

Departamento de
Artes Audiovisuales

FACULTAD
DE ARTES



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE LA PLATA

Trabajo de Graduación de la
**Licenciatura en Comunicación Audiovisual con orientación en
Realización de Cine, TV y Video**

Título:

Adaptación del guión *El tesoro del portugués*

Tema:

Estrategias utilizadas para transformar un relato desestructurado en uno tipificado.

Programa TAE

2021

Nombre y apellido de estudiante: Ilse Alejandra Bermúdez

DNI: 24420492

N.º de legajo: 35117/9

Teléfono: 221 4777521

E-mail: ilse76ale@yahoo.com.ar

Tutora: Lea Hafter

RESUMEN

El presente trabajo tiene como objetivo reflexionar sobre las estrategias de escritura y transformación puestas en juego en la adaptación del guión “El tesoro del portugués”, relato híbrido entre documental y ficción cuya finalidad era mostrar una ciudad turística, para volverlo un relato tipificado de género de aventuras para público infantil y de interés comercial. Con este propósito y partiendo del estudio bibliográfico, se repasa el concepto de adaptación y se reflexiona sobre los procedimientos respecto a los cambios realizados, que se centran en el modo narrativo y sobre el que se propone profundizar. Con respecto a dicho *modo narrativo*, se plantean las premisas tomadas en cuenta para adaptar la obra original a un relato clásico y se reflexiona sobre las transformaciones de los personajes, sus motivaciones y acciones, las variaciones en la estructura narrativa y las estrategias para administrar la información con el fin de reforzar las relaciones causales y facilitar la formulación de hipótesis por parte del espectador.

Palabras claves: guión, adaptación, narración clásica, estrategias.

FUNDAMENTACIÓN

«A la pregunta “¿en qué consiste transponer un texto literario al cine?”, se podría responder con una paradoja: *En cómo olvidar recordando.*»

Sergio Wolf (2001)

El objetivo del presente trabajo es reflexionar sobre las estrategias de escritura y transformación puestas en juego en la adaptación del guión “El tesoro del portugués”, realizado originalmente como el primer episodio de una miniserie para televisión, de cuarenta y cinco minutos de duración, cuya intención era promocionar distintas ciudades de la República Oriental de Uruguay, resaltando paisajes, aspectos culturales y de interés turístico, y con el auspicio del Ministerio de Turismo. La finalidad del proceso de adaptación era transformarlo en un guión de una película de largometraje infantil y de aventuras, con una estructura típicamente clásica y de *interés comercial* según pedido del productor, que se postulara y ganara un crédito del INCAA, que pudiera ser distribuida en los Espacios INCAA y vendida para televisión.

Ante la inexistencia material del guión se analiza la película, que guarda bastante fidelidad con el texto¹. Este material se compara con el guión del primer episodio de la miniserie.

El guión original

El guión original del primer capítulo de la miniserie tuvo como premisa mostrar aspectos relacionados al interés turístico de Colonia del Sacramento. Para ello, se viajó a dicha ciudad y, durante diez días, se hizo una investigación -mediante entrevistas al intendente, historiador, representantes de la dirección de turismo, guías, lugareños- y exploración del lugar, a la vez que se escribió un boceto del guión. El relato ficcional fue una excusa para contar “sobre” Colonia del Sacramento, a la vez que una estrategia para apartarse del documental típico. La intención fue empatizar con la audiencia a través de una anécdota tierna, apelando al recuerdo simpático que puede llegar a tener un adulto

¹ Solo se modificaron algunos tonos, formas de las frases o palabras del diálogo, que los actores cambiaron para sentirse más cómodos al pronunciarlas pero que no alteró su sentido, y se agregó el fragmento antes de los títulos

de su preadolescencia, sin dejar de lado el eje central que era documentar un punto turístico del país. De esta forma se elaboró un relato híbrido, entre documental y ficción.

