
Estrategias dramáticas del guion de ciencia ficción

PID_00246860

Helena Mas
Vicenç Tuset

Tiempo mínimo de dedicación recomendado: 5 horas



Índice

1. Escribir películas de ciencia ficción.....	5
1.1. Fantasía contra ciencia ficción	5
1.2. <i>What if...?</i>	9
1.3. Construcción de mundos posibles en el género de ciencia ficción	12
1.3.1. Los cinco estadios de Robert Grant	13
1.3.2. <i>¿Hard o soft?</i>	17
1.3.3. <i>Space opera</i>	18
1.4. Conflictos internos del ser artificial	20
1.4.1. Tipologías básicas del ser artificial	21
1.4.2. Explorando el conflicto del ser artificial	23
2. Dramaturgia audiovisual y ciencia ficción.....	26
2.1. Conflictos externos en las narrativas de ciencia ficción	26
2.1.1. Ciencia ficción <i>hard</i>	27
2.1.2. Ciencia ficción <i>soft</i>	29
2.1.3. <i>Space operas</i>	31
2.1.4. Estructura clásica para historias del futuro	32
2.2. El viaje del héroe en la era digital	40
2.2.1. Desafíos a la lógica del viaje del héroe	41
2.2.2. La alternativa: el viaje colectivo	42
2.2.3. Etapas del viaje colectivo	44
2.2.4. Última reflexión. Una narrativa que quiere cambiar al mismo ritmo que el mundo	46
Bibliografía.....	49

1. Escribir películas de ciencia ficción

1.1. Fantasía contra ciencia ficción

Antes de empezar a escribir nuestro guion de ciencia ficción, lo primero que debemos hacer es asegurarnos de que la historia que tenemos en la cabeza encaja en el género. Puede parecer muy elemental, pero los límites que separan la ciencia ficción de otros géneros vecinos (por ejemplo, la fantasía) no siempre son claros. Moverse en territorios ambiguos, en los límites entre varios tipos de ficción, puede resultar estimulante y original, pero también tiene sus riesgos, ya que corremos el peligro de que nuestra propuesta sea confusa o que la audiencia la perciba así, y eso puede generar rechazo.

La mejor manera (y la más segura) de adentrarse en esos territorios ambiguos es conociendo muy bien el género con el que trabajamos, entendiendo sus normas: lo que puede esperarse de él y lo que no. Que las fronteras sean difusas no significa que no existan.

Como adelantamos, la primera duda que puede surgir tiene relación con la diferencia entre fantasía y ciencia ficción. Ocurre que en ambos casos debemos apartarnos del mundo real o, por lo menos, del mundo cotidiano en el que vivimos todos los días. Pero más allá de esta semejanza inicial, hay diferencias de mucho peso entre ambos géneros que deberemos respetar.

Una forma clásica de distinguir ambos géneros es la que ofreció Rod Serling, el guionista y creador de *Dimensión desconocida* (1959-1964) cuando formuló su frase célebre: «La fantasía es lo imposible hecho probable; la ciencia ficción es lo improbable hecho posible».

La ciencia ficción explora circunstancias posibles; o sea, más o menos probables, pero en todo caso relacionadas de algún modo con nuestra realidad presente, con algún aspecto de su evolución previsible; mientras que la fantasía se ocupa de circunstancias imposibles, universos con leyes enteramente diferentes a las de nuestro mundo, con ingredientes mágicos, maravillosos o sobrenaturales.

Sin duda, es un muy buen punto de partida, pero tiene sus problemas.

Ejemplo

La diferencia entre lo posible y lo imposible no es tan general como podría parecer a primera vista; está teñida de elementos subjetivos y cambia con el tiempo. Además, hay clásicos muy identificados con la ciencia ficción que incorporan elementos maravillosos o sobrenaturales. El ejemplo de la Fuerza en la trilogía original de *Star Wars* (1976-1983) es emblemático en este sentido.

John Wood Campbell Jr., quien fuera el más importante editor de la influyente revista *Astounding Science Fiction*, le dio un giro a esta clasificación al considerar que:

«La mayor diferencia entre la fantasía y la ciencia ficción es, simplemente, que la ciencia ficción parte de uno o de muy pocos postulados nuevos y desarrolla, con rígida consistencia, las consecuencias lógicas de estos postulados limitados. La fantasía, en cambio, crea sus reglas a medida que avanza...

La esencia básica de la fantasía es: "Hay solo una regla: ¡Inventa una regla nueva siempre que lo necesites!". La regla básica de la ciencia ficción dice: "Establece una premisa básica; luego desarrolla sus consecuencias lógicas y coherentes".»

Campbell (1966, págs. 9-10)

La diferencia que propone Campbell (poder inventar siempre frente a jugar con unas reglas preestablecidas, coherentes y limitadas) tiene en realidad sus orígenes en la historia de ambos géneros.

El origen de las obras de fantasía es muy antiguo, prácticamente tanto como la ficción misma. A él pertenecen los poemas épicos más antiguos que se conservan, o los relatos míticos griegos. La *Odisea* de Homero, escrita tal vez en el siglo a.C., pertenece al género fantástico, igual que *El señor de los anillos* (1954) de J.R.R. Tolkien; *Las crónicas de Narnia* (1950) de C.S. Lewis o *Harry Potter* (1997) de J.K. Rowling.

La ciencia ficción, en cambio, como su nombre indica, tuvo que esperar al surgimiento de la ciencia propiamente dicha para aparecer. Más aún, tuvo que esperar a que ésta tomara estado público y empezaran a percibirse los efectos concretos de su aplicación en las vidas humanas.

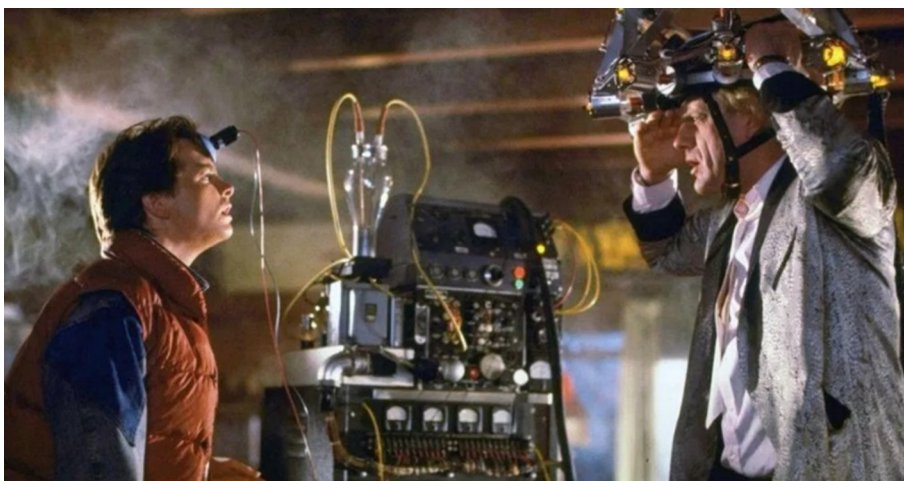
En este sentido, es comúnmente aceptado considerar que *Frankenstein* (1818), de Mary Shelley, es la **primera novela del género**. Sin embargo, no nos interesa ahora la cuestión puramente histórica de su origen, sino comprender que en la distancia entre ambos géneros, en esa diferencia entre lo posible y lo imposible de la que hemos partido, hay también una diferencia de concepciones del mundo que afecta al relato y al modo en que este se construye.

La relación entre ciencia ficción y ciencia a secas es hoy el centro de muchas definiciones del género. Un ejemplo reciente nos lo ofrece el autor y crítico Robert Grant en su libro *Writing the Science Fiction Film* (2013), cuando dice:

«Es ciencia ficción. Eso significa que la **historia debe depender absolutamente de la ciencia para poder ser contada, y si no es así, probablemente se trate de fantasía.** Eso no significa que la ciencia del relato tenga que ser auténtica. Ni siquiera tiene que tener sentido (salvo dentro de los parámetros lógicos de su propio mundo). Ni tampoco tiene que estar ambientada en el futuro, o sea, que no hablo necesariamente de robots, naves espaciales o “láseres en modo aturdidor”. Pero la ciencia tiene que ser uno de los motores principales del relato.»

Robert Grant (2013, pág. 7)

Como ejemplo para su definición, Grant habla de la película de Robert Zemeckis *Regreso al futuro* (1985). Buena parte de la acción de esta película se centra, como es sabido, en las peripecias por las que pasa su protagonista, Marty McFly, para regresar desde 1955 a su propia época, treinta años posterior. Para lograrlo, McFly deberá encontrar una manera de poner en marcha el DeLorean, el coche convertido por el Dr. Emmett Brown en una máquina del tiempo. La acción, entonces, depende en gran medida de que se comprenda cómo funciona ese coche-máquina-del-tiempo, en qué mecanismos científicos se basa, aunque estos sean completamente absurdos para la ciencia real, fuera de la lógica misma del relato.



Regreso al futuro (1985)

Como puede intuirse, este principio es muy útil y sirve para catalogar dentro de un mismo grupo un amplio rango de ficciones, desde clásicos del terror gótico como *Frankenstein* (Mary Shelley, 1818), *Strange Case of Dr Jekyll and Mr Hyde* (R.L. Stevenson, 1887) o *The Invisible Man* (H.G. Wells, 1897); hasta productos de la ciencia ficción contemporánea como la saga *Matrix* (1999-2003), *Origen* (2010) o *Interstellar* (2014). Sin embargo, tampoco es del todo exhaustivo, pues puede dejar afuera, en parte, un subgénero muy identificado con la ciencia ficción como es el de las *space operas*, con títulos tan emblemáticos como *Star Wars* (1978-79) o *Galáctica, estrella de combate* (2004-09).

Para remediarlo, el propio Grant propone una serie de criterios temáticos que completarían la lista. **Determinados temas, ambientaciones o recursos narrativos haría entrar un guion, automáticamente, en la órbita de la ciencia ficción.** La lista que propone Grant es la siguiente:

- Viajes en el tiempo
- Viajes espaciales
- Mundos postapocalípticos
- Historia alternativa
- Seres o mundos alienígenas, o robots
- Súper-poderes, mutaciones, transformaciones

Si nuestra historia cumple con alguno de los dos criterios de Grant, o mejor con dos, entonces es altamente probable que tengamos entre manos un proyecto de ciencia ficción. Ahora bien, hay que tener en cuenta un último recaudo. Si consideramos solamente caracteres externos como la ambientación o elementos narrativos como el viaje en el tiempo o por el espacio, entonces nuestra historia puede combinarse con casi cualquier otro género. Los ejemplos son inagotables. *Star Man* (1984) es una película romántica además de una de ciencia ficción; *Alien* (1979) es de terror; *E.T.: El extraterrestre* (1982), una película familiar; *Terminator* (1984), un título de acción; *Nunca me abandones* (2010), un drama; *La fuga de Logan* (1976), un *thriller*, o *El dormilón* (1973), una comedia. Es importante pensar bien si nuestra historia, por sus características, encaja en alguno de estos géneros mayores, y diseñarla entonces a partir de las premisas que estos marcan. Solo posteriormente habrá que encajar y desplegar dentro de nuestro argumento los elementos propios de la ciencia ficción, procurando que resulten significativos; es decir, que contribuyan efectivamente a su desarrollo.

Finalmente, la perspectiva histórica que nos ha permitido vincular ciencia a secas y ciencia ficción de un modo tan estrecho, nos deja, además, como enseñanza, según la opinión de Robert Grant (2014, p. 3 y ss.), dos características fundamentales sobre la escritura del género:

- **Es una escritura de carácter especulativo.** Que la ciencia ficción se base en la ciencia significa que parte del supuesto de que el mundo y el universo en general pueden explicarse recurriendo únicamente a argumentos de carácter racional, a hechos encadenables en una secuencia de causas y consecuencias que pueden reproducirse en condiciones de laboratorio. La ciencia ficción parte de preguntas que la ciencia de su momento (o, al menos, lo que el público en general sabe de ella) está en condiciones de plantear pero no de responder y, a partir de ahí, especula en torno a posibles respuestas.
- **Tiende a representar versiones alegóricas del mundo presente.** La ciencia enfrenta la humanidad con sus propios límites. Límites en nuestra capacidad para conocer la realidad y también límites entre lo que es realizable y lo que no. Está en juego nuestra capacidad para sobrevivir como una sociedad organizada. Esta encrucijada es vital para la ciencia ficción, en tanto que escritura especulativa. Al llevar la ciencia más allá de su realidad presente, la ciencia ficción se interroga también sobre los efectos que ese más allá tiene en la definición misma del ser humano y en su capacidad para organizarse socialmente. Las experiencias modernas (la aplicación de

la ciencia a la guerra, al control de la sociedad o los riesgos ambientales que ha producido su desarrollo) han convertido en dominantes las variantes pesimistas de esta especulación, las distopías, en las que el progreso científico arroja a la humanidad a un futuro sombrío y deshumanizado. Sin embargo, son posibles también respuestas esperanzadas, y así en la actualidad podemos encontrarnos tanto con el mundo sin dinero ni pobreza de *Star Trek* como con la sociedad enferma, desigual y corrupta de *Juego de tronos* (2008). Lo importante es comprender que nuestras historias de ciencia ficción, aunque estén ambientadas en el futuro, le hablan al presente, exploran sus miedos, sus incertidumbres y sus esperanzas. El tipo de respuesta que queramos dar a todo eso con nuestro guion marcará el tono que deberá tener y su coherencia será fundamental para que la audiencia pueda acogerla favorablemente.

Estas dos características de la escritura de ciencia ficción, en definitiva, pueden resumirse en una sola pregunta que funcionará como el auténtico motor de nuestra historia: «¿Qué pasaría si...?» O, en su versión inglesa más sintética: «What if...?».

