



 **Biblioteca**  
UNIVERSIDAD Miguel Alemán

RICKY HO



**UNIVERSITAS**  
*Miguel Hernández*

---

*Facultad de Ciencias Sociales y Jurídicas de Elche*

---

*Grado en Comunicación Audiovisual Trabajo Fin de Grado 2020/2021*



*ADAPTACIÓN AUDIOVISUAL DE EL IMPERIO FINAL*

*UNIVERSITAS Miguel Hernández*

*TRABAJO EXPERIMENTAL*

---

*Pedro Ballester Peñalver*

## ÍNDICE

Resumen .....	Pág. 4
Introducción .....	Pág. 5
Metodología .....	Pág. 6
Anexo .....	Pág. 31
Bibliografía .....	Pág. 33



## **Resumen**

Este trabajo de fin de grado trata de realizar un estudio y desarrollar la trasposición intermedial de la novela literaria *El Imperio Final* de Brandon Sanderson, así como otras novelas del autor pertenecientes al mismo universo. Además de tratar temas como la estructura narrativa, el desarrollo de personajes, sistemas de magia y los distintos leitmotifs. Por último, como resultado tiene una pequeña muestra del guion literario que ha sido desarrollado durante todo este trabajo de fin de grado.

## **Abstract**

This final degree Project tries to carry out a study and develop the intermedial transposition of the literary novel *The Final Empire* by Brandon Sanderson, as well as other novels by the autor belonging to the same universo. In addition to dealing with topics such as narrative structure, carácter development, magic systems and the different leitmotifs. As a result, it has a small simple of the literary script that has been developed throughout this final degree project.

**Palabras clave:** Trasposición intermedial, Adaptación, *El Imperio Final*, Brandon Sanderson, Cine.

**Key words:** Intermedial transposition, Adaptation, *The Finale Empire*, Brandon Sanderson, Cinema.

## Introducción

### ¿Qué es el Imperio Final?

Para poder hablar del Imperio Final, primero tenemos que hablar de Brandon Sanderson (su autor) y la obra que ha creado, que va más allá de un solo libro o una saga de libros. Brandon Sanderson es un autor, un escritor estadounidense de literatura fantástica y ciencia ficción. Uno de sus proyectos más ambiciosos y grandes es el denominado 'Cosmere'. El Cosmere no es otra cosa que un universo formado por varias galaxias y sistemas planetarios que engloban una cantidad de sagas literarias. Cada una de estas sagas literarias está situada en un sistema planetario concreto y contiene su propio sistema mágico. La auténtica magia de este proyecto es la interrelación que tienen todas estas historias. Todas las sagas y libros sueltos están unidos y regidos bajo las mismas leyes. Esto provoca que personajes con la capacidad de viajar entre mundos puedan aparecer en distintas sagas a la vez. Aquí es donde entra el Imperio Final.

*El Imperio Final* es la primera novela de fantasía de una de estas sagas dentro del Cosmere. La saga se llama *Nacidos de la Bruma* (o *Mistborn*) y está situada en el planeta Scadrial dentro del Cosmere. La premisa del libro es qué pasaría si el villano de una historia ganase, justo entonces es cuando comenzaría el libro.

El libro nos cuenta cómo una banda de ladrones intenta derrocar a un lord tirano que lleva gobernando mil años todo el imperio. De hecho, se llama Imperio Final porque, según este lord tirano, será el último imperio que quede en pie al final de los días. La historia no es más que un atraco. Un grupo cuyos integrantes tienen habilidades especiales se juntan para acabar con la tiranía del 'villano'.

Lo interesante de esta novela es la interconexión que tiene con otras muchas sagas muy conocidas dentro del Cosmere. Sin ir más lejos, algunos de los protagonistas del libro interactúan con personajes de otras sagas como *El archivo de las tormentas* o *Elantris*, ambas sagas muy conocidas.

Lo interesante de esta adaptación es que no solo habría que pensar en la adaptación del libro como la simple adaptación de un libro a un medio audiovisual. Tenemos que mirar más lejos y planear con meticulosidad para que exista una continuidad en todas las adaptaciones audiovisuales de estas obras. En este trabajo de fin de grado hablaremos solamente del *Imperio Final* y su adaptación; sin embargo, también tendremos en cuenta qué pasaría con algunos personajes que también salen en otras sagas y cómo los adaptaríamos. Esto es *Mistborn: El Imperio Final*.

## Dificultades

El estudio de esta adaptación y el correcto funcionamiento de la historia para que mantuviese una conexión coherente con las posibles adaptaciones de las otras historias

ha presentado varias dificultades. La primera de ellas es la más obvia, y es que no podemos saber qué pasa con algunos personajes que salen del mundo que corresponde al *Imperio Final* si no estudiamos también otras historias. Para ello, no solo se ha leído la saga de *Mistborn*, sino que también se han leído y estudiado otras sagas como *El archivo de las tormentas*, *El aliento de los dioses* o *Elantris*. Es importante saber también toda la línea cronológica de la historia: qué sagas de libros van antes y después para mejorar esa coherencia entre adaptaciones.

Por otro lado, otro principal problema ha sido el hecho de contar tanto en tan poco. El *Imperio Final* es un libro de 700 páginas y el desarrollo de personajes no va a ser el mismo en el libro respecto a su adaptación audiovisual. Tampoco podemos cortar a la ligera sin que algunos personajes se queden vacíos de trama o cambien drásticamente. Para ello, se ha tenido que tratar a algunos personajes individualmente para que no perdiesen su esencia y encajasen de la manera más óptima posible.

Por último, otra dificultad ha sido el sistema de magia. El sistema de magia de *Mistborn* es muy visual algunas veces, lo que lo hace perfecto para la adaptación. Sin embargo, otras veces es muy sutil, tan sutil que visualmente sería imposible de percibir. Por ello, se han hecho cambios para hacer un sistema de magia más audiovisual, sin interferir en su correcto funcionamiento, para que no se aleje tanto de su verdadera naturaleza.

Habiendo pensado en todos estos puntos importantes para el desarrollo de la adaptación, solamente queda dar el primer paso. No podemos adaptar la novela sin saber a qué medio la vamos a adaptar. ¿Queremos hacer una película? ¿Encajaría mejor en una serie? ¿Es imposible realizar la adaptación o trasposición intermedial? El primer paso es hacer por primera vez algo que repetiremos continuamente durante toda la adaptación: tomar una decisión.

### **El Imperio Final: ¿Película o serie?**

Para empezar, la primera cuestión es decidir el medio al que se va a adaptar. Aunque el *Imperio Final* sea un libro ‘autoconclusivo’ y tenga una estructura clara de película (es un robo), no podemos descartar sin más la idea de convertirla en serie. Para ello, es interesante ver películas y series de robos o atracos y analizar sus estructuras y así asemejar la estructura de la novela a una de ellas y ver dónde encaja mejor.

Para ello, debemos fijarnos en la duración promedio que tienen los distintos formatos audiovisuales, en este caso nos interesan los largometrajes y las series. Para empezar, vivimos en una sociedad inundada por redes sociales. El consumidor audiovisual está influenciado por estas redes sociales. Esto es debido a que, en redes como Instagram, Twitter o Tik Tok estamos acostumbrados a consumir algo rápido y seguir con lo siguiente. Eso hace que la noción del tiempo sea distinta y provoque una sociedad más ‘acelerada’ de lo que solía ser. Por ello, la duración de los medios ha variado también, para poder adaptarse a estos consumidores.

Un claro ejemplo lo tenemos en las series. Antes, era muy normal ver cómo una serie tenía de media entre 10 y 20 episodios por temporada. Sin embargo, hoy en día la media ha bajado hasta tener una media de 7 a 10 episodios por temporada, habiendo incluso series que cuentan con menos de 7 episodios por temporada. Pero un factor que va de la mano a estas cifras es la duración de cada episodio. Existe una correlación, cuanta más duración de los episodios menos cantidad de episodios tendrá la temporada. Es decir, si tenemos una serie cuyos episodios duran 50/60 minutos de media, es muy probable que la temporada no tenga más de 7 o 10 episodios. Sin embargo, si, por el contrario, la duración media del episodio no supera los 20 minutos, es muy probable que la temporada tenga más de 10 episodios (*Comportamiento y perfil de los consumidores de series de ficción y otros productos audiovisuales en el siglo XXI*).

Además, la duración media de las películas también ha variado en la última década. Esto también está bajo otros factores como el género o el *target* de la película. No durará lo mismo la última película de animación dirigida a niños, cuya duración es muy probable que no pase de la hora y media, a una película más adulta dirigida por cualquier director de renombre actual, cuya duración será como mínimo de 2 horas y media. Sin embargo, según un estudio por la web de Stephen Follows (2018), podemos englobar a los largometrajes en una duración de entre 2 horas y 2 horas y media, existiendo excepciones de largometrajes de 3 horas. De hecho, el experto en datos Randy Olson descubrió en 2014 que las películas más taquilleras eran las que tenían una mayor duración, y que eran proporcionalmente más largas a las de años anteriores.