La trama se inspiró de los cuentos de la zona, sobre el contrabando y la piratería rioplatense alrededor del siglo XVII y las leyendas que se desprenden de estos hechos. Una de las pautas fue que se debía mostrar el casco histórico, el faro, la calle de los suspiros, la Puerta de la Ciudadela, la Basílica, el Bastión del Carmen, las playas, la Plaza de Toros, entre otros, además de contar algunos aspectos históricos destacados.

A continuación se adjunta la sinopsis del primer capítulo de la miniserie: Nicolás y Martín, un par de amigos de 12 años, que por el cuento de la “Loca María”, una mujer anciana que suele vagar por el casco histórico de la ciudad, se enteran sobre un supuesto tesoro escondido por un pirata portugués hace siglos, en una isla cercana. Los jóvenes empiezan a indagar entre los adultos allegados para verificar la veracidad del hecho, conociendo así, distintas historias y leyendas sobre su ciudad y la isla San Gabriel. Todo esto sucede mientras se desenvuelven en sus rutinas típicas de las vacaciones, llevan a cabo sus tareas diarias y se divierten, entre juegos y travesuras, transitando en bicicleta por distintos lugares característicos de la zona. Al final, deciden ir a la isla a escondidas con el bote de Juancho, un joven un par de años mayor al que convencen, a pesar de las recomendaciones de los adultos de que no lo hagan.

Se puede afirmar que el guión se escribió a partir de una tenue unión entre los acontecimientos destinados a hacer avanzar la trama, mientras que abundan situaciones triviales destinadas a describir la ciudad, su historia y costumbres. Por otro lado, se hizo hincapié, más que en las motivaciones que mueven a los personajes a la acción, en la caracterización de estos, buscando resaltar su ternura e ingenuidad.

La adaptación

Ahora bien, según Sánchez Noriega (2000) el proceso de adaptación de la novela implica una selección de aquello que se desea usar y aquello que no: forma y estilo narrativo, idea, acontecimientos, personajes, escenarios, tratamiento...

La adaptación puede operar sobre el conjunto o una parte del relato literario, respetar el punto de vista narrativo o alterarlo, emplear la misma estructura temporal o crear una

nueva, hacer hincapié en los elementos de la historia o en los del discurso, tratar de contar los sucesos o más bien indagar en el clima narrativo, potenciar la narración de hechos o la descripción de personajes, decidir sobre qué sucesos pivotará el relato y qué debe ser omitido o resumido y qué desarrollado, en qué localizaciones y en qué espacios se ubicará la historia, etc. (pp. 58 y 59).

Respecto a los puntos que trata el autor, se tomó la parte del relato ficcional como base, se respetó el punto de vista omnisciente del narrador y la estructura temporal lineal. Se mantuvieron los dos personajes principales y algunos secundarios (el cura y la abuela, entre otros) y, más allá que la atención se centró en las acciones dramáticas, además de preservar las escenas que estaban en función de la trama, se mantuvieron aquellas travesuras y diálogos utilizadas para caracterizar a los personajes (colada al cine, toque de campanas, hurto del vino, compra de cigarrillos, etc.) y despertar simpatía.

Estructura temporal

Con respecto a la estructura temporal, aunque se mantuvo similar respecto a la linealidad, como la adaptación era para un largometraje comercial, el tiempo del guión original de cuarenta y cinco minutos se amplió a una hora y media, duración estándar para la comercialización de películas infantiles. Y debido a que se tenía que contar una historia de aventuras, en los 50 minutos sumados a la trama, se incorporó la búsqueda del tesoro en la isla.

Localización geográfica de la historia

Al escribirse para ser realizada en Buenos Aires, se optó por un lugar indefinido, por lo que las cuestiones más localistas referidas a Colonia del Sacramento se sacaron, como los diálogos con información histórica precisa y los hechos relacionados a escenarios típicos cuya finalidad era mostrarlos, por ejemplo la escena donde los protagonistas jugaban en la Plaza de Toros Real de San Carlos (oportunidad en la que se describía/mostraba aspectos relacionados al turismo/historia del lugar) se reemplazó por los partidos de fútbol, para mantener los momentos donde se muestra a los preadolescentes gozando del juego, cargándose, interactuando y teniendo los comportamientos propios de esa edad, de esta manera, al ser reemplazado el espacio, adquiere otra función en el relato, ya no vinculada a la localización geográfica de la historia, sino que relacionado al efecto dramático de la narración.