A las implicaciones que tiene esta pregunta para la construcción de argumentos de ciencia ficción y, sobre todo, a las formas de usarla de un modo productivo, dedicaremos el siguiente apartado.

1.2. *What if...?*

Como hemos comentado en el apartado anterior, la ciencia ficción es una escritura de carácter especulativo. En términos narrativos, eso significa que parte de una pregunta cuya forma más general es «¿Qué pasaría si...?» («What if...?») . Como dice Jule Selbo:

«Las historias en el género de ciencia ficción tienen sus raíces en la ciencia –en la verdad científica o en la hipótesis. El escritor puede usar su imaginación para extrapolar y/o improvisar en torno a una idea o experimento científico usando la pregunta “What if...?” para añadirle el elemento ficcional al género.»

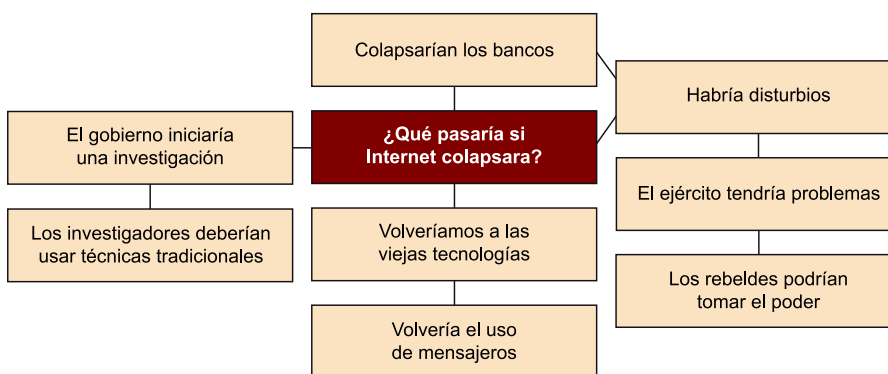
Jule Selbo (2014, pág. 64)

La pregunta «What if...?» abre las puertas a la imaginación del autor y ubica la ficción en el tono particular y propio del género de ciencia ficción, caracterizado por una sensación de asombro. Según el físico y crítico de ciencia ficción Sydney Perkowitz:

La ciencia ficción es el producto directo de los ensueños y los devaneos de la imaginación. Suscita en el lector (o espectador) un sentimiento de asombro ante el universo ilimitado de los *what if...?*. Este sentimiento de asombro es lo que separa, más que ninguna otra cosa, la ciencia ficción de los demás géneros. Es este sentimiento de asombro el que vuelve a los jóvenes tan adictos a la ciencia ficción, que seguimos leyéndola cuando ya somos adultos.

Jule Selbo (2014, pág. 149)

Lo que Perkowitz denomina «el universo ilimitado de los *what if...?*» surge del modo particular en que esta pregunta permite desarrollar la ficción. Generalmente, el *what if* no es una pregunta aislada, sino un encadenamiento de preguntas que debe permitirnos explorar las consecuencias de un punto de partida determinado. Tomemos como ejemplo un desarrollo del crítico y escritor Nathan Russell:



Como vemos a partir de este ejemplo, el procedimiento del *what if* nos ofrece dos tipos de ventajas. Por un lado, estimula nuestra imaginación y nos permite desarrollar múltiples argumentos a partir de una misma premisa. El tipo de consecuencias que decidamos extraer, o la línea por la que nos decantemos determinará el género con el que podremos combinar nuestra historia. En el ejemplo vemos surgir, de una misma premisa, un relato bélico («El ejército tendrá problemas»), un *thriller* («El gobierno inicia una investigación»), un relato apocalíptico «Caerían los bancos») o un posible desarrollo retrofuturista («Volveríamos a las viejas tecnologías»). La otra ventaja que nos ofrece esta técnica creativa es que da solidez al universo que vamos a desarrollar. Al extraer varias consecuencias de nuestro punto de partida, estamos generando un arsenal de detalles que nuestro argumento deberá volver significativo.

Este procedimiento puede aplicarse una y otra vez sin que tenga un final determinado. El límite dependerá de las necesidades narrativas de cada proyecto, del nivel de detalle en el que queramos trabajar.

Lo importante no es agotar las posibilidades (lo cual, de hecho, es imposible), sino saber elegir aquellas que tienen mayor potencial narrativo y más capacidad para sugerir mundos completos.

La audiencia también juega su papel en el desarrollo del *what if*. El guionista debe proponer un mundo exponiendo los rasgos mayores que le darán coherencia y dejaran que sean los espectadores los que vislumbren el resto de consecuencias o, como dice Perkowitz, «el universo ilimitado de los *what if*». Será eso lo que transmitirá más efectivamente el sentimiento de asombro propio del género. Como apunta Jule Selbo:

«El elemento *what if* y la inmediatez del “esto podría estar pasando ahora, o puede ocurrir pronto” resulta emocionante para la audiencia. Puede captularse una cierta universalidad en lo específico, pues la audiencia puede no haber pasado por esa exacta experiencia que presenta la narración, pero al mismo tiempo puede ser capaz de relacionar el viaje emocional con pasajes de su vida personal.»

Jule Selbo (2014, p. 167)

En este sentido, conviene señalar que **una buena norma para elegir posibles líneas de desarrollo surgidas del *what if* es que estas permitan el desarrollo de personajes, los doten de características o problemáticas particulares.** De nuevo, y para resumir, Jule Selbo nos advierte:

«En la creación de argumentos para películas, los escritores a menudo plantean la pregunta "What if...?". Los relatos de ciencia ficción tienen una dependencia única en esta pregunta; puede ser una sola, aunque lo más probable es que un *what if* lleve a otro y a otro. La construcción de estas preguntas permite explorar premisas extrapoladas en base a la ciencia y las consecuencias en la obra según esta se despliega (permite que aparezcan las implicaciones sociales). Explorar el modo en que los efectos de la ciencia (experimental, clásica, avanzada, buena o mala) juegan un papel en la vida de los personajes es el ingrediente más atractivo de los argumentos de ciencia ficción, pues eso se relaciona con los personajes, sus fragilidades, sueños y esperanzas. La habilidad para seguir las acciones de un personaje es lo que más importa a las audiencias; la ciencia es excitante, pero los deseos, desafíos y acciones de los personajes en la historia deben ocupar el lugar principal.»

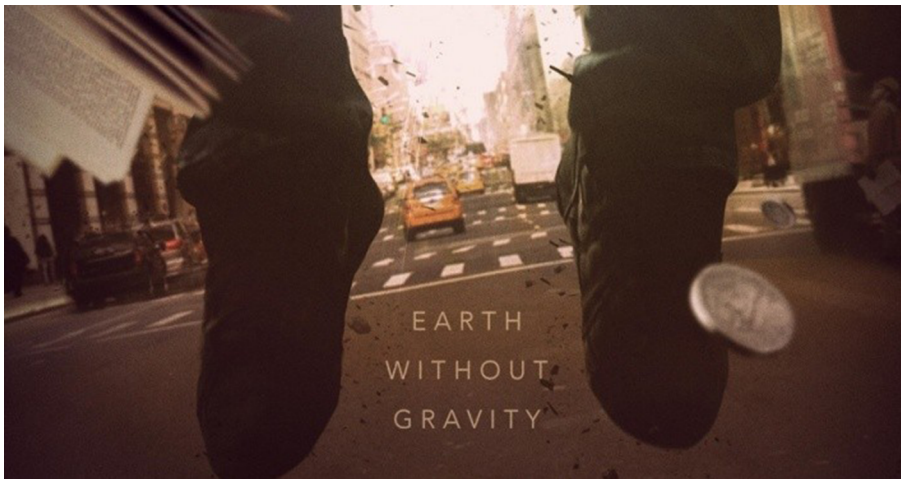
Jule Selbo (2014 pág. 149)

Pero aún podemos ir más allá. Las preguntas *what if* no solo conectan con el devenir de los personajes, sino que, de un modo más general, remiten la imaginación del guionista al conjunto de la historia que quiere explorar, despertando su propio *sense of wonder*.

El *what if* está conectado con la construcción de un mundo posible, ya que pregunta por las reglas que regirán la realidad propuesta por nuestra narración.

Observa, sino, cómo el interrogante clásico «¿Qué pasaría si el mundo estuviera dominado por las máquinas?» despierta en nuestra imaginación todo un arsenal de posibilidades. O la pregunta que se plantea la webserie y el cortometraje de David Victori *Zero* (2015): «¿Y si la Tierra perdiera su gravedad?».

El *what if* nos abre la puerta, literalmente, a infinitos mundos. En el siguiente apartado, vamos a introducirnos en las técnicas que nos permitirán construirlos.



Zero (2015)

1.3. Construcción de mundos posibles en el género de ciencia ficción

«No se trata de que el público tenga la certeza de cuál es la historia que va a ver, sino que encuentre determinados objetos, ambientes, decorados y personajes. A sabiendas del género al que pertenece una película, el espectador se crea un horizonte de expectativas que normalmente serán satisfechas por el producto. El género determina así el valor simbólico de los espacios, personajes y objetos que aparecen en la película.»

Jordi Sánchez-Navarro (2015)

El género es un dispositivo de guía para el espectador con el que se pone en marcha un sistema de expectativas y se establece el tipo de pacto ficcional bajo el cual debe desarrollarse la historia, determinando lo que puede esperarse de ella, sorpresas incluidas.

El género es, en definitiva, un sistema de reglas compartido entre los creadores y el público. Esta prevención tiene especial importancia para el género de ciencia ficción, ya que una de sus características fundamentales es, precisamente, la creación de reglas, cuya claridad, cohesión y coherencia, serán de gran importancia para la buena aceptación del producto. Veamos cómo funciona eso.

A diferencia de los géneros realistas, ambientados en el mundo contemporáneo o en un pasado histórico que debe ser recreado fielmente, la ciencia ficción no solo busca proponer un argumento atractivo, sino construir todo un mundo, una nueva realidad compleja y coherente que exponga las reglas bajo las cuales se desarrolla nuestra historia.

Lo ideal es que el argumento y el mundo recreado se entretrejan muy estrechamente, que las características de uno afecten y actúen sobre el otro de modo que ambos potencien su atractivo y generen una sensación de necesidad: un buen guion de ciencia ficción debe producir la impresión de que las cosas no podrían ser de otro modo y que cada detalle que se muestra contribuye al desarrollo del relato.

Este es un principio de economía narrativa general que funciona para cualquier género, pero que en la ciencia ficción tiene la particularidad de afectar también al escenario y a la ambientación que elaboramos para nuestra historia. Debemos aprender a construir mundos.

«La expresión *construcción de mundos* se popularizó en los talleres de escritura de fantasía y ciencia ficción durante los años setenta. En la **construcción del mundo debe incluirse información geográfica, sociológica y ecológica sobre la estructura de gobierno, las condiciones atmosféricas y demás. Se recomienda la construcción de mundos como una de las tareas que debe realizar un guionista durante la elaboración de un guion de ciencia ficción.** Un mundo imaginario [...] –sea en el espacio o en el centro de la Tierra– debe resultar accesible y "real" para la audiencia.»

Jule Selbo (2014, pág. 163)

La pregunta es, entonces, ¿cómo conseguir que sea accesible y "real"? ¿Cómo diferenciar entre detalles significativos e insignificantes, información relevante y superflua? Dedicaremos las siguientes páginas a responder estas y otras cuestiones.

1.3.1. Los cinco estadios de Robert Grant

Un modo práctico de alcanzar rápidamente la coherencia y accesibilidad que requiere el mundo que vamos a construir nos lo proporciona la teoría de los cinco estadios civilizatorios propuesta por Robert Grant en su libro *Writing the Science Fiction Film* (2014).

Grant divide el desarrollo social, científico y tecnológico de cualquier civilización en cinco fases distintas que todos podemos identificar fácilmente, desde las organizaciones tribales de cazadores recolectores hasta los mundos postapocalípticos devastados por su propio desarrollo. La idea de Grant es que en la ciencia ficción todos estos estadios pueden entrar en juego en algún momento. Aunque nuestra historia esté ambientada en un futuro lejano en el que los viajes interestelares sean poco menos que excursiones de domingo, nuestros protagonistas siempre pueden toparse con civilizaciones primitivas en cualquier rincón de la galaxia, tener que luchar con o contra ellas o, en las

versiones más filosóficas del género, decidir sobre su continuidad o aniquilación. Los cinco estadios de Grant nos ofrecen esquemas simples, lo suficientemente generales y reconocibles para que el mundo que construyamos tenga una base sólida de la que partir. A grandes rasgos, son los siguientes:

- **Primer estadio.** Nuestro mundo es básicamente un entorno natural. Los habitantes de ese mundo serán poco numerosos, y tendrán pocas herramientas a su alcance y una tecnología muy básica. Pueden ser nómadas. Si hay religión, tendrá un carácter mitológico, con atención a las estaciones, lluvias y demás fenómenos climatológicos o ambientales que puedan caracterizar este mundo posible.



Avatar (2009)

- **Segundo estadio.** Los grupos de habitantes son más numerosos que en el estadio anterior y, además, son sedentarios, organizados en pequeñas villas o ciudades, con desarrollo de la agricultura y tecnologías afines. Han evolucionado la política y la religión, creándose castas especializadas y ritos civiles, ejércitos estables. Puede haber estamentos sociales más diferenciados. Se empieza a desarrollar algún tipo de arte y entretenimiento, competiciones, juglares, etc.



El planeta de los simios (2001)

- **Tercer estadio.** Las pequeñas ciudades han evolucionado en auténticas urbes, la prosperidad ha llevado a un aumento de la población, por lo que hay menos espacio disponible y el acceso a la comida y la vivienda está muy regulado. Los niveles de criminalidad han aumentado y la tecnología es omnipresente.