Pero, ¿cómo llevamos esto a la historia del *Imperio Final*? Básicamente habría que analizar la estructura narrativa de la historia. Primero, vamos a observar un gráfico de la estructura de la historia tal como está contada en el libro. Después, observaremos una gráfica de la misma historia, pero sin los capítulos más prescindibles, solamente los datos más importantes para desarrollar la misma. Después, compararemos los gráficos con los datos anteriores para ver en qué formato se adaptaría mejor la historia, si en una serie o un largometraje.

Por otro lado, tenemos que fijarnos en la manera en la que se relata la historia. En el libro, la historia cuenta de manera lineal los sucesos en presente. Todo lo que está pasando, está pasando en ese momento. Sin embargo, durante la trama, hay varios saltos en el tiempo que suceden entre partes o arcos. Cada salto en el tiempo suele ser de unos pocos meses, mostrando todo el libro el transcurso de aproximadamente un año. Esto hay que tenerlo en cuenta también a la hora de adaptarlo, ya que las elipsis temporales no funcionan igual de bien en un largometraje respecto a una serie.

Sí que es cierto que numerosas películas cuentan con elipsis que representan el transcurso del tiempo. La más conocida (por los miles de años transcurridos entre una escena y la siguiente) es la famosa elipsis de *2001: Una odisea en el espacio*, de Kubrick. Sin embargo, es solo una elipsis en todo el largometraje. En el *Imperio Final*, tenemos al menos cuatro elipsis, cada una de un tiempo distinto, desde unas semanas hasta unos

meses. Por ello, debido al consumo actual de productos audiovisuales y a la facilidad de adaptar la obra, el *Imperio Final* debe adaptarse a una serie.

### **Estructura de la historia**

Una vez decidido que vamos a hacer una serie, el siguiente paso es estructurar la historia. Para ello, lo primero es apuntar los hechos importantes, es decir, los puntos de inflexión de la historia. Esos acontecimientos que no podemos quitar o cambiar, ya que son los que dan forma a la historia. A estos hechos los llamaremos **hechos primarios**. (Fig. 1)

Por otro lado, debemos apuntar también los acontecimientos que entrelazan estos hechos primarios. Estos acontecimientos son los que nos sirven para unir los puntos de inflexión más importantes de la historia, así como para el desarrollo de personajes. A estos acontecimientos los llamaremos **hechos secundarios**. (Fig. 2)

Por último, añadiremos también esos acontecimientos que o bien no son tan importantes para la historia o bien no terminan de aportar un desarrollo relevante en un personaje, pero sirven para dinamizar la historia y hacerla más entretenida en ciertos puntos que se nos queden vacíos entre hechos secundarios y hechos primarios. Estos acontecimientos serán llamados **acontecimientos de relleno**. (Fig. 3).

Una vez tenemos toda la historia estructurada, ahora solo queda dividirla en episodios. Aquí surge un problema y es que los episodios deberían tener una estructura interna con puntos de giro y acontecimientos importantes para mantener la intriga y la atención del espectador en todo momento. No podemos empezar a decir: Episodio 1 desde las páginas 1 hasta la 100, ya que, en muchos casos, se nos puede quedar un episodio vacío de historia o desarrollo y sin ningún tipo de conflicto interno que cree expectativa para ver el siguiente episodio.

Por ello, la solución planteada es cambiar el orden de algunos de los hechos secundarios y acontecimientos de relleno, para así crear una estructura interna en cada episodio. De esta manera, cada episodio se mantiene por sí mismo y, además, crea interés para ver el siguiente. La estructura queda tal que así. (Fig. 4)

Por tanto, la distribución de los episodios sobre el papel se nos quedaría de esta manera:

#### **Episodio 1**

Kelsier y Dockson se encuentran en la muralla de Luthadel (dibujo flor). *Kelsier va a robar a una casa noble donde vemos la magia (sin explicar) y Kelsier le dice a unos skaa que libera que es la esperanza o el cambio o sea lo que diga Kelsier.* – Intro.

Elipsis copo de ceniza a Vin. Enseñamos la banda de Camon y la ‘suerte’ de Vin. Cuando salen del cantón, Dockson y Kelsier están cerca observándolos. Se dan cuenta de que un inquisidor va tras la banda y Kelsier va a distraer al inquisidor mientras Dockson sigue a la banda.



Cuando Kelsier se reúne con Dockson, se enfrenta a Camon y hace la banda a Milev, liberando a Vin. Le revela que es una nacida de la bruma y hace la reunión con el resto. (¿¿Cómo saben que tienen que ir ahí el resto?? – Kelsier ya sabía que se iba a salir con la suya y los había invitado antes – Echa a la banda del lugar diciéndoles que tiene una reunión ahí, que después podrán volver a su guarida). Cuando acaba la reunión se dirigen al taller de Clubs.

Al día siguiente se reparten los papeles. Explican el plan de cómo derrocar al lord Legislador y se presenta a Marsh (vemos la tensión presente entre los hermanos).

Cuando acaban la reunión los dos hermanos, Kelsier va en busca de Vin. Le da su capa de **nacida de la bruma y le dice que va a enseñarle la alomancia y se interna en las brumas.**

## Episodio 2

Kelsier le explica la alomancia a Vin. Al menos los primeros metales. Los ponen en práctica y salen de Luthadel, donde se encuentran con Sazed y un carro. En el carro mantienen la primera conversación importante Kelsier y Vin. Cuando llegan a Fellise, conocemos a lord Renoux.

Los próximos días consisten en Vin siendo enseñada por Sazed a ser una dama para la corte. Aburrída, le pide a Kelsier que siga su entrenamiento alomántico o que la saque de esas paredes y Kelsier, junto a Sazed, se va a Luthadel con Vin (en carro).

Cuando vuelven a Luthadel, Vin observa cómo Brisa y el resto de miembros de la banda reclutan a gente. Impresionados y escondidos los miembros de la banda en una pared falsa, reciben la noticia de que una banda de ladrones ha sido atrapada por el ministerio.

Cuando llegan al taller de Clubs descubren que no han sido ellos, sino la banda de Camon. Cuando llegan al cubil descubren todo ensangrentado. Cuando vuelven al taller de Clubs, Kelsier dice que tiene que encargarse de otro asunto. Vin no se fía y decide seguirle. Lo sigue hasta un callejón, donde se encuentra a Kelsier con un Camon colgado de un gancho. **Kelsier le dice que nunca más le siga así, que es peligroso y que a partir de ahora tendrá que vivir en la mansión de Fellise, ya que un inquisidor va tras ella. Además de que asistirá a su primer baile.**

## Episodio 3 (Primer baile)

El episodio comienza con Vin y Kelsier entrenando alomancia en los jardines de la mansión Renoux. Vemos el engaño de Vin a Kelsier con la bolsa de monedas y el duelo empujando acero donde doblan la moneda. Kelsier, Sazed y Vin hablan y ultimán los detalles para que Vin asista a su primer baile.

Vin asiste a su primer baile en la corte, donde conoce a Elend Venture. Cuando vuelven a Fellise, Sazed comenta su preocupación con la Elend Venture y Kelsier está de acuerdo. Kelsier dice que se tiene que ir a manejar otros asuntos en Luthadel y Vin, cansada de

que no le cuente las cosas, dice que se sube a sus aposentos a descansar cuando en realidad saldrá por la ventana para seguir a Kelsier.

Vin ve a Kelsier utilizar los lingotes de hierro para llegar a Luthadel bastante antes. Una vez en Luthadel, Vin intenta seguir a Kelsier, pero este utiliza el truco que ha utilizado ella con él de la bolsa de monedas y le pilla. Kelsier llega a la conclusión de que Vin le va a seguir igualmente y le cuenta sus planes de interceptarse en Kredik Shaw. Vin le pide ir.

Incursión a **Kredik Shaw** donde Vin es salvada por Sazed a malas penas. Acaban en el taller de clubs donde revelan que el libro que tenía Vin para protegerse del inquisidor parecía ser una especie de **diario del lord Legislador**.

#### **Episodio 4**

Vin despierta y mantiene la segunda conversación intensa con Kelsier. Mientras se recupera, Kelsier le dice que no le vendría mal ir aprendiendo más de los otros metales con el resto de miembros de la banda.

Vemos la escena de reclutamiento de Brisa y sus ayudantes en un comedor Skaa donde también aparece Kelsier. Vin aprende mucho de la alomancia emocional con Brisa y es una escena entretenida. Por otro lado, vemos a Sazed traduciendo el diario e incitando a Vin a que se lo lea. Vin le pregunta a Sazed sobre sus poderes, pero este está reacio a sus preguntas.