A partir de las cuestiones más generales mencionadas, las estrategias de escritura y transformación puestas en juego en la adaptación se centraron en el *modo narrativo*, sobre el que se propone profundizar.

Modo narrativo

La propuesta de guion de El tesoro del portugués se desarrolló bajo un *modo de narrativa clásica*, según las categorías de David Bordwell (1996), que lo define como “[...] una configuración específica de opciones normalizadas para representar la historia y para manipular las posibilidades de argumento y estilo” (p. 156).

A estas normas estandarizadas de la narración clásica que determinan las formas de contar la historia, Robert McKee (2009) las describe de la siguiente manera:

...implica una historia construida alrededor de un protagonista activo que lucha principalmente contra fuerzas externas antagonistas en la persecución de su deseo, a través de un tiempo continuo, dentro de una realidad ficticia coherente y causalmente relacionada, hasta un final cerrado de cambio absoluto e irreversible (p. 43).

Es decir, la historia se centra en un personaje que se destaca del resto, el cual tiene un objetivo a lograr y, aunque actúa para cumplirlo, se le presentan complicaciones a través de sucesos y/o “villanos” que hacen las veces de fuerzas opuestas. Ante esto, el protagonista realiza acciones para enfrentar las dificultades, vencer a sus enemigos y lograr su objetivo. Sucesión de hechos narrados mediante una estructura temporal lineal, con una lógica causal y cuyo desenlace final es cerrado.

Partiendo de esta premisa, se consideró que:

1). El protagonista debía ser un personaje de características bien definidas, con una motivación clara, que luche por un objetivo específico y se enfrente a obstáculos y a un antagonista.

2). La historia debía tener una estructura narrativa conformada por una primera situación inalterada, una perturbación, una lucha y la resolución feliz con final cerrado. Con una estructura causal doble, la principal y un romance.

3). La dosificación de información debía reforzar la coherencia del relato y las

relaciones causales de la estructura narrativa, y llevar al espectador a la formulación de hipótesis probables, a través del proceso de anticipación y repetición (Bordwell, 1996).

1) Tratamiento de los personajes

Transformaciones que se realizaron respecto a los personajes, sus motivaciones y acciones.

Nicolás y Martín mantuvieron sus rasgos psicológicos bien definidos: soñador, aventurero y temerario el primero; precavido, temeroso y supersticioso el segundo. Pero se realizaron cambios respecto a la motivación de Nicolás y a la transformación de ambos personajes. Mientras que en el guión original no se produce transformación, en la adaptación Nicolás se retracta de sus prejuicios y Martín logra sobreponerse a sus miedos, enfrentar los peligros y derrotar al villano.

Un cambio importante fue el que se hace con el personaje de la Loca María, al que se le agregaron más escenas (la escena del carnaval cuando le entrega el mapa y la escena del final) y se le creó una historia más elaborada. En el guión original, en la isla está escondido un tesoro cualquiera no especificado y nunca se explica cómo es que ella sabe del tesoro, sólo se menciona que hace mucho tiempo estuvo en la isla por ser bruja, como toda justificación; además, no tiene un vínculo con el pirata portugués, no colabora con el robo del Relicario, ni desea redimirse. Sus motivaciones tampoco están claras, no se sabe si lo que cuenta es real, si está loca o si utiliza los cuentos para obtener cigarrillos, vino y compañía. Con las transformaciones del guión, se usó a la Loca María para justificar la existencia del tesoro en la isla a través de un hecho concreto (el ataque al buque donde iban las cenizas del Padre Castañares) y se materializó en un Relicario. También se cambió la motivación de Nicolás, que en vez de encontrar un tesoro, tiene como objetivo convertirse en un héroe al devolver el relicario al pueblo.