Dark City (1998)

- **Cuarto estadio.** La decadencia. La ciudad es ahora un monstruo que lo ocupa todo. El espacio disponible es mínimo y los habitantes de nuestro mundo viven hacinados. La tecnología ha invadido todos los espacios y la brecha entre ricos y pobres es enorme.



Solyent Green (1973)

- **Quinto estadio.** El mundo agoniza. El medio ambiente ha sido destruido, los recursos naturales, el aire y el agua están contaminados. Hay escasez y enfermedad por todas partes excepto para un reducido número de superricos. La civilización se encamina a su fin al ritmo en que se agotan la comida y el agua disponibles.



Elysium (2013)

Los cinco estadios de Grant nos ofrecen un esqueleto seductor y productivo, un punto de partida que admite cruces o soluciones híbridas.

Ejemplos de combinaciones de los cincoestadios de Grant

Una sociedad agraria con altos grados de desarrollo tecnológico en algún terreno concreto (la guerra, la medicina, etc.).

Un mundo del quinto estadio en el que sobreviven cultos del primer estadio como sociedades secretas o formas místicas de reconectarse con el entorno o mezclas ya constituidas como el *steampunk* o el *retrofuture*, sociedades victorianas postapocalípticas, mundos medievales con armaduras ciborg.

Las combinaciones son infinitas siempre que la coherencia de los modelos sea respetada o se justifiquen sus alteraciones. Por ejemplo, una sociedad agraria con urbes enormes causará perplejidad y deberá tener una razón argumental

para existir. Todo es posible, la sorpresa y el desconcierto pueden ser efectos buscados y planeados, pero deben evitarse si son solo fruto del azar o de una pobre construcción del mundo.

1.3.2. *¿Hard o soft?*

Más allá de la coherencia elemental que hemos desarrollado en el apartado anterior, dentro de la ciencia ficción hay una división clásica que también puede ayudarnos y guiarnos en la construcción de nuestro mundo. Se trata de la diferencia entre *hard* y *soft*; es decir, la variante del género en la que la base científica, el respeto por las leyes de la física y la especulación con los desarrollos tecnológicos son muy rigurosos (*hard*), y aquella cuya premisa depende, más bien, de consideraciones sociológicas, filosóficas o antropológicas (*soft*).

El término *hard sci-fi* fue acuñado por el crítico y escritor de ciencia ficción Peter Schuyler Miller en 1957, y su par, la palabra *soft sci-fi*, se acuñó en los años setenta del siglo pasado por analogía con la división entre ciencias exactas (o duras) y ciencias sociales (o blandas).

Volveremos a ello en la segunda parte del material; por ahora, nos basta con entender que, para construir nuestro mundo será muy útil y necesario establecer de entrada nuestra perspectiva sobre el género (*¿hard o soft?*). La toma de esta decisión incidirá en el tipo de preguntas que regirá el desarrollo de nuestro proceso creativo.

Un proyecto *hard* abundará en cuestiones de tipo científico y tecnológico (*¿cómo se obtiene la energía necesaria en nuestro mundo?, ¿son posibles los viajes en el tiempo?, ¿y los viajes interestelares?, ¿cómo?*) para pasar luego a las consideraciones más sociológicas (*¿qué consecuencias políticas, sociales, económicas tiene esta combinación?*).

Los proyectos *soft*, en cambio, parten del extremo contrario de la cadena, sin necesidad de ofrecer demasiadas explicaciones para los aspectos científicos o tecnológicos del argumento.

Ejemplo de un *what if* clásico que puede dar lugar a los dos tipos de desarrollo

«¿Qué pasaría en un mundo en el que las máquinas hicieran todo el trabajo?»

Una opción *hard* que tome esta pregunta como punto de partida ahondará en las cuestiones tecnológicas, preguntándose, por ejemplo: *¿De qué tipos de robots se trata?, ¿son inteligentes?, ¿están conectados entre ellos o con los humanos?, ¿son autónomos o los controla alguna clase de súperordenador?*

La versión *soft* apuntaría directamente a las cuestiones sociológicas: *¿Vivirían los humanos en una sociedad apacible?, ¿qué harían con tanto tiempo libre?, ¿cómo se organizarían políticamente?, ¿serían un problema la contaminación o la dependencia tecnológica?*

1.3.3. *Space opera*

Bajo el marbete de *space opera* se conoce a un tipo de ficciones híbridas en las que se mezclan elementos de acción y aventura con otros propios de la ciencia ficción (especialmente en la ambientación), para dar marco a un argumento normalmente ambientado en el espacio y en planetas desconocidos.

El término, en realidad, tiene un origen peyorativo. Lo acuñó el crítico y escritor Wilson Bob Tucker en 1941, por analogía con las *horse operas* (los wésterns de bajo presupuesto) y las *soap operas* (los melodramas radiofónicos destinados a entretener a las amas de casa). Con él pretendía referirse a las ficciones de poca calidad destinadas a un público muy masivo y que tomaban en préstamo la moda creciente de la temática espacial para ofrecer, en realidad, aventuras convencionales, sustituyendo al sheriff por un solitario capitán de astronave, y a los indios por una malvada raza alienígena.

Las cosas cambiaron con el estreno de *Star Wars* (1977). Se advirtieron entonces las posibilidades creativas y el alto vuelo narrativo que podía tener aquel género, además de la enorme aceptación que era capaz de alcanzar. La definición perdió así su matiz despectivo y se estabilizó para referirse, como dicen Kathryn Cramer y David G. Hartwell en el prólogo a su antología *The Space Opera Renaissance* (2007):

«[A] las aventuras de ciencia ficción, de gran escala, dramatismo y variedad [...], generalmente enfocadas en un personaje central heroico y simpático, con un argumento de acción [...] y normalmente ambientadas en un futuro relativamente distante y en el espacio, o en otros mundos, con un tono característicamente optimista.»

Kathryn Cramer y David G. Hartwell (2007, pág. 32)

Atendamos, especialmente, al modo en que Cramer y Hartwell califican la ficción «de gran escala, dramatismo y variedad». Son tres características que las versiones contemporáneas del género han mantenido con respecto a sus humildes ancestros, y debemos respetarlas particularmente si queremos que nuestra creación de mundos posibles resulte consistente con el género. Las analizaremos una a una:

- **De gran escala.** El universo es inconcebiblemente grande y esa inmensidad es ni más ni menos que el escenario que tenemos a nuestra disposición. El viaje será un componente importante del género, por lo que nuestro trabajo de construcción de mundos posibles debe ir un poco más allá que en otras variantes de la ciencia ficción. No se trata de inventar y establecer las reglas bajo las que funciona un mundo, sino muchos, cuantos más mejor. Algunos serán principales, importantes para la acción, escenarios en la que esta se va a desarrollar; pero también habrá otros secundarios, aludidos, mencionados, relegados a un segundo plano, aunque no por ello menos importantes, en la medida en que están destinados a ge-

nerar la impresión de profundidad sin límite que caracteriza esta variante del género. Para afrontar la creación de una *space opera*, el trabajo en este aspecto es fundamental. *Gran escala* significa que habrá que generar en el espectador la impresión de que apenas vislumbra una fracción del universo que la ficción hace disponible. También implica que lo que se muestre debe ser de grandes proporciones: estaciones espaciales o grandes obras de ingeniería, naves, colonias y demás escenarios deben estar concebidos en las dimensiones propias de la escala galáctica a la que estamos trabajando. Esta característica es un ingrediente fundamental del *sense of wonder* al que aspiran este tipo de ficciones.

- **Variedad.** En este, como en cualquier otro aspecto, no hay que ser perezoso. Cada viaje que emprenden los protagonistas debe trasladarlos a un mundo completamente distinto del anterior. Planetas helados o desérticos, remotas colonias mineras o megaurbes estelares, estaciones espaciales de frío acero o hermosos complejos vacacionales en las cálidas lunas de un planeta gigante gaseoso; todo vale en la *space opera* que, en este sentido, funciona como una suerte de resumen del género. El guionista no debe desaprovechar esa oportunidad, sino explorarla y explotarla al máximo.
- **Dramatismo.** En las *space operas*, la acción y la aventura son elementos fundamentales. Por lo tanto, los múltiples mundos a los que aludíamos en los ítems anteriores no van a convivir pacíficamente, sino que estarán en conflicto por el control de alguna colonia o algún recurso escaso; habrá alianzas entre ellos para enfrentarse a una fuerza superior, primará la ley, pero habrá también espacio (nunca mejor dicho) para contrabandistas, ladrones y mercenarios de toda ralea. En este sentido, el desarrollo del aspecto social y político de nuestro universo será también una tarea central. A veces bastará con describirlo a grandes rasgos, según las necesidades de nuestro relato; en este sentido, no es tan importante la precisión exhaustiva como la claridad. En general, el espectador solo necesitará saber si en tal o cual lugar prima una refinada y decadente monarquía, una república con miles de parlamentarios (recordad el primer ítem) o un gobierno títere controlado por una gigantesca corporación minera interestelar o un oscuro culto milenario. Lo más importante es que pueda comprenderlo de un modo general y que el desarrollo sea coherente y, sobre todo, claro a la hora de exponer de qué lado está cada cual.

En otro orden, **conviene recordar que las *space operas* no son solo ficciones híbridas, sino también transversales.** Su relación con la división entre *hard* y *soft* que hemos apuntado no es de exclusión, admite alternativas. Aunque lo más frecuente es pensar en las versiones *soft*, la literatura ofrece buenos ejemplos de *hard space opera*, como la serie de novelas que inició *Foundation* (1951), de Isaac Asimov y de la que se espera una adaptación a la pequeña pantalla para HBO.

En cualquier caso, y sea cual sea nuestra estrategia en la construcción de mundos, debemos evitar a toda costa soluciones demasiado simplificadoras. Investigar sobre el tipo de mundo que nos atrae o sobre ejemplos históricos y reales de sociedades parecidas a las que pretendemos recrear es un paso imprescindible en el proceso creativo y, sin duda, va a enriquecer nuestro arsenal de ideas. Hay que tratar de no reducir un planeta entero a una sola especie, con una sola característica, una sola ciudad, etc. Este recurso ha sido muy explotado por ficciones televisivas (como *Star Trek*) y se justifica por las restricciones de tiempo y de dinero, pero no tiene verdadero sentido narrativo y debe descartarse de pleno cuando proyectamos un largometraje.

1.4. Conflictos internos del ser artificial

Como ya hemos tenido ocasión de comprobar en este material, la ciencia ficción no es un género completamente a parte de los demás, sino que comparte con ellos las características básicas y fundamentales que rigen cualquier narración. Quizás la más básica de todas ellas sea la dependencia del conflicto. Como apunta el crítico Sánchez-Escalonilla:

«El conflicto se halla en el núcleo de toda historia, de toda unidad dramática. Conflicto equivale a lucha, pugna, tensión, dialéctica, problema, lío, nudo... En el fondo las historias no son más que nudos donde solo hay que detallar cómo se originan y cómo se resuelven.»

Antonio Sánchez-Escalonilla (2016, pág. 19)

Sin embargo, si bien este es un principio general válido para cualquier relato, también es cierto que **la ciencia ficción tiene su propio arsenal de conflictos, derivados de las características particulares del género**. Se trata, como ya dijimos, de una escritura de carácter especulativo. Pues bien, entre las especulaciones más fructíferas que se han explotado se encuentra, en el corazón mismo del género, la posibilidad de manipular, modificar y, finalmente, de crear vida a partir de materia inerte. La ambición de dominar el secreto de la vida ha movilizado la maquinaria narrativa de la ciencia ficción desde sus orígenes más remotos, cuando en 1818 Mary Shelley publicó *Frankenstein*. Tomémoslo, brevemente, como punto de partida.

Perteneciente al género gótico y precursora de la literatura de ciencia-ficción, la obra trata el tema del sueño de la razón que se acaba convirtiendo en una auténtica pesadilla. Del mismo modo que en otras novelas de la época, como *Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde* (1886) de R.L. Stevenson, la ficción hace uso de la experimentación científica para abordar un tema que va más allá de las posibilidades de su época y así explorar un dilema latente en la sociedad. Los experimentos científicos son una marca del género en cuanto que contradicen o amplían las leyes de la naturaleza conocidas hasta entonces, además de reforzar la verosimilitud de la historia haciendo que el espectador no dude de la veracidad del hecho fantástico.

La particularidad, en este caso, es que el recurso a procedimientos científicos no funciona solo como un mero adorno externo para la historia, o como una marca puramente temática, como las que hemos visto que proponía Robert Grant (los viajes en el tiempo, los viajes espaciales, etc.) para identificar la ciencia ficción, sino que desemboca directamente en la creación de un personaje que quedará, además, marcado por su propio origen artificial. Tal característica definitoria será la fuente del dilema que lo particulariza. Surgido de la experimentación, y a pesar de contar con la inteligencia suficiente como para tener conciencia de sí mismo, el personaje queda, por su mismo origen, inmediatamente al margen de la comunidad humana. Es, por lo tanto, un marginado y deberá negociar de algún modo con esa condición. Asimismo, tiene la posibilidad excepcional de interrogar directamente a su creador, de preguntarle por la naturaleza de su propia existencia, plantear las paradojas de todo orden (morales, científicas, filosóficas) que surgen frente a la posibilidad de una vida inteligente no humana. En resumen, el ser artificial es el personaje más genuino que ha dado la ciencia ficción.

