**DEL RELATO BREVE A AMAZON PRIME VIDEO: DERIVAS UTÓPICAS EN “PIEZA DE COLECCIÓN” DE PHILIP K. DICK**

Lic. Nahuel Almirón Rodríguez.

Universidad Nacional de Moreno (UNM).

Departamento de Humanidades y Ciencias Sociales.

[n.almironrodriguez@gmail.com](mailto:n.almironrodriguez@gmail.com)

**Resumen**

La relación cine – literatura es uno de los vínculos que, en referencia a diálogos y disputas entre artes, ha generado múltiples controversias a lo largo de la historia. La convivencia de ambos campos en la producción de nuevas producciones no sólo se encuentra en el cine, sino también en la televisión y las nuevas pantallas. Es por eso que el presente artículo se propone analizar, mediante un estudio de transposición, las derivas utópicas existentes en el cuento “Pieza de colección” de Philipp K. Dick y en su adaptación libre (Sánchez Noriega, 2000), producida para Amazon Prime Video y dirigida por Michael R. Moore, “Real Life”. La propuesta central del texto será indagar, tanto en el relato breve como en el aspecto diegético del episodio, en los existentes, acontecimientos y transformaciones (Casetti y di Chio, 1990) de cada historia para saber de qué manera ocurren las derivas en las utopías iniciales propuestas en cada serie.

En primer lugar, se analizará el texto de Philipp K. Dick. En este punto se prestará especial atención a las características enumeradas por Raymond Trusson (1995) en su libro “Historia de la literatura utópica”. Luego, para profundizar el estudio de estos aspectos se desglosarán los modos en los que el universo utópico presentado al inicio del relato breve genera una ruptura entre lo dado y lo esperado por cada personaje. En otras palabras, cómo esa relación entre la identidad y la diferencia tienen por objetivo imaginar, y a veces incluso hacer realidad un sistema completamente distinto a lo conocido (Jameson, 2005). En segunda instancia, se realizará un análisis del texto fílmico y por qué, tal como fue mencionado anteriormente, es una adaptación libre. Aún con esta independencia respecto a su obra original, se especificarán los puentes (Wolf, 2001) existentes en esta serie y, al igual que el primer relato, cómo la deriva utópica sucede en esta narrativa serial de posibilidad (Schwarzbock, 2014) y nihilismo distópico (Retamal, 2016).

*Palabras clave:* transposición – cine y literatura – derivas utópicas – nuevas pantallas.

**A modo de inicio**

“Electric Dreams” es una serie inspirada en diversos relatos de ciencia ficción del escritor Philip K. Dick. La tira cuenta con 10 capítulos y fue estrenada en septiembre de 2017 en la señal Channel 4 de Reino Unido. El título llegó a Amazon Prime Video en enero de 2018. La serie posee una única temporada y fue calificada por el sitio Rotten Tomatoes con un puntaje de 72/100 y por el portal especializado IMDb con 73/100.

Este escrito académico se centrará en el relato breve “Exhibit Piece” (“Pieza de Colección”) y su adaptación llamada “Real Life” (“Vida Real”). El episodio es el capítulo número cinco de la primera temporada, fue dirigido por Jeffrey Reiner, adaptado por Ronald D. Moore y contó con las actuaciones protagónicas de Terrence Howard, Anna Paquin y Rachelle Lefevre.