El personaje de Juancho ya existía, pero también adquirió mayor importancia y características psicológicas. Aunque desde el guión original era algo mayor, un poco engreído y fastidioso, en la adaptación se acentuaron las características de hostigador, provocando que la búsqueda del tesoro sea más incómoda. Se agregó la escena del juego de fútbol para presentarlo (en el guión original aparece por primera vez cuando

Nicolás y Martín van a pedirle el barco), el trueque que hace con Nicolás de la bicicleta a cambio de llevarlos a la isla y su transformación al final, cuando devuelve la bicicleta.

Se creó el personaje de Camila, para sumar un personaje femenino a la trama y así poder, aunque de forma muy secundaria, desarrollar una sub-trama romántica. Además se la caracterizó como la conciliadora del grupo y es la que logra romper con los prejuicios machistas que tiene Nicolás sobre las niñas.

Para que haya un personaje antagonista, una fuerza opuesta que complique aún más la concreción del objetivo y que ponga en peligro a los jóvenes, se inventó al Tuerto; un convicto que escapa de la cárcel y se esconde en la isla. De esta forma, el segundo acto de la estructura narrativa adquiere mayor relevancia dramática y se produce un clímax (del que carecía el guión original), mediante el enfrentamiento final.

2) Tratamiento de la estructura narrativa

Transformaciones que se realizaron en la estructura narrativa.

El esquema de tres actos

Se incorporó el esquema paradigmático hollywoodense de tres actos que describe Vanoye (1996), con el primer acto de *presentación* de los personajes, la situación inicial y el problema, evidenciando la premisa que va a dar pie al desarrollo del relato; un segundo acto de *confrontación* entre el personaje y las fuerzas que le impiden lograr sus objetivos; y el tercer acto de *resolución* del conflicto.

En *El tesoro del portugués* este esquema se replicó de la siguiente manera:

- Primer acto (20 min): Se muestra al Tuerto. Se presenta a Nicolás, Martín y Camila. Nicolás, gran admirador de las películas de piratas y las aventuras, conoce a la Loca María. El punto de quiebre se ubica cuando la Loca María le dice que le va a contar cómo encontrar el tesoro de un pirata.
- Segundo acto (58 min): Nicolás investiga sobre el tesoro y va en su búsqueda con Martín, Camila y Juancho. Son perseguidos por el El Tuerto, se pierden y quedan

atrapados en la isla. Nicolás descubre el tesoro y comprueba que lo que le dijo la Loca María es verdad.

- Tercer acto (12 min): Nicolás, Camila y Martín se enfrentan al Tuerto y lo derrotan. Los cuatro logran escapar de la isla y le brindan la información a la policía para apresarlos. Se fortalece el vínculo de amistad. Se concreta el beso. Vuelven a la isla para recuperar el tesoro. Redención de la Loca María.

Estructura causal

En la adaptación se pasó de un tipo de relato de *causalidad débil* a uno de *causalidad fuerte*, es decir, una forma narrativa centrada en las acciones articuladas de forma racional y causal, que favorezcan la eficacia dramática y hagan avanzar la trama.

Según Robert McKee (2009), la causalidad:

...guía a las películas en las que hay una serie de acciones que tienen sus propias motivaciones y que producen unos efectos que a su vez se convierten en las causas de otros efectos adicionales, relacionando así los distintos niveles de conflicto de los episodios con el clímax narrativo dentro de una reacción en cadena, que expresa las conexiones internas de la realidad (p. 48).

Es decir que los acontecimientos se tejen de manera tal que haya un efecto dominó, donde cada hecho desencadena otro hecho lógico, que a su vez desencadena otro y así sucesivamente. Por tal motivo, cada acción está justificada y forma parte de un entramado. En esta arquitectura, la información que se brinda -ya sea de los personajes u otras cuestiones importantes para la trama- se utiliza para reforzar la coherencia interna del relato.

