

De la pantalla al papel:
La novelización de *Abyss* (1989) de James Cameron
por Orson Scott Card (1997)

Sara Martín Alegre

Universitat Autònoma de Barcelona

Sara.Martin@uab.cat

NOTA: Texto anteriormente publicado como "From the Screen to the Printed Page: Orson Scott Card's Novelization of James Cameron's *The Abyss*" En Pere Guardia y John Stone (eds.), *Proceedings of the 20th International AEDEAN Conference*. Barcelona: Facultat de Filologia, Universitat de Barcelona, 1997. 509-514. Disponible en <http://gent.uab.cat/saramartinalegre/content/chapters-books>. Traducción íntegra de la autora, incluyendo citas originalmente en inglés.

RESUMEN: Las películas a menudo originan textos narrativos impresos que pueden ser bien novelas originales o novelizaciones, ya sea basadas en la película acabada o en adaptar el guión mientras se rueda. Se han publicado incluso algunas novelizaciones basadas en películas que adaptan clásicos de la Literatura, lo que indica un claro cuestionamiento de la idea de la autoría literaria. En otros casos, algunos relatos contemporáneos adaptados a la pantalla han sido reescritos como novelizaciones redactadas por escritores que no son los autores originales. La comparación entre la novelización de la película *Aliens* de James Cameron escrita por Alan Dean Foster con la novelización que Orson Scott Card hizo de *Abyss*, muestra, sin ambages, que no todas las novelizaciones son superficiales. La notable novela/novelización de Card *The Abyss* es, así pues, un nuevo tipo de texto narrativo que requiere nuevas herramientas críticas para su lectura y valoración.

Una mirada a la novelización como artefacto publicitario de encargo

Las novelas basadas en películas se pueden dividir en tres tipos: las nuevas novelas no relacionadas con el guión, pero basadas en los personajes creados para una película, las novelizaciones de guiones originales y las novelizaciones de guiones adaptados. Las novelas basadas en la trilogía derivada de *Alien* (1979, 1986, 1997)¹ y la dos películas de la serie *Predator* (1987, 1990) son un ejemplo de la popular novela

¹ La cuarta película, *Alien resurrección* (1997) no había sido estrenada aún en la fecha de redacción del artículo.

independiente basada en los personajes, más que en el guión original de una película. Estas novelas son también un ejemplo de las extrañas ramificaciones del negocio editorial, puesto que las han publicado conjuntamente el estudio de cine 20th Century Fox y la editorial especializada en cómics Dark Horse, que también comercializa los cómics basados en las películas. Las novelizaciones de guiones originales han generado novelas tales como la aclamada obra de Graham Greene *El tercer hombre* (1950) basada en su propio guión para la película de Carol Reed (1949), y la de Arthur C. Clarke *2001: Una odisea espacial* (1968), basada en el guión original que escribió con Stanley Kubrick para su obra maestra cinematográfica (1968), guión lejanamente relacionado con el propio cuento de Clarke “El centinela” (redactado 1948, publicado 1951).

Los novelizaciones de guiones adaptados han dado lugar a productos tan singulares como los *tie-ins*, o publicaciones vinculadas, de novelas derivadas de la película *Frankenstein de Mary Shelley* (1994) dirigida por Kenneth Branagh y de *Drácula de Bram Stoker* (1992), obra de Francis Ford Coppola. A los espectadores de cine que visitaron la librería local después del estreno de estas dos películas se les ofreció así pues la posibilidad de comprar las novelas clásicas de Mary Shelley (1818) y de Bram Stoker (1897) en una de las varias ediciones de bolsillo ya disponibles o en una edición especial publicada especialmente como arma publicitaria para el estreno, o las novelizaciones. Éstas, a pesar de llevar los nombres de Shelley y de Stoker en sus títulos son, irónicamente, obra de otros escritores. Un comprador de libros desinformado puede sin duda confundir la versión con el original, sobre todo porque tanto las novelizaciones como las nuevas ediciones de las novelas se ilustran con fotogramas de las películas. Un comprador de libros mejor informado puede simplemente preguntarse quién necesita la novelización cuando el original literario del siglo XIX sigue tan vivo.