Cuando Vin mejora asiste a un segundo baile donde Elend Venture se sienta junto a ella con un montón de libros. Vin tendrá que bailar con algunos pretendientes, utilizando el peltre para fortalecer sus músculos y contrarrestar su cansancio debido a la herida reciente contra el inquisidor. Vemos también más vidrieras y oímos cosas sobre la profundidad. Vin conoce a Shan Elariel y a Kliss, además de presenciar la ejecución de un niño skaa.

Por otro lado, vemos a Kelsier reuniéndose con un informador y haciéndose pasar por uno para hablar con el mismísimo Straff Venture. El episodio acaba con la banda pasando un buen rato en el taller de clubs después del baile de Vin (vemos el contraste de cómo en el primer episodio Vin no entra a pasar un rato con ellos y en este sí) **y se llega la conclusión de que Kelsier va a partir a las cuevas donde está Ham y Marsh partirá con los demás obligadores para infiltrarse.**

#### **Episodio 5**

Kelsier y Marsh van a partir por el canal, uno para ir a las cuevas y el otro para dirigirse con los demás obligadores acólitos. Sin embargo, antes de partir Vin tiene una conversación con Marsh sobre el bronce y donde hablan un poco de sus pasados.

Sazed ha hecho avances con el diario del lord Legislador, pero no encuentran ninguna pista sobre el undécimo metal o sobre cómo derrotarlo. Por otro lado, por fin le cuenta a Vin en qué consisten sus poderes, la Feruquimia.

En las cuevas, Ham le enseña todo lo que han estado haciendo todo este tiempo. Kelsier lo aprueba todo y le dice a Ham que puede volver a Luthadel, Yeden se hará cargo del ejército allí en las cuevas. El skaa, que había cambiado de humos, estaba más confiado en Kelsier y sus planes.

En el siguiente baile, Vin pasa un buen rato con Elend, empieza a disfrutar de su tiempo. Elend también disfruta de estar con Vin y puede que hable más de la cuenta. Sin embargo, Elend tiene que irse a una de las reuniones que hace con sus amigos. Justo después, Vin tiene otro encontronazo con Shan Elariel. Vemos al final la perspectiva de Elend con sus amigos. Elend confía en Vin pero sus amigos no y le hacen dudar. Vemos la perspectiva de Elend en su mansión. Se reúne con su padre (y también TenSoon, el Kandra de la familia Venture) y vemos la relación que tienen.

Al final del episodio, vemos el discurso de Kelsier en las cuevas y las falsas esperanzas que les transmite mediante Demoux y la alomancia.

## **Episodio 6**

La guerra de casas se está tensando y el reclutamiento no va del todo mal. Los planes de la banda parecían ir cogiendo forma poco a poco y comienza a haber un sentimiento de esperanza. De verdad podían conseguirlo. Sin embargo, Vin acababa de terminar de leerse el diario del lord Legislador y le había dejado fría. Tendría que haber más. Sin embargo, no tendría que preocuparse de eso ahora mismo ya que esa noche tenía baile.

En el baile, pasa un muy buen rato con Elend. Llegan hasta casi besarse. Elend le cuenta a Vin cómo la casa Venture está en una posición tan fuerte: se encargan de la distribución del Atium para el lord Legislador. Vin tiene deseos de contarle su secreto, pero estaría poniendo en peligro a la banda. Al final, Elend se va a reunirse de nuevo con sus amigos y Vin tiene intriga por ver en qué consisten esas 'reuniones'. Sin embargo, primero va a hablar con Shan Elariel y descubre que ya no quiere sus 'servicios'. Simplemente ya no quiere nada de Vin. También le da noticias falsas que tiene que meter en la corte a Kliss.

Vin decide irse de la fiesta con el permiso de Sazed para utilizar la alomancia y, cuando está espionando a Elend y sus amigos, descubre que Kelsier que también lo estaba espionando. Había llegado ese día de las cuevas junto a Ham y le cuenta que no hacen nada raro, se reúnen muchas veces para discutir. Vin siente la esperanza de que Kelsier comience a confiar más en Elend, no todos los nobles son iguales.

Vin vuelve al taller de clubs donde están Ham, Brisa, Clubs, Fantasma y Dockson y, al rato, llega Kelsier. Vin acuerda una reunión al día siguiente con Ham para que le enseñe cosas sobre el peltre. Pero, en ese momento, Vin va a acompañar a Kelsier a una reunión que tiene con Marsh.

Esperando a Marsh, Vin hace que Kelsier le explique los metales que no le había explicado aún. Cuando se reúnen con Marsh (ya con cicatrices) se enteran de que está

siendo vigilado por los inquisidores y de cosillas interesantes sobre ellos, pero no de cómo derrotarlos aún. Aunque existe una forma.

Al día siguiente, Vin va con Ham a visitar a la guarnición, donde Vin aprenderá cosas sobre el Peltre. Sin embargo, una vez allí descubre la tragedia de que un ejército skaa en las cuevas ha sido descubierto.

En el taller de Clubs todo está revolucionado y se reparten papeles. Vin decide acompañar a Kelsier corriendo hasta las cuevas. Horas y horas corriendo usando peltre.

Mientras tanto, vemos a Elend en su mansión, que recibe la visita de un amigo suyo. Con excusa del ejército skaa que había escondido, su amigo logra convencer a Elend, quien accede a enviar a un espía para que vigile a Vin y asegurarse de que no es una espía de otra casa. (Esto puede ir aquí o al final del episodio; mejor al final, ¿no?)

Vin y Kelsier siguen corriendo durante horas. Cuando llega, descubre a su ejército siendo masacrado por una guarnición. Vin y Kelsier van a las cuevas para ver si había alguien y, en efecto, estaba Demoux junto a otros 2000 skaa. Los sacarán de ahí y los intentarán meter en Luthadel. Esa noche, Kelsier tiene la conversación con el anciano Skaa del prólogo.

Al día siguiente, Vin tiene resaca de peltre en el taller de Clubs, Ham dice que se le pasará. En la banda se masca un ambiente de derrota. Sin ejército no hay plan. Sin embargo, algo se cuece en las calles. Ejecuciones. Los miembros de la banda están presentes en las **ejecuciones y Kelsier les da el discurso sobre por qué está combatiendo y de que aún no están perdidos del todo porque sí han conseguido una cosa. La guarnición está fuera de la ciudad. Al final, el espía de Elend le confirma que Vin no iba en el carruaje que iba a Fellise después de la fiesta. Vin piensa que es una espía y le ha engañado.**

## Episodio 7

Vin y Fantasma están viendo una mansión a lo lejos siendo arrasada. La guerra de casas ha empezado con las más flojas y no durará mucho antes de que estalle completamente. Tras observar el escenario, Vin se va con Kelsier a reunirse con Marsh, no sin antes llevársela a una casa con skaa. Esta vez, Marsh les iba a entregar algo útil pero no sabían qué podía ser. Sin embargo, cuando llegan al apartamento donde se iban a reunir, solo huele a sangre. Dentro, un montón de sangre viste la habitación. Marsh ha sido asesinado y la banda corre peligro, ya que los inquisidores seguramente lo habrían torturado.

Cuando llegan al taller, Kelsier ordena a Dockson que vayan al refugio secreto. A Vin le ordena que asista al baile de esa noche, ya que quería información acerca de cómo está la guerra de casas. Él tenía otros planes.

Cuando Vin llega al baile, observa que algo en el ambiente está distinto. Los nobles se separan con aliados y Vin está sola. Elend, extrañamente, está sentado al lado de su padre

y, cuando Vin intenta hablar con él, Elend ‘rompe’ con ella, herido, y se marcha. Vin descubre gracias a Kliss que iban a asesinar a Elend esa misma noche. Vin va a evitarlo y se enfrenta contra un grupo de brumosos, incluida la nacida de la bruma Shan Elariel.

Kelsier ha ido corriendo a los pozos de Hathsin. El Imperio Final le habrá arrebatado lo que más ha querido, pero él podía hacer otra jugada y destruye los pozos mediante alomancia.

Vin llega del combate contra Shan Elariel, a quien ha asesinado, al taller de Clubs. Allí Sazed la cura y se irán al refugio; era peligroso pasar la noche allí. Kelsier llega justo en ese momento, acababa de destruir los pozos.

Antes de que acabase la noche, Elend mantiene una conversación con su padre, claramente decepcionado de que su hijo siga con vida. Cuando va a hablar con Felt, el espía, le pregunta si sabe a qué casa pertenecía Vin. Felt le dice que a ninguna, seguramente sería de una banda callejera, no una espía de otra casa, y Elend se ríe y se alegra. Era una skaa en todo momento.

Al día siguiente, en el refugio, estaban todos un poco asombrados por Kelsier. Había destruido los pozos de Hathsin. Vin le pregunta que cómo lo había hecho y Kelsier le pregunta a ella sobre la pelea contra Shan Elariel. Sin embargo, se escucha ruido en las calles. Otras ejecuciones.

