

ANÁLISIS DE GUION

Project Hail Mary

Primer borrador, 15/12/22

GUIONISTA

Drew Goddard (basado en la novela de Andy Weir)

GÉNERO

Ciencia ficción / Drama

FORMATO

Largometraje

FECHA DEL ANÁLISIS

28 de marzo de 2026

LOGLINE

Un científico caído en desgracia despierta solo en una nave en un sistema solar lejano, sin recordar cómo llegó allí, y tiene que aliarse con un ingeniero alienígena para salvar sus dos mundos de la extinción mientras se enfrenta a su propia cobardía.

NOTA FINAL

7,60/10

RECOMIENDA

PASA · CONSIDERA ·
RECOMIENDA

PUNTUACIÓN

CATEGORÍA		NOTA	PESO	PONDERADA
Concepto y premisa		8/10	20%	1,60
Estructura		7/10	20%	1,40
Personajes		8/10	40%	3,20
Diálogo		7/10	20%	1,40
Nota final			100%	7,60/10

SINOPSIS

El doctor Ryland Grace despierta de un coma a bordo de la nave Hail Mary sin recordar quién es ni cuál es su misión. Descubre que está en el sistema de Tau Ceti, a doce años luz de la Tierra, con dos compañeros muertos y solo cuarenta días de combustible. A través de flashbacks fragmentados sabemos que la Tierra se enfrenta a la extinción: un microorganismo llamado Astrófago está consumiendo la energía del Sol, y Grace, un biólogo molecular desacreditado reconvertido en profesor

de sexto de primaria, fue reclutado por la implacable Eva Stratt para estudiar el organismo y entrenar después a la tripulación de la desesperada misión interestelar de la humanidad.

Sus recuerdos revelan que no fue voluntario. Cuando se negó a unirse a la misión suicida, Stratt ordenó sedarlo y subirlo a la nave contra su voluntad. Ahora, solo y ante una muerte segura, Grace tiene que completar la misión: averiguar por qué Tau Ceti sigue sana mientras las estrellas vecinas se apagan.

Su aislamiento termina cuando se acerca una nave alienígena. Grace establece el primer contacto con Rocky, un ingeniero del planeta Erid, en el sistema 40 Eridani, que ha llegado a Tau Ceti por la misma razón: su estrella también se muere. Pese a sus biología radicalmente distintas (Rocky respira amoníaco a presiones aplastantes y "ve" con sonar), los dos científicos crean un sistema de comunicación y forjan una amistad real. Descubren que en Tau Ceti vive un organismo depredador, el Taumoeba, que se alimenta de Astrófago y mantiene sana a la estrella.

Tras conseguir criar una cepa de Taumoeba resistente al nitrógeno capaz de sobrevivir en sus dos sistemas, Grace y Rocky se preparan para separarse. Rocky le regala a Grace combustible de Astrófago suficiente para volver a casa, un regalo que lo hace llorar porque ya había aceptado su muerte. Pero cuando Grace descubre que el Taumoeba ha evolucionado y es capaz de atravesar el xenonita, el material de la nave de Rocky, entiende que su amigo morirá solo en el espacio, sin combustible y con el soporte vital fallando.

Entre volver a casa o salvar a Rocky, Grace envía las muestras de Taumoeba a la Tierra en sondas no tripuladas y da la vuelta para rescatar a su amigo. Dieciséis años después, Grace vive en un hábitat construido para él en Erid y da clase a un aula de jóvenes eridianos. Recibe la noticia de que el Sol ha recuperado toda su luminosidad: la misión ha tenido éxito. Grace ha encontrado su propósito, no como el cobarde que huyó de su responsabilidad, sino como el profesor que eligió el sacrificio antes que salvarse.

ANÁLISIS

Concepto y premisa

8/10

La premisa de Hail Mary funciona en varios niveles de sofisticación que la elevan muy por encima de la ciencia ficción estándar. En la superficie, el guion plantea una historia de supervivencia potente, un hombre solo en el espacio tiene que resolver un problema de extinción, pero su arquitectura de fondo es mucho más ambiciosa: una reflexión sobre la cobardía, la redención y la naturaleza del heroísmo que usa la ciencia ficción dura como vehículo dramático.