Desde el punto de vista de los estudios, las ventas de las novelizaciones son más rentables que las ventas de la novela original, simplemente porque los estudios siempre pueden participar en tratos comerciales que impliquen a las primeras pero no necesariamente a las segundas. Sin embargo, hay en apariencia otras razones para

publicar novelizaciones, razones que tienen que ver con la disminución de la alfabetización funcional. Joy Chamberlain, directora de Voyager Books, una editorial especializada en novelizaciones, sostiene que éstas resuelven los problemas a los que un lector contemporáneo se enfrenta al leer los clásicos adaptados al cine. “A las novelas clásicas”, Chamberlain señala, “a menudo parece que les falla la sintaxis porque son de otra época” (en Westbrook, 1996: 22). Según ella, la novelización “se cuida” del problema y convierte el clásico en un libro de fácil lectura. No hace falta añadir comentario alguno.

En los casos de *Frankenstein de Mary Shelley* y de *Drácula de Bram Stoker* otros factores pueden justificar la publicación de los novelizaciones. Estas novelas son veneradas por muchos lectores pero no son clásicos respetables en la misma línea que, por ejemplo, las novelas de Jane Austen; además, se han adaptado tan a menudo y con tan poco respeto que, paradójicamente, no muchas personas son conscientes de la existencia de Shelley y Stoker. Si alguien, un erudito o un fan, se opusiera en su nombre a la novelización, siempre se les podría responder que la novelización no es en realidad una re-escritura de la novela original sino del guión de la adaptación. Una situación bien diferente se presenta cuando el novelista original está aún vivo. La novelización puede poner al autor de la novela original en una situación muy embarazosa a juzgar por la indignidad que sufrió Philip K. Dick relativa a la adaptación de su novela *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* (1968) como *Blade Runner* (1982), dirigida por Ridley Scott. Según Gregg Rickman (1991), Dick, quien inicialmente detestaba el guión de David Peoples y Hampton Fancher basado en su novela, se negó a conceder su permiso para la novelización; sí se propuso, en cambio, reeditar su novela como la única manera de mostrar su desacuerdo con el guión todavía por filmar. Para su sorpresa, los productores le ofrecieron otro trato: escribir él mismo una novelización basada en el guión de Peoples y Fancher, y en sus propias observaciones como invitado durante el rodaje de la película. A pesar de que esta obra derivada de la suya propia le habría supuesto una ganancia de cerca de 400.000\$, Dick decidió escribir la que sería su última novela, *La transmigración de Timothy Archer* (1982), por la que sólo recibió 7.500\$ de su editor. Cuando la película de Scott fue estrenada, la

novela original de Dick (que por lo visto Scott nunca leyó) fue reeditada bajo el título de *Blade Runner* en una edición de bolsillo todavía disponible. Esta edición puede ser fácilmente tomada por una novelización: el título original de Dick aparece en letra mucho más pequeña que el título de la película en la portada y ésta se ilustra con imágenes utilizadas para publicitar la película.

Después de la muerte de Dick uno de sus mejores cuentos, “Podemos recordarlo todo por usted” (1966), fue filmado como *Desafío total* (1990) por Paul Verhoeven; la película fue novelada por Piers Anthony, él mismo un popular escritor de ciencia-ficción. Curiosamente, un aviso en la primera página de la novelización indica que está basada en el guión de Ronald Sushett, Dan O'Bannon y Gary Oldman, pero Philip K. Dick y su cuento ni siquiera se mencionan. Los relatos y cuentos son, obviamente, demasiado breves para ser publicados como libros vinculados a la adaptación a la pantalla, lo cual explica por qué los estudios prefieren la novelización de la película—e incluso algunos autores originales. Así pues, el autor de culto ciberpunk William Gibson autorizó a Terry Bisson para que escribiera la novela basada en *Johnny Mnemonic* (1995), la (mala) película inspirada en el cuento homónimo de Gibson (1981) y dirigida por Robert Longo. Una leyenda en la portada de la novelización de Bisson anuncia que el libro está basado en el cuento de Gibson y en su propio guión para la película. Así que, ¿por qué no completó el propio Gibson el círculo novelizando el guión basado en su propia historia? La respuesta es que aunque escribir el guión le reportó buenas ganancias a Gibson, el autor no vio ventaja alguna en escribir una novelización: ésta le obligaría a volver a escribir su propia obra y estaba peor remunerada que la simple venta de sus derechos sobre la historia. De ahí su decisión de delegar el trabajo.