Teniendo en cuenta estas cuestiones, se optó porque la búsqueda del tesoro pase de ser un anécdota (una excusa para...), a ser el centro de la trama. Además las escenas que obedecían sólo a una finalidad descriptiva y no dramática (es decir los tiempos muertos desde una perspectiva clásica) se suprimieron o modificaron para que formen parte de la estructura causal de la trama.

Un ejemplo es el caso de la escena antes mencionada, donde los protagonistas jugaban en la Plaza de Toros Real de San Carlos en el guion original y que cumplía con dos propósitos, uno vinculado a los aspectos ligados al turismo/historia del lugar ya

explicados, otro vinculado a caracterizar a los personajes y sus formas de relacionarse en el juego y la diversión. Para no perder este segundo aspecto, la escena se reemplazó por las de los partidos de fútbol y, para integrarlas al entramado causal, se trabajó de la siguiente manera: en el primer partido el equipo de Nicolás y Martín gana, por lo que, al otro día en la revancha, los contrincantes llevan a Juancho para que juegue con ellos, un chico más grande, con más fuerza y “sucio” en el juego. Es así como, con patadas y empujones, algunos de los cuales recibe también Nicolás, hace ganar a su equipo. De esta forma, la escena sirve para presentar a Juancho, personaje al cual tiempo después tienen que ir a pedirle el velero para poder ir a la isla y que los acompaña en la aventura hostigándolos.

El final

Respecto al final, de uno abierto en el guión original -donde se deja al espectador con preguntas sin respuestas y emociones sin satisfacer (Robert McKee, 2009)- se pasó al final cerrado y feliz de la narración clásica.

Robert McKee (2009) explica el final cerrado de la siguiente manera: “Un clímax narrativo que ofrezca un cambio total e irreversible, responda a todas las preguntas planteadas por la narración y satisfaga todas las emociones del público tendrá un final cerrado” (p. 46).

El final cumple con la conclusión lógica y esperada a partir de los acontecimientos narrados, es decir, el protagonista logra el objetivo planteado, concluyen satisfactoriamente las subtramas y se clarifican todas las incógnitas importantes.

En este caso, el héroe vence al villano pero, a diferencia de la narración típica clásica, éste no se materializa en un único personaje, sino que lo hace a través de Nicolás, Camila y Martín, que enfrentan y derrotan al Tuerto de forma coral. Por otro lado, devolver el tesoro al pueblo y salvar a la Loca María pasa a ser la motivación de los cuatro personajes principales, hecho que los mancomuna para volver a la isla y cumplir el objetivo.

Pero también el final se presenta como revelación de la verdad, al confirmar los dichos de Loca María, descubrir su culpa y la motivación que la lleva a contarle a Nicolás

el secreto del tesoro.

Respecto a las subtramas, Juancho se transforma devolviéndole la bicicleta a Nicolás y pasando de ser un hostigador a un integrante más del grupo. Camila, constantemente subestimada por Nicolás, recibe la aceptación y estimación de éste como un integrante más del grupo. Además ambos concretan con un beso su enamoramiento. Martín logra sobreponerse a sus miedos y demostrar(se) que es capaz de enfrentar un gran peligro.

3). Tratamiento de la información.

La dosificación de información y los procesos de anticipación y repetición.

Con respecto a la dosificación de información, en el guión original solamente se trabajó este aspecto al mostrar, en la introducción del relato, el gusto que tiene Nicolás hacia la aventura y su afición por las historias de pirata, con el objetivo de justificar sus acciones futuras. Pero en la adaptación este procedimiento se sistematizó, sembrando información relevante para la trama a lo largo de todo el relato, con el fin de darle coherencia a las acciones de Nicolás, reforzar las relaciones causales y facilitar la formulación de hipótesis.