La idea central del Astrófago, un organismo que consume energía estelar y usa la luz para propulsarse, demuestra una imaginación científica rigurosa que hace verosímil lo fantástico. Y lo más importante: el guion entiende que la ciencia tiene que servir al personaje y no al revés. El Astrófago no es un simple recurso de trama; es el mecanismo que exterioriza el viaje interior de Grace. Su especialidad en formas de vida que no se basan en el agua, justo la teoría que hizo que lo "despidieran deshonrado", se convierte en la clave para salvar a la humanidad. Esto crea una resonancia temática elegante: la mirada del outsider, rechazada por el sistema, resulta esencial cuando el pensamiento convencional fracasa.

El primer contacto con Rocky es seguramente el gancho más comercial del guion y, a la vez, su parte más sofisticada emocionalmente. Los guionistas esquivan los tópicos gastados de los encuentros alienígenas: no hay invasión, ni otredad incomprensible, ni traductores universales oportunos. En su lugar, muestran el proceso minucioso y científicamente fundamentado de dos seres inteligentes que aprenden a comunicarse con matemáticas, demostraciones físicas y, al final, un sistema de traducción improvisado. Hacer a Rocky "ciego" en sentido humano pero capaz de percibir por sonar crea

obstáculos dramáticos reales y evita el espectáculo de efectos visuales que a menudo sustituye a la narración en el género.

La prueba del ascensor sale positiva al instante: "Un científico sin memoria despierta solo en una nave en otro sistema solar y tiene que unirse a un alienígena para salvar sus dos mundos". El pitch tiene tensión dramática, lo que está en juego es claro y es emocionalmente accesible. Los comparables son sólidos (The Martian se cruza con La Llegada y con Náufrago) y aun así la ejecución resulta fresca, no derivativa.

Donde el concepto realmente destaca es en su inversión del viaje del héroe. Grace no es un héroe reticente que acaba estando a la altura; es un cobarde de verdad que rechaza la llamada y al que hay que secuestrar, literalmente, para que sea un héroe. Esta subversión abre un terreno dramático mucho más interesante que el clásico arco de "persona corriente descubre un valor extraordinario". El concepto pregunta: ¿qué pasa cuando alguien que no quiere ser un héroe se ve obligado a serlo? Y, de forma más provocadora: ¿pueden convivir la cobardía y el heroísmo en una misma persona?

Estructura

7/10

El guion usa una estructura no lineal que entrelaza la supervivencia presente de Grace a bordo de la Hail Mary con flashbacks que explican cómo llegó allí. El recurso cumple varias funciones: crea misterio sobre sus circunstancias, permite revelar el personaje poco a poco y mantiene el impulso alternando secuencias presentes de acción con secuencias pasadas más expositivas. Está bien ejecutado: los flashbacks surgen por asociación de recuerdos y no de forma arbitraria, lo que da a la estructura una coherencia orgánica.

El detonante opera en dos planos temporales. En el presente, el despertar de Grace y el descubrimiento de su situación son el catalizador, dentro de las diez primeras páginas, como debe ser. En el pasado, el reclutamiento de Grace por parte de Stratt es el detonante de fondo, el momento en que su mundo cotidiano se rompe sin vuelta atrás. Esta doble estructura crea una ironía dramática muy satisfactoria: vivimos la confusión de Grace mientras vamos entendiendo más que él sobre su situación.

El punto medio llega con precisión cuando Grace y Rocky consiguen aislar al Taumoeba y se dan cuenta de que han encontrado la solución para salvar sus mundos. Es un cambio real de dirección, de "¿podemos resolver el problema?" a "¿podemos llevar la solución a casa?", y sube lo que está en juego porque introduce la posibilidad del éxito y no solo la de evitar el fracaso.