1.4.1. Tipologías básicas del ser artificial

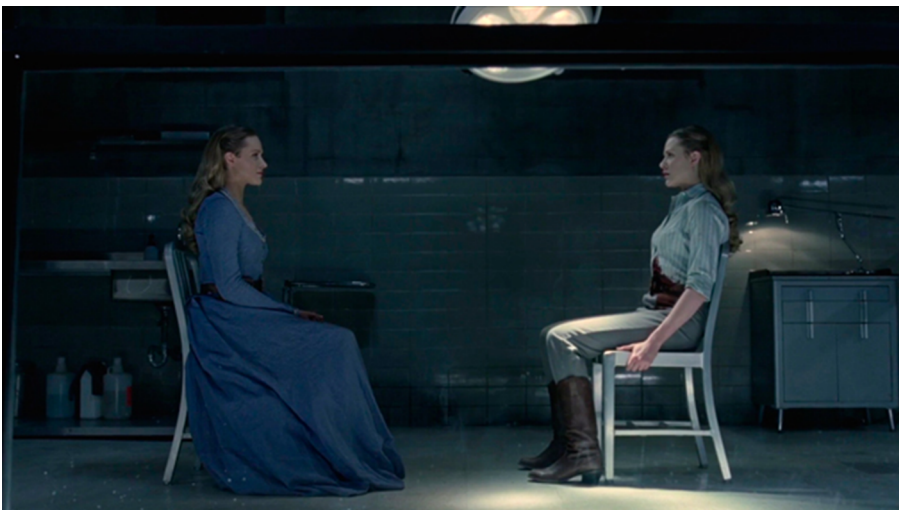
En *Frankenstein* nos encontramos con un ser creado a partir de los miembros y órganos de varios cadáveres, al que se le ha insuflado vida gracias a un elemento que la ciencia de su época empezaba apenas a comprender y dominar, la electricidad. Sin duda, la historia se rendía a las modas de su tiempo, sin embargo, como apuntábamos en el apartado anterior, la cuestión de fondo que plantea trasciende con mucho a las circunstancias científicas de la época. Es por eso que la ciencia ficción ha retomado el asunto creando todo un catálogo de seres artificiales que se ajustan a las especulaciones científicas de cada momento, con mayor o menor base en la mecánica, la inteligencia artificial o la ingeniería genética. Pasamos a detallarlo según la clasificación del crítico Tim Dirks:

- **Robot.** Es el término más general de todos. Como se sabe, la palabra deriva del término checo *robota*, que significa 'esclavitud', y fue empleada por primera vez en la obra teatral de Karel y Josef Čapek *R.U.R.* (1921). La anécdota histórica nos interesa porque plantea justamente un aspecto central del dilema de los seres artificiales, su carácter de siervos de la humanidad. La cuestión abre la puerta a una serie de interrogantes muy significativos para la ciencia ficción: ¿Cuál es el umbral que determina la diferencia entre una máquina que trabaja para nosotros y un ser vivo con dignidad y derechos? O al revés: ¿Es posible que terminemos creando una máquina que nos supere y finalmente nos someta y nos convierta en sus esclavos, invirtiendo los roles previstos?

Hay que estar advertido, la imagen prototípica del robot es la de un ser articulado con apariencia más o menos humana o animal de algún tipo, como C3PO o Robby, el robot de *Planeta prohibido* (1956) y uno de los primeros exponentes cinematográficos serios de este tipo de criaturas, pero lo verdaderamente central es que posea el grado suficiente de inteligencia artificial como para ser consciente de su propia existencia e interrogarse

acerca de ella. Eso incluiría en la categoría a las supercomputadoras, sometidas a la misma presión existencial como HAL 9000, en *2001: Una odisea del espacio* (1968).

- **Autómata.** Así se denominó a las estatuas o figuras de hombres y animales que, mediante dispositivos mecánicos, lograban reproducir algún movimiento con sus miembros o realizar acciones más complejas. Como se trata de dispositivos sin ninguna inteligencia, en principio caen fuera de la categoría de seres artificiales que aquí estamos examinando, sin embargo, la estética de los autómatas de los siglos y pueden servir de inspiración para la creación de personajes como los que nos interesan, acoplado a la imaginación retro algún grado de inteligencia. Sirva de ejemplo la conocida secuencia de *Blade Runner* (1982) en el apartamento del ingeniero J.F. Sebastian, que vive rodeado de seres creados a partir de ingeniería genética y cuyos rasgos externos recuerdan a los de los autómatas clásicos.
- **Androide.** Ser artificial mecánico con apariencia o características humanas. Su rango va desde los indistinguibles robots de *Westworld* (1973, 2016) o los replicantes de *Blade Runner*, hasta las versiones explícitamente mecánicas como C3PO. En el medio se encuentran versiones mixtas como Data, el oficial de la nave *Enterprise* en *Star Trek: La nueva generación* o la Eva de *Ex Machina* (2015). La gradación no es arbitraria, sino que es común que la apariencia vaya ligada al carácter y al tono del personaje artificial. Un androide de aspecto puramente mecánico remite de un modo más directo al carácter de máquina del personaje, por lo que suele preferirse para versiones más inocentes del mismo, en las que los dilemas existenciales que se le asocian son mitigados y se explotan más sus posibilidades paródicas o humorísticas. En cambio, los androides de apariencia humana más realista suelen referir de un modo más gráfico y directo a la problemática «condición humana» del personaje y a lo más siniestro y perturbador que ésta suscita: el miedo al doble o a la suplantación, a la superioridad física y mental, o ponen en cuestión la propia identidad: ¿Cómo distinguir un recuerdo real de uno creado artificialmente? Así ocurre en *Blade Runner* y es uno de los pilares de la serie *Westworld* (2016).



Westworld (2016)

- **Cíborg.** Se refiere específicamente a humanos cuyo cuerpo o procesos fisiológicos son potenciados y/o controlados, total o parcialmente, por elementos mecánicos o electrónicos integrados en su cuerpo. Lo interesante de esta circunstancia para nosotros es que pone luz sobre la potencia del concepto de cíborg para preguntarse acerca de la propia identidad. ¿Cómo funciona la frontera entre humano y máquina? *Robocop* (1987) no solo ejemplifica ese aspecto de la problemática del cíborg, el lado individual (el personaje lucha en la película por recuperar su identidad), sino también el aspecto social o colectivo. Este film presenta una sociedad dominada por una gran corporación, la OCP, cuyo control de la tecnología cíborg le da una posición dominante; además, la película muestra el malestar que crea entre los policías convencionales la amenaza de ser reemplazados por cíborgs. El conflicto social, las diferencias que crearía en la sociedad el acceso desigual a la tecnología Cíborg es otro de los temas explotables para la ciencia ficción.

Un caso particular

Darth Vader, el villano de *Star Wars*, vive gracias a masivos implantes mecánicos, sin embargo, a pesar de ser un cíborg en toda regla, Vader no saca de ello otro partido que el de seguir vivo. Sus poderes y sus conflictos provienen ambos de la Fuerza y de su atracción por el lado oscuro.

1.4.2. Explorando el conflicto del ser artificial

Para desarrollar la cuestión del conflicto asociado a ese personaje particular de la ciencia ficción que es el ser artificial partiremos de las esclarecedoras declaraciones de Sánchez-Escalonilla:

«Los conflictos interiores dan lugar a los arcos de transformación de los personajes: procesos de cambio, leves o radicales, en la personalidad de los protagonistas que nos permiten apreciar su dimensión interior. Los conflictos de relación provocan subtramas: historias de relaciones entre personajes donde, como sucede en toda historia, también distinguimos un planteamiento, un nudo y un desenlace.»

Sánchez-Escalonilla (2007 pág. 11)

El ser artificial, al igual que cualquier otro personaje, deberá mostrar su conflicto interno, dotándolo así de un arco de desarrollo, y también los conflictos externos derivados de su relación con el resto de personajes.

En el apartado anterior hemos adelantado algo de ambos aspectos. Veámoslo ahora en detalle con algunos ejemplos.

Para analizar el conflicto interno y las formas de desarrollarlo narrativamente, podemos volver de nuevo al padre del género, *Frankenstein*. La lección principal que podemos extraer de esta narración es que, para resultar potente y perturbador, el ser artificial debe estar dotado de una voz propia y debe tener la ocasión de expresarla. Siguiendo una moda de la época en que fue escrito,

Frankenstein está organizada básicamente como una novela epistolar: el relato nos es transmitido en su mayor parte por una serie de cartas intercambiadas entre personajes involucrados de modo más o menos directo en el relato.

Esto genera un entramado de distintas voces, contenidas una dentro de la otra: primero, las cartas del capitán Robert Walton a su hermana, donde le cuenta cómo encontró a Víctor Frankenstein en el Ártico; entonces, a partir del personaje del capitán, el científico cuenta su historia (en la que aparecen las voces de otros personajes, como la de Elisabeth) y explica su relación con un monstruo que él mismo había creado, e incluye, he ahí lo central, la voz de su criatura en la narración. En última instancia, el monstruo le acaba quitando la voz a Frankenstein, ya que sus frases son directamente transmitidas por Walton a su hermana.

En la novela de Shelley, el monstruo abandona el papel del antagonista puro que solo se muestra como una fuerza de oposición a los intereses del protagonista. La subjetivación del monstruo en la novela de Shelley lleva a darle voz propia y a que tome conciencia de su existencia, a horrorizarse cuando ve su rostro en un charco, creando así un inquietante sentimiento en el lector que ha empatizado con la *creatura* gracias a la maniobra narrativa de darle punto de vista propio, humanizándolo; es decir, creándole un conflicto.

La esencia particular de este conflicto interno conduce a un cuestionamiento general de la naturaleza humana, lleva a preguntarnos, en definitiva, qué consideramos humano y qué no, un problema que, como dijimos, tiene aristas filosóficas, existenciales, pero también morales y legales. El ser artificial es, simplemente, un ser al que la sociedad no está preparada, por las razones que sea, para aceptar como un igual. Lo excepcional de su situación, sin embargo, no es la marginalidad misma (hecho que podría compartir con otros individuos, como el extranjero, el migrante, el pobre..., cuya humanidad no está tan directamente puesta en duda), sino el hecho de tener acceso a su creador. La primera y más importante exteriorización del conflicto interno del ser artificial es esta relación posible con su creador, al que puede acceder para interrogarlo sobre el por qué de su existencia, del rechazo que padece, de su soledad.

El creador, por otro lado, no es alguien que esté en posición de ofrecer respuestas absolutas a esas inquietudes. No es un dios omnisciente y omnipotente que pueda dar razones ineluctables a la existencia de su *creatura*, sino un simple ser humano (por brillante o carismático que sea) al que aquejan, si no las mismas, sí muy parecidas inseguridades. La estructura dramática de ese conflicto externo, por lo tanto, está marcada por la decepción del ser artificial y su respuesta ante esta emoción, que fácilmente puede desembocar en la violencia o, directamente, en la aniquilación del creador. Podemos pensar en la muerte de Eldon Tyrell a manos del replicante Roy Batty en *Blade Runner*, pero hay otros casos, como el asesinato que comete Eva en la conclusión de *Ex Machina*.

La manifestación de este conflicto y su desenlace no tienen por qué ser necesariamente violenta, aunque sí debe escenificar de algún modo la incompreensión que se produce entre *creatura* y creador.

El caso de la película *Her*

Pensemos en el filme *Her* (2013). El hecho de que Samantha y el resto de sistemas operativos que comparten su inteligencia artificial decidan abandonar a sus usuarios y refugiarse en un servidor propio sin interacción con los humanos puede interpretarse también como un modo de representar la incompatibilidad entre las demandas que plantea el ser artificial y las capacidades del creador para darles respuesta.

La «rebelión» del ser artificial es pues una de las reacciones que, lógicamente, se desencadenan de ese encuentro decepcionante, ¡y será un motor principal de la historia! *2001: Odisea del espacio*, *Terminator* o *Westworld* abordan esta cuestión y, de hecho, será muy difícil plantear una historia en la que el ser artificial tenga un rol protagonista y no aparezca en algún momento la cuestión de la rebelión.

A partir de ahí, puede imaginarse que el resto de conflictos externos se organizará en torno a este núcleo dramático fundamental. Los personajes que rodean al ser artificial se dividirán, a grandes rasgos, entre los que empatizan con él o con su causa y pueden identificarse con sus angustias y dificultades hasta llegar a cuestionarse su propia identidad, y aquellos que se enfrentan a ellos, que los consideran una amenaza. Así trata la cuestión, a propósito de *Blade Runner*, Sánchez-Escalonilla:

«La subtrama principal del guión es una historia de amor entre el policía y una replicante que, como el resto de sus congéneres, sufre una horrible crisis de identidad al tiempo que se aferra a su frágil existencia. Estos mismos problemas se plantean en las subtramas menores de *Blade Runner*, desarrolladas entre el policía y los demás androides, e incluso entre los propios replicantes. Por medio de los conflictos que causan estas relaciones, Ridley Scott abunda en un problema de tipo antropológico: el misterio de la existencia humana en un mundo donde la biogenética ha complicado la misma naturaleza del hombre. Los replicantes viven atormentados por la ausencia de madre, de recuerdos auténticos, de infancia y de motivos para vivir. En el fondo, la incertidumbre y la angustia ante la vida, tal y como se entiende en esa civilización hipotética, es el mismo problema que sufre el propio agente, un humano real. [...] La película de Scott relata una historia imposible a partir de personajes de personalidad verosímil. Los conflictos que se suscitan son auténticos y están inspirados en problemas reales. Por eso, en este sentido, *Blade Runner* no parece una película real: es una película real.»