Para abordar el tratamiento de la información, además de la construcción de los personajes del género infantil y de aventura protagonizado por personajes preadolescentes, se visionaron varias películas tomándose como principales referencias las siguientes: *Los goonies* (1985) de Steven Spielberg, *Cuenta conmigo* (1886) de Rob Reiner, *¡Cuidado! Hércules vigila* (1993) de David Mickey Evans, *E.T. El extraterrestre* (1982) de Steven Spielberg.

Referencias filmicas utilizadas

En el caso de *¡Cuidado! Hércules vigila*, desde el principio se presenta el elemento que pone en dificultades al protagonista: la pelota de béisbol autografiada, perteneciente al padrastro. En los primeros diez minutos de la película se muestra al padrastro, fanático del béisbol que cuida con recelo su pelota, también se describe la dificultad que tiene el protagonista para hacer amigos y su inexperiencia en ese deporte. Además se insinúa un

peligro que acecha del otro lado de la cancha donde juegan los chicos. Unos minutos después los nuevos amigos del protagonista mencionan a El Gran Bambino, su ídolo del béisbol y “el mejor jugador de todos los tiempos”. A los 25 minutos se informa que las pelotas que van a parar al otro lado de la cancha se pierden para siempre, ya que hay un peligroso perro que custodia la zona. Toda esta información sirve para anticipar el conflicto y las motivaciones que mueven al protagonista: el entusiasmo de haber hecho nuevos amigos lleva al joven a tomar la pelota de béisbol de su padrastro sin permiso que, por desconocimiento del deporte, no sabe la importancia que tiene, cosa que conocemos cuando la pelota se pierde del otro lado de la cerca: la firma que tiene la pelota corresponde a El Gran Bambino. Tales motivos hacen que sea fundamental recuperarla a pesar del peligro.

En el caso de *Los goonies* se trabaja de la misma manera la dosificación de la información, para anticipar el conflicto y justificar las acciones de los personajes. Los villanos se presentan al principio de la película, adelantando cuál es la fuerza antagonista de los personajes principales, que complica la obtención del objetivo y los pone en peligro. También se muestran las personalidades y habilidades de cada chico, que tiempo después utilizan para enfrentar las adversidades que se les presentan, como por ejemplo la afición de Data por crear extraños inventos. Además, en los primeros minutos del film, se muestra la motivación que desencadena la trama, pagar las deudas para no perder la casa, y el objetivo, obtener el tesoro, a cuya existencia se le da veracidad a través de la información que el protagonista obtiene por los documentos y cuentos del padre, curador de un museo histórico. Lo mismo sucede con *E.T. El extraterrestre*, en los primeros minutos del film se da toda la información fundamental para la trama: se presenta a E.T., un extraterrestre que pierde su nave y queda varado en la tierra, a los científicos/antagonistas que lo buscan sin éxito, liderados por un hombre con llaves colgando del cinturón, y al protagonista preadolescente con su familia. Aproximadamente a los 12 minutos el protagonista y E.T. se encuentran haciéndose amigos. De esta forma, a través de la información de los primeros minutos, se dan los indicios del conflicto que se desencadena más adelante. En el caso de *Cuenta conmigo* se utilizan similares recursos para anticipar lo que va a suceder, en los primeros minutos del film se presenta al protagonista y su grupo de amigos preadolescentes, además de los conflictos familiares. Aparece el objetivo y motivaciones del grupo, encontrar un cadáver para hacerse

famosos, así como también a los personajes antagonistas, una pandilla de jóvenes delincuentes más grandes que a los 12 minutos del film molestan a los chicos y que también conocen el paradero del cadáver, enfrentándose ambos grupos en el clímax de la película.

El tesoro del portugués

Las películas ya mencionadas sirvieron como base para las siguientes decisiones:

a). Mostrar al antagonista, que va a poner en peligro a los protagonistas, en el inicio de la película, como por ejemplo sucede en *Los Goonies*, donde el film empieza presentando a los villanos, o en *E.T. El extraterrestre*, a los científicos. También utilizar el recurso de repetición de la información importante, como se describe en el caso de *¡Cuidado! Hércules vigila*².