Las novelizaciones son un caso muy singular de escritura narrativa. En realidad, como he apuntado, son adaptaciones a la página impresa no de la película sino de su guión y muy a menudo, los novelizadores las escriben sin haber visto siquiera la versión final de la película. Las novelizaciones suelen ser encargos que el estudio de cine hace como parte de la campaña publicitaria de la película en cuestión y que se publican antes de su lanzamiento para abrir el apetito de los futuros espectadores. Ya que se basan en el guión en lugar de la película, las novelizaciones son ejercicios

generalmente superficiales que rellenan lo que sugieren el diálogo y las acotaciones e instrucciones básicas del guión. Como no se espera que se valgan por sí mismas como novelas, los novelizadores rara vez invierten mucho esfuerzo en escribirlas; generalmente, son vistas por los escritores encargados de acometerlas como una pieza fácil de escribir, ajena a sus propios intereses artísticos. Los novelistas de renombre sólo aceptan publicar novelizaciones porque están muy bien pagadas, aunque el dinero que se les paga también cubre el uso de sus populares nombres con el fin de obtener mayores ventas. Sin embargo, el novelista mercenario que acepta escribir una novelización puede excepcionalmente transformarla en mucho más que una simple repetición del guión. Una de estas excepciones a la regla general es la notable novelización escrita por Orson a Scott Card a partir de la película de James Cameron *Abyss* (1989).

La excepcional novelización de *Abyss*: Simbiosis artística entre medios

Cameron, autor también del guión de *Abyss*, optó por Orson Scott Card para hacer una novelización de su obra en primer lugar porque estaba profundamente insatisfecho con las novelizaciones de sus películas anteriores; en segundo, porque pensaba que el interés de Card en el lado humano de los personajes, en lugar de en el *hardware* típico de la mayoría de las novelas de ciencia-ficción, podría ayudar a producir una novela artísticamente valiosa en vez de una mera novelización. Para Cameron “el libro ilumina la película y viceversa, ambos son socios simbióticos en una sola obra dramática de múltiples facetas” (1989: 351). De hecho, la simbiosis es un término exacto para definir el método inusual que Card siguió para escribir su versión de *Abyss*. En lugar de trabajar a partir del guión, Card usó las cintas de vídeo de la película, redactando su texto a medida que progresaba el montaje final, razón por la cual la actualización del manuscrito fue a menudo necesaria en función de las alteraciones que Cameron hizo de su propio guión. Aún más peculiar es el hecho de que Card escribiera los tres primeros capítulos, que tratan de la infancia de los tres personajes principales—Bud, Lindsey y Coffey—antes de que comenzara la filmación. Se le pidió a los actores que basaran sus actuaciones en el trasfondo de la infancia que

Card había ideado para sus personajes. El trabajo de Card fue excepcional en relación a la mayoría de novelizaciones y Cameron fue el primero en alabarlo. Tan impresionado quedó Cameron con la novelización de Card, y aparentemente tan preocupado porque su película no estuviera a la altura del libro, que en su “Epílogo” a la edición de bolsillo, insiste una y otra vez en la presentación de la película como una colaboración entre él y Card. De hecho, la cálida e insistente invitación que Cameron le hace al lector para que vea su película parece connotar una preocupación apenas disimulada relativa a que su trabajo finalmente quede en mera ilustración de *The Abyss*, novela de Orson Scott Card.

Card, quien hasta esa fecha que se había negado a escribir una novelización, aceptó el encargo porque le gustaban las películas de Cameron. Aún así, se mostró cauteloso con la novelización porque en su opinión los guiones ofrecen suficiente material para una novela corta, pero no para una novela de larga extensión; también porque tenía dudas acerca de la libertad que le sería concedida por el estudio. Sin embargo, la idea de la colaboración le atrajo y finalmente Card aceptó el reto cuando Cameron permitió que tuviera acceso a la documentación recopilada para la película y al set de rodaje; también en última instancia, porque, según sus propias palabras, “yo quería ver si una novelización podría ser una obra de arte tan válida como la película en sí” (Card, 1989: 355), coincidiendo así en propósito con Cameron. Si bien el contacto con Cameron, la productora Gail Anne Hurd y Van Ling (el documentalista de Cameron) fue escaso pero útil, el contacto con los actores parece haber sido muy enriquecedor, lo cual añade otra capa al concepto de colaboración artística simbiótica. “Cada uno de los actores”, Card recuerda, “aportó detalles sobre el talante y la interpretación de sus personajes, detalles que los hicieron accesibles para mí y que me permitieron hacerlos mucho más reales en la novela de lo que el guión solo habría permitido” (359). Tan satisfactoria fue la colaboración con Cameron y su reparto—a pesar de los constantes enfrentamientos entre director y actores durante el duro y complicado rodaje en una antigua central térmica—que Card incluso comparó su trabajo con el de Arthur C. Clarke y Stanley Kubrick en *2001*, para concluir que su texto “no es una novelización como el término se suele entender, sino una novela que

destaca por su cuenta y que sin embargo complementa, ilumina y cumple con la película.” (361)