Sin embargo, el segundo acto tiene debilidades notables. Las largas secuencias en las que Grace y Rocky construyen su sistema de comunicación, aunque fascinantes científicamente y emotivas, a veces sacrifican impulso dramático por detalle procedimental. Por momentos el guion se lee más como un documental sobre un primer contacto que como un relato con urgencia dramática. Varias escenas del tramo central, sobre todo las de "enseñar y contar" en las que Grace le explica conceptos de la Tierra a Rocky, funcionan más como momentos encantadores de personaje que como escenas que hagan avanzar la trama o profundicen el conflicto.

El giro del tercer acto, cuando Grace descubre que el Taumoeba ha evolucionado para atravesar el xenonita y entiende que Rocky va a morir, aporta el clímax que la historia necesita. Obliga a Grace a tomar la decisión que define su arco: volver a casa como estaba previsto o sacrificar su única oportunidad de sobrevivir para salvar a su amigo. La estructura se gana este momento con una preparación cuidadosa: sabemos exactamente a qué renuncia Grace porque hemos visto su esperanza desesperada cuando Rocky le ofreció combustible y su terror real a morir solo.

El flashback que revela el reclutamiento forzoso de Grace llega en el momento justo y recontextualiza todo lo visto. Saber que no fue voluntario sino víctima de un secuestro añade complejidad moral tanto a él como a Stratt, y explica por qué antes dijo que "no es tan valiente como crees". Esta decisión convierte lo que podía ser una historia de héroe sin más en algo con más matices: la historia de un hombre que se vuelve heroico a pesar de su cobardía de fondo, o quizá gracias a ella.

El epílogo, dieciséis años después en Erid, cierra lo necesario sin caer en sobreexplicar. Sabemos que el Sol se ha recuperado y que la misión ha funcionado, pero el guion se centra con acierto en la resolución personal de Grace, su decisión de quedarse en Erid como profesor, en lugar de recrearse en las consecuencias globales. La imagen final de Grace dando clase a niños eridianos crea una simetría temática perfecta con su presentación como profesor de sexto: para Grace, el heroísmo nunca fue cuestión de grandes gestos, sino de estar ahí para los demás.

Personajes

8/10

Grace es un protagonista tridimensional de verdad. Su complejidad no nace de rasgos contradictorios impuestos a la fuerza, sino de la tensión orgánica entre su capacidad intelectual y sus limitaciones emocionales. Es lo bastante brillante para resolver problemas que desconciertan a los mejores científicos del mundo y, a la vez, le tiene tanto miedo a la muerte que se niega a presentarse voluntario para la misión que podría salvar a la humanidad. La contradicción no se siente fabricada porque el guion se toma su tiempo para establecer las dos caras: vemos su pasión científica en las escenas de clase y su desesperado instinto de supervivencia en el enfrentamiento con Stratt.

Merece atención especial cómo trata el guion la cobardía de Grace, porque rechaza el arco de redención fácil. Grace no supera su miedo gracias a una epifanía oportuna. Sigue teniendo miedo hasta el final. Lo que cambia es su relación con ese miedo: aprende a actuar a pesar de él, no a dejarlo atrás. Cuando elige salvar a Rocky en lugar de volver a casa, no se ha vuelto valiente de repente; está decidiendo conscientemente que su amistad importa más que su supervivencia. Es mucho más honesto psicológicamente que la transformación típica del viaje del héroe.

La agencia de Grace funciona en varios niveles. En el presente, impulsa la historia resolviendo problemas científicos y construyendo la relación con Rocky. En el pasado, su agencia está limitada a propósito (es un peón en el juego de Stratt), lo que genera una tensión productiva con su autonomía actual. El guion entiende que la agencia no exige acción constante; la decisión más importante de Grace es dar la vuelta por Rocky, y tiene tanta fuerza precisamente porque hemos visto lo mucho que deseaba volver a casa.

Rocky es a la vez un personaje completo y un espejo del desarrollo de Grace. Aunque es un alienígena con una biología y una percepción radicalmente distintas, resulta emocionalmente cercano por su entusiasmo, su soledad y su cariño sincero por Grace. El guion consigue algo notable: que una criatura sin ojos, con piel de roca y que respira amoníaco parezca más humana que muchos personajes humanos de los guiones actuales. Su rasgo definitorio, el ingenio como ingeniero, sirve a la trama y define su personalidad: resuelve problemas, construye, responde a cada reto creando soluciones.