Esta vez, en las ejecuciones habían atrapado a miembros de la banda y Kelsier va a salvarlos. Los otros miembros del ejército skaa acuden y hay una batalla en las calles. Kelsier consigue derrotar a un inquisidor, hasta que aparece por primera vez el lord Legislador, quien, con una de las lanzas que le clavan, mata a Kelsier. Vin, gritando y llorando, tiene que ser sacada por Ham de las calles.

## **Episodio 8**

Quinta parte del libro.

Se nos queda en una distribución de 8 episodios con un peso equitativo. Sin embargo, otro factor a tener en cuenta antes de pasar al desarrollo de personajes es el tiempo de cada episodio. Como hemos comentado al principio, actualmente estamos acostumbrados a consumir productos audiovisuales más rápido, sin embargo, en los largometrajes, donde sabemos que estaremos entretenidos, estamos más abiertos a consumir productos de mayor duración.

Por ello, la duración de los episodios ha sido pensada durante la distribución de las tramas. Los dos primeros episodios serán los más cortos, de unos 30 minutos, aproximadamente. Sin embargo, conforme la trama va avanzando, la duración de los episodios lo hará también. Desde el episodio 3 hasta el 8, la duración irá creciendo de manera progresiva hasta llegar a la duración de una hora mínimo, que será lo que dure el episodio 8, el final. Esto está hecho a propósito, ya que los primeros episodios sirven como prueba para el

espectador. Se utilizan como método para averiguar si la historia que se está contando interesa o no, por ello los episodios son más cortos, para que al espectador no le parezca pesado. Además de que dejan expectativa al final para provocar un interés en continuar la historia.

### **Adaptación de los personajes principales**

Uno de los aspectos más importantes a la hora de adaptar el libro es la adaptación de los personajes. Existen un total de tres personajes protagonistas y seis secundarios. Sin embargo, debido a la correcta adaptación y coherencia de cara al futuro de la historia, voy a permitirme hacer varios cambios relativamente importantes en los personajes.

El primer cambio ha sido darle más importancia a Elend en la historia. Elend es un personaje que, a partir del segundo libro, y hasta el tercero, pasa a ser protagonista junto a Vin y Sazed; sin embargo, en el primer libro está más como secundario. Esto provoca, al final de la historia del primer libro, un pequeño vacío a la hora de adaptarla, porque al final de la historia Elend acaba adquiriendo un papel importante. Si le diésemos a Elend ese mismo papel en la serie, pero sin poder desarrollar al personaje tanto como en el libro, se nos quedaría un salto en el personaje demasiado brusco. ¿Por qué este personaje secundario de repente es tan importante? Para ello, en la serie irá cobrando más importancia a partir del episodio 5, donde empezaremos a ver su punto de vista y haremos esta pequeña transición de personaje secundario a protagonista de forma progresiva.

Por otro lado, tenemos a Sazed, quien tiene un problema parecido al de Elend. Sazed es protagonista del libro segundo y tercero; sin embargo, en el libro primero es solo un personaje secundario importante. Por tanto, ¿qué hacemos? ¿Le damos la importancia que se merece dándole más desarrollo y minutos en pantalla o le quitamos importancia para desarrollar la trama de la historia en otros aspectos? La solución ha sido hacer al personaje secundario. Sí que es cierto que, a partir del segundo libro (que sería una segunda temporada de la serie), adquiere más protagonismo, pero en el primero no es tan relevante como lo va a ser en el futuro. No nos están contando su historia ni tampoco su viaje durante la trama. Sí está en acontecimientos importantes, pero tampoco es protagonista de ellos. Por tanto, no es su momento. **Sazed pasa a ser personaje secundario.**

Con un protagonista menos, solo nos queda tratar a dos de ellos. Vin y Kelsier:



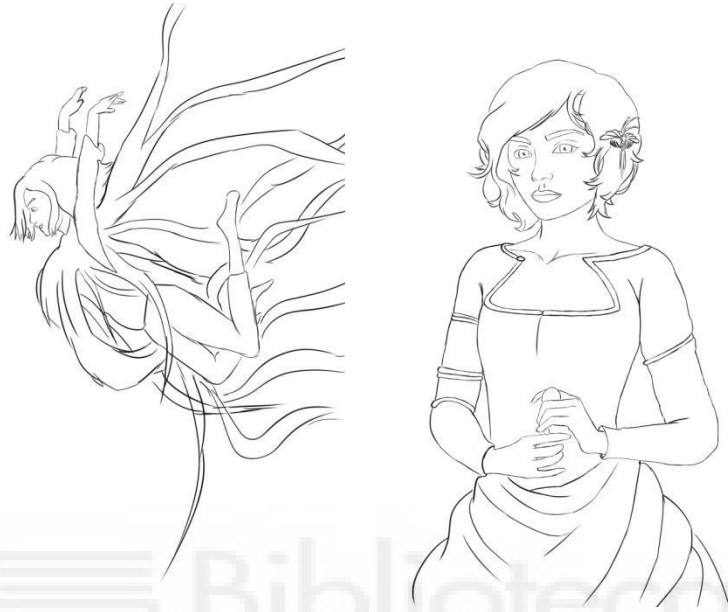
El primer protagonista es el más ‘sencillo’ en términos de desarrollo de personaje, ya que podemos utilizarlo prácticamente igual a como está desarrollado en el libro, sin ningún cambio. Kelsier es un personaje que ya nos encontramos desarrollado en la historia y nos sirve como pilar fundamental para el desarrollo del segundo protagonista (Vin) durante el primer libro.

Observaremos el desarrollo que ha tenido el personaje mediante referencias a su pasado y *flashbacks*. La manera más sencilla de proyectar esto en la serie es mediante conversaciones que mantiene con Vin. A lo largo de la historia, Vin y Kelsier mantienen hasta tres conversaciones muy importantes donde se nos revelan datos fundamentales de ambos personajes. Estas conversaciones las vamos a llevar tal cual a la pantalla, sin prácticamente ningún cambio de diálogo o escenografía, para que el peso en la trama siga siendo igual de fuerte.

Sin embargo, Kelsier es más importante de lo que pueda aparentar. A pesar de su muerte prematura en el primer libro (al final del episodio 7), el personaje de Kelsier sigue existiendo, pero no en el mundo físico. **Como hemos mencionado anteriormente hablando del Cosmere (mencionarlo anteriormente)**, Brandon Sanderson ha creado en su universo cuatro dimensiones o reinos distintos: el físico (donde transcurre toda la historia), el cognitivo, el espiritual y el más allá. Tras la muerte de Kelsier, su alma consigue estancarse en el mundo espiritual y consigue llegar al cognitivo, pudiendo llegar al físico mediante un avatar. Esto provoca que el personaje de Kelsier sea más importante de otro modo en la historia.

Vamos a quitar toda la influencia directa que Kelsier tiene en Vin y otros personajes después del primer libro, pero sí podríamos mantener su esencia mediante su leitmotiv en todas aquellas escenas donde su influencia desde el mundo cognitivo al físico es importante. Esto sería ya para adaptaciones futuras del segundo y tercer libro.

Por otro lado, cabe mencionar que la influencia de Kelsier va más allá del mundo de Scadrial. Esto habría que tenerlo en cuenta en adaptaciones de otras obras del Cosmere como *El Archivo de las Tormentas*, donde el personaje de Kelsier, también conocido como Thaidakar, influye indirectamente en algunos protagonistas. Para ello también habría que utilizar su leitmotiv en aquellas escenas donde su existencia implique y provoque algo.



Vin es la segunda protagonista de la historia. El principal problema de Vin es la dependencia que tiene este personaje de otros. Vin es un personaje que se comienza a construir gracias a la presencia de Kelsier; sin embargo, cuando este desaparece, el peso de Vin decae un poco, ya que ha creado sin querer una dependencia hacia Kelsier.

El personaje de Vin es muy interesante. Desde el comienzo de la historia, Vin es un personaje muy independiente, con un toque paranoico provocado por su hermano y su pasado. Al comienzo, veríamos al personaje que es y por qué es así, mediante esas conversaciones con Kelsier. Sin embargo, sí que va a realizar un cambio muy importante. Esa paranoia que tiene de no fiarse jamás de nadie y de saber que todo el mundo la va a traicionar o abandonar tenderá a ir disminuyendo conforme se va desarrollando la historia.

El problema aquí es que en el libro hay 700 páginas para desarrollar el personaje de Vin. En la serie apenas tenemos 8 episodios. Hacer un cambio de personalidad en un personaje en solamente 8 episodios puede ser muy drástico. Por ello, el cambio que se va a hacer al personaje es crearle una necesidad de querer confiar. Desde el comienzo Vin no quiere confiar porque sabe que la van a traicionar, pero, en el fondo, ella quiere un lugar estable en el que vivir, en el que no tenga que estar preocupada mirando su espalda por si algún miembro de la banda intenta violarla o la abandonan.