De hecho, Card transfirió material de sus propias novelas a la novelización—si es que Cameron no se inspiró directamente en Card para su guión. Todas las escenas de la película están en el libro, pero si los monstruos alienígenas angelicales de la película son personajes mucho más ricos en la versión impresa de Card que en la audiovisual de Cameron esto es debido a que tienen un parecido notable con sus propios monstruos alienígenas en *El juego de Ender* (1986), la novela más popular de Card. Los alienígenas del abismo, que se llaman a sí mismos ‘constructores de la memoria’ y que son capaces de compartir colectivamente sus recuerdos porque no tienen sentido de la individualidad son casi los mismos extraterrestres que, sin saberlo, arrasa el héroe Ender en la obra maestra de Card y que luego él mismo ayuda a renacer en las secuelas.² Tanto *Abyss* como *El juego de Ender* concluyen con la promesa hecha por los alienígenas—cumplida en la película—de enseñar a la humanidad cómo compartir nuestros recuerdos y así poner fin a nuestro individualismo aislacionista y hostil. La película *Abyss* y la novela *The Abyss* son sin duda especialmente simbióticas en cuanto a la visualización de los monstruos, ya que la película muestra a los muy hermosos alienígenas angelicales con un despliegue de efectos especiales que la novela no puede igualar; sin embargo, la novela dota de sentido a su naturaleza y, de hecho, a toda la trama.³ Bien podría ser que Cameron y Card encontraran su tarea tan enriquecedora porque en el fondo trabajaron sobre el mismo material mítico; como alternativa, es posible que una influencia directa sobre el guión, no reconocida, fuera lo que llevó a Cameron a seleccionar a Card. En cualquier caso, *The Abyss*, novela de Card, es un relato más completo que *Abyss* de Cameron, e incluso, a riesgo de incurrir en la ira de

² Para un análisis de Ender ver mi propio artículo: “Facing Xenocidal Guilt: Atypical Masculinity in Orson Scott Card’s *Ender’s Saga*.” En Àngels Carabí y Josep Maria Armengol (eds.), *Alternative Masculinities for a Changing World*. Nueva York: Palgrave MacMillan, 2014. 145-157.

³ *Abyss*, que mantiene un 7.6 en IMDB (Julio 2015), fue un fracaso rotundo pese a ser una bella fábula pacifista y visulamente una película pionera en la incorporación de imágenes digitales. La razón principal de su fracaso es que su discurso contra la Guerra Fría (el trasfondo es un enfrentamiento entre los bloques americano y soviético) quedó desfasado por los acontecimientos que llevaron a la caída del muro de Berlín ese mismo año. Lejos de la acción frenética de *Aliens*, es una obra menor en la carrera de Cameron pero quizás injustamente infravalorada.



los fans de Card, que *El juego de Ender*. Novelización y película forman un continuo simbiótico que no puede ser fácilmente diseccionado y que en realidad sólo se completa con éxito gracias al diseño de Steve Johnson para los bellos monstruos alienígenas. Este es un elemento esencial en la película y, por tanto, en la visualización de la novelización; no obstante, por extraño o injusto que parezca, ni Cameron ni Card mencionan el trabajo de Johnson en sus comentarios.