Sánchez-Escalonilla (2007, pág. 16)

2. Dramaturgia audiovisual y ciencia ficción

2.1. Conflictos externos en las narrativas de ciencia ficción

En el apartado anterior nos hemos referido a la creación de los personajes y de mundos posibles en el género de la ciencia ficción. Pero este es solo el primer paso, también es necesario ser capaz de ordenarlos y de dar una estructura al conjunto. Debemos crear una historia, un relato que dé cuerpo al universo que hemos creado y mantenga el interés que habremos podido despertar en la audiencia. Como propone Linda Seger en su libro *Cómo convertir un buen guión en un guión excelente*:

«Una buena historia siempre ha de mantener el interés. Y ello se logra por los giros y quiebros de la acción, impredecibles e intrigantes a lo largo de todo el camino hasta el final. Si la historia fuera completamente lineal, desde el primer empujón del detonante hasta el clímax, perdería el interés dramático.»

Linda Seger (1995, pág. 45)

Es un excelente consejo. La atención del espectador depende de que mantenemos un cierto nivel de incertidumbre en torno a lo que va a ocurrir, hay que sorprenderlo, crear giros dramáticos, arrojar a nuestros personajes a situaciones límite que los pongan a prueba. Pero tampoco podemos hacerlo de un modo caótico o desordenado.

Una historia que no mida bien sus ritmos, que distribuya mal los giros, que demore la presentación o que se desentienda de su detonante desconcertará y alejará a la audiencia.

Debemos organizarnos, y por ello ahora nos centraremos en este aspecto de nuestro trabajo. Para empezar, partiremos de una distinción básica, sobre la que ya hemos adelantado algo, que debemos hacer entre tramas maestras, tramas secundarias e historias interiores. En palabras del autor:

«El guionista también es un creador providente a la hora de construir el argumento, y controla todo el proceso narrativo sin perder de vista la evolución de tres tipos de conflictos posibles:

1. Las tramas secundarias o subtramas, fruto de los conflictos de relación.
2. Las historias interiores, donde se relata una evolución de los personajes en arcos de transformación, fruto de los conflictos interiores.
3. Las tramas maestras de acción, fruto de conflictos básicos que únicamente se encuentran en los llamados guiones de género.»

Antonio Sánchez-Escalonilla (2007, pág. 4-5)

Esta clasificación es muy útil para empezar a comprender cómo estructurar nuestra historia, advertir qué le falta o si tiene puntos flacos y cuál es la información realmente relevante, la que deberemos facilitar al espectador para que comprenda la historia, y la que puede haber sido útil durante el proceso creativo (durante la creación del mundo, por ejemplo) pero que no es imprescindible.

Estos principios generales sirven para cualquier tipo de relato.

Al hablar del conflicto del ser artificial, pudimos advertir cómo la ciencia ficción ofrecía elementos particulares para la concepción de arcos de personaje a los que Sánchez Escalonilla alude aquí como «historias interiores». Pero, ¿ocurre lo mismo con los demás puntos de la lista?, ¿incide el género también en ellos? La respuesta es que sí. Como anticipa Sánchez Escalonilla, el género es determinante en la concepción de las tramas maestras. Los detalles nos los ofrece Jule Selbo al escribir:

«Sea como sea la ciencia a la que recurren (*hard*, *soft* o propia de las *space opera*), las narrativas genuinas de ciencia ficción deben crecer a partir de la semilla científica, y muchos de los puntos clave del argumento deben remitir a las realidades y posibilidades científicas.»

Jule Selbo (2014, pág. 152)

Si no queremos que los elementos de ciencia ficción introducidos en nuestra historia funcionen como un mero decorado, el conflicto externo, la trama maestra que guía las acciones de nuestros personajes a lo largo de la historia, debe remitir directamente a su núcleo especulativo, a lo que anteriormente hemos denominado *what if*.

El conflicto externo, el reto, el detonante de la aventura, puede ser un incidente de casi cualquier tipo: una invasión alienígena, claro, pero también un asesinato, un accidente o un desengaño amoroso. En cualquier caso, no debe poder explicarse ni justificarse sin recurrir al *what if*. A continuación, veremos algunos ejemplos de cómo funciona la relación entre estos dos elementos. Para clarificarlo todavía más, organizaremos los ejemplos según la tríada *hard*, *soft* y *space opera* a la que aludía Selbo en la cita anterior.

2.1.1. Ciencia ficción *hard*

Como ya hemos comentado, la ciencia ficción *hard* es aquella que parte de premisas científicas o tecnológicas rigurosas, tomadas de las denominadas ciencias duras (la química, la astrofísica, la robótica, la biología, etc.), y que espe-

cula o extrapola sobre sus consecuencias procurando transmitir una sensación de autenticidad y credibilidad, de modo que la audiencia perciba como posibles o plausibles los aspectos científicos del relato.

Isaac Asimov y Martin H. Greenberg resumieron el concepto de ciencia ficción *hard* diciendo que es la que depende del conocimiento científico para el desarrollo y la resolución de la trama.

Cuando nos encontramos con definiciones de este estilo tenemos la sensación de que las historias *hard* están reservadas a especialistas, que exigen profundos conocimientos técnicos y científicos; sin embargo, eso solo es cierto en parte. En el apartado que dedicamos a la construcción de mundos posibles vimos ya que las ficciones que partían de *what if* con premisas científicas o tecnológicas exigían hilar muy fino. Aunque así sea, la ciencia y sus especulaciones derivadas no nos darán todas las respuestas necesarias para construir un guion. No hay que olvidar que la construcción de conflictos forma parte de la disciplina dramática. Debe tenerse presente, además, que por rigurosa y detallista que sea la recreación del mundo que proponemos, esta debe resultar comprensible a audiencias amplias no especializadas, y debe vehicularse en argumentos que resulten interesantes y cautivadores.

Para ejemplificar estos conceptos, tomemos la película *Minority Report* (2002) de Steven Spielberg.

Minority Report es un *thriller* futurista ambientado en 2054. La cinta adquirió la reputación de proponer un futuro muy verosímil desde el punto de vista tecnológico. De hecho, algunas de las tecnologías propuestas (como el escáner de retina, la realidad aumentada o el seguimiento computerizado en tiempo real) son ya una realidad en nuestros días. Pero veamos cómo resume su argumento Cristina Pujol:

«La trama, por lo tanto, nos presenta a un personaje protagonista con un conflicto interior (su hijo ha sido secuestrado y su matrimonio se ha resentido con una separación). Sin embargo, el detonante de la trama será un conflicto externo: la acusación de asesinato. John no se quedará sentado, adoptará un rol activo: sale del departamento para ver el sistema desde fuera, para tener más información, para investigar cómo es posible que se prediga que va a asesinar a una persona. Todos los acontecimientos se suceden de forma causal: cada hallazgo e información le llevará a una nueva pista que le permitirá ir ensamblando las piezas del puzzle hasta resolver su caso y hallar al culpable y verdadero asesino. [...] El final es claro y cerrado: conocemos al asesino, se resuelve el conflicto, Anderton recupera a su mujer y su trabajo, y puede añorar a su hijo en paz.»

Aranda, de Felipe, Icart Palau y Pujol Ozonas (2016, p. 20)

Como primer detalle significativo podemos observar que Cristina Pujol logra resumir la trama de la película **sin recurrir a casi ninguno de los elementos de especulación científica** en la que, aparentemente, se sostiene. Esto es así porque, como dijimos, si bien el *what if* y el conflicto externo deben estar estrechamente vinculados, no son lo mismo.

En este caso, el *what if* (¿Qué pasaría si lográramos desarrollar una tecnología que permitiera predecir los crímenes antes de que sean cometidos?) da lugar al conflicto externo (el protagonista es acusado de asesinato). Hay una relación causal entre ellos, y eso permite que la película explore también las múltiples consecuencias derivadas de su *what if* especulativo, pero no es eso lo que motoriza la acción, sino el conflicto externo, cuya naturaleza es, en primer lugar, dramática.

2.1.2. Ciencia ficción *soft*

En contraste con la *hard science fiction*, la variante *soft* del género parte de un *what if* caracterizado por premisas sociológicas o antropológicas. En estos casos, la solidez científica de los puntos de partida no es tan importante como la capacidad que estos demuestran para comunicar y conectar a las audiencias con problemas de su propia realidad social, selo que llevados hasta el límite.

Si en la *hard science fiction* es común que se aborden problemas filosóficos de carácter general (por ejemplo, sobre nuestra capacidad para conocer la realidad, para anticiparnos al futuro, para dominar la naturaleza, etc.), en las ficciones *soft* priman las visiones críticas de la sociedad y el análisis de sus múltiples problemáticas (¿Somos realmente capaces de vivir organizadamente? ¿Son más fuertes los intereses individuales que los lazos de la solidaridad?).

Tanto si la ficción se desarrolla en un futuro cercano, como en *Metropolis* (1927), *Cuando el destino nos alcance* (1973), *Blade Runner* (1982) o *Hijos de los hombres* (2006), como si lo hace en una sociedad ficticia, como en *Brazil* (1985), *Dark City* (1998) o *Divergente* (2014), el espectador debe sentirse interpelado por la metáfora social que se escenifica y ser capaz de proyectarla a su realidad presente. Para conseguir este efecto, en las décadas recientes han proliferado mucho las ficciones distópicas o postapocalípticas, con una recepción muy favorable por parte de la audiencia. Y es que, como dijo M. Keith Booker (uno de los primeros críticos que se preocupó seriamente por este género) en su libro *The Dystopian Impulse* (1994):

«La ficción distópica [usa] la estrategia desfamiliarizadora de mostrar los males de la sociedad a partir de *shocks* de reconocimiento en contextos distintos.»

M. Keith Booker (1994, pág. 176)

Las preguntas que debemos hacernos en este sentido son las siguientes: ¿Cómo podemos lograr esos *shocks* de reconocimiento?, ¿de qué recursos disponemos en relación con el conflicto externo?

La respuesta a estas preguntas es bastante sistemática, pues estamos tratando con un género fuertemente codificado. Un modo clásico de abordar la cuestión es diseñar el conflicto externo partiendo de un personaje cuyo encaje en el sistema sea problemático. Este modelo se inicia en los primeros exponentes literarios del género (Winston Smith en *1984* [1949], o Bernard Marx en

Un mundo feliz [1932]) y pasa casi inalterado a la ficción audiovisual. Como cuenta el crítico Tom Molyan en *Dark Horizon: Science Fiction and the Dystopian Imagination*:

«El protagonista [...] se encuentra ya allí, en el mundo en cuestión, inmerso irreflexivamente en esa sociedad. Sin embargo, se desarrolla una contranarrativa y el ciudadano de la distopía se desplaza desde la comodidad hacia una experiencia de alienación y resistencia.»

Tom Molyan (2003, pág. 5)

Es decir, que nuestro protagonista no es ni un absoluto marginado ni alguien completamente integrado, sino más bien alguien que sirve al sistema y participa de su engranaje, pero cuya adhesión es frágil. El conflicto externo será entonces aquello que rompa este equilibrio precario y obligue al personaje a tomar partido. Usemos como ejemplo la película de Alfonso Cuarón *Hijos de los hombres*.



Hijos de los hombres (2006)

Este film nos introduce en un mundo en el que la humanidad, por alguna razón, ha perdido la capacidad para reproducirse. He aquí el *what if* de la historia, una premisa *soft* cuya base científica, como decíamos, es irrelevante. El resultado es una situación caótica en la que todos los países han colapsado salvo Gran Bretaña, que sobrevive básicamente como un estado policial con todos sus recursos concentrados en frenar la incommensurable avalancha migratoria que se ha producido. Además, la seguridad pública se encuentra amenazada por un grupo terrorista que lucha a favor de los derechos de los inmigrantes. En este contexto conocemos a Theo, el protagonista de la historia, un rebelde desencantado y reconvertido en rutinario burócrata. Su situación cambia cuando el grupo terrorista, liderado por su exesposa, lo secuestra y le pide que use sus contactos para conseguirle los visados necesarios a una inmigrante africana, de nombre Klee, que además resultará estar embarazada. El secuestro es, como vemos, lo que obliga al protagonista a actuar, a tomar par-

tido o, por lo menos, a participar activamente en la lucha, a favor de una de las partes, a redefinir sus sentimientos por su exesposa y, asimismo, a revisar sus convicciones y su pasado.

El argumento sacará buen partido de la posición ambigua de la que parte el protagonista, ya que esta le permite recorrer los distintos escenarios del mundo posible, desde las grandes oficinas de los altos funcionarios hasta los zulos de los terroristas y los campos de refugiados.

Pero, sobre todo, lo que podemos extraer como lección narrativa de la película es la trabazón que rige entre los distintos niveles del argumento. Como vimos, el *what if* da lugar a una trama maestra, en la que se inserta un conflicto externo (ayudar a una inmigrante ilegal embarazada) que lleva al protagonista a replantearse su comportamiento en la sociedad que habita. Buena parte del atractivo de la ciencia ficción *soft* deriva de esta conexión. Cuando se logra dar unidad a todos los planos, se genera esa sensación de fábula sobre la humanidad tan característica de este tipo de ficciones y tan bien recibida por la audiencia.

2.1.3. *Space operas*

De las *space operas* ya hemos hablado, pero recordemos que son, básicamente, **historias de aventuras o fantasías ambientadas en el espacio**. Las que entren en la categoría de ciencia ficción usarán datos o hipótesis científicas como puntos básicos de su argumento que afectarán al mundo, a los personajes o a la propia historia. Para conferirles atractivo, el guionista deberá aplicar su imaginación a la construcción de mundos espaciales que resulten plausibles o posibles para transmitir a la audiencia la sensación de que, en algún momento o lugar, los elementos científicos del relato podrían ser reales.

El ingrediente de maravilla necesario o *sense of wonder* no proviene tanto de un *what if* concreto basado en hipótesis científicas, sino del propio diseño de los mundos, de los sistemas de vida y organización de las razas que lo habitan. Es, como dijimos, una cuestión que ya hemos tratado en el apartado dedicado a la construcción de mundos posibles.

