no existe sustento científico, mas sí uno sobrenatural. Pero ojo, tampoco es que la ciencia ficción solo sea sobre viajes espaciales o alienígenas. Incluso puede ser sobre innovaciones sencillas como un celular que saldrá de acá a diez años.

Algo que la gente también confunde es asociar la ciencia ficción con el futuro, pues también está probado que este género se puede dar hablando del pasado. Un claro ejemplo de esto es “Quipucamayoc” de Daniel Salvo. En mi opinión es uno de los mejores cuentos peruanos de la segunda mitad del siglo XX. Está ambientado en la era de los incas, antes de la llegada de los españoles. En este cuento, en una comunidad conquistada por los incas, el heredero del líder aprende a leer quipus y se convierte en un manipulador experto. Entonces, lo que hace este personaje es introducir un nudo malo dentro de un quipu. Este nudo a su vez, va contagiando a todos los quipus del imperio.

Al final, cuando descubren que este sujeto ha contagiado a todos los quipus y que cada vez más el imperio se vuelve insostenible y con ninguno de los altos mandos posee ahora

conocimiento exacto, llegan los españoles. Más allá de las cuestiones políticas e ideológicas, la ciencia ficción funciona muy bien porque estamos hablando de un artefacto tecnológico, y en este caso el nudo malo es un virus cibernético que contagia todo el sistema de comunicación y almacenamiento de información

¿Cuál es tu adaptación favorita?

J: En general, mi adaptación favorita es “Blow Up” de Antonioni, basada en “Las babas del Diablo” de Cortázar. Es una película que retrata la historia de una forma psicodélica que es impresionante. El desarrollo de los sucesos y demás hacen notar que la película no tiene nada que ver con el cuento. Para mí, es la adaptación más libre, maravillosa y fiel a la esencia del texto. En el caso de la ciencia ficción, mi adaptación favorita es “2001: Odisea en el Espacio”. Siento que esa es el epítome de las obras adaptadas y que posteriormente muy pocas películas hayan podido llegar a ese nivel. Y eso que estamos hablando de una película que ya tiene cincuenta años.

¿Qué sientes que estas adaptaciones crearan este efecto en ti?

J: No recuerdo si vi primero la película o el libro, pero lo que me gusta de ambas es que logran transmitir completamente el espíritu de la obra. Siento que eso es lo más importante. Tanto Antonioni como Kubrick lograron convertir cuentos en largometrajes impresionantes, y eso me parece maravilloso. Es como si hubieran creado una gigantografía de los cuentos, y les doy mérito porque hacer trabajos de esa magnitud en ese entonces era muy complicado. Ahora el cine es mucho más fácil. Lo que ocurre con esas películas es lo mismo que ocurre con una buena traducción. Para mí, una buena traducción no es la que transcriben exactamente el texto, sino las que interpretan. Hay que saber la diferencia entre simplemente trasladarse de un plano expresivo a otro e interpretar lo que está detrás de las líneas del cuento para posteriormente llevarlo a movimiento, performance, arte y sonido.

Sin embargo, hay películas que no tuvieron mucha suerte porque no supieron entender cómo la esencia de la película aplicaría en el cine. He visto adaptaciones que no me gustaron, pero la que más tengo presente es “El juego de Ender”. El libro me parece maravilloso y la forma en la que te plantean el mundo es singular. Por otra parte, la película es pobre. Me parece plana, frívola y desordenada. Siento que en el momento de escribirla quisieron incluir todo, pero a veces la solución está en sacrificar algo. Por ejemplo, Lombardi con “La Ciudad y los Perros”. La novela de Vargas Llosa es un libro súper complejo con varios puntos de vista,

y para facilitar su tarea, Lombardi decide tomar únicamente uno y desarrollaren base a eso. Si hubiera intentado juntarlo todo, la película hubiera durado 10 horas.

Como escritor ¿tendrías algún problema con que algunas de tus obras o personajes cambien con tal de poder desarrollar una buena adaptación?

J: No, para nada. Yo creo que el arte en sí es un río constante. Uno de los principales condicionantes sería el tema monetario. Hay muchos candados y la libertad creativa a veces se ve limitada. Si algún día me proponen realizar una adaptación, no tendría problemas para que quien la adapte tome la libertad que crea necesaria. Es más, que me sorprenda. Que me cuente mi historia de otra forma. Es tonto pensar: “Soy un genio, no puedes tocar mi libro”. Yo creo que, si alguien se interesa por tu texto y te hace esa propuesta, siempre tiene que estar el reconocimiento de los derechos, pero no se debería interferir con la libertad creativa más allá de eso. Si la persona me demuestra cierta sensibilidad artística, no tengo problemas en cederle mi obra.

Más bien es fatal ponerle candado a tu proyecto y no dejar que otros se expresen. Como autor, tú ya tuviste la oportunidad de expresarte como quisiste cuando publicaste la historia, lo otro (la adaptación) es tema de otro experto. Definitivamente pediría cierta participación en el rodaje, u ofrecer mi disposición si en el momento hay alguna duda con respecto a la historia, pero como un asesor, no como guionista.

¿Por qué sientes que algunas adaptaciones fallan?

