

LA MATRIZ FICCIONAL COMO ESTRATEGIA CREATIVA EN LA ADAPTACIÓN AUDIOVISUAL

Vicente Peña Timón,
profesor de la UMA

INTRODUCCIÓN

En un sentido práctico, una idea primera y un poco de imaginación son los requisitos principales para comenzar a moverse en los universos creativos. Se sabe que muchos resultados creativos originales (obras artísticas realizadas) comienzan con una idea primera, pero ¿cómo surge esa idea? Proporcionar una respuesta a esta pregunta es como revelar el origen del individuo o del cosmos: se encuentra más cerca del misterio que de la respuesta científica satisfactoria, aunque ya se hayan vertido algunas respuestas adecuadas.¹ Conseguir esa primera idea que funciona a modo de germen creativo de aquello que con el tiempo y el esfuerzo llegará a ser una obra de arte o artística es lo que más preocupa a las personas que se dedican al oficio artístico-creativo en cualquiera de sus diversas manifestaciones. Por otra parte, la imaginación se puede entender como la capacidad de llevar a cabo construcciones mentales de una realidad² observada y aprehendida a partir de la cual se es “capaz de ver donde no hay”³ y de representar finalmente la *cosa*. Luego entonces, ¿sabemos ver donde no hay? La mayoría de las personas sí saben, aunque unas mejor que otras.

En el arte y la industria audiovisuales son necesarios por lo menos estos dos requisitos, con especial insistencia el segundo: la imaginación, además de otras capacidades, pues la exagerada demanda de productos, no solo cinematográficos sino televisivos y de otro tipo también, han llevado a muchos profesionales de esta industria a “tomar prestada” la idea primera (y alguna más) de obras ya realizadas, a fin de llevar a cabo la suya y así satisfacer, en la mayoría de las ocasiones, tal demanda. Es lo que en el argot audiovisual se conoce como ‘adaptación’, bien cinematográfica, radiofónica, televisiva...

Entonces, si la adaptación audiovisual comienza con un “préstamo” ¿se halla ésta, en cualquiera de sus manifestaciones particulares, dentro de los universos creativos que, entre otras peculiaridades, se encuentran dominados por la originalidad? Por una parte, ni lo original es siempre creativo, ni lo creativo es siempre original; y por otra, existen obras originalmente creativas y obras *creativamente* originales; y otras tantas que poseen nada de lo dicho. Pero centrándonos en la pregunta, diría que una adaptación audiovisual es una recreación original, por cuanto el resultado final de la adaptación es (o por lo menos debe ser) original y creado (de nuevo) sobre una sustancia expresiva diferente de la obra original primera, lo que implica un conocimiento con detalle de dos códigos expresivos y de dos técnicas y métodos creativos diferentes. ¿Quién pone en duda la originalidad de las pinturas del interior de la *Capilla Sixtina* o de la *Piedad* de Miguel Angel o del *Retablo Mayor de la Catedral de Sevilla*, por P. Dancart? Sin embargo, la idea primera de estas obras, el motivo, ya existe en una obra anterior a ellas y de sustancia expresiva diferente a las segundas.

¹ Ej.: Boden, M. A.: *La mente creativa. Mitos y mecanismos*, Barcelona, Gedisa, 1994.

² De cualquier tipo, naturaleza, etc.

³ Expresión tomada de T. Imízcoz: “Yo no tengo imaginación”, en *Manual para cuentistas*, Barcelona, Península, 1999.

De modo que podemos sostener la idea que una adaptación audiovisual en sí misma considerada puede ser incluida en los universos creativos con su aura de originalidad.

Mi intención en las páginas que siguen no es otra que poner de relieve la capacidad de las matrices ficcionales para ser utilizadas como estrategias del discurso de la narración a la hora de realizar una adaptación (audiovisual) cinematográfica, más que llevar a cabo una descripción del concepto adaptación audiovisual. Pero sí, encuentro oportuno definir este concepto de manera sucinta, con el fin de conocer el contexto en que nos introducimos y de cómo poder servirnos de las matrices ficcionales a la hora de adaptar una obra original. Por tanto, en primer lugar definiremos adaptación audiovisual, para después explicar el ya conocido paradigma de la estructura clásica y a partir de éste explicar qué es una matriz ficcional (en un sentido diferente de como lo entiende, entre otros autores, Vayone⁴), para ejemplificar por último cómo opera la matriz ficcional usada como estrategia en las adaptaciones audiovisuales.

