

**PROYECTO DE GRADUACION**  
Trabajo Final de Grado

**La representación de la soledad**  
Los naufragios en el cine

Camila Florencia Cano Belén  
Cuerpo B del PG  
22 de Febrero de 2017  
Diseño de imagen y sonido  
Investigación  
Historia y tendencias  
Facultad de diseño y comunicación  
Universidad de Palermo

## **Agradecimientos**

En el proceso de escritura del siguiente proyecto de graduación, muchas fueron las personas que estuvieron a mi lado.

Quiero agradecer principalmente a mis padres por apoyarme y motivarme a estudiar lo que me apasiona. Por darme el privilegio de estudiar en la Universidad de Palermo.

También agradezco a mis hermanas, mi novio y mis amigas por darme fuerzas y acompañarme en cada instancia.

A Guadalupe Gorriez por asesorarme y aclarar cada duda, por cada clase que ayudó a consolidar este proyecto.

Muchas gracias a todos.

<b>Introducción.....</b>	<b>4</b>
<b>Capítulo 1. La representación de la soledad en las películas.....</b>	<b>15</b>
1.1. La soledad y el espectador.....	15
1.2. Los personajes náufragos.....	17
1.3. El origen de los personajes náufragos.....	19
1.3.1. El inicio de las navegaciones.....	19
1.3.2. Naufragios.....	21
1.3.3. Casos históricos.....	23
1.4. La historia, el cine y la literatura.....	24
1.4.1 Odisea.....	25
1.4.2. La tempestad.....	27
1.4.3. Robinson Crusoe.....	29
1.4.4. Naufragios.....	30
<b>Capítulo 2. La base de un personaje.....</b>	<b>34</b>
2.1. Definición y noción de personaje.....	34
2.2. Formas de caracterizar un personaje.....	36
2.3. Personajes principales, antagonistas y personajes secundarios.....	38
2.4. Las motivaciones del personaje.....	40
2.5. El héroe.....	41
2.6. El personaje, el contexto y el espectador.....	42
2.7. La evolución de los personajes.....	43
<b>Capítulo 3. Recursos cinematográficos.....</b>	<b>45</b>
3.1. La historia.....	45
3.2. Los diálogos.....	50
3.3. La puesta en escena.....	51
3.4. La composición de la imagen.....	54
3.5. El sonido.....	55
<b>Capítulo 4. Análisis de casos.....</b>	<b>58</b>
4.1. Yo Viernes.....	58
4.1.1. La historia.....	58
4.1.2. Los personajes.....	60
4.1.3. La puesta en escena.....	69
4.1.4. La composición.....	69
4.1.5. El sonido.....	70
4.2. El naufrago.....	71
4.2.1. La historia.....	71
4.2.2. Los personajes.....	72
4.2.3. La puesta en escena.....	77
4.2.4. La composición.....	78
4.2.5. El sonido.....	79
4.3. La vida de Pi.....	80
4.3.1. La historia.....	81
4.3.2. Los personajes.....	83
4.3.3. La puesta en escena.....	86
4.3.4. La composición.....	87
4.3.5. El sonido.....	87

<b>Capítulo 5. Los films de naufragios y la representación de la soledad.....</b>	<b>90</b>
5.1. El origen de las historias.....	90
5.2. Los personajes.....	91
5.3. Recursos cinematográficos.....	92
<b>Conclusiones.....</b>	<b>94</b>
<b>Lista de referencias bibliográficas.....</b>	
<b>Bibliografía.....</b>	

## **Introducción**

La soledad es un miedo que todos los seres humanos pueden atravesar. Existen varios

aspectos en la vida de las personas a los que se puede adaptar este concepto. Las imposiciones sociales instauran ideas y pensamientos. La soledad suele ser un pensamiento negativo en este ámbito. Quedarse en soledad se convierte en uno de los peores pensamientos humanos. La soledad tiene varias formas de manifestarse. Las dos más notorias son sentirse solo y encontrarse completamente solo físicamente hablando. Las películas acerca de naufragos son una representación de soledad. Los personajes sufren soledad física y emocional posibilitando lograr una empatía instantánea en el espectador. Sin embargo, son muchos los aspectos que intervienen en la recreación del sentimiento de soledad.