Por lo que se refiere a la construcción de conflictos externos y, en general, a la concepción de la trama, nos podemos servir del conocido esquema del **viaje del héroe**, establecido por Joseph Campbell en su muy difundida obra *The Hero with a Thousand Faces* (1949) y popularizado entre los guionistas de cine por Christopher Vogler en su libro *The Writer's Journey* (1992). Un ejemplo muy analizado desde esta perspectiva lo tenemos en *Star Wars*.

Como se trata de un modelo clásico, daremos aquí simplemente, en forma de enumeración, la lista de sus principales etapas a modo de repaso:

- Acto I
 - 1) El mundo ordinario
 - 2) La llamada a la aventura
 - 3) El rechazo de la llamada
 - 4) El encuentro con el mentor
 - 5) El cruce del primer umbral

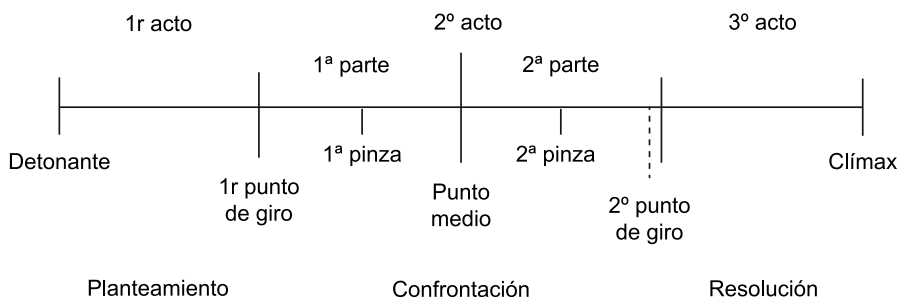
- Acto II
 - 1) Tests, aliados, enemigos
 - 2) La cueva más profunda
 - 3) Ordalía suprema
 - 4) Recompensa

- Acto III
 - 1) Camino de vuelta
 - 2) Resurrección
 - 3) Retorno con el elixir

2.1.4. Estructura clásica para historias del futuro

Hasta ahora hemos visto cómo la ciencia ficción ha aportado ingredientes particulares a la narrativa audiovisual. La notable importancia del *what if* en la concepción del argumento, las técnicas de construcción de mundos posibles o ciertos personajes característicos como el ser artificial o el protagonista de las distopías son elementos y rasgos con los que la ciencia ficción ha enriquecido las posibilidades de la narrativa fílmica. En este apartado observaremos cómo las historias del género se adaptan a la estructura dramática aristotélica que inspiró el siguiente paradigma de Syd Field (1995):

El paradigma de Syd Field



Recurriremos a dos ejemplos dentro de la ciencia ficción para aplicar esta estructura que divide las historias en **tres actos** (presentación/planteamiento, nudo/confrontación y desenlace/resolución), separando cada uno de ellos con lo que se denomina un **plot point** o punto de giro; es decir, acontecimientos que provocan rupturas inesperadas en la historia:

- 1) *Toki o Kakeru Shōjo* ('La chica que saltaba a través del tiempo') (2006), film de animación de Mamoru Hosoda.
- 2) *Arrival* ('La llegada') (2016), de Denis Villeneuve.

La chica que saltaba a través del tiempo construye su narración sobre la estructura clásica en tres actos:

- En el **primer acto** conocemos a la protagonista y su entorno en relación con los espacios de su vida cotidiana: la casa de su familia, el instituto y la pista donde juega al béisbol con sus mejores amigos Chiaki y Kosuke. En este acto también se nos presenta cuál es la relación de Makoto con el tiempo (y los números, que también serán importantes a lo largo de la película): llegar siempre tarde a clase o suspender matemáticas. No obstante, se produce un hecho extraño que la lleva a reflexionar por primera vez sobre su relación con el tiempo. Se trata de la frase «Time waits for no one» ('el tiempo no espera a nadie'), que será el **detonante** del filme y lo que hace que Makoto entre en el laboratorio (poniendo en marcha su conflicto externo), donde iniciará su aventura a partir del contacto con el pequeño artefacto que le dará la habilidad de saltar en el tiempo.
- El **primer punto de giro** lo tenemos en el momento en que Makoto vuelve a su pasado inmediato después del accidente con la bicicleta, a partir de ahí su vida y su relación con la realidad no serán las mismas.
- El **segundo acto** está marcado por los repetidos saltos en el tiempo de la chica, 90 concretamente, número escrito en su brazo. En este acto volveremos a ver los principales acontecimientos del primero, pero con la modificación que ha supuesto el salto en el tiempo. También se desarrollan las relaciones sentimentales del grupo de tres amigos inseparables, a la vez que conocemos el personaje de la tía de Makoto y la obra que restaura, teniendo esta última especial importancia en el siguiente acto.

Sin darse cuenta, Makoto desperdicia la mayoría de los saltos que puede realizar. Se trata de una cuenta atrás hasta el **segundo punto de giro** donde, una vez agotados todos los saltos, el tiempo se detiene y Makoto descubre que Chiaki también puede saltar hacia el pasado. La protagonista se siente entonces frustrada, pues no ha sabido aprovechar la oportunidad que ha tenido para mejorar su presente y su futuro, y ha terminado, en cambio, por ser la responsable de que Chiaki pierda su última opción de volver a su mundo.

- El **tercer acto** está caracterizado por un tono de tristeza, debido a los propósitos frustrados de la protagonista y a la pérdida de Chiaki. La vida continúa sin saltos en el tiempo hasta que Makoto se da cuenta de que aún le queda uno más. En su último salto temporal vemos todos los momentos compartidos entre Makoto y Chiaki, hasta el momento en el que se le caen las libretas encima en el laboratorio. Podríamos considerar que este es el

punto más álgido de la película, sin embargo, la trama no se cierra hasta que los dos personajes principales se despiden, y es ahí donde reside el **clímax** del relato. Después, las cosas vuelven a su orden habitual y nuestra protagonista regresa a su vida cotidiana, marcada ahora por la ausencia de Chiaki, con los ojos puestos en un futuro para el que ya tiene un plan y la confianza de reencontrarse con la persona que ama.

Como vemos, los saltos temporales no alteran esencialmente la estructura ternaria, que deberemos respetar para que nuestra historia sea comprensible, más allá de las alteraciones cronológicas que imponga el argumento. Por otro lado, en este resumen hemos introducido, además de la división en actos y la localización de los puntos de giro, el **elemento detonante**, que Robert McKee llama el incidente incitador, un acontecimiento único que desequilibra la vida, para bien o para mal, del protagonista (2002, pág. 234).

Una vez establecidos estos puntos, pasaremos a analizar nuestro segundo ejemplo, *La llegada*, del que ofreceremos un análisis más pormenorizado:

Primer acto

- **Presentación de la protagonista.** La Dra. Louise Banks, respetada experta en lingüística, en su casa del lago, reflexiona sobre la memoria y el tiempo. Rememora el nacimiento de su hija Hannah, etapas de su infancia y adolescencia hasta el momento en que le informan de la grave enfermedad de su hija y esta muere.
En la siguiente escena, la Dra. Banks llega a la Universidad, donde un grupo nutrido de estudiantes se agolpan frente a un gran televisor siguiendo las noticias. Al llegar a su clase de lenguas romances, encuentra solo a siete estudiantes ocupando sus puestos en el hemiciclo. Una alumna le pide que ponga las noticias, se anuncia la llegada de ocho naves extraterrestres que han aterrizado en diferentes puntos del planeta.
- **Detonante:** La llegada de las naves alienígenas a varios puntos del planeta que todavía no implica directamente a la protagonista y que es la base del conflicto externo.
Seguimos con la suspensión de las clases y Louise vuelve a casa. La ciudad es un caos, la gente está aterrada. Por la televisión informan que cuatro naves más han aterrizado en la Tierra. Al día siguiente, acude al campus universitario pero todo está vacío. Se refugia en su despacho desde donde sigue las noticias en su ordenador. El coronel Weber irrumpe en el despacho con la grabación de una conversación con los extraterrestres y pretende que la Dra. Banks la traduzca. Ella le dice que es imposible sin verlos, que la única forma de aprender un idioma desconocido es interactuar con el hablante, las grabaciones por sí solas no son suficientes. El coronel se niega a facilitarle nada más y le dice que ya lo consultará con otro especialista de la Universidad de Berkeley.
- **Primer punto de giro.** Un helicóptero aterriza en el jardín de Louise en plena noche. El coronel Weber le informa de que el profesor de Berkeley

ha errado la pregunta y la conmina a hacer las maletas. En pleno vuelo, el coronel, acompañado de su mano derecha, el capitán Marks, le presenta al Dr. en Física Ian Donnelly, con quien deberá trabajar, y le plantea el objetivo de la misión: averiguar de dónde vienen y qué quieren los extraterrestres.

Estamos ante la cuestión principal de la historia. Esta vertebrará el arco de su línea argumental externa: ¿conseguirá la Dra. Banks averiguar cuál es el propósito de los alienígenas? La respuesta a esta pregunta la encontraremos en el clímax del tercer acto.

A partir del final del primer acto se establece el eje narrativo de la historia, que concuerda con el objetivo de la Dra. Banks, determinado por la necesidad de comunicarse con los extraterrestres.

Segundo acto

El segundo acto se divide en dos bloques dramáticos, marcados por un sentido de urgencia, por lo que la Dra. Banks se implicará aún más en la historia para demostrar que su hipótesis es verdad.

- **Primera parte.** En el campamento que el ejército ha montado alrededor del punto de aterrizaje de una de las naves aparece una enorme silueta en forma de huevo. Protegidos por trajes especiales, Louise, Ian, el coronel Weber y su equipo entran en la nave y, tras atravesar un largo túnel, llegan a una habitación sin esquinas dividida por un cristal semitransparente. Del otro lado aparecen dos alienígenas heptápodos (que utilizan las siete extremidades indiferentemente como brazos o piernas). Louise queda paralizada al verlos.

El equipo vuelve al campamento. Louise cree que está despedida, pero el coronel se limita a decirle que lo ha hecho mejor que el último que lo intentó y le da unas horas para idear algo.

Los militares siguen las preocupantes noticias del exterior: violencia, suicidios colectivos. El resto de científicos alrededor del mundo no tienen ningún dato significativo. Nadie ha conseguido contactar con los alienígenas. Louise vuelve a subir a la nave, lleva con ella una pizarra. Le explica al Coronel que es por si los extraterrestres tuvieran algún tipo de lenguaje escrito o de comunicación visual.

Louise, frente a los extraterrestres escribe «humano» en su pizarra y les pregunta qué son ellos. Los heptápodos dibujan unos glóbulos de tinta que flotan en la niebla.

Louise regresa al campamento y pone al corriente al coronel, que acoge la noticia con recelo: el método le parece muy lento y teme que los extraterrestres aprendan su idioma y lo usen en su contra. Louise defiende su método y el Coronel lo acepta, pero le pide la lista de palabras que utilizará en la próxima sesión.

Louise se entera por el agente Halpern y por las noticias que no todos los países comparten la apertura hacia los extraterrestres: un militar chino, el general Shang, está reuniendo tropas cerca del punto de aterrizaje de Shanghai y otros países le siguen.

Louise presenta la lista de palabras al coronel y le demuestra cómo esas palabras la llevarán a poder hacerles la pregunta básica: ¿Cuál es su propósito en la Tierra?

En el siguiente encuentro, Louise escribe su nombre en la pizarra y se la muestra a los heptápodos, que no lo entienden. Ante esta situación, decide sacarse el traje y acercarse a ellos. Pone una mano sobre el cristal y uno de los heptápodos la imita. En ese momento, les vuelve a mostrar la pizarra con su nombre y dice «Soy Louise». Los alienígenas dibujan otro símbolo. Ian también se quita el traje y se presenta. Louise les pregunta quiénes son ellos. Los heptápodos dibujan dos símbolos, sus nombres. Ian propone llamarlos Abbott y Costello.

El equipo vuelve al campamento. Louise sufre una breve alucinación con su hija y un caballo, y mientras estudia los símbolos de los heptápodos, imágenes de su hija jugando en el campo cruzan por su mente.

La foto de los alienígenas se ha hecho viral y ha provocado manifestaciones de todo tipo alrededor del mundo. Louise, mientras estudia los símbolos, vuelve a ver imágenes de su hija, de las que se desprende que la doctora está divorciada del padre de la niña.

Ian ha estado investigando la teoría de Sapir-Whorf que defiende que el lenguaje produce un efecto físico en el cerebro humano: a lenguajes distintos, conexiones neuronales distintas y diferentes formas de percibir la realidad. Ian descubre que Louise sueña en heptápodo.

El segundo acto es el cuerpo de la película, donde se desarrolla el conflicto que enfrenta a la protagonista con los antagonistas (los heptápodos) determinando su objetivo externo, consciente. También somos testigos del viaje emocional que dibuja su objetivo interno, inconsciente para la protagonista, y que descansa en la idea de que pasado, presente y futuro son uno.

La Dra. Banks encontrará en su camino, una serie de obstáculos que complicarán y amenazarán la consecución de su objetivo:

- Las dificultades en la comunicación con los heptápodos.
- La actitud de los países que no comparten la apertura hacia los extraterrestres: China tiene una actitud belicista y otros países la siguen.
- Las suspicacias del capitán Marks y parte de los militares que no ven con buenos ojos su trabajo.

- **Punto medio.** El coronel Weber informa a Louise que China y Rusia están movilizando sus tropas. Weber le urge a preguntar a los heptápodos cuál

es su propósito en la Tierra y estos responden «Ofrecer arma», mensaje que los miliares interpretan literalmente, aunque Louise defiende que puede tener más sentidos. El mensaje se propala entre el resto de países, lo que crea el pánico y hace que los bloques se desconecten.