ADAPTACIÓN AUDIOVISUAL

Una adaptación, con independencia de cuál sea su manifestación expresiva, es una *re-presentación*⁵ o una nueva producción, es decir, una nueva obra donde informaciones tanto de contenido denotativo como connotativo se encuentran ya contenidas en un texto anterior, al que denominamos ‘obra original’ o sencillamente ‘original’.

Uno de los términos que suele ir emparejado al concepto adaptar o adaptación es ‘trasladar’ o ‘traslación’, entre otras razones por su influencia académica, que entiende este segundo como modificación de una obra, para que pueda difundirse y ser transmitida entre diferentes tipos de receptores y diferentes medios y soportes al original.⁶

Pero el término que mejor se ajusta al concepto adaptación es ‘transcodificación’, entendida ésta como la tarea de tomar los elementos propios de un sistema significativo de una obra original y codificarlos de nuevo o convertirlos en los elementos propios de un nuevo sistema significativo diferente. Por lo tanto, una adaptación es una transcodificación textual, es decir, una migración de ideas, materiales y motivos que camina de una sustancia significativa a otra y donde la nueva obra ha de mantener el mismo sentido que aparece en la obra original.

¿El mismo sentido o sentido diferente?

En numerosas ocasiones se oye ‘hablar’, en cuanto a la adaptación audiovisual se refiere, acerca del asunto de la ‘fidelidad’ al texto original: una herencia en forma de plomiza carga que, aunque lingüistas y muchos escritores nos hacen acarrear innecesariamente en numerosas ocasiones, hay que tener siempre muy en cuenta.

Se suele enseñar que, en la medida de lo posible, una adaptación ha de respetar las estructuras morfológica, sintáctica y semántica de la obra original, a fin de entender la nueva versión como una versión “responsable” con respecto al original. Si es así, nos encontramos ante una traslación, que no es sino una forma de adaptación. Trasladar ideas y motivos de una obra original a una segunda es entender la adaptación como una tarea de trasiego de medios y elementos y motivos e ideas, donde la responsabilidad de lo adaptado viene dada por la fidelidad al original en el contenido. Ahora bien, si pretendemos buscar la originalidad en la adaptación hemos de llevar a cabo una labor de transcodificación, es decir, reconstrucción de

⁴ Vayone, F. : *Guiones modelo y modelos de guion*, Barcelona, Paidós, 1996 (1991).

⁵ En su sentido amplio y no solamente referido a la manifestación dramática: *re-presentar*, volver a presentar; una película es una forma expresiva de *re-presentar* “algo”.

⁶ Cf. Moliner, M.ª: *Diccionario de uso del español*, voz “adaptar”, Madrid, Gredos, 1998, vol. I, pág. 51.

lo expresado en una obra original en otra. Pero dicho así parece que la afirmación adolece de incoherencia, pues es entender la adaptación como si fuera una ‘traducción (lingüística)’, y dicha tarea (la de traducir) te obliga como profesional a ser fiel al original en el contenido, sin introducir ideas, materiales y motivos nuevos.

Con el fin de llegar a crear arte (y el cine es arte), la única razón responsable que te pide la adaptación, bien audiovisual o de otra índole, entendida como una operación de transcodificación, es la de respetar el ‘sentido’ (en su entender semántico) que el autor de la obra original ha vertido, de la misma manera que Miguel Angel supo respetar el sentido de la Biblia cuando, inspirado por ésta, pintó los interiores de la *Capilla Sixtina* o esculpió la *Piedad* (única escultura que se le reconoce) y no por ello se le cercenó su libertad creativa obligándole a subyugarse a una tan propensa al desliz como escurridiza “fidelidad pictórica” a una obra original cuya sustancia expresiva poco o nada tiene que ver con la Pintura y otras Artes.