La diferencia entre una novelización excepcional como la de Card y una situada en el promedio de calidad habitual puede ser mejor apreciada si examinamos la novelización que Alan Dean Foster hizo de otra de las películas de James Cameron, *Aliens: El regreso* (1986). La novelización de Foster es una narración correcta pero poco inspirada de una película excepcional, ciertamente mucho más lograda que *Abyss*, en la línea de sus propias novelizaciones de *Alien* (Ridley Scott, 1979) y de *Alien³* de David Fincher (1997). La edición de bolsillo de *The Abyss* de Card alcanza las 349 páginas y lleva bastante más tiempo de consumir que la película, en sí una cinta larga (139 minutos en la versión más breve); esto significa que, por más o menos el mismo precio de la entrada de cine, el placer de disfrutar de la historia concebida por Cameron desde otro ángulo puede prolongarse incluso más tiempo que con el simple re- visionado. La versión de Foster de *Aliens*, que sólo tiene 240 páginas a pesar de que *Aliens* es también una película larga (137 minutos), está pobremente escrita: no contribuye a mejorar la profundidad de caracterización ni complementa las estrategias de visualización de la película. Se puede leer muy rápidamente, eso sí, especialmente si el lector ya está familiarizado con la película. La novelización es necesariamente más limitada que la película en lo que se refiere a la visualización real de las escenas; mucho más, si la película en cuestión es una película de fantasía, como *Aliens* o *Abyss* en las que los efectos especiales juegan un papel tan importante. Naturalmente, si el lector no está familiarizado con *Aliens*, la novelización de Foster sirve bien el mismo propósito que el tráiler de la película, es decir, anticipa el placer de ver lo que tan sólo puede sugerir. Si se lee después de ver la película, la novelización de Foster o cualquier novelización habitual sólo sirve el propósito de refrescar la memoria del espectador de cine, ayudando a fijar en la memoria la imagen fugaz de la pantalla.

En contraste, la novelización de *Abyss* hecha por Card no sólo fija el recuerdo de esas imágenes, sino que también añade capas de significado a la película original, capas que le son necesarias en vista de la confusión en que cae el guión hacia el final. Después de leer la novela/novelización de Card es, además, simplemente imposible de distinguir los personajes de la película de los personajes de la novela—se convierten en un nuevo tipo de construcción ficcional varada entre dos medios. Y si el lector y el espectador también están familiarizados con las propias novelas de Card, esta intertextualidad intermedia se enriquece aún más. Colaboración excepcional, el trabajo conjunto de Card y de Cameron en *Abyss* nos desafía a entrar en nuestros vocabularios críticos un nuevo concepto, el de la colaboración simbiótica entre medios, que complementa el autoría original. Invito pues, al lector, a recuperar la película y a disfrutar de la novela.

BIBLIOGRAFÍA

Fuentes primarias

Fuentes literarias

Card, Orson Scott. *Ender's Game* (1985). Nueva York: Tom Doherty Associates, 1986.

Card, Orson Scott. *The Abyss*. Londres: Legend, 1989.

Dick, Philip K. *Blade Runner (Do Androids Dream of Electric Sheep? 1968)*. Londres: Panther, 1984.

Foster, Alan Dean. *The Complete Alien Omnibus*. Londres: Warner Books, 1993.

Fuentes cinematográficas

Abyss, The. Dir., guión James Cameron, prod. Gail Anne Hurd. 20th Century Fox, USA. 1989.

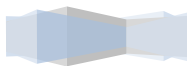
Fuentes secundarias

Cameron, James. "Afterword". Orson Scott Card, *The Abyss*. Londres: Legend, 1989. 350-352.

Card, Orson Scott. "Afterword". Orson Scott Card, *The Abyss*. Londres: Legend, 1989. 353-363.

Rickman, Gregg. 1991. "Philip K. Dick on *Blade Runner*: 'They Did Sight Stimulation On My Brain'". En Judith B. Kerman (ed.), *Retrofitting Blade Runner*. Bowling Green, OH: Bowling Green State University Popular Press, 103-109.

Westbrook, Caroline. "A Not Very Novel Idea", *Premiere*. 9:7, Marzo 1996, 22, 38.



LICENCIA CREATIVE COMMONS



Reconocimiento – NoComercial – SinObraDerivada (by-nc-nd): No se permite un uso comercial de la obra original ni la generación de obras derivadas.



Reconocimiento (Attribution): En cualquier explotación de la obra autorizada por la licencia hará falta reconocer la autoría.



No Comercial (Non commercial): La explotación de la obra queda limitada a usos no comerciales.



Sin obras derivadas (No Derivate Works): La autorización para explotar la obra no incluye la transformación para crear una obra derivada.

Se prohíbe específicamente generar textos académicos basados en este trabajo, si bien puedes citarlo. La referencia correcta sería:

Martín Alegre, Sara. “De la pantalla al papel: La novelización de *Abyss* (1989) de James Cameron por Orson Scott Card (1997)”. Bellaterra: Departament de Filologia Anglesa i de Germanística, Universitat Autònoma de Barcelona, 2015.

Seguido de la dirección de la web del DDD donde se ha publicado el documento.

Nota Para cualquier duda, ponerse en contacto con la autora, Sara Martín Alegre (Sara.Martin@uab.cat)