Estamos ante una crisis que vertebra el guión, ubicada prácticamente en la mitad de la historia.

Segundo acto

- **Segunda parte.** Louise decide entrar nuevamente a hablar con los heptápodos y aclarar lo que han querido decir. Mientras tanto, el capitán Marks y algunos de sus hombres, sin autorización, colocan una bomba en la habitación de los heptápodos, que estallará en 10 minutos.

Louise entiende que lo que ofrecen los heptápodos no son armas, sino «tecnología». Abbott golpea el cristal con una de sus patas, arroja una nube de tinta y lanza a Ian y a Louise fuera de la habitación hacia el túnel. La bomba estalla y Louise despierta en la enfermería, la base está siendo evacuada.

La nave alienígena se eleva y se queda flotando a 800 metros de altura sobre el suelo, pero no se marcha. La base ha comenzado a ser evacuada y las potencias se preparan para atacar las naves alienígenas.

Louise e Ian analizan los logogramas lanzados por los heptápodos e Ian descubre la clave oculta en el último y, ante la ingente cantidad de mensajes por descifrar, deciden que todos los equipos científicos movilizados deben trabajar juntos para descifrar el mensaje en un trato de suma cero. Louise lo explica ante su equipo. El coronel lo ve imposible porque las naves se han elevado y no parece haber posibilidades de comunicación. Además, el ambiente está enrarecido, la Tierra está al borde de una guerra mundial.

En este momento las posibilidades de éxito de Louise son escasas, lo que la empujará a provocar una última oportunidad para alcanzar su objetivo: vuelve a subir a la nave, pues Ian había entendido que la ayuda de los heptápodos era imprescindible.

- **Segundo punto de giro.** En la nave, Costello le dice a Louise, finalmente, que su propósito en la Tierra es ayudar, pues dentro 3.000 años ellos necesitaran ayuda de la humanidad. Louise quiere saber cómo pueden conocer el futuro, lo que provoca una visión de Hannah (8 años). Louise le pregunta a Costello quién es esa niña. Costello le dice que Louise ve el futuro.

En este momento nos damos cuenta de que lo que creíamos pasado es futuro, el arma de los alienígenas es una herramienta que abre el tiempo.

Tercer acto

Louise aparece en la pradera, la nave de los heptápodos se marcha. Llega el coronel con sus hombres e Ian, porque les han dado orden de evacuar.

Louise se ve frente al lago con Hannah (8 años). La niña está triste por la separación de los padres. Louise le explica que le dijo algo a su padre que él no estaba preparado para escuchar. Le confiesa que sabe lo que va a suceder en el futuro y que tiene que ver con una enfermedad.

En el futuro también, Louise se ve abriendo unas cajas con los ejemplares de su recién editado libro *El lenguaje universal, Manual de traducción de heptápodo*, dedicado a Hannah. Luego la vemos en la Universidad dando clases sobre escritura heptápoda.

Volviendo al presente, vemos a Louise confesando a Ian que puede leer el heptápodo y el arma de la que estos le hablaron es en realidad un obsequio. Mientras evacuan el campamento Louise le explica al coronel que el arma era su lengua, que quien aprende su lenguaje empieza a ver el tiempo como ellos, de forma no lineal, por lo que podrá ver el futuro.

- **Clímax y resolución.** Louise se encuentra con el general Shang en una celebración del gobierno. Shang le dice que está allí solo para conocerla en persona, porque 18 meses antes ella le hizo cambiar de parecer gracias a una llamada de móvil. Louise le dice que no puede ser porque ella no tiene su número. Shang le deja ver el número en la pantalla de su móvil y le dice que ahora ya lo tiene, que no sabe cómo funciona su mente pero que era necesario que se lo diera. El General Shang le dice a Louise que nunca olvidará lo que le dijo, las últimas palabras de su mujer antes de morir.

En la siguiente escena, Louise consigue un teléfono vía satélite y habla con el General Shang. Le dice las últimas palabras de su mujer antes de morir.

Las televisiones del mundo informan que China va a retirar sus tropas y que compartirá la información que posee con el resto del mundo, lo que comporta que el resto de países del mundo también lo hagan. Se unen las doce piezas del puzle. Las naves abandonan la Tierra.

El filme acaba con un resumen de la vida de Hannah, Louise e Ian. Él le pregunta si quiere tener un hijo. Ella le contesta que sí, a pesar de saber lo que le ocurrirá a Hannah en el futuro.



La Llegada (2016)

La Llegada posee una estructura compleja que juega con la manipulación del orden de la historia. Mientras la trama principal o línea argumental externa avanza en un orden lineal desde el día en que Louise llega a la Universidad y se entera de la llegada de los extraterrestres hasta el fin de la misión en la base militar de Montana, la línea argumental interna es un juego espacio-temporal permanente. Esta línea, que posee un carácter circular, da comienzo a la historia y la cierra como si fuera un palíndromo: no es casual que Louise haya elegido para el nombre de su hija, Hannah.

Esta circularidad abre y cierra la película con la reflexión de Louise, que dialoga imaginariamente con su hija. Una circularidad presente también en los signos lingüísticos de los heptápodos y en su visión del tiempo: la vida y el tiempo como un acto circular. Entendemos entonces que el tipo de relato elegido corresponde a una necesidad y no a un mero capricho.

Pero no somos conscientes de todo esto hasta en el último momento, cuando nos damos cuenta de que Hannah aún no ha nacido y que su muerte no ha ocurrido en el pasado sino que ocurrirá en el futuro.

Louise, al interactuar con los heptápodos, consigue tener la capacidad de percibir tanto el presente como el pasado y el futuro de manera total. Su cerebro se ha reconfigurado con el aprendizaje de estos, justificado con la hipótesis de Sapir-Whorf.

La comprensión del lenguaje alienígena le permite entender el tiempo como un gran todo para aceptarlo irremisiblemente.

2.2. El viaje del héroe en la era digital

Desde sus mismos inicios, la industria del entretenimiento ha confiado un porcentaje muy elevado de sus historias a un modelo narrativo predominante, aquel al que Joseph Campbell llamó *el viaje del héroe*.

El viaje del héroe suele representarse como el viaje iniciático y circular de un héroe hacia un mundo desconocido del que regresará transformado y tras haber derrotado a sus oponentes para restaurar la paz y la armonía perdidas en su comunidad.

Se sabe que este esquema, desarrollado con un poco de detalle, puede servir para describir con precisión historias no solo de ciencia ficción, sino pertenecientes a géneros muy distintos y, de hecho, su origen se remonta hasta los mismos comienzos narrativos de la humanidad: la *Epopéya de Gilgamesh*, un poema épico sumerio escrito alrededor del año 2500 aC, es uno de los primeros ejemplos que pueden encontrarse.

Las razones que se han dado para el éxito extraordinario de este modelo narrativo han sido múltiples. La mayoría se enraíza en argumentos de carácter antropológico:

Si un mismo esquema puede encontrarse en culturas y épocas muy distantes, debe de ser porque encierra algo del orden de lo humano, común en todos.

Sin entrar en ese debate, lo que sí que puede afirmarse es que el modelo de el viaje del héroe tiene un enorme poder explicativo y que su desarrollo permite hacer comprensibles toda clase de sucesos, desde fenómenos naturales (los mitos acerca del paso de las estaciones o de la salida y la puesta de sol) o acontecimientos políticos hasta simples costumbres o hábitos morales de una sociedad determinada (el enfrentamiento a las fuerzas del mal es una de sus características más predominantes).

El viaje del héroe parece ser capaz de explicarlo todo, aunque, si lo observamos desde el reverso, entendemos que no nos habla de nada en concreto, sino que nos informa más bien sobre nuestro modo de comprender la realidad. Es una estructura a la vez narrativa y epistémica.

En los últimos tiempos, varias voces se han alzado para advertirnos que a la fórmula le han salido competidores. El mundo global, interconectado, digital, empieza a buscar alternativas a las historias individuales, lineales y analógicas.

2.2.1. Desafíos a la lógica del viaje del héroe

Si uno de los factores más indiscutibles de su éxito y de su larga vida es su **capacidad para reducir cualquier aspecto de la realidad a esquemas comprensibles**, es natural pensar que los desafíos que se le plantean a este modelo narrativo puedan deberse a ciertas transformaciones en la realidad. Quienes así lo creen, sostienen que el **advenimiento de la era digital puede haber vuelto caducos algunos de sus recursos y herramientas**.

El escritor y productor transmedia Jeff Gómez, uno de los principales impulsores de modelos narrativos alternativos al del viaje del héroe, sostiene que este esquema ha tenido un papel fundamental incluso para la supervivencia de la especie, pero que en la actualidad resulta insuficiente y que, por lo tanto, a las audiencias ya no les alcanza solo con él. Gómez, ofrece una lista de los puntos débiles que le encuentra:

- El motor narrativo presupone siempre un héroe aquejado por alguna carencia (deseo, falta, etc.) que solo podrá solventar con la aniquilación parcial o total de su oponente. Como, en general, el héroe actúa en nombre de la comunidad, su figura queda teñida de excepcionalidad: solo el héroe, con sus atributos extraordinarios, será capaz de restaurar la armonía social de la comunidad entera, indefensa y condenada sin él. Desde la perspectiva de Gómez, esta glorificación del individuo excepcional podía tener un sentido e incluso capacidad explicativa en los tiempos en que las sociedades se articulaban de forma más vertical, pero resulta difícil de creer para audiencias acostumbradas a organizaciones más difusas y autónomas. Los hechos más comunes y, a su vez, más determinantes de nuestro mundo actual, como por ejemplo, las revoluciones árabes, los movimientos de indignados o incluso el terrorismo del ISIS, ocurren sin protagonistas claros, de forma autónoma y en simultáneo en lugares muy distintos.
- El viaje del héroe se sirve de un esquema narrativo lineal y hace depender la transformación de la eliminación de un villano y no de un cambio en el sistema. Su lógica, como decimos, es la binaria que enfrenta el bien y el mal para que midan sus fuerzas.
- Los personajes femeninos ostentan un papel de meras víctimas inocentes, objetos de tentación (peligrosas fuentes de «debilidad» para el héroe) o de diosas inaccesibles, arquetipos de la feminidad misteriosas e insondables. En el mejor de los casos, cuando acceden al rol protagónico, lo hacen a costa de «masculinizar» sus rasgos, convertidas en «mujeres de acción» que adoptarán los mismos patrones conductuales que los protagonistas masculinos. Este sería el caso de la teniente Ripley en la saga de *Alien*, por ejemplo.
- Se lleva mal con la tecnología y las redes sociales. En su forma más común, el viaje del héroe es ante todo un viaje de conocimiento. El héroe va en busca de algo que aún no conoce. Esa característica encaja mal con los tiempos actuales, en los que el acceso a la información es universal y cotidiano. Es muy frecuente que para hacer funcionar un relato ambienta-

do en la actualidad, los guionistas se ven forzados a hacer que el protagonista pierda el móvil, que un apagón impida el acceso a Internet, etc. Asimismo, en el esquema clásico, el mentor –el personaje que explica al protagonista cómo funciona su mundo y le transmite las competencias que le permitirán triunfar en él– es tan individual y carismático como el propio héroe. Esta forma de transmisión de conocimiento es precaria –ya que la sola falta del mentor condenaría al héroe– y arcaica –responde a un mundo en el que el conocimiento se concentra en pocas manos– y guarda poca relación con las experiencias comunes de las audiencias actuales.

- Mediante su viaje, el héroe se ha hecho acreedor de una serie de experiencias que no comparten sus semejantes en la comunidad, lo que hace problemática su reintegración. Asimismo, aun cuando la historia tenga un final venturoso, la comunidad permanece a oscuras en relación con la solución de sus problemas, de modo que, si vuelven a surgir dificultades, dependerá otra vez del surgimiento de una nueva figura heroica.

2.2.2. La alternativa: el viaje colectivo

Las flaquezas señaladas al esquema del viaje del héroe indican caminos para una alternativa a este modelo.

El punto crucial es el abandono de la perspectiva individual en favor, no simplemente de un punto de vista coral, sino, sobre todo, sistémico.

Es el sistema, el universo que propone la ficción, lo que presenta una falla o una carencia de origen que lo condena a un estadio de precariedad y crisis. A diferencia del modelo clásico, esta circunstancia no debe admitir soluciones simples, como la eliminación de un personaje (el villano, el antagonista), para restablecer o sanar al sistema.

El caso de *Jurassic Park*

Un ejemplo temprano de este modelo, y a la vez muy clarificador, es la novela de Michael Crichton *Jurassic Park* (1990), llevada al cine por Steven Spielberg en 1993.

El argumento de la novela se organiza en torno a las peripecias de distintos personajes en un parque temático en el que se exhiben ejemplares de dinosaurios clonados gracias a la ingeniería genética. La narración no concede protagonismo destacado a ningún personaje particular, sino que es el propio parque y los incidentes que provocan sus problemas de diseño lo que gobierna la acción y las reacciones posibles de los protagonistas. El sistema y sus carencias pueden ser contemplados como el verdadero protagonista de la acción (obsérvese el detalle significativo de que el título de la novela sea el nombre del parque, circunstancia que se repite en otra ficción de Crichton con la que pueden establecerse algunos paralelismos, *Westworld*).