Supongo que es a partir de esta posición desde donde podemos plantearnos definir los límites de la adaptación hasta ahora confusos, y llevar a cabo tareas creativas en una (nueva) obra adaptada, que no por ello puede dejar de ser creativa y original.

PARADIGMA DE LA ESTRUCTURA CLÁSICA

Por lo general (siempre existen acertadas excepciones), los esquemas dramáticos de la industria cinematográfica acostumbran a atenerse al modelo poético aristotélico, a fin de garantizar un cierto éxito comercial, ya que éste, el aristotélico, es un modelo universal, por tanto, conocido, y que desde el punto de vista pragmático⁷ es aceptado y rápidamente reconocido por el espectador.

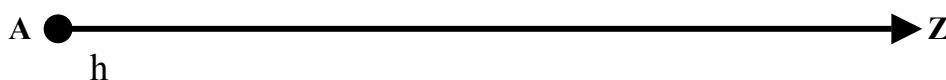
En nuestra vida ordinaria sobrevivimos en pos de un devenir, para terminar encontrando un final deseado o no, pero causal al fin y al cabo. Y durante este periplo, comunicamos y hacemos partícipes a otras personas de este hecho, porque la comunicación es consustancial al individuo. Contar una historia ficcional y narrativa a nuestros congéneres es una forma de comunicarnos. La historia ficcional y narrativa viene marcada con el mismo trazo que el devenir ordinario: comienza, opta o adopta o halla una manera para desarrollarse y finaliza de manera causal. Cuando contamos una historia ficcional y narrativa lo contingente es empezar, lo necesario es terminar; lo importante es saber remitir el comienzo, lo irremediable es terminar, y de manera causal. De modo que la historia ficcional y narrativa, al igual que la vida ordinaria de las personas, acaba finalmente en pos de un comienzo, un desarrollo, una resolución y un final causal, deseado o no. Por lo tanto, la historia ficcional y narrativa posee esencia y propiedad teleológica, al igual que la existencia ordinaria.

¿Qué puede ser la figura n.º 1?

(Fig. n.º 1)

⁷ Pragmática narrativa.

Puede ser una raya o una línea o una sucesión (in)finita de puntos o... Pero también puede ser una historia narrativa de ficción a un nivel de abstracción muy alto (Fig. n.º 2), es decir, una sucesión de acontecimientos que le suceden a un personaje en un espacio y un tiempo determinados, que empieza en el punto “A”, (porque una historia ficcional y narrativa (h) –v. g.: película–, al igual que la existencia ordinaria, se presenta... “comenzando inicialmente, como es natural, por el principio”),⁸ que sigue a lo largo de la sucesión de puntos en forma de línea y que termina en el punto “Z”, eso sí, de manera causal.



(Fig. n.º 2)

Una historia narrativa de ficción es una forma de comunicación, esto es, un *todo* indivisible (*a priori*) que el autor ha dotado, consciente o no de ello, de coherencia y lo ha presentado sobre un discurso homogéneo con independencia de cuál sea la impresión o efecto sensorial o mental que produzca en el espectador. Pero este *todo* puede ser tratado como una estructura comunicativa, de modo que es susceptible de ser dividido en las diferentes partes interiores en que se organiza dicho todo.

La tradición clásica nos ha enseñado un principio válido por el cual una historia narrativa de ficción puede ser dividida en tres grandes partes: un comienzo o planteamiento de la historia, un desarrollo de esa historia y una resolución de la misma. Estas tres grandes partes en que puede ser dividida una historia no es más que una representación conceptual, esto es, un esquema, un modelo teórico-operativo dispuesto para el estudio, análisis o uso estratégico creativo de la vertiente morfológica de la historia narrativa. Hay que entender cada una de estas partes como *loci comunes*⁹ (“lugares comunes”) propios de la historia narrativa.