La propuesta central del artículo será, en primer lugar, analizar el texto de Philipp K. Dick. En este punto se prestará especial atención a las características enumeradas por Raymond Trusson en “Historia de la literatura utópica”. Luego, para profundizar el estudio de estos aspectos se desglosarán los modos en los que el universo utópico presentado al inicio del relato breve genera una ruptura entre lo dado y lo esperado por cada personaje. En otras palabras, cómo esa relación entre la identidad y la diferencia tienen por objetivo imaginar, y a veces incluso hacer realidad un sistema completamente distinto a lo conocido [Jameson, 2005 “Arqueologías del futuro. El deseo llamado utopía y otras aproximaciones de ciencia ficción”. Madrid: Akal]. En segunda instancia, se realizará un análisis del texto fílmico y por qué consideramos la versión audiovisual de la obra elegida como una adaptación libre [Sánchez Noriega (2000) “De la literatura al cine: teoría y análisis de la adaptación”. Barcelona: Paidós]. Aún con esta independencia respecto a su obra original, se especificarán los puentes [Wolf (2001) “Cine/literatura: ritos de pasaje”. Barcelona: Paidós] existentes en esta serie y, al igual que el primer relato, cómo la deriva utópica sucede en esta narrativa serial de posibilidad [Schwarzbock (2014) “Historia de un error: la legitimación estética de las series”. Buenos Aires: Del Sol] y nihilismo distópico [Retamal (2016) “Distopía y Nihilismo. De la utopía como tiempo de la esperanza a la distopía como tiempo del fin”. Barcelona: Universidat de Barcelona].

El análisis transpositivo será la herramienta metodológica para desglosar “Pieza de Colección” en su variante literaria y fílmica.

**“Pieza de Colección”, un cuento de Philip K. Dick**

El cuento fue publicado originalmente en el libro “If” en agosto de 1953. La historia narra la cotidianidad de George Miller, un académico que está fascinado y parece aún vivir en el siglo XX. Aunque el relato sucede en el futuro dos siglos después, el personaje principal viste, usa expresiones características y tiene costumbres del período post segunda guerra mundial.

Miller trabaja en el Nivel R – Siglo XX del Museo de Historia de Nueva York. Su jefe es el director Edwin Carnap, una de las personas más influyentes y políticamente importantes del presente que el relato propone. Un día, en un rincón de la sección donde Miller trabaja, se abre un portal de tiempo con destino al siglo XX. Abnegados por este hecho, los dueños de la Oficina de Historia deciden demoler la muestra y, por decisión propia, George Miller queda atrapado en el siglo del portal. El final del relato presenta, por medio de un anuncio oficial de la URSS relacionado al descubrimiento de la bomba de cobalto, el inicio de la Guerra Fría.

**Del siglo XXII…**

Desde su inicio, el relato literario presenta las reglas del mundo donde vive George Miller. Philip Dick deja en claro que el personaje principal será la persona que generará la deriva utópica en el relato:

* *Lleva un traje muy raro — observó el chófer robot del transporte público. Deslizó la puerta a un lado y se detuvo ante el bordillo—. ¿Qué son esas cosas redondas?*
* *Se llaman botones — explicó George Miller—. Tenían una utilidad y, al mismo tiempo, servían de adorno (p.9).*

Luego de su entrada al edificio donde trabaja, Fleming (quien desempeña funciones de controlador), le hace saber a Miller que debe parar de desafiar las reglas impuestas con severidad por el gobierno de turno:

*—Güenosdías — respondió Fleming con brusquedad—.*

*Escuche, Miller, acabemos con esto de una vez por todas ¿Qué pasaría si todo el mundo vistiera como usted? El gobierno ha promulgado severas leyes respecto a la indumentaria. ¿No puede olvidar sus malditos anacronismos de vez en cuando? ¿Qué lleva en la mano, por el amor de Dios? Parece un reptil del Jurásico aplastado (pp. 9-10).*

Sin perder tiempo, el autor de la historia deja claro el funcionamiento del mundo del que, provisoriamente, Miller es parte. Estas normas no son generadas al azar, sino que responden a características generales del género utópico. Las identificables en los fragmentos ya citados, y que se repetirán a lo largo del cuento, tienen que ver con la regularidad [Trusson (1995) “Historia de la literatura utópica”. Barcelona: Península]. En otras palabras, los mundos donde suceden las acciones de la historia deben ser impecables, no prestarse a la aleatoriedad ni a la fantasía. Desde ya, lo mencionado remite a la noción de control y a una conciencia moderna del progreso, cuya única aspiración futura es la recuperación de un paraíso ultrajado por todo lo ajeno a las reglas establecidas [Ladeveze (1985) “De la utopía clásica a la distopía actual”. Madrid: Centro de Estudios Políticos y Constitucionales].