¿Qué características debe poseer el sistema en el esquema del viaje colectivo? Como ya se ha adelantado, el sistema debe poseer algún rasgo disfuncional. Puede tratarse de un error de diseño, o de una amenaza más abstracta y general a su supervivencia, como en el caso de *Juego de tronos*, otro ejemplo válido, aunque fuera de la ciencia ficción. En este contexto, no es necesario que los protagonistas se enfrenten a su propia naturaleza o carácter, sino que lo esen-

cial será mostrar de qué modo los personajes se relacionan con el sistema, lo conocen o lo desconocen, y tratan de explotarlo con miras a su propia supervivencia. El conflicto no se teje solamente como una relación de a dos (del bien contra el mal) o de a uno (el protagonista enfrentado a sus propias limitaciones), sino como un tejido de alianzas y oposiciones fluido y cambiante, lo cual permite desarrollos argumentales de largo aliento, como el que requieren las series televisivas, sin caer en puntos muertos o encallar en el recurso de las tensiones lineales entre dos personajes (como por ejemplo una tensión sexual no resuelta o un antagonismo sostenido gracias a la mera supervivencia del villano).

El anclaje empático, el ingrediente que cautiva las audiencias, no será uno u otro personaje en particular, sino el propio sistema, que los espectadores deben ser capaces de comprender y, por lo tanto, sentir como propio.

Es frecuente y deseable que, frente a ficciones de este tipo, si se pregunta a la audiencia de qué lado está o a qué personaje presta sus simpatías, las respuestas muestren un espectro tan amplio como el propio reparto, sin respetar, por ejemplo, las clásicas divisiones entre el bien y el mal.

En estos contextos, la atracción por los villanos no depende de sus aspectos carismáticos, sino de su particular habilidad o astucia en la comprensión del sistema, de cómo se desenvuelven en él.

Las subversiones al esquema clásico no se detienen ahí, sino que afectan a todos los aspectos que servían para describir las características narrativas de los personajes en el modelo clásico. Los mentores, por ejemplo, responsables de transmitir al héroe la información crucial sobre el mundo desconocido, podrán ahora faltar o equivocarse; las mujeres serán capaces de adoptar roles protagónicos sin tener que asimilarse a modos de comportamiento prototípicamente masculinos, podrán acumular poder en condiciones de igualdad con sus contrapartes masculinas o desafiar al sistema que las oprime.

Lo que se hunde y naufraga definitivamente es la lógica de excepcionalidad del héroe. En el viaje colectivo pueden aparecer personajes que compartan rasgos e incluso que se identifiquen con esa figura, la diferencia será que en este nuevo contexto, su viaje no les garantiza el éxito sino todo lo contrario.

En el viaje colectivo, ningún personaje detenta la clave única para solucionar el conflicto inicial; tal clave no existe y, por lo tanto, los personajes heroicos en este modelo están condenados al fracaso.

2.2.3. Etapas del viaje colectivo

Basándose en los conceptos de Jeff Gómez, la autora y productora Maya Zuckerman ha elaborado una serie de etapas que deberían cumplirse en cualquier narración que apueste por el viaje colectivo. Sin embargo, antes de pasar a detallarlas, es conveniente tener en cuenta dos puntos importantes:

- Ambos autores, Gómez y Zuckerman, no comparten exactamente la misma visión acerca de ese esquema. Para Gómez, es más bien una herramienta narrativa moralmente neutra, que puede vehiculizar mensajes positivos de emancipación o negativos de sometimiento. Zuckerman es más optimista acerca de este respeto y considera que el esquema es intrínsecamente positivo y responde a una nueva fase en la evolución social humana, por lo que el desarrollo que propone contempla como desenlace la convergencia del colectivo en un objetivo común.
- Otras dinámicas asociadas a este esquema apuestan por finales abiertos y más ambiguos como un modo, justamente, de distanciarse del modelo clásico del viaje del héroe. No aplican una lógica optimista y sanadora para la comunidad en acción, sino que, por el contrario, conciben la superación del conflicto inicial como un desenlace provisorio que llevará a la comunidad a un nuevo estadio no exento de dificultades y nuevas contradicciones.

El viaje colectivo se piensa, pues, como una narrativa siempre en marcha y no conclusiva, sin estadios de solución definitiva. Por otro lado, debe advertirse que si bien la siguiente lista se ofrece con una lógica lineal y consecutiva, esto es así solamente por razones de claridad expositivas.

El modelo narrativo del viaje colectivo tiene entre sus principales objetivos romper con la linealidad y prevé la superposición y el solapamiento entre sus fases a partir del cruce entre personajes que ocupan distintos niveles en la toma de conciencia colectiva.

Hechas estas prevenciones, pasamos a la exposición de las etapas del viaje colectivo según las expuso Maya Zuckerman en una serie de artículos aparecidos en la edición norteamericana de *Huffington Post*, entre agosto de 2015 y febrero de 2017:

- 1) **Toma de decisión.** Varios personajes, en distintos estadios de evolución de su conciencia colectiva, toman la decisión (consciente o inconsciente) de hacer algo juntos: un viaje, un proyecto o una aventura. A veces son los personajes quienes toman la decisión, y otras veces pueden ser las circunstancias o un agente externo lo que los empuje hacia la experiencia colectiva.

- 2) **Planificación.** Los individuos necesitan reglas de compromiso y entender bajo qué condiciones se embarcan juntos en el viaje.
- 3) **Cruzar el umbral.** Esta etapa se corresponde bastante con la del modelo clásico. Un acontecimiento o una decisión empuja a los individuos a la experiencia colectiva. Ya no hay tiempo para planear, ha llegado el momento de actuar colectivamente.
- 4) **Conflictos.** Los conflictos que estallen serán internos y externos, siempre multifacéticos, y afectarán a los individuos y al colectivo amenazando su existencia.
- 5) **La tormenta.** Los distintos conflictos convergen en un momento en el que cada personaje individual trata de hacer valer sus deseos o necesidades. Esta es una fase caótica, estridente, pero que al mismo tiempo debe llevarnos hacia una transición, al momento de calma después de la tormenta.
- 6) **Cohesión.** Corresponde al momento en el que cada individuo encuentra su voz, su misión y su puesto dentro del colectivo.
- 7) **Convergencia.** Esta etapa muestra la emergencia de un nuevo grupo completamente cohesionado, el colectivo, capaz de actuar al unísono sin por ello invadir el espacio de expresión individual de cada personaje.
- 8) **La contribución al mundo.** El colectivo, empoderado y trabajando en conjunto, puede ahora servir a una causa o comunidad mayor. Es la conclusión positiva del esquema.

Si ponemos como ejemplo la serie de Netflix *Stranger Things*, basada en la trama maestra de la búsqueda, vemos que no existe un protagonista único, todos los personajes tienen un mismo deseo y el mismo objetivo: encontrar a Will. Como explica Robert McKee en su libro *El Guión*:

«Para que haya dos o más personajes que constituyan un protagonismo plural se deben cumplir dos condiciones: en primer lugar, todos los individuos del grupo deben compartir el mismo deseo. En segundo lugar, en su lucha por alcanzar ese deseo sufrirán y se beneficiarán todos. Si uno de ellos tiene éxito, todos se benefician. Si uno tiene un problema, todos sufren. En el caso de los protagonistas plurales, la motivación, las acciones y las consecuencias son comunales.»

Robert McKee (2002, pág. 172)

Stranger Things se estructura en tres grandes tramas que estructuran la primera temporada. La desaparición de Will pone en marcha estas tres grandes líneas argumentales: la de los niños, la de los adultos y la de los adolescentes. Una comunidad cuyo viaje colectivo converge en el momento de la construcción del tanque de privación sensorial.



Stranger Things (2016)

2.2.4. Última reflexión. Una narrativa que quiere cambiar al mismo ritmo que el mundo

Uno de los aspectos más polémicos que rodean al viaje colectivo es la confusión que puede establecerse entre este esquema y una serie de elementos valorados muy negativamente por el consenso social, como son la noción de masa o las prácticas políticas asociadas al totalitarismo. En la versión optimista de Maya Zuckerman, la idea de un colectivo «capaz de actuar al unísono sin por ello invadir el espacio de expresión individual de cada personaje» puede parecer más una expresión de deseo que una realidad palpable que se corresponda con la experiencia o la opinión común.

De hecho, el tratamiento clásico que las narrativas de ciencia ficción han dispensado a este tema tienen que ver ante todo con el miedo a la pérdida de la individualidad, entendiendo que el colectivo es una degradación moral e intelectual del individuo, que sus integrantes ceden a los impulsos más primarios y que se vuelven manipulables, sometidos, a menudo, al capricho de un líder carismático. Un buen ejemplo de ello es el colectivo Borg en el universo *Star Trek*. Los Borg aparecen por primera vez en la segunda temporada de la serie *Star Trek: La nueva generación* (1987-1994) como una organización sin un líder visible y cuyos miembros no tienen otra voluntad que la propia del colectivo: dominar y asimilar cualquier otra especie presente en el universo. A partir de la octava película de la saga, *Star Trek: Primer contacto* (1996), y posteriormente en varios capítulos de las series *Voyager* (1995-2001) y *Enterprise* (2001-2005), se introduce el personaje de la Reina Borg, líder del colectivo, con el que se transforma la idea original de una masa autónoma en un esquema totalitario más clásico. Este tratamiento muestra, en definitiva, el estrecho contacto que suele establecerse entre masa y totalitarismo.

Como se ha adelantado, la versión optimista de Zuckerman no ofrece demasiados argumentos para distanciarse de ese peligro, más allá del deseo voluntariosamente expresado de pensar en un colectivo en el que quepan los rasgos individuales. Jeff Gómez, en cambio, es más específico sobre este particular y sostiene que comprender realmente el viaje colectivo supone una desarticulación en toda regla de este modelo narrativo. Según Gómez, el atractivo del

líder carismático se cimienta más bien en las lógicas implícitas en el viaje del héroe que, como hemos visto, hacían depender la suerte de una comunidad de la aparición de una individualidad extraordinaria. La idea fuerte del viaje colectivo, por el contrario, es que «nadie vendrá a salvar el día» y que, si queremos resolver nuestros problemas, deberemos organizarnos colectivamente.

Del mismo modo, a la hora de diseñar un colectivo organizado, debemos entender que no se trata simplemente de una masa enajenada y sin censuras morales (al estilo de las que describía ya Freud en *Psicología de las masas y análisis del Yo*, 1921). Para Gómez, el colectivo así concebido respondería a modelos sociales en los que prima la escasez de información y el control vertical de los medios de comunicación.

Gómez argumenta que este tipo de ficciones no se corresponden con la sociedad actual, organizada de forma mucho más horizontal por las redes sociales. El colectivo en el que él piensa, en cambio, se crea y se acrecienta en base a un diálogo en el que se alienta la participación de todos los miembros en un plano de igualdad y en el que cualquier intervención puede resultar significativa si obtiene el consenso del grupo y se hace viral. Lo importante, entonces, para comprender la novedad del viaje colectivo y sus posibilidades narrativas, es que tengamos presente cómo se desarticula la lógica recíproca en la que funcionaba el par masa/líder, ya fuera para la creación de ficciones distópicas como las que mencionamos más arriba, o en las versiones amables contenidas en el modelo del viaje del héroe, en las que el líder era sustituido por un héroe con rasgos positivos y la masa se transformaba en una comunidad finalmente feliz.

El viaje colectivo no es más que la plasmación narrativa de las consecuencias que acarrea esa subversión de las categorías tradicionales. Es un modo nuevo de concebir la sociedad y, por lo tanto, de imaginar los relatos que la sostienen y la alientan.

Ejemplo

Ejemplos de ello serían las sociedades que reflejan los exponentes clásicos de la ciencia ficción distópica: *Un mundo feliz* (1931) de Aldous Huxley, *1984* (1949) de George Orwell, o *Fahrenheit 451* (1953) de Ray Bradbury.

Bibliografía

Aranda, D.; Felipe, F. de; Icart Palau, P.; Pujol Ozonas, C. (2016). *Cómo construir un buen guion audiovisual*. Barcelona: Editorial UOC.

Campbell, J.; W. Jr. (1966). «Introduction». *Analog* 6. Nueva York: Pocket Books (pág. 9-14).

Cramer, K.; Hartwell, D. G. (2007). *The Space Opera Renaissance*. Nueva York: Tor Books.

Dirks, T. (2017). *Robots in Film. A Complete Illustrated History of Robots in the Movies* [publicación en línea <<http://www.filmsite.org/robotsinfilm.html>>].

Gomez, J. (2017). *Stories in Collective Journey*. [Publicación en línea <https://blog.collectivejourney.com/@Jeff_Gomez>].

Grant, R. (2014). *Writing the Science Fiction Film*. San Francisco: MWP.

Keith Booker, M. (1995). *The Dystopian Impulse in Modern Literature: Fiction as Social Criticism*. Westport: Greenwood Press.

McKee, R. (2002). *El guión*. Madrid: Alba.

Molyan, T. (ed.) (2003). *Dark Horizons. Science Fiction and the Dystopian Imagination*. Nueva York: Routledge.

Sánchez-Escalonilla, A. (2007). «De la caverna al *Chinese Theater*: la pantalla de cine como espejo del drama humano». *Revista de Comunicación* (vol. VI, pág. 16).

Sánchez-Escalonilla, A. (2009). «Fantasía de aventuras: La exploración de universos fantásticos en literatura y cine». *Comunicación y sociedad* (vol. XXII, núm. 9, pág. 109-138).

Sánchez-Escalonilla, A. (2016). *Del guion a la pantalla: Lenguaje visual para guionistas y directores de cine*. Barcelona: Ariel.

Sánchez-Navarro, J.; Lapaz Castillo, L. (2015). *¿Cómo analizar un videoclip desde el punto de vista narrativo?* Barcelona: Editorial UOC.

Seger, L. (1995). *Cómo convertir un buen guión en un guión excelente*. Madrid: Rialp.

Selbo, J. (2014). *Film Genre for the Screenwriter*. Abingdon: Routledge.

Zukerman, M. (2017). *The Collective Journey. Part 2* [Publicación en línea <http://www.huffingtonpost.com/maya-zuckerman/the-collective-journey-pa_1_b_9095040.html>].