Con la banda de Kelsier se va a dar cuenta de que realmente quiere un lugar donde pueda ser ella misma y donde se sienta segura. Cuando por fin asimile que la banda de Kelsier es ese lugar, el mundo se le caerá a los pies. La muerte de Kelsier será un duro golpe para



ella. Romper ese vínculo es lo peor que le puede pasar a una persona que ha vivido una vida de abandonos y traiciones. Sin embargo, esta vez será distinto, porque se dará cuenta que esta vez tiene a la banda de Kelsier para respaldarse. Tiene que luchar por ellos, tiene que ser su nacida de la bruma y dará la vida por ellos. Esta vez, tendrá algo por lo que luchar y no estará sola.

Otro punto importante de Vin que nos ayudará a entender todos estos sentimientos y por lo que ha pasado y lo que está pasando será la voz de Reen. Vin es capaz de ‘escuchar’ la voz de su hermano, una voz que le susurra diciéndole que la van a abandonar y que la van a traicionar. Cuando muere Kelsier, la voz adquiere potencia, diciéndole que se lo advirtió. Esta voz no se va a suprimir, como se haría en cualquier adaptación con un problema parecido, esta vez vamos a mantener esa voz y la oírā exclusivamente Vin.

No sabemos hasta el tercer libro que esta voz es, en realidad, un ser divino llamado Ruina, pero, claro, durante la adaptación del primer libro el nombre y el concepto de Ruina son irrelevantes. Sin embargo, sí debemos tenerlo en cuenta. Ruina, junto a otros personajes, será un personaje que tendrá un leitmotiv en la adaptación. Sin embargo, no será hasta la adaptación del tercer libro cuando se presente al personaje y su leitmotiv. ¿Qué ganaremos presentando ya su leitmotiv durante la voz de Reen sin que el espectador sepa lo que es?

Lo que buscamos es sorprender al espectador y hacer que navegue en la historia. Queremos que no solo vaya hacia delante, sino que también vaya hacia atrás. Cuando el espectador sepa lo que es Ruina y cómo ha influido en Vin durante tanto tiempo, queremos que vuelva a esta primera temporada y se sorprenda escuchando ese tema en esos momentos concretos. Queremos que el espectador sepa que realmente hemos pensado en todo. Tenemos que pensar en esta saga como un proyecto de tres libros, aunque estemos adaptando, de momento, solo el primero.

Con todo esto hemos resuelto otro problema que teníamos. Al final del libro, Vin toma la decisión de quedarse con Elend, ahora rey de Luthadel. En el libro da la sensación, aunque no sea así, de que Vin busca apoyarse en otra persona después de Kelsier, en este caso Elend. Sin embargo, al darle mayor importancia a Elend con sus puntos de vista, como hemos mencionado antes, y al destacar el porqué lucha Vin realmente, creamos a dos personajes totalmente independientes, pero unidos sentimentalmente. Son personajes con un perfil perfecto para ser protagonistas en la segunda temporada.

### **Adaptación de los personajes secundarios**

En cuanto a los personajes secundarios, tenemos una larga lista de ellos. La mayoría presenta el mismo problema que resolver. El tiempo que tienen de desarrollo en el libro no puede ser el mismo que en la serie. Sin embargo, por lo general, es bastante fácil resolver esto, ya que ninguno de los personajes secundarios es relativamente importante como para que haya consecuencias al recortar un poco su desarrollo. Están más como

ayuda y soporte a los personajes principales (Kelsier y Vin) que otra cosa. Sin embargo, sí que hay tres personajes secundarios que deberíamos destacar.



El primero de ellos es Elend Venture. Como hemos mencionado al principio, el problema de Elend Venture viene por cómo se desarrolla el personaje en los libros 2 y 3 de la saga. Elend pasa a ser protagonista al comienzo del segundo libro y el cambio del primer libro al segundo es demasiado brusco. La solución planteada es dotarle de más importancia en el primer libro. Mostrar su punto de vista y dotar al personaje de más líneas ayudaría a que el personaje no fuese lo suficientemente importante como para interferir de manera muy fuerte en la trama y en los protagonistas, pero tampoco se queda corto en cuanto a importancia y el salto entre la primera y la segunda temporada sería mucho menos brusco respecto al salto entre los dos primeros libros.



Sazed es el segundo personaje secundario y el más importante, ya que hace de puente entre los dos personajes principales. Por no hablar de que, a partir del segundo libro, Sazed ya comienza a tratarse como un personaje principal.

Sazed no presenta muchos problemas a la hora de presentarlo como secundario en el primer libro, ya que solamente tiene dos momentos clave en la historia (ambos incluidos en los episodios) y el resto son conversaciones que simplemente ayudan a los protagonistas a desarrollar un poco la historia. Además, su papel como mayordomo ayuda a la hora de ponerlo más como un personaje secundario que como protagonista en el primer libro.

Lo interesante de Sazed es lo mismo que le pasa a Kelsier. Es un personaje que, aun habiendo acabado la saga, va a seguir estando presente en toda la historia futura de Scadrial y de todo el Cosmere; de hecho, tiene apariciones esporádicas en *El archivo de las tormentas*. Sazed será otro personaje que tendrá un leitmotiv. Sin embargo, su leitmotiv musical será algo especial, ya que será la combinación de otros dos leitmotiv (conservación y ruina), creando el suyo propio. Comparte leitmotiv también con el concepto varias veces nombrado durante la saga de 'héroe de las eras', relevando musicalmente desde el principio que Sazed es el Héroe de las Eras.

(Ilustración del lord Legislador)

Por último, tenemos al tercer personaje secundario más relevante de la historia y, aun así, el que menos saldrá en pantalla: el lord Legislador.

El lord Legislador es el personaje que nos presentan como villano desde un principio. Sin embargo, tras la revelación de acontecimientos futuros en las adaptaciones del segundo y tercer libro, descubriremos que no era tan malo como parecía, a pesar de haber hecho las cosas algo mal.

La dificultad de este personaje reside en su papel como villano en la primera temporada, ya que se nos presenta que es un ser invencible, una divinidad; sin embargo, no sale en pantalla hasta los episodios 7 y 8. Por eso mismo, hay que trabajar en la presencia que tiene el personaje, a pesar de no salir en pantalla, durante 6 episodios. Esa es la dificultad.

La solución es prácticamente la misma que en el libro. Desde el primer momento, todos los personajes (menos Kelsier) tienen muy mentalizado que el lord Legislador es invencible. Es un dios. Utilizan su nombre para maldecir o bendecir. Es una presencia casi omnipresente y, a la vez, no sale en ningún momento hasta el episodio 7.

Tenemos que divinizar a este personaje hasta un punto en el que el mismo espectador sienta terror cuando este personaje esté cerca. Necesitamos transmitir al espectador el terror que sienten los personajes hacia el personaje. Imágenes y mensajes subliminales. El espectador tiene que ser totalmente consciente del miedo que da ese ser sin haberlo visto. Sin embargo, debe existir una esperanza de que a lo mejor no es tan fuerte como dicen. Esa esperanza es Kelsier.

Kelsier, desde un primer momento, dice que tiene un plan para derrotar al lord Legislador. Esa esperanza se tiene que transmitir al espectador y lo hará en forma de duda. ¿De verdad es tan fuerte como dicen todos o se le puede vencer como dice el protagonista? Esta duda ayudará a enfatizar la fuerza del personaje cuando, en el episodio 7, mate a Kelsier sin aparente esfuerzo. El espectador pierde toda la esperanza cuando Kelsier muere a manos del lord Legislador, por eso este episodio es de los más importantes.

El episodio 7 no es solo el episodio en el que muere Kelsier, punto de inflexión en la historia y en la mayoría de los personajes, también es el primer episodio en que aparece por primera vez el lord Legislador. Su entrada en la plaza de ejecuciones tiene que transmitir TERROR. Una referencia visual de la que hablaremos después con más detalle para esta escena es la de la entrada de Thanos en Wakanda en *Los Vengadores: Infinity War*. La entrada de este personaje tiene que ser, sin duda, uno de los momentos más impactantes de toda la serie.

-Divinización del lord Legislador, proceso durante toda la historia. Cómo lo hace Sanderson etc.\*

## **Sistema de Magia**

El sistema de magia del planeta Scadrial se divide de la siguiente manera:

### Alomancia

Se dividen en dos grupos:

- Los brumosos: son capaces de utilizar solo un poder alomántico, es decir, uno de todos los metales alománticos que existen.
- Los nacidos de la bruma: son capaces de utilizar todos los metales alománticos que existen.