En suma, la sociedad del siglo XXII imaginada por Dick es una parcial realización de un imaginario perfecto que pretende, en su afán de mantener un progreso absoluto, detener la historia para vivir en un presente constante. Es un futuro donde toda reminiscencia desmedida al pasado (y, por ende, al caos) no puede suceder. A la regularidad ya mencionada se le sumará la disciplina por mantener en esta sociedad el máximo ideal de progreso.

Así las cosas, se desprende una característica más de los universos utópicos. Hablamos de una conciencia grupal. En el cuento, si bien quedó claro con los primeros dos fragmentos citados, las personas llaman la atención sobre Miller para que éste cumpla y respete las reglas. Reglas respetadas por cada individuo (en un esfuerzo y disciplina grupal) y fijadas por un Directorio Mundial. Normas que todos saben que deben seguir y no sobrepasar. Otro pasaje del cuento ilustra lo mencionado:

*—¡Cuidado, Miller! — Fleming palideció y bajó la voz, nervioso—. Malditos eruditos. Salga de sus cintas y enfréntese a la realidad. Si continúa hablando así, nos meterá a todos en un lío. Idolatre el pasado, si quiere, pero recuerde que está muerto y sepultado. Los tiempos cambian. La sociedad progresa. — Indicó con un gesto de impaciencia las piezas exhibidas en el nivel— (p. 11).*

Miller, después del intercambio sostenido con Fleming, encuentra en la muestra del museo del siglo XX una puerta que lo transporta temporalmente a ese pasado. Después del episodio, él se somete a una revisación con el doctor Grunberg. Luego de las preguntas de rutina por parte del médico, mantienen el siguiente diálogo:

*—Es imposible. Usted mismo lo ha dicho: sólo uno de los mundos puede ser real. Este mundo es real. — Grunberg descargó su puño sobre el macizo escritorio de caoba—. Ergo no encontrará nada al otro lado.*

*—Sí — dijo Miller, tras un momento de silencio. Una peculiar expresión se pintó en su rostro—. Ha descubierto el error.*

*—¿Qué error? — preguntó Grunberg, estupefacto—. ¿Qué...?*

*Miller se encaminó hacia la puerta del despacho.*

*—Empiezo a comprenderlo. Estaba planteando una pregunta equivocada, al intentar decidir qué mundo era el real. — Dirigió una sonrisa desprovista de humor al doctor Grunberg—. Ambos son reales, por supuesto (pp. 23-24).*

**… al siglo XX**

Miller no duda en aprovechar la posibilidad para volver al espacio del que se siente parte. La decisión, anticipada por Fleming y Carnap, genera el desentendimiento esperado para estos personajes que no comparten la duda:

*El director Carnap llegó sin previo aviso con su cohorte de ayudantes y expertos. Fleming se apresuró a retroceder unos pasos. Miller se encontró frente a frente con una de las figuras más poderosas del siglo XXII. Sonrió y extendió la mano.*

*—Maldito imbécil — masculló Carnap—. Salga antes de que le saquemos a rastras. Si nos obliga, está acabado. Ya sabe lo que se hace con los psicóticos avanzados. Significará la eutanasia para usted. Le doy la última oportunidad de abandonar esa exposición falsa... (p. 26).*

La decisión de Miller, volver al pasado por estar disconforme con ese futuro del que es parte, genera el fracaso de la sociedad utópica propuesta por Dick. En palabras más sencillas, el accionar del personaje en el desenlace del cuento rompe con lo utópico. Esta deriva es parte de la misma utopía propuesta por el texto. Es decir, un hecho que se desencadena por este ideal y no como algo contrario o independiente a él [Retamal (2016) “Distopía y Nihilismo. De la utopía como tiempo de la esperanza a la distopía como tiempo del fin”. Barcelona: Universidat de Barcelona].