La relación entre Grace y Rocky es el mayor logro del guion en cuanto a personajes. Su amistad crece con momentos ganados, no por conveniencia narrativa. Las primeras escenas de comunicación trabajosa establecen respeto mutuo; las del medio, resolviendo problemas juntos, construyen cariño real; las finales, de vulnerabilidad (velar el sueño del otro, contarse historias de casa), crean intimidad emocional. Cuando Grace renuncia a volver por Rocky, la decisión parece inevitable porque el guion ha hecho el trabajo de que esa amistad importe.

Eva Stratt es un caso más complicado. Funciona sobre todo como antagonista y aliada a la vez, la fuerza que empuja a Grace a actuar contra su voluntad. Su construcción camina por una línea fina: tiene que ser lo bastante comprensible para que entendamos sus decisiones y lo bastante despiadada para que el secuestro de Grace se sienta como una violación real. El guion lo consigue en gran medida y presenta a Stratt como alguien que ha sacrificado toda calidez humana a su misión. Su frase "La vida tiene un propósito mayor que uno mismo" resume su filosofía y su límite: tiene razón en el principio, pero no en el método.

Los personajes secundarios (Yao, Ilyukhina, Dubois) están caracterizados con eficacia, con presencia suficiente sin pedir demasiado tiempo en pantalla. Su conversación despreocupada sobre cómo preferirían morir establece lo que está en juego y revela carácter a través de su forma de afrontar la muerte. Existen sobre todo para poblar el mundo de Grace y hacer más conmovedor su aislamiento posterior, y el guion los aprovecha bien para eso.

Diálogo

7/10

El diálogo de Hail Mary se mueve en varios registros. La exposición científica, que podría resultar soporífera, se vuelve accesible gracias a la faceta de profesor de Grace: está acostumbrado a explicar conceptos complejos a niños de sexto, y eso se traslada a sus explicaciones para el público. Frases como "Piénsalo como... algas, ¿vale?" o "¿Unas algas espaciales malas se están comiendo el Sol?" muestran la estrategia de usar el instinto docente de Grace para que la exposición suene natural.

Las escenas de clase establecen bien la voz de Grace: cercano pero algo irreverente, trata a sus alumnos como iguales intelectuales sin perder los límites. Su frase "No te voy a dar puntos por eso, Silas. Está escrito aquí, en la pizarra" resume su forma de enseñar y su personalidad. Estas primeras escenas hacen un trabajo esencial: que Grace nos caiga bien antes de que la historia revele sus aspectos más complicados.

El diálogo entre Grace y Rocky plantea retos únicos que el guion resuelve con mucha habilidad. El recurso de la traducción, el idioma de Rocky, parecido al canto de las ballenas, pasado por el software improvisado de Grace, permite humor y emoción a la vez. Sus errores ocasionales ("Fist me!") aportan alivio cómico y sus frases sencillas ("Yo solo. Triste triste triste.") tienen un peso emocional real. Su vocabulario limitado le obliga a una franqueza emocional que en un humano sonaría demasiado explícita, pero que en un alienígena aprendiendo a comunicarse resulta auténtica.

Aun así, el diálogo a veces cae en lo explicativo, sobre todo en las secuencias científicas. Frases como "El Astrófago convierte la energía en masa. Y cuando quiere recuperar la energía, convierte esa masa en luz" sirven más para educar al público que para expresar al personaje. Hay momentos en que los personajes se explican cosas que ambos ya sabrían, lo que rompe la naturalidad dramática.

Los intercambios entre Stratt y Grace son los mejores momentos del diálogo. Sus duelos verbales echan chispas porque los dos son inteligentes y ninguno cede terreno. "No me vas a convencer" / "No intento convencerle, doctor Grace. Intento ayudarle a entender lo que voy a hacer a continuación" es un buen ejemplo de cómo el guion genera tensión solo con diálogo. La relación de poder cambia en cada intercambio y el diálogo sigue esos cambios con precisión.