El presente proyecto de graduación propone como objetivo general analizar de qué manera se utilizan los recursos cinematográficos para representar la soledad en las películas de naufragios y así atrapar y generar empatía en el espectador.

Para ello se llevaran a cabo observaciones de las películas *Yo, Viernes (Man Friday, 1975)*, *El naufrago (Cast Away, 2000)*, *La vida de Pi (Life of Pi, 2012)* con el fin de recolectar los datos para el análisis. Se realizaran dos observaciones por película. Una de ellas tiene como objetivo de estudio a los personajes principales, para poder enfocar la observación en el registro de sus características. El objetivo de la otra investigación es registrar la forma en la que los recursos cinematográficos se utilizan para enfatizan el estado de soledad de los personajes. Ambas serán observaciones estructuradas estableciendo previamente los aspectos que se relevarán. Sin embargo, se deja espacio a apuntes u observaciones no estructuradas que complementen los objetivos principales de observación.

*Yo, Viernes* es una de las primeras películas sobre naufragios. Además está basada en historias reales. Es importante tenerla en cuenta para poder identificar aquellas características que prevalecen en la representación de la soledad.

*El náufrago* es una de las películas más reconocidas al momento de enumerar películas de naufragios. Es por tal motivo que se le proporciona un determinado rol en el proyecto de graduación.

*La vida de pi* es una propuesta innovadora, creativa y trascendente de las películas de naufragios de la última década. Resulta interesante investigar y observar las posibles similitudes y diferencias que se establecen acerca del mismo tema con propuestas diferentes.

El proyecto tiene, a su vez, objetivos específicos tales como establecer la noción de personaje, sus características y cualidades principales que resultan fundamentales para el análisis de personajes náufragos. Identificar e indagar acerca de los recursos cinematográficos que enfatizan a los personajes náufragos y resaltan su estado de soledad. Distinguir las cualidades de los personajes náufragos. Estudiar y comprender la evolución de los personajes náufragos década tras década. Generar un análisis de películas completo, de acuerdo al objetivo definido, abarcando varios aspectos de la carrera con el fin de aportar y volcar los conocimientos en el proyecto.

El proyecto se encuentra enmarcado dentro de la categoría investigación debido a que busca identificar las características de los personajes náufragos, principalmente en su estado de soledad. A su vez se observan dichas películas para reconocer la manera en que se utilizan los distintos recursos cinematográficos para representar y enfatizar el concepto de soledad en el que se encuentran.

Es importante reconocer y analizar aquellas características principales que conforman la base de las películas acerca de naufragios.

La línea temática es historia y tendencias ya que se relevan términos y características principales de un personaje. También se definirán los conceptos y términos cinematográficos para el análisis de los recursos que enfatizan la soledad de los personajes. Se tienen en cuenta la historia, el diálogo, la puesta en escena, la imagen, el sonido.

Se vincula con varias materias de la carrera Diseño de imagen y sonido de la Universidad de Palermo. Por un lado se relaciona con la materia guión audiovisual. En dicha asignatura se adquieren los conocimientos para desarrollar y llevar a cabo un guión. Se establece la importancia del personaje en el relato, la acción como vehículo de la imagen, la estructura narrativa, la historia.

La asignatura producción audiovisual y realización audiovisual están ampliamente ligadas al proyecto debido a conceptos que abarcan de preproducción. La creación de un personaje debe ser sólida desde el comienzo para poder llevar a cabo el relato.