El quiebre (optar por volver al siglo XX) está motivado por un sentir desesperanzador del protagonista en relación al tiempo y reglas con las que vive. El accionar de George Miller muestra una sensación de estar a la deriva que es, nada más ni nada menos, un sentir exclusivamente individual. La frustración del personaje genera una discontinuidad con el universo utópico propuesto por el autor. Es, en conclusión, el rompimiento de la continuidad utópica. Es, también, el descrédito de la utopía y el deterioro de las condiciones ideales presentadas como un progreso absoluto e inalterable [Ladeveze (1985) “De la utopía clásica a la distopía actual”. Madrid: Centro de Estudios Políticos y Constitucionales].

**“Real Life”, una adaptación libre del cuento de Philip K. Dick**

Si bien el transvase audiovisual del relato breve de Dick es una adaptación libre, encontraremos algunos puntos en común con su inspiración literaria. Respecto al episodio, su escritor enuncia en el prólogo del texto lo poco que decidió dejar del cuento en el capítulo. Asimismo, el guionista deja en claro que lo único que toma de la serie literaria es la idea de realidad difusa que hará dudar (tal como sucede con George Miller) a la protagonista.

El capítulo narra la historia de Sarah (Anna Paquin), una policía que, luego de vivir una tragedia a causa de una redada de turno, decide tomarse vacaciones usando un dispositivo de simulación virtual. Este aparato sugerido por su esposa Katie (Rachelle Lefevre), hará que la protagonista dude acerca de cuál mundo es real. La indecisión de Sarah la generará el mismísimo aparato de realidad virtual. Cada vez que lo activa, el software la transforma en George (Terrence Howard), un multimillonario que es víctima del secuestro y posterior asesinato de su pareja.

**Del futuro…**

La diégesis del fílmico presenta a Sarah en un restaurante de comida rápida con su compañero, Jacob. La protagonista en la escena está dispersa, dudando de donde se encuentra. Luego, paga la cuenta con un sistema digital y se dirige al exterior. Allí hay edificios altos decorados con luces de neón, pistas de aterrizajes aéreas y autos voladores. En los primeros minutos de la historia nos damos cuenta que estamos en un futuro donde los avances tecnológicos son el desarrollo central de la sociedad.

Camino a su hogar, Sarah habla con Jacob de la tragedia en una redada policial donde murieron tres compañeros. Este problema es un hecho que genera intranquilidad en la protagonista, por lo que su esposa Katie le recomienda usar un dispositivo de realidad virtual para olvidarse circunstancialmente de lo ocurrido y tomarse un descanso. Apenas enciende el aparato, Sarah reencarna en George, un multimillonario que busca vengarse de Colin (Guy Burnet), un delincuente que secuestró y mató a su esposa. En esta realidad paralela, la pareja de George también es Katie.

Hasta acá, tal como sucede en la serie literaria, se presentan los elementos de la historia que se repetirán y serán claves en el desenlace del episodio. Asimismo, y tal como fue dicho en el segmento anterior, el capítulo, respecto al relato breve, es una adaptación libre. Este tipo de transvase se sostiene en el genio autoral, no toma la totalidad del texto sino algunos aspectos de él y difiere tanto de la extensión como del tiempo de su inspiración literaria [Sánchez Noriega (2000) “De la literatura al cine: teoría y análisis de la adaptación”. Barcelona: Paidós].

Otra distinción respecto al universo literario está presente en la realidad que la tiene a Sarah como policía. En esta diégesis resaltan el avance tecnológico y la idea de progreso constante, dos elementos centrales en el género cinematográfico de ciencia ficción. “Real Life” presenta diferencias respecto a la utopía pensada por Dick. En el cuento existe un mundo controlado. Hay regulaciones en la conformación de una familia, en las expresiones lingüísticas que deben usarse y hasta en la manera de vestirse. En otras palabras, “Pieza de Colección” presenta regularidad en la construcción de su universo [Trusson (1995) “Historia de la literatura utópica”. Barcelona: Península]. En la serie fílmica, en cambio, se permite el matrimonio entre personas del mismo sexo (el vínculo entre Sarah y Katie es muestra de ello), la corrupción es una realidad (sin ir más lejos, es la causa por la que la protagonista no puede condenar al responsable de los asesinatos) y el viaje de un tiempo a otro se hace mediante un dispositivo que se adhiere al cuerpo.