J: No creo que fallen, más bien creo que pueden ser desafortunadas porque depende todo del público. Hay algunas que no corren la misma suerte, pero hay otras completamente exitosas que incluso regresan al cine después de ciertos años. Películas como “2001: Odisea en el Espacio” es una excepción porque no podría ni siquiera igualarse cualquier intento de remake. Por el contrario, hay otras que tienen esa facilidad para contarse a través de los años, como “El Planeta de los Simios”. Lo interesante es que, con cada versión, cada director le dio su propia visión.

¿Consideras que es más fácil adaptar cuento o un libro?

J: Creo que es más fácil un cuento, porque este te da la estructura mínima para que un guionista o director pueda expandirse y llevar esa historia a límites no pensados por el autor del texto. El problema es que, si es una novela, esta implica una mayor complejidad. Por sus

características, no hay solo una historia y tienden a ser más experimentales que los cuentos. Si te ciñes a lo que propone un cuento, el argumento está ahí. Pero en el caso de una novela, tienes que pensarla varias veces y resumirla y ver qué estrategia vas a utilizar para contar una historia o una subhistoria. Por temas de practicidad para quien adapta veo más fácil adaptar un cuento. Al menos para primeros trabajos. Conforme se gana más experiencia, se pueden tomar trabajos literarios más complejos. El fin es que la historia no te sobrepase, que tú tengas el control y que no te haga naufragar.

Anexo P. Entrevista a Giancarlo Capello

Para ti, ¿qué es la adaptación cinematográfica?

G: Es la transposición de una historia de un soporte a otro. Y por esto me refiero a trasladar algo que está en un formato, en una esencia y un lenguaje a otro espacio donde se maneja otra esencia y otro lenguaje, donde las mecánicas de expresión y de llegada son otras. En esa transposición hay inevitablemente cosas que se pierden y ganan, pero en cualquiera de los casos la esencia debe ser la misma, para que se entienda que hubo un proceso.

¿Alguna vez has trabajado en una adaptación o conoces a alguien que haya escrito un guion adaptado?

G: Yo trabajé desde que salí de la universidad hasta el 2014 en telenovelas, y la mayoría tuve que adaptarlas, ya sean de radio o hechas hace varios años. A veces teníamos tres guiones de tres novelas diferentes y tenían que ser fusionadas. Y aunque parezca que no haya un proceso, sí terminaba siendo una adaptación, pues se tomaba lo mejor de cada una y se incorporaba a esta narrativa nueva. Además, fui coautor de la adaptación de un cuento.

Dentro de la rama literaria, ¿Crees que haya géneros que sean más fáciles de adaptar que otros?

G: Siento que cualquier género, siempre y cuando el conflicto se mantenga en ámbitos externos de relación y situación que puedan ser filmables. Con esto no me refiero a que los procesos internos no puedan ser filmables, pero implica generar otro tipo de dinámica en la que el público tiene que inferir, seguir el rastro de un objeto, o de cosas que pasan. Y esas películas no son fáciles de seguir. Además, en la medida de que el texto permita trabajar al realizador en la mayoría de la película, funcionará mejor.

¿Sientes que, como guionista, la libertad es mayor cuando tienes que expandir un material pequeño en lugar de condensar un libro?

G: Cuando adaptas, tienes que ser capaz de identificar la pepa o el high concept. No solo significa que entiendas, sino que comulgues y tengas todo tipo de información. Así, es posible expandir y no estar atado a una serie de cosas que tienen que darse necesariamente. En el caso de la condensación, estás creando cosas condicionadas porque tienen que ser coherentes. Siento un mayor margen de movimiento en el caso de la expansión.

Para condensar tienes que fusionar o quitar, y si tu selección no es acertada, el relato está condicionado. Parece que es más fácil quitar que poner, pero no es el caso. Si se trata de novelas o cuentos con una alta carga en el mundo interior y su desarrollo, la condensación pasa a ser una figura tramposa, pues está obligado a crear cosas que no están en la novela, que por propósitos audiovisuales tienen que verse y por ende filmarse. Ambos métodos son fascinantes para mí. Estoy seguro que hay material muy complicado de condensar, así como material muy difícil de expandir.

¿Cuál es tu adaptación favorita?

La Misión. Me gustó tanto que terminé comprando el libro y noté que capturó la esencia perfectamente. También me gustó El Padrino. Me parece una obra notable, que supera al libro en gran medida. Otras que podría decirte son El Halcón Maltés, me encanta mucho.

¿Qué sientes que se trabajó en estas adaptaciones?

Hicieron que sientas lo mismo que en el otro soporte. En todo caso, mi valoración es la siguiente: si experimenté lo mismo o sentí lo mismo y ganar un plus. En el libro, el plus está en la codificación y el juego mental que se produce en la lectura. En la pantalla, encuentras otra experiencia más sensorial, más a flor de piel. ¿Qué se siente? Placer, pero en otro formato. Creo que la clave de una buena adaptación es que, aunque conozcas el final, quieras verla completa hasta el final. No porque los acontecimientos te sorprenderán, sino porque estás enganchado al proceso. Eso es lo que hace una buena historia.