Tipos de alomancia y metales:

Metales Físicos:

	Tirar	Empujar
<b>Externo</b>	<p>Hierro* (Atraedor)</p> <p>Los brumosos atraedores que queman hierro pueden tirar de fuentes cercanas de metal. Los tirones deben ser dirigidos hacia el centro de gravedad del Atraedor.</p>	<p>Acero* (Lanzamonedas)</p> <p>Los brumosos Lanzamonedas que queman acero pueden empujar fuentes cercanas de metal. Los empujones deben ser impelidos directamente desde el centro de gravedad del Lanzamonedas.</p>
<b>Interno</b>	<p>Estaño* (Ojo de estaño)</p> <p>Los brumosos ojos de estaño que queman estaño aumentan la sensibilidad de sus cinco sentidos. Todos se incrementan al mismo tiempo.</p>	<p>Peltre* (Violento)</p> <p>Los brumosos brazos de peltre, o violentos, queman peltre para aumentar su fuerza, velocidad y resistencia física, aumentando también la capacidad de su cuerpo para sanar.</p>

Metales Mentales:

	Tirar	Empujar
<b>Externo</b>	<p>Zinc* (Encendedor)</p> <p>Los brumosos encendedores queman zinc para encender las emociones de los individuos cercanos. Puede dirigirse a un solo individuo o a una zona general, y el encendedor puede concentrarse en emociones concretas.</p>	<p>Latón* (Aplacador) (Brisa)</p> <p>Los brumosos aplacadores queman latón para aplacar las emociones de los individuos cercanos. Puede hacerse con un individuo concreto o con un área general, y el aplacador puede concentrarse en emociones concretas.</p>

<b>Interno</b>	Cobre* (Ahumador) Los ahumadores queman cobre para crear una nube invisible a su alrededor, que oculta a los alománticos cercanos para que no sean detectados por un buscador y que protege a los individuos cercanos de los efectos de la alomancia emocional.	Bronce* (Buscador) Los brumosos buscadores queman bronce para 'oír' los pulsos emitidos por otros alománticos que queman metales. Diferentes metales producen pulsos diferentes.
----------------	--	---

Metales Mejora:

	Tirar	Empujar
<b>Externo</b>	<b>Cromo</b>	<b>Nicrosil</b>
<b>Interno</b>	Aluminio* (Mosquito de aluminio)	<b>Duralumín</b>

Metales Temporales:

	Tirar	Empujar
<b>Externo</b>	<b>Cadmio</b>	<b>Bendaleo</b>
<b>Interno</b>	Oro* (Augur)	<b>Electrum</b>

Metales Divinos:

**Atium (Vidente)**

**Lerasium (Nacido de la Bruma)**

Feruquimia

Tabla de Metales feruquímicos:

Físico:

<b>Acero (Mensajero)</b> Acumula velocidad física. Los ferrins mensajeros de acero pueden almacenar velocidad física en una mente de metal de acero, reduciéndola mientras almacenan	<b>Hierro (Deslizador)</b> Acumula peso físico. Los ferrins deslizadores pueden almacenar peso físico en una mente de metal de hierro, reduciendo su peso efectivo mientras almacenan activamente, y pueden
---	--

activamente, y pueden decantarla más tarde para aumentar su velocidad.	decantarlo más tarde para aumentar su peso efectivo.
<b>Peltre (Bruto)</b> Acumula fuerza física. Los ferrins brutos pueden almacenar fuerza física en una mente de metal de peltre, reduciendo su fuerza mientras almacenan activamente, y pueden decantarla más tarde para aumentar su fuerza.	<b>Estaño (Susurraviento)</b> Acumula sentidos. Los ferrins susurravientos pueden almacenar la sensibilidad de uno de los cinco sentidos en una mente de metal de estaño; hay que usar una mente de metal diferente para cada sentido. Mientras se almacena la sensibilidad de ese sentido se reduce, y cuando la mente de metal se decanta ese sentido se amplía.

Cognitivo:

<b>Latón (Alma de fuego)</b> Acumula calor. Los ferrins de alma de fuego pueden acumular calor en una mente de metal de latón, enfriándose mientras almacenan activamente. Pueden decantar más tarde la mente de metal para calentarse.	<b>Zinc (Chispeante)</b> Acumula velocidad mental. Los ferrins chispeantes pueden almacenar velocidad mental en una mente de metal de zinc, nublando su capacidad para pensar y razonar mientras almacenan activamente, y pueden decantarla más tarde para pensar y razonar con más rapidez.
<b>Bronce (Centinela)</b> Acumula desvelo. Los ferrins centinelas pueden almacenar desvelo en una mente de metal de bronce. Adormilándose mientras almacenan activamente. Pueden decantar más tarde la mente de metal para reducir el sueño o ampliar su consciencia.	<b>Cobre (Archivero)</b> Acumula recuerdos. Los ferrins archiveros pueden almacenar recuerdos en una mente de metal de cobre: el recuerdo desaparece de su cabeza mientras se almacena, y puede ser recuperado perfectamente en un momento posterior.

Espiritual:

<b>Nicrosil (Portaalmas)</b> Acumula investidura. Los ferrins Portaalmas pueden almacenar investidura en una mente de metal de Nicrosil. Es un poder del que muy pocos saben algo; de hecho, la gente de Terris no sabe realmente lo que hace cuando usa estos poderes.	<b>Cromo (Tejedor)</b> Acumula fortuna. Los ferrins tejedores pueden almacenar fortuna en una mente de metal de cadmio, volviéndose desafortunados durante el almacenamiento activo, y pueden decantarla más tarde para aumentar su suerte.
<b>Duralumín (Conector)</b> Acumula conexión. Los ferrins conectores pueden almacenar conexión espiritual en una mente de metal de Duralumín, reduciendo la consciencia de otro entre su amistad con ellos durante el almacenamiento activo, y pueden	<b>Aluminio (Auténtico)</b> Acumula identidad. Los ferrins auténticos pueden almacenar su sentido espiritual de la identidad en una mente de metal de aluminio. Es un arte del que rara vez se habla fuera de las comunidades de Terris, e incluso entre ellos no se entiende bien.

decantarla más tarde para formar rápidamente relaciones de confianza con otros.	
---	--

Híbrido:

<p><b>Bendaleo</b> (Incluyente) Acumula energía. Los ferrins subsumer incluyentes pueden almacenar nutrición y calorías en una mente de metal de Bendaleo; pueden comer grandes cantidades de comida sin sentirse llenos ni ganar peso, y luego pueden pasarse sin comer mientras decantan la mente de metal. Una mente de metal de Bendaleo diferente puede utilizarse igualmente para regular la toma de líquidos.</p>	<p><b>Cadmio</b> (Susurrante) Acumula aliento. Los ferrins susurrantes pueden almacenar aliento dentro de una mente de metal de cadmio; durante el almacenamiento activo deben hiperventilar para que sus cuerpos obtengan suficiente aire. El aliento puede ser recuperado más tarde, eliminando o reduciendo la necesidad de respirar usando los pulmones mientras se decanta la mente de metal. También pueden oxigenar enormemente su sangre.</p>
<p><b>Electrum</b> (Pináculo) Acumula determinación. Los ferrins pináculo pueden almacenar determinación en una mente de metal de electrum, entrando en un estado depresivo durante el almacenamiento activo, y pueden decantarla más tarde para entrar en fase maníaca.</p>	<p><b>Oro</b> (Hacedor) Acumula salud. Los ferrins hacedores de sangre pueden almacenar salud en una mente de metal de oro, reduciendo su salud mientras almacenan activamente, y pueden decantarla en un momento posterior para sanar rápidamente o curarse más allá de las capacidades habituales del cuerpo.</p>

Metales divinos:

**Atium:** Acumula edad. Al almacenar edad, el Feruquimista pasa el tiempo más viejo. Al decantar la edad almacenada, el Feruquimista pasa el tiempo más joven.

**Lerasium:** Se desconocen las propiedades que un feruquímico puede almacenar en una mente de este metal.

Hemalurgia

Tabla de metales hemalúrgicos:

Físico:

<p><b>Acero</b> Roba poderes físicos alománticos</p>	<p><b>Hierro</b> Roba fuerza humana.</p>
<p><b>Peltre</b> Roba poderes físicos feruquímicos.</p>	<p><b>Estaño</b> Roba sentidos humanos.</p>



Mental:

<b>Latón</b> Roba poderes cognitivos feruquímicos.	<b>Zinc</b> Roba fortaleza emocional humana.
<b>Bronce</b> Roba poderes mentales alománticos.	<b>Cobre</b> Roba fortaleza mental, memoria e inteligencia humana.

Espiritual:

<b>Nicrosil</b> Roba investidura.	<b>Cromo</b> Roba el destino.
<b>Duralumín</b> Roba conexión/identidad.	<b>Aluminio</b> Elimina todos los poderes.

Temporal:

<b>Bendaleo</b> Roba poderes espirituales feruquímicos.	<b>Cadmio</b> Roba poderes temporales alománticos.
<b>Electrum</b> Roba poderes alománticos de mejora.	<b>Oro</b> Roba poderes feruquímicos híbridos.