Aún con estas diferencias, ambos relatos tienen en común el mismo componente para generar una deriva utópica en la historia. La duda personal, el no saber cuál de los presentes es la verdadera realidad, es lo que en el audiovisual generará el lugar para que la protagonista (tal como pasa en el cuento) elija una vida distinta lejos del futuro utópico propuesto por la narración.

**… al pasado**

Como ya fue mencionado, cada vez que Sarah enciende el dispositivo de realidad virtual, el software del aparato transforma a la protagonista en George. La actualidad temporal cambia, siendo el siglo XXI la coordenada espacio temporal del relato. Aun así, la preocupación de Sarah (en esta realidad, George) seguirá siendo similar a la presentada al inicio del episodio. No es la muerte de sus compañeros de policía la que la tiene intranquila, sino el asesinato de su esposa Katie.

En este punto es necesario introducir la noción de puentes para estudiar cómo la serie audiovisual selecciona lo que va a tomar del texto literario para ponerlo en escena. Cuando se habla de puentes, se está haciendo referencia a procedimientos de pasaje entre dos obras (literaria y fílmica) que son creadas únicamente por y para la serie audiovisual [Wolf (2001) “Cine/literatura: ritos de pasaje”. Barcelona: Paidós]. Ahora bien, para escenificar el viaje temporal (posible en el cuento gracias a la apertura de un agujero en una muestra de museo) en la serie fílmica la protagonista deberá adherir a su cuerpo un artefacto de realidad virtual. En otras palabras, el puente entre ambas series existe gracias al uso de las reglas de la ciencia ficción. Un género que todo lo que tematiza en sus historias debe ser pensado en relación con alguna forma de futuro y, principalmente, poseer una garantía científica que alcance el efecto de verosimilitud que demanda este tipo de narración [Link (1993) “Escalera al Cielo. Utopía y Ciencia Ficción”. Buenos Aires: La Marca].

Para realizar el viaje inverso, es decir, para abandonar la temporalidad de George, Sarah deberá hacer lo mismo. Sin embargo, el dispositivo del siglo XXI no es un artefacto que se adhiere al cuerpo, sino un casco que está, a nivel científico, en fase de prueba. George es advertido en múltiples ocasiones por Paula (Lara Pulver) para que desista de su uso. Al ser una investigación en desarrollo, el mismo puede generar daño cerebral. Aquí aparece otro componente más propio de las historias de ciencia ficción y que está presente en la serie fílmica.

Hablamos de los acontecimientos que suceden en un futuro específico y pueden entrelazarse con nuestra realidad actual, ya que, como lectores, los reconocemos como tendencias vigentes del mundo en el que vivimos. Este tipo de relatos, llamados metatópicos o metacrónicos, son narraciones que contienen elementos del presente, conocidos y proyectados en una distancia temporal determinada [Eco (2012) “De los espejos y otros ensayos”. Ciudad: Editorial]. En “Real Life” esta extensión del mundo real está presente en el dispositivo de realidad virtual que George usa para volver a la temporalidad de Sarah. En el siglo XXI este aparato es un artefacto en desarrollo y en el futuro es un instrumento ya aprobado y utilizado con frecuencia. Una vez más, la garantía científica que exige la ciencia ficción como género se hace presente para posibilitar, a través de este objeto, el desarrollo y desenlace de la historia.

El episodio finaliza, tal como ya se ha anticipado, de manera similar a la serie literaria. Si bien en el cuento de Dick la sección del museo donde trabaja George Miller es demolida (siendo el propio personaje quien decide quedarse a vivir en el siglo XX), en el audiovisual Sarah opta por quedarse en el siglo XXI viviendo como George. Para lograr esto, la protagonista rompe el casco de realidad virtual en desarrollo, alternando el tiempo y cancelando toda posibilidad de regreso que le permita volver a ser Sarah. Nuevamente, y como ya se ha explicado al final del segmento de análisis literario, lo personal motivado por una frustración que no va a poder superar (en este caso, el asesinato de sus tres compañeros policías sin poder condenar al autor del crimen por lo realizado) es el origen de la deriva utópica.