Apunta H. Beristáin (1992) que los *loci* se relacionan a su vez con los *tópica* que, “según Aristóteles, son un método, un conjunto de recursos para hallar fácil y rápidamente los argumentos en estos lugares comunes”.¹⁰ También los *tópica* pueden ser considerados como emplazamientos de temas estereotipados, “vacíos” de contenido dispuestos para recibir vertimientos semánticos que confieran al discurso su significado concreto, que no es otro que la propia historia narrativa, pues es la historia narrativa el significado de la imagen narrativa (audiovisual).¹¹ Por lo tanto, estos lugares comunes no son más que ámbitos ya conocidos a modo de segmentos que funcionan como partes de un todo que se relacionan entre sí y con la totalidad, esto es, que funcionan como sistema dinámico donde cada elemento constitutivo se comprende en relación con los otros y el todo.

⁸ Aristóteles, *La Poética*.

⁹ Hay que tener en cuenta la relación que existe entre *loci*, *tópica* y *mneme*; véase H. Beristáin, *Diccionario*, voz “Memoria”, págs. 305 y ss.

¹⁰ *Ib.*

¹¹ *Vid.* García Jiménez, 1993.

Desde el punto de vista morfológico, los elementos básicos que constituyen la estructura clásica dramática sobre los tres *tópica*: comienzo y planteamiento, desarrollo y resolución o desenlace, son los puntos de trama: primero, segundo y punto de trama central, la metátesis súbita y los catalizadores, principalmente.¹² El sentido de base de una historia narrativa de ficción viene determinado por la relación que se establece entre dos esferas de actuación: un “sujeto” y un “objeto”, ya que en una historia narrativa de ficción se cuenta los acontecimientos que le suceden a un personaje protagonista en busca de “algo”, cuya naturaleza puede ser material, psíquica, espiritual o de otra esencia. El sujeto de base (y lo mismo ocurre con el objeto de base) puede ser único, dual, colectivo (coral) o plural, y cuyo referente en la realidad puede ser humano, animal, vegetal, cosificado,¹³ sintético¹⁴... Alrededor de estas dos esferas de actuación, sujeto y objeto de base, se desarrollan las demás y sobre éstas y las primeras se configuran los personajes, se desarrollan las acciones, se describen los momentos y se detallan los lugares donde acontecerá la acción principal. En definitiva, se narra una historia de ficción. Y la manera de llevar a cabo esta tarea es primero plantear la historia de ficción, después desarrollarla y por último resolverla con un final causal, en la cual indudablemente –parafraseo a U. Eco– no debe dejar de suceder aquello que inevitablemente ha de acontecer. Pero para explicar y ejemplificar la matriz ficcional y su uso como estrategia creativa, es necesario saber previamente cuándo el sujeto de base de la historia narrativa consigue (o no) su objeto principal.

MATRIZ FICCIONAL. ALGUNOS TIPOS

Al hilo de la propuesta que realiza García Jiménez (1993), la matriz ficcional se refiere a una entidad invariante y abstracta de la historia narrativa, poco flexible sintácticamente y (como) dominada por un determinismo lógico y tipológico. Se trata de una serie de elementos relativamente invariables que aparecen en la organización de la historia narrativa y que funcionan como microestructuras organizacionales que la hacen más legible (*ib.*).

Adopto tanto esta formulación como las propuestas de Vayone (1991) sin algún atisbo de duda, pero es mi intención en las siguientes líneas llevar a cabo una propuesta diferente, a fin de enriquecer este área de la poética cinematográfica, de antecedente aristotélico, que es la matriz ficcional de la historia narrativa.

Propongo un concepto de matriz ficcional algo diferente a Vayone y García Jiménez, ya que entiendo este término como una extensión macroestructural¹⁵ concreta del sentido de base de una historia narrativa de ficción en sí misma considerada proyectada sobre el paradigma de la estructura clásica. De modo que si el sentido de base de dicha historia viene determinado por la relación que se establece entre un sujeto y un objeto, ya que como se ha señalado, una historia narrativa cuenta los acontecimientos que le suceden a un personaje protagonista en busca de “algo”, la matriz ficcional marca la organización de la historia narrativa en su

¹² Existe abundante bibliografía donde podemos encontrar definiciones de estos términos. Entre otros: Brenes, Comparato, Field, Seger, Vale...