Metales divinos:

**Atium:** Roba cualquier atributo, ya sea alomántico, feruquímico o humano.

**Lerasium:** Roba todas las habilidades.

Estas han sido tres tablas que representan el sistema de magia en Scadrial. Como podemos ver, el sistema mágico de este planeta se divide en tres tipos: Alomancia, Feruquimia y Hemalurgia.

- Alomancia: un alomante puede hacer uso del sistema de magia consumiendo un metal de la tabla. Dicho metal puede ser quemado en su interior para que los efectos de ese metal se activen.
- Feruquimia: un Feruquimista utiliza los metales como fuente de poder, pero sin ingerirlos. Simplemente con el contacto ya puede activar los efectos de esos metales.
- Hemalurgia: por último, los Hemalúrgicos son capaces de utilizar el metal como método conductor para activar sus efectos. En este caso se clavan ese trozo de metal en una parte del cuerpo para que sus efectos se activen.

Los tres tipos de magia, a pesar de ser muy distintos, están basados en una esencia común: los metales. A la hora de adaptar esto es muy importante tener en cuenta qué metales se están utilizando y si existe alguna referencia a los metales reales de nuestro mundo. Por ejemplo, cuando tratemos con metales como el acero o el hierro, ambos conocidos, podemos basarnos en su color y textura en la vida real para adaptarlos. Sin embargo, el problema está cuando tenemos que hablar de metales como el Lerasium o el Atium, cuyo origen es completamente ficticio y no tenemos ninguna fuente en la que basarnos para recrearlo, salvo los libros.

Otro punto importante es la adaptación a la pantalla y los cambios que se tienen que llevar a cabo. Si bien hay metales que son muy visuales y muy fáciles de recrear, hay otros metales que son imposibles de percibir visualmente. Esto es un problema, ya que en el libro es sencillo que te expliquen que se está utilizando ese metal; sin embargo, en un medio audiovisual no podemos tener la función de un narrador constante que te esté indicando todo lo que está pasando. El espectador tiene que entenderlo todo simplemente viendo la pantalla. Para ello, hemos tenido que atender a los metales de uno en uno y dedicarles unos cambios para que sean más ‘audiovisuales’ y se puedan apreciar con mucha mayor facilidad en el medio. Sin embargo, tampoco queremos quitar esa sutileza que hay en el empleo de algunos metales más ‘mentales’, por ello los cambios han tenido que fijarse según la esencia del metal y todo lo que engloba el uso de ese metal. Para ello, hemos construido la siguiente tabla.

Metales Físicos:

	Tirar	Empujar
<b>Externo</b>	Hierro (Gris) La adaptación audiovisual de este metal es exactamente igual que en los libros. Hilos azules saliendo del pecho del alomántico apuntado en distintas fuentes de metal.	Acero (Gris azulado) La adaptación audiovisual de este metal es exactamente igual que en los libros. Hilos azules saliendo del pecho del alomántico apuntado en distintas fuentes de metal.
<b>Interno</b>	Estaño (Gris plateado brillante) El estaño es un metal complicado. Sus efectos no tienen cambios físicos por lo que su adaptación es algo compleja. Por ello, realizaremos cambios para su fácil reconocimiento. Estos cambios son sutiles y no afectan en absoluto al sistema de magia. Estos cambios son la dilatación de las pupilas y la	Peltre (Gris amarillento) Al peltre le pasa algo parecido al estaño. No hay cambios físicos en el cuerpo del sujeto, por ello hay que hacer sus efectos más visuales para que el espectador pueda identificarlo. Un cambio sería dotarle al endurecimiento de la piel un sonido

	utilización del incremento de audio en la pantalla, además de dotarle de mayor profundidad. De esta manera, el espectador escuchará todo lo que escuche un alomante de estaño.	característico, además de que el ojo del alomante emita un pequeño destello del color del peltre.
--	--	---

Metales Mentales:

	Tirar	Empujar
<b>Externo</b>	Zinc* (Gris plateado) Tanto el Zinc como el Latón van a ser adaptados de la misma manera.	Latón (Amarillo dorado brillante)
<b>Interno</b>	Cobre (Rojizo anaranjado brillante)	Bronce* (Marrón rosado)

Metales Mejora:

	Tirar	Empujar
<b>Externo</b>	<b>Cromo</b>	<b>Nicrosil</b>
<b>Interno</b>	Aluminio* (Plateado)	<b>Duralumín</b>

Metales Temporales:

	Tirar	Empujar
<b>Externo</b>	<b>Cadmio</b>	<b>Bendaleo</b>
<b>Interno</b>	Oro (Dorado)	<b>Electrum</b>

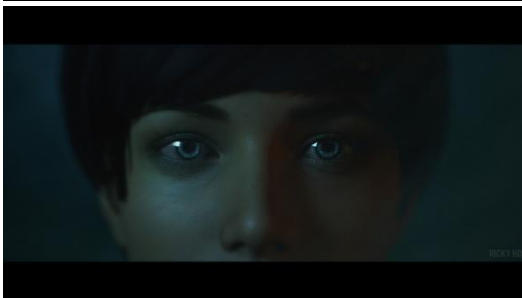
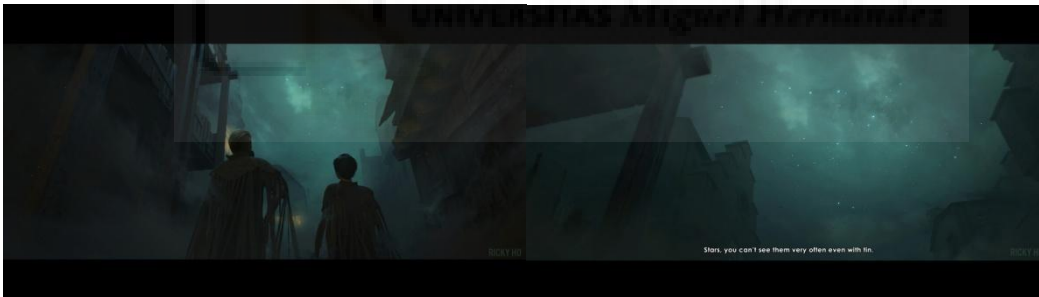
Metales Divinos:

**Atium (Vidente)**

**Lerasium (Nacido de la Bruma)**

**\*Metales rojos: No aparecen en la adaptación**

**Referencias Visuales.**



(Ilustraciones de Ricky-Ho)

**¿Cómo suena el Imperio Final?**

Aunque este proyecto no consista en componer la banda sonora de la adaptación, sí que hay ciertos puntos que se han tenido en cuenta, a la hora de adaptar la historia y algunos personajes, relacionados con la banda sonora.

Para empezar, en el desarrollo de personajes hemos mencionado mucho el término leitmotiv. Esto no es más que un tema musical que se compone para que esté relacionado con algo en concreto en referencia a la historia. Por ejemplo, en las adaptaciones de *El señor de los anillos* de Tolkien al cine, dirigidas por Peter Jackson, existen varios leitmotifs interesantes que se van repitiendo a lo largo de las películas. Uno de ellos puede ser, por ejemplo, el tema del anillo, una frase musical que suena cada vez que el anillo del destino aparece en pantalla. Otro leitmotiv puede ser el tema de Sauron o el de la comarca\*.

*El Imperio Final* es el primer libro de una trilogía, por ello, a la hora de la composición musical, debemos hacer lo mismo que hemos hecho con el desarrollo de personajes: pensar en la adaptación como un proyecto de tres libros y no limitarnos solamente a uno. Tenemos que tener clara la estructura de la historia entera de la saga para que exista una conexión musical y una coherencia con los leitmotifs. Para esta adaptación hemos pensado en un total de cuatro leitmotifs: Ruina, Conservación, Armonía/Héroe de las Eras y el de la esperanza.