El tesoro del portugués empieza con la imagen de un hombre con un ojo vendado (asociación con los piratas) caminando herido, mientras se escuchan sirenas, y este se detiene para observar una isla. Unos minutos después en la radio se escucha la noticia de que un delincuente, conocido como El Tuerto, se escapó de la cárcel y luego Martín también lo menciona. A los 25 minutos de la película, a través de las noticias del diario, se recuerda el hecho. Mediante esta estrategia se consigue anticipar el problema al que se enfrentarán los protagonistas.

b). Resaltar la importancia del tesoro, más allá de lo monetario, reforzando su valor como objetivo de los protagonistas, a través de información aparentemente sin importancia al principio de la película, como por ejemplo en *¡Cuidado! Hércules vigila* con la pelota de béisbol del padrastro del protagonista.

En *El tesoro del portugués*, al principio del film, un cura cuenta la historia, aparentemente sin importancia, sobre la fundación del pueblo y sobre cómo un feroz pirata atacó un buque y robó un relicario con las cenizas de su fundador. Hecho relacionado al objetivo de Nicolás y sus amigos, el tesoro, y que desencadena la trama, su búsqueda.

c). Utilizar el recurso de varios informantes que testimonian, para darle mayor

² Aunque este recurso de repetición de la información se describe solo en el caso de *¡Cuidado! Hércules vigila*, se da en mayor o menor medida en los otros films también.

veracidad a la búsqueda del objetivo, uno de los cuales sea un adulto “calificado” y confiable que valide la información. Como por ejemplo pasa en el caso de *Los goonies*, donde la información sobre el tesoro se descubre por documentos de un museo de historia y los cuentos del padre del protagonista en dicha institución.

La madre de Nicolás le habla sobre la isla: que hace algunos siglos atrás fue refugio de piratas y lugar donde desterraban a las mujeres que consideraban brujas. Además le explica a su hijo que estos conocimientos los adquirió leyendo sobre el tema. A través de esta estrategia se buscó reforzar el hecho de que Nicolás le crea a la Loca María cuando le cuenta sobre el tesoro de un pirata que quedó escondido en la isla.

d). Sembrar información de los personajes a lo largo de la trama para justificar sus acciones futuras, utilizando el recurso de la repetición para reforzar la información, en el caso de que sea determinante para el desenlace del film. Esto se da en todos los films referenciados, pero dos ejemplos claros son en *¡Cuidado! Hércules vigila*, cuando el protagonista, que tiene dificultades para socializar y hacer amigos, roba la pelota de béisbol de su padre para poder jugar con sus nuevos compañeros de equipo, y en *Los goonies*, donde se muestran las distintas habilidades de los integrantes de la banda de amigos, que luego servirán para enfrentar a los antagonistas y encontrar el tesoro.

En el caso de *El tesoro del portugués*, por ejemplo, el final trágico del Tuerto, con un hondazo en la frente propinado por Martín, se justifica a partir de las reiteradas ocasiones donde se muestra a Martín con la honda, elemento del cual casi no se despega. Y, para darle veracidad a este desenlace, se muestra su buena puntería cuando tira a las latas con Nicolás, mientras conversan sobre la Loca María.

CONCLUSIONES

«*Cómo olvidar recordando* quiere decir que ese origen no puede eliminarse como si jamás hubiera existido, pero que tampoco puede estar totalmente presente porque eso orillaría el peligro de anular la voluntad misma de la transposición.»