¹³ De ‘cosificar’, convertir algo en *cosa*.

¹⁴ ‘Sintético’, cuando hacemos referencia a la imagen sintética, aquella que se crea sin necesidad de un referente en la realidad.

¹⁵ Y no microestructural.

totalidad, de principio hasta el final de la historia, como si de una descripción morfosintáctica preliminar se tratara. Así, la matriz ficcional (que llamaremos de base) propone la macroestructura de la historia narrativa, donde se determina el sujeto y el objeto de base, la junción inicial y final del sujeto con respecto al objeto (de base) y los cambios y transformaciones sufridos y las causas que los motivaron. Por lo tanto, la matriz ficcional de base puede ser entendida como una macroestructura morfosintáctica organizacional, que hace más legible la narratividad de la historia y garantiza la coherencia de la acción narrativa principal.

Uno de los componentes elementales del paradigma de la estructura clásica sobre el que descansa la matriz ficcional de base de una historia narrativa es el primer punto de trama. Tanto para explicar como para ejemplificar la matriz narrativa y su uso como estrategia creativa es necesario saber previamente qué es y cómo se concreta este elemento del paradigma.

Se sabe que el planteamiento (el primer *tópica* o segmento del paradigma) de una historia es el lugar donde se presenta a los personajes protagonistas y principales, el objeto deseado o el objetivo a conseguir (una forma de objeto)... al mismo tiempo que el discurso nos anticipa el tema que se va a tratar, el estilo que va a adoptar la historia narrativa...

Una vez planteada la historia pasamos a desarrollarla, y es el primer punto de trama el elemento que une estas dos partes o segmentos. El primer punto de trama se identifica por cómo le afecta ésta (la trama) al sujeto de base de la historia narrativa de ficción en ese punto concreto, pues es este momento en que la situación inicial del sujeto de base cambia con respecto al inicio de la misma. Este momento, que puede tratarse de un acto concreto, de un acontecimiento, de una escena o de una secuencia dramática completa, constituye el primer punto de trama y es a partir de aquí, del momento en que el sujeto cambia de situación tanto para mejor (dicha) como para peor (desdicha), cuando se desencadena la trama que solamente el final resolverá de manera causal. Es este elemento del paradigma de la estructura clásica, el primer punto de trama, el elemento núcleo necesario tanto para conocer la esencia de la matriz ficcional de base, pues adelanta la manera cómo se extenderá la trama principal (S-O de base) de la historia narrativa, como su tipología, como la manera de hacer uso de ella como estrategia creativa en la elaboración de una adaptación audiovisual.

En la película de Michel Hoffman “Restauración” (1995), el personaje protagonista, Robert Merivel, un joven estudiante de medicina, desea convertirse en cortesano del rey Carlos II. Un día es invitado por el rey a palacio y el monarca le ofrece el puesto de Médico Real encargado del cuidado de los perros de su majestad. Merivel acepta y abandona sus estudios de medicina.

En este momento de la historia, la situación del joven Merivel cambia, pues ha pasado de ser un simple médico¹⁶ a cortesano del rey, de modo que nos encontramos en el primer punto de trama. ¿Cuál es el valor relevante de este elemento del paradigma? Conocer el estado en que se encuentra la relación del sujeto con respecto al objeto de base, ya que según sea esa relación, el tipo de matriz ficcional varía, y en virtud de cuál sea el tipo de matriz de una historia, así podremos utilizarla creativa y estratégicamente. En el caso del joven Merivel, el objeto deseado ha sido conseguido en el primer punto de trama, pero la historia de este personaje aún no ha terminado. Esto implica un tipo de matriz ficcional concreta, diferente a, por ejemplo, el tipo de matriz que presenta la película “Carros de fuego” (1981), de Hugh Hudson, donde la situación de los dos protagonistas, Harold Abrahams y Eric Liddell cambia en el primer punto de trama, pero su objeto deseado no lo consiguen hasta el final de la historia.