El uso del subtexto mejora a medida que avanza el guion. Las primeras escenas tienden a ser directas, pero las últimas entre Grace y Rocky tienen subtexto de verdad. Cuando Grace le dice a Rocky "No soy tan valiente como crees", la frase pesa porque entendemos lo que no dice: que lo obligaron a venir, que estar allí es un fracaso y no un acto de valor. La respuesta de Rocky, "Eres el humano más valiente que he conocido", funciona como chiste y como admiración sincera a la vez.

La principal debilidad del diálogo es que a veces abusa del humor para esquivar los momentos emocionales. La tendencia de Grace a soltar ocurrencias rebaja escenas que se beneficiarían de sostener la emoción. Es coherente con el personaje (Grace usa el humor como mecanismo de defensa), pero el guion a veces deja que esa defensa funcione cuando debería fallar, y las escenas no llegan a todo su potencial emocional.

PELÍCULAS COMPARABLES

Marte (The Martian)

Ridley Scott, 2015

Demostró el apetito del público por historias de supervivencia científicamente rigurosas.

La llegada (Arrival)

Denis Villeneuve, 2016

Un primer contacto reflexivo puede triunfar en crítica y en taquilla.

Interstellar

Christopher Nolan, 2014

El público abraza la complejidad emocional en la ciencia ficción de gran formato.

Náufrago (Cast Away)

Robert Zemeckis, 2000

Un superviviente solitario cuyo aislamiento es el motor de su cambio.

RECOMENDACIÓN FINAL

RECOMIENDA

Hail Mary es una pieza sofisticada de ciencia ficción que equilibra conceptos de ciencia dura con una emoción genuina. Su mayor logro es la relación entre Grace y Rocky, una amistad ganada, significativa y conmovedora a pesar de las enormes diferencias entre los personajes, o quizá gracias a ellas. Esa relación eleva lo que podría haber sido un thriller de supervivencia correcto a algo más duradero: una reflexión sobre la conexión, el sacrificio y el heroísmo.

Su viabilidad comercial es alta. Ofrece el espectáculo que se espera de la ciencia ficción de gran presupuesto (mundos alienígenas, viajes espaciales, la extinción en juego) y lo ancla en un drama de personajes. El guion necesita una revisión relativamente menor. El segundo acto ganaría si se ajustara: algunas secuencias largas de construcción de la comunicación se pueden condensar sin perder su función. Ciertos pasajes expositivos podrían dramatizarse más, y una pasada centrada en las transiciones de los flashbacks mejoraría el ritmo general.

Las exigencias de producción son importantes pero asumibles. La estructura a dos personajes (una vez aparece Rocky) limita el reparto, y los espacios reducidos, sobre todo el interior de la Hail Mary, permiten un diseño de producción controlado. Que Rocky no tenga rasgos convencionales (sin ojos, sin boca) simplifica parte de la creación de la criatura, aunque exige soluciones creativas para su expresión emocional.

Es un guion que entiende lo que la ciencia ficción hace mejor: usar lo extraordinario para iluminar lo cotidiano. El viaje de Grace, de cobarde a hombre que se sacrifica, conmueve porque rechaza las respuestas fáciles. No se vuelve valiente; se convierte en alguien que actúa a pesar del miedo, que quizá es el único valor que importa. El guion se gana su clímax emocional y ofrece un final que satisface sin caer en el sentimentalismo.

TIEMPO DE DESARROLLO

2 a 3 semanas de pulido para ajustar el ritmo del segundo acto y afinar los diálogos expositivos. La arquitectura es sólida: hay que pulir, no reestructurar.

RECOMENDACIÓN

Recomendado para desarrollo y producción.

PROPIEDAD INTELECTUAL

Todos los derechos sobre el guion analizado pertenecen exclusivamente a su autor. Roast My Script no reclama propiedad, licencia ni derecho alguno sobre el material enviado. Este guion no se ha usado para entrenar ningún modelo de IA y nunca se usará.

Pide el tuyo desde \$9 en roastmyscript.com