Sergio Wolf (2001)

Dado que además del formato, los objetivos del guión eran distintos, a partir de la tipología que José Luis Sánchez Noriega (2000) utiliza para la adaptación de novelas, basada en la dialéctica fidelidad/creatividad, se puede decir que el proceso de transformación del guión entra en la categoría *adaptación como interpretación*:

Cuando el filme se aparta notoriamente del relato literario –debido a un nuevo punto de vista, transformaciones relevantes en la historia o en los personajes, digresiones, un estilo diferente, etc.– y, al mismo tiempo, es deudor suyo en aspectos esenciales –el mismo espíritu y tono narrativo, conjunto del material literario de partida, analogía en la enunciación, temática, valores ideológicos, etc.– consideramos que hay una interpretación, apropiación, paráfrasis, traducción, lectura crítica o como quiera que llamemos a este modo más personal y autoral de adaptación. Este modelo interpretativo se diferencia de la transposición en que no toma la obra literaria en su totalidad ni busca expresarla tal cual mediante otro medio, sino que crea un texto filmico autónomo que va más allá del relato literario en la medida en que se proyecta sobre él el mundo propio del cineasta... (p. 65).

Y esto considerando que, además de modificar aspectos relevantes de la historia, también se transformó el modo narrativo.

Según Wolf, el concepto de *interpretación* implica un acto de *apropiación* en el que la visión del autor ineludiblemente queda impregnada en el texto:

Si es verdad que toda interpretación siempre es interesada y fragmentaria, también es verdad que toda interpretación supone una apropiación de aquello de lo que se infieren cualidades y sentidos. Las transposiciones son versiones e interpretaciones, es decir, modos de apropiarse de ciertos textos literarios: de hacerlos propios, convertirlos, honrarlos, maniatarlos, disolverlos (p. 79).

Aunque la adaptación resultó en un guión altamente tipificado, que cumple con los ítems propios de la narración clásica, se puede afirmar que guarda algunas características que se apartan de esta. El relato narrado de forma clásica habitualmente coloca a un único protagonista en el centro de la narración como el héroe. En este caso, el protagonista es el grupo sobre el individuo, el héroe plural sobre el único, poniendo el acento en el trabajo en equipo, la solidaridad y el valor de la amistad, vínculo de gran importancia en la preadolescencia.

Por otro lado, se rescató la idea sobre la infancia que se plasma en el guión original y que resalta la ternura e ingenuidad de esa etapa de la vida, a través de escenas que, aunque modificadas para que cumplan con los requisitos de la estructura causal, mantuvieron la esencia de caracterizar a los personajes, y con ello la preadolescencia,

con simpatía. De esta forma, se conserva la visión cariñosa del texto original, cual recuerdo de la etapa adulta.

De todo lo dicho anteriormente, como corolario se puede deducir que aunque ambos guiones tenían objetivos y formas totalmente distintas, prevaleció la mirada de la autora respecto a cierta etapa de la vida.

REFERENCIAS

Libros

Sánchez Noriega, J. L. (2000). *De la literatura al cine: teoría y análisis de la adaptación*. Barcelona, España: Paidós.

Vanoye, F. (1996). La adaptación. En *Guiones modelo y modelos de guión* (pp. 125-156). Barcelona, España: Paidós.

McKee, R. (2009). El abanico de estructuras. En *El guión*. Barcelona, España: Alba.

Bordwell, D. (1996). *La narración en el cine de ficción*. Barcelona, España: Paidós.

Wolf, S. (2001). *Cine y Literatura. Ritos de pasaje*. Buenos Aires, Argentina: Paidós.

Material Audiovisual

Evans, B. A. y Scheinman, A. (Productores), Reiner, R. (Director). (1986). *Cuenta conmigo* [Película]. Estados Unidos.

Evans, D. M. y Zarpas, C. (Productores), Evans, D. M. (Director). (1993). *¡Cuidado! Hércules vigila* [Película]. Estados Unidos.

Spielberg, S. y Kennedy, K. (Productores), Spielberg, S. (Director). (1982). *E.T. El extraterrestre* [Película]. Estados Unidos.

Spielberg, S. (Productor) y Donner, R. (Director). (1985). *Los goonies* [Película]. Estados Unidos.

ANEXO

Piwowski, C. F. (Productor) y Paternostro, N. J. (Director). (2007). El tesoro del portugués [Película]. Argentina. https://vk.com/video233520180_171928394