**A modo de cierre**

Tanto en su variante literaria como fílmica, “Pieza de Colección” es una obra que permite reflexionar sobre el futuro rol de los estados modernos y los avances tecnológicos. Ambas series ponen en discusión la idea moderna de progreso que las narraciones utópicas presentan mediante el accionar individual de sus protagonistas.

Tanto el sentir de George Miller como Sarah representan el fracaso frente al intento de consolidar espacios que anhelen la perfección y deseen alcanzar ese paraíso ultrajado por decisiones políticas anteriores al tiempo de las sociedades presentadas. Aunque son imaginaciones que remiten a un collage de experiencias ya conocidas del aquí y ahora [Jameson, 2005 “Arqueologías del Futuro. El deseo llamado utopía y otras aproximaciones…”. Ciudad: Editorial], son proyecciones de mundos posibles y que se conciben sin fallos ni descontentos individuales. Así las cosas, la distopía, presente en ambos títulos, es la realización de esa idea y, a la vez, el fracaso de la misma.

Si bien ambas series son obras autónomas, el punto en común de ambas derivas utópicas se haya en el nihilismo distópico. Este sentir, motivado por una desesperanza y frustración en relación a las condiciones del presente de los existentes, aglomera una sensación de estar a la deriva y la aparición del fracaso personal [Retamal (2016) “Distopía y Nihilismo. De la utopía como tiempo de la esperanza…”. Barcelona: Universidat de Barcelona]. Tanto George Miller (al verse sobrepasado por las reglas y la disciplina del siglo que le toca vivir) como Sarah (sintiendo que nunca va a poder condenar al asesino de sus compañeros policías por corrupción) reflejan este concepto.

No es un detalle menor que este sentir se exprese tanto en el relato breve como en su transposición audiovisual. Aunque sean obras distintas, el pasaje de un soporte a otro sucede en un marco de lo posible e inacabado [Schwarzbock (2014) “Historia de un error…”. Buenos Aires: Del Sol.], características propias de la narrativa serial en nuevas pantallas, logrando, a la vez, una nueva lectura sobre un cuento clásico de Philip Dick. En este sentido, es destacable el rol de las disciplinas artísticas que vuelven a jugar un papel preponderante para visibilizar ideas, expresar sentires y reflexionar acerca de posibles identidades o intereses de los futuros estados modernos.

**Bibliografía**

Christian Retamal (2016) “Distopía y Nihilismo. De la utopía como tiempo de la esperanza a la distopía como tiempo del fin”. Barcelona: Universidat de Barcelona.

Daniel Link (1993) “Escalera al Cielo. Utopía y Ciencia Ficción”. Buenos Aires: La Marca.

Frederic Jameson, 2005 “Arqueologías del futuro. El deseo llamado utopía y otras aproximaciones de ciencia ficción”. Madrid: Akal.

IMDb (2021) “Electric Dreams”. Washington: Amazon. Recuperado de: <https://www.imdb.com/title/tt5711280/>

José Luis Sánchez Noriega (2000) “De la literatura al cine: teoría y análisis de la adaptación”. Barcelona: Paidós.

Luis Nuñez Ladeveze (1985) “De la utopía clásica a la distopía actual”. Madrid: Centro de Estudios Políticos y Constitucionales.

Philip K. Dick (2018) “Pieza de Colección”. Buenos Aires: Minotauro.

Raymond Trusson (1995) “Historia de la literatura utópica”. Barcelona: Península.

Jeffrey Renner (Director) (2017). “Real Life” [Episodio de serie]. Reino Unido: Channel 4 Television Corporation.

Rotten Tomatoes (2021) “Electric Dreams”. California: Fandango. Recuperado de <https://www.rottentomatoes.com/tv/philip_k_dick_s_electric_dreams>

Silvia Schwarzbock (2014) “Historia de un error: la legitimación estética de las series”. Buenos Aires: Del Sol.

Umberto Eco, (2012). De los espejos y otros ensayos. Buenos Aires: Sudamericana.