Cada leitmotiv está relacionado con un concepto o personaje concreto y se va a ir repitiendo a lo largo de la historia (tres temporadas, una temporada por cada libro). Hay leitmotifs, como el de conservación o el de ruina, que hasta la adaptación del tercer libro el espectador no podría encontrarle mucha conexión, pero, una vez la historia esté completa, todas las piezas del puzle encajan a la perfección. Estos son los leitmotifs de *Nacidos de la Bruma*:

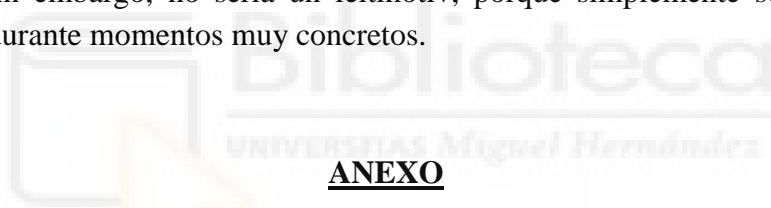
- Leitmotiv de la **Esperanza/Kelsier**: este leitmotiv es un tanto especial porque, aunque esté relacionado desde el primer episodio con un único personaje (Kelsier), también está relacionado con lo que representa ese personaje; en este caso la esperanza. Hasta el episodio 7 ese leitmotiv va a sonar cada vez que Kelsier realice uno de sus actos importantes como personaje, incluido en su batalla final. Sin embargo, sabemos que el personaje de Kelsier representa algo más. Su existencia ha provocado una revuelta social en todo *El Imperio Final* y estas revueltas están presentes en los tres libros, además de otros libros fuera de esta saga pero dentro del Cosmere como *El archivo de las tormentas*. Cuando Kelsier pasa a su estado espiritual, este tema suena principalmente cuando se trata la esperanza que representaba Kelsier; sin embargo, Kelsier también influye en el mundo físico aun muerto. No podemos adaptar a la serie sus interferencias desde el mundo espiritual porque quedaría un tanto confuso, pero sí podemos hacerle un guiño al personaje y a los lectores de los libros. Por ello, cada vez que Kelsier realice un acto en el mundo espiritual que interfiera en el mundo físico (como, por ejemplo, en algunas de las decisiones que toma Vin en el tercer libro que está influenciadas por el espíritu de Kelsier) sonará este leitmotiv; representando a Kelsier y la esperanza que él significa para sus seguidores. Por último, como hemos mencionado antes, la presencia de Kelsier llega hasta otras sagas como *El archivo de las tormentas*. Estaría bastante bien que, si se llegan a adaptar esos

libros alguna vez a un medio audiovisual, se pudiera utilizar su leitmotiv como referencia cada vez que su influencia esté presente de alguna manera.

- Leitmotiv de **Ruina**: Ruina es un personaje que no hemos tratado en el desarrollo de este proyecto pero que sí que hemos mencionado. Aunque no se sepa hasta el tercer libro, Ruina es el verdadero ‘villano’ de la historia. Más adelante descubrimos que ha sido él quien ha estado influyendo en las decisiones de muchos personajes mediante el metal (incluida Vin). Sin embargo, aunque no conozcamos a Ruina hasta el tercer libro (tercera temporada), su influencia está a lo largo de los tres libros, entonces es importante saber dónde está esa influencia para poder identificarla y representarla mediante su leitmotiv. Este leitmotiv sonaría, por ejemplo, en todos los pensamientos que escucha Vin de Reen o cada vez que Kelsier habla del ‘undécimo metal’, ideas que le ha metido Ruina a Kelsier en la cabeza. La magia de este leitmotiv, durante la primera temporada, sonaría bastante flojo, representando la influencia de Ruina pero sin mostrar su auténtico poder. Más adelante, a partir del final del segundo libro y todo el tercero, el poder de Ruina está desatado, por ello, en sus respectivas adaptaciones, ese leitmotiv irá consiguiendo cada vez más intensidad hasta que consiga representar la fuerte presencia de Ruina.
- Leitmotiv de **Conservación**: Conservación es la antítesis de Ruina. En el tercer libro (tercera temporada) descubrimos que, al igual que Ruina ha estado influenciando con su poder para destruir el Imperio Final, existe una fuerza opuesta que ha intentado por todos los medios retener y contrarrestar a Ruina: Conservación. Aunque su influencia no esté tan clara como la de Ruina, sí que hace algún que otro gesto como comunicarse con alguno de los personajes o manifestarse en forma de espíritu de bruma. En estos momentos, sin duda, debería sonar su leitmotiv. Sin embargo, la magia de este leitmotiv reside en el personaje de Vin. Tanto Ruina como Conservación son poderes que se dividen de dos maneras: el recipiente y el poder puro. El recipiente puede cambiarse en cualquier momento; sin embargo, el poder sigue siendo siempre el mismo, solamente podría resquebrajarse poco a poco o retenerse, pero nunca llega a desaparecer. En el caso de Conservación, está débil y eligió a un nuevo recipiente para que ostentara el poder. El recipiente de Conservación es, desde un principio, Vin, por eso mismo sus poderes alománticos son más fuertes. En estos momentos donde Vin muestra más fuerza de la normal en sus poderes alománticos es donde el leitmotiv de Conservación debería sonar. Su último momento de culminación es cuando Vin logra obtener el poder de Conservación y asciende en forma de divinidad en la tercera temporada, donde el leitmotiv de Conservación suena en todo su esplendor.
- Leitmotiv de **Armonía/El Héroe de las Eras**: este quizás sea el más peculiar de los cuatro leitmotivs, ya que está presente en toda la historia (los tres libros) pero nunca completo hasta el final. Armonía hace referencia al Héroe de las Eras, ese ser que ha sido mencionado desde el primer libro. El Héroe de las Eras será la persona que salve a la humanidad del Imperio Final de la destrucción y el final

del mundo. Ese héroe no es otro que Sazed al final del tercer libro, cuando acepta los poderes de Ruina y Conservación en un solo recipiente (él mismo) y crea así un poder nuevo: Armonía. La oposición de dos poderes totalmente distintos hace que se encuentren en un total equilibrio en manos de Sazed. Por ello, este leitmotiv está pensado para que sea la fusión de los leitmotivs de Ruina y Conservación, representando la fusión de los dos poderes en uno. A lo largo de la historia, desde la primera temporada, este leitmotiv sonará muy poco cuando se haga alguna referencia al héroe de las eras. Sin embargo, no será hasta el final del todo cuando descubrimos que ese héroe es Sazed y que él mismo ascenderá a la divinidad obteniendo los dos poderes de Conservación y Ruina hasta que este leitmotiv suene con toda su fuerza. Con este leitmotiv pasa lo mismo que con el leitmotiv de Kelsier, y es que no solamente sonará en esta saga. La influencia de Sazed en forma de Armonía está muy presente también en la saga *El archivo de las tormentas*, por ello, cada vez que su presencia se vea reflejada en esa historia, estaría bastante bien que sonara este leitmotiv, manteniendo una conexión y una coherencia entre las dos historias.

Por último, simplemente habría que componer música para acontecimientos importantes del primer libro, como algún tema para el lord Legislador o para lo que representa su institución. Sin embargo, no sería un leitmotiv, porque simplemente sonaría en una temporada y durante momentos muy concretos.



### ANEXO

	EPISODIO 1	EPISODIO 2	EPISODIO 3	EPISODIO 4	EPISODIO 5	EPISODIO 6	EPISODIO 7	EPISODIO 8
Hechos primarios	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Hechos secundarios								
Acontecimientos de relleno								

(Fig. 1)

	EPISODIO 1	EPISODIO 2	EPISODIO 3	EPISODIO 4	EPISODIO 5	EPISODIO 6	EPISODIO 7	EPISODIO 8
Hechos primarios								
Hechos secundarios	X	X	✓	✓	✓	✓	X	X
Acontecimientos de relleno								

(Fig. 2)

	EPISODIO 1	EPISODIO 2	EPISODIO 3	EPISODIO 4	EPISODIO 5	EPISODIO 6	EPISODIO 7	EPISODIO 8
Hechos primarios								
Hechos secundarios								
Acontecimientos de relleno	✓	✓	✓	✓	✓	X	X	X

(Fig. 3)

	EPISODIO 1	EPISODIO 2	EPISODIO 3	EPISODIO 4	EPISODIO 5	EPISODIO 6	EPISODIO 7	EPISODIO 8
Hechos primarios	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Hechos secundarios	X	X	✓	✓	✓	✓	X	X
Acontecimientos de relleno	✓	✓	✓	✓	✓	X	X	X

(Fig. 4)



## **Bibliografía**

- Araújo, N., & Fraiz, J. A. (2011). *Comportamiento y perfil de los consumidores de series de ficción y otros productos audiovisuales en el siglo XXI*. Dialnet.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5353338>
- Berrio, T. (2019, 18 septiembre). *Las películas son cada vez más largas*. eCartelera.  
<https://www.ecartelera.com/noticias/duracion-peliculas-cada-vez-mayor-premios-taquilla-vejigas-56476/>
- Brandon, S. (2007). *El Pozo de la Ascensión* (6.<sup>a</sup> ed., Vol. 2). NOVA.
- M. (2021, 11 febrero). *¿Se están haciendo películas más largas?* Macguffin007.  
<https://macguffin007.com/2019/12/04/duracion-peliculas/>
- Sanderson, B. (2006). *El Imperio Final* (13.<sup>a</sup> ed., Vol. 1). NOVA.
- Sanderson, B. (2010). *El Héroe de las Eras* (7.<sup>a</sup> ed., Vol. 3). NOVA.
- Sanderson, B. (2020). *El Ritmo de la Guerra* (1.<sup>a</sup> ed., Vol. 4). NOVA.
- Seger, L. (1987). *Cómo convertir un buen guion en un guion excelente* (4.<sup>a</sup> ed.). RIALP.
- Seger, L. (1993). *El arte de la adaptación: cómo convertir hechos y ficciones en películas*. RIALP.