¹⁶ A mediados del siglo XVII, la consideración social de un médico era muy diferente a la de hoy en día.

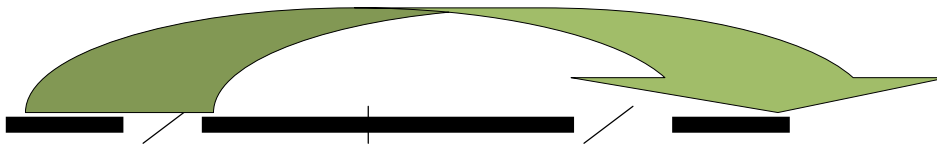
Por lo tanto, según cuál sea el estado en que se encuentre la relación del S-O en el primer punto de trama, pueden aparecer por lo menos las siguientes matrices ficcionales narrativas:

Matriz ficcional del “devenir”:



El sujeto de base consigue (o no) el objeto deseado en el primer punto de trama. La expansión de la historia se realiza intercalando episodios donde el protagonista pasará de la dicha a la desdicha o viceversa, de la desdicha a más desdicha o... y así sucesivamente hasta presentar la resolución y final de la historia.¹⁷

Matriz ficcional “terminal” o “a término”:

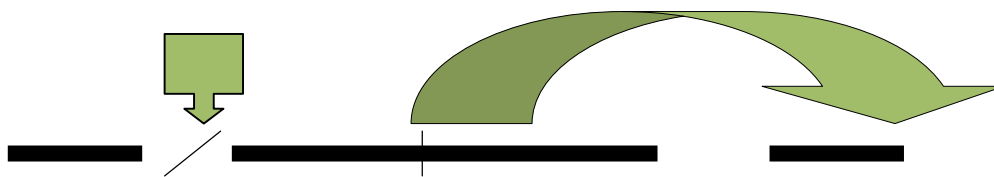


El sujeto de base consigue (o no) su objeto deseado al final de la historia. La expansión de los acontecimientos que le suceden al sujeto vienen caracterizados por los bloqueos que otros sujetos ejerzan sobre él en la trama, a fin de garantizar el conflicto entre personajes hasta el final de la historia.¹⁸

Matriz ficcional de “la incertidumbre”:

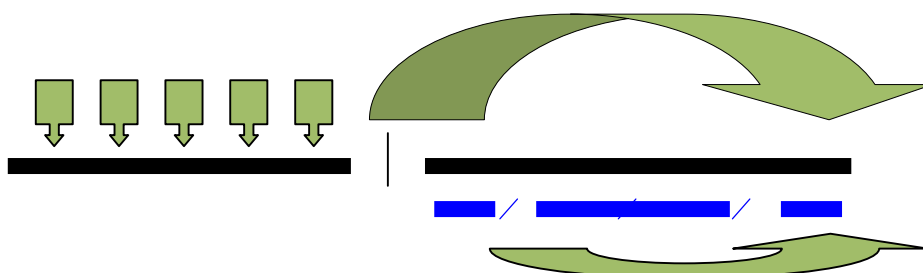
¹⁷ Ej.: “Excálibur” (1981), John Boorman.

¹⁸ Ej.: “Veredicto final” (1982), Sidney Lumet.



El sujeto de base consigue (o no) su objeto deseado al final de la historia, pero a diferencia de la matriz ficcional “terminal” el cambio de situación que sufre el sujeto en el primer punto de trama viene dado por un acontecimiento inesperado para él (por lo general pasa a una situación de desdicha), de modo que se encuentra abocado a una confrontación con el azar, donde pondrá a prueba o desarrollará destrezas, hasta el punto de trama central donde ya sabrá cuál es el objetivo a conseguir para recuperar su situación inicial. La expansión de la historia se realiza con imposiciones de pruebas que el sujeto debe superar (o no).¹⁹

Matriz ficcional de “acontecimientos acumulados”:



Es un tipo de matriz ficcional que se suele utilizar en películas de metraje más largo de lo habitual (superior a 120 minutos). Un primer tramo de la historia viene caracterizado por la descripción de los personajes, sus objetivos y ambiciones y la creación del ámbito donde todo se desarrollará. Una vez presentadas este sumatorio de secuencias dramáticas, un suceso muy concreto, que le sucede al sujeto base, desencadena todos los acontecimientos siguientes hasta el final de la historia; y es a partir de aquí, cuando este segundo tramo puede adoptar alguno de los tipos de matrices señaladas hasta ahora. En nuestro ejemplo, hemos elegido la película “Ragtime” (1981), de Milos Forman, caracterizada en su segundo tramo por la matriz ficcional “a término”.