A su vez, las asignaturas montaje, estética y técnica del sonido, dirección de arte audiovisual, son de suma importancia a la hora de establecer, identificar y analizar las características que enfatizan a los personajes náufragos. La creación de un buen personaje se basa en la caracterización, pero es suma importancia no discriminar el análisis de todos los aspectos que ayudan a consolidar y reforzar las características del personaje. La historia, el narrador, los diálogos, voz en off, el sonido y la música, el montaje, la iluminación, el encuadre, son algunos de los aspectos que intervienen en la relación del público hacia el personaje. Son los elementos que ayudan a concretar la idea de soledad y complementan al personaje; la forma de representar un concepto.

Algunos proyectos de graduación producidos por alumnos de la Universidad de Palermo, se pueden vincular con el siguiente proyecto de graduación. Los proyectos más relacionados con este ensayo son aquellos que observan personajes. Si bien no analizan a los personajes náufragos, realizan una investigación e indagan sobre distintos géneros de personajes.

*El héroe y sus cambios a través del tiempo. Ciencia ficción de Hollywood de los '80 en comparación con la actualidad (2012)*, es uno de los trabajos más significativos donde Di Pietro propone un amplio análisis del camino del héroe. El camino del héroe tiene alcance universal, y esta teoría se comparte desde los inicios de los relatos. Muchas veces este concepto ayuda a consolidar al personaje, darle direccionalidad, marcar el camino de su

objetivo, establecer un vínculo con el espectador.

lerache también analiza y desarrolla la transformación de personajes en el proyecto *El robot, de máquina a protagonista. Evolución y tendencias en el cine de ciencia ficción* (2014). Analiza la evolución del personaje, estableciendo que si los personajes se desvían de su esencia pueden ser inverosímiles. Sin embargo, tampoco deben caer en un estereotipo ya que podrían ser predecibles y perderían el interés del espectador.

Continuando con los proyectos que realizan un análisis e investigación acerca de personajes, Donnadio desarrolla un proyecto basado en personajes virtuales en *Animación digital 3D orientada a Pixar. Diseño de un personaje virtual en un mundo imaginario* (2012).

González propone un análisis del espectador al hablar de cine argentino en su proyecto de graduación *Identificación y espectador en el nuevo cine argentino* (2011).

En *El suspenso psicológico: cómo manipular al espectador mediante el monate* (2011), Naranjo Enríquez realiza un significativo análisis sobre el impacto en el espectador.

Es de suma importancia poder reconocer las distintas formas de analizar la evolución de las películas, cómo lo logra Pari en su *proyecto La primera impresión* (2012).

En los proyectos *Traducción cinematográfica. Lenguaje e hibridación* (2014) y *35 milímetros de revolución. Digitalización.* (2012), escritos por Rodríguez y Romeo Montero, correspondientemente, se reconoce el amplio análisis de los films y estilos de escritura y desarrollo.

Denevi Artola analiza y evalúa los estímulos que ayudan a prevalecer en el tiempo en su proyecto *El devenir temporal y el lugar de los estímulos en la comunicación audiovisual* (2011).

Por último, en *La expresión del miedo. Manifestación de los miedos en el cine de ciencia ficción clase b de los años 50* (2012), Waidelich aporta un trascendente análisis estableciendo la importancia de la manifestación del miedo en el desarrollo de las películas.



Para el desarrollo de este proyecto son fundamentales los textos de pre producción, guión y creación de personajes, de los cuales se destacan el libro *Cómo convertir un guión en un guión excelente* escrito por Seger. El libro establece las características para el desarrollo de un personaje teniendo en cuenta la motivación, la búsqueda del conflicto y la función que cumplen los personajes en las historias.

Vanoye desarrolla en su libro *Guiones modelo y modelos de guión* la construcción de la historia a través del personaje, la importancia del vínculo que se genere entre el espectador y el personaje.

Otros libros tales como *Guiones modelo y modelos de guión* escrito por Vanoye, *Taller de escritura para cine* de Vilches, *El manual del guionista* de Field, establecen conceptos y analizan cómo debería