Se podría seguir y presentar más tipos de matrices narrativas, pero considero que éstas que se han presentado son suficientes para llegar hasta el objetivo propuesto.

¹⁹ Ej.: “Alguien voló sobre el nido del cuco” (1975), de Milos Forman.

LA MATRIZ FICCIONAL COMO ESTRATEGIA CREATIVA

¿Cómo utilizar las matrices ficcionales como estrategia creativa en una adaptación, por ejemplo, cinematográfica?

Ya se ha indicado que el sentido de base de una historia narrativa es la relación que se establece entre un sujeto y un objeto de base, y cómo resulta la junción entre ambos al final de la historia. El autor de una historia tiene la potestad de someter al sujeto de base a tantos cambios y transformaciones como estime oportuno, a fin de que el personaje protagonista consiga o no su objeto deseado: junción final, eso sí, siempre “justificando” esos cambios en el transcurso de los acontecimientos ficticios, en virtud de éstos.

Un tipo de mecanismos que utilizan las estrategias creativas es lo que Francisco García García ha denominado “operaciones creativas”.²⁰ Estos tipos de mecanismos creativos consiste en llevar a cabo operaciones de transformación, bien con respecto a un “todo”, un texto por ejemplo, bien a una “parte” de ese todo. De modo que el aspecto formal o material, movimientos, cualidades sensoriales u otras, o la suma de esto en un texto, podemos aumentarlos, disminuirlos, reordenarlos, restarlos (mermarlos), sustituirlos, invertirlos, renovarlos, combinarlos, dividirlos...

En nuestro caso, y con respecto a la matriz ficcional que presenta la obra original que se adaptará, reordenaríamos el aspecto formal de ésta, es decir, cambiaríamos el tipo de matriz ficcional. Así, por ejemplo, en virtud de la matriz ficcional que presenta la historia narrativa de una obra original podemos adoptar y adaptarlo según las pautas de otro tipo de matriz. Y como consecuencia obtendríamos que, o bien:

- Narramos básicamente la misma historia, pero cambiamos el sentido con respecto al original.

La historia adaptada de Michel Hoffman “Restauración” (1995), el personaje protagonista, Robert Merivel (matriz del devenir), puede no obtener su objeto de deseo en el primer punto de trama, sino plantearlo y conseguirlo al final de la historia (matriz ficcional a término). De esta forma la historia es básicamente la misma, pero el sentido vertido por el nuevo autor (adaptador) varía. Ahora el sujeto de base se ve enfrentado a una serie de acontecimientos que bloquearán su objetivo y que tendrá que superar.

O bien,

- Narramos una historia diferente a la historia original con los mismos o diferentes personajes, pero mantenemos el mismo contexto, sentido y tema.

La historia adaptada por Hugh Hudson, “Revolución” (1985), matriz ficcional de la incertidumbre, podemos transformarla al aplicar, por ejemplo, la matriz ficcional de acontecimientos acumulados. Así, el suceso clave que ocurre en el primer punto de trama: el hijo del protagonista se alista como soldado en la guerra, se ubicaría después de describir a lo largo de varias secuencias dramáticas el ámbito y atmósfera reinante en las colonias británicas de América antes del conflicto bélico de independencia.

O bien...

²⁰ García García, F.: *Estrategias creativas*, Madrid, MEC, 1991, 23 y ss.

Y de esta manera, podemos llegar hasta donde nuestra imaginación y las operaciones de estrategia creativas nos lleven, siempre a partir de una primera idea prestada que puede ser una obra original o una obra ya adaptada o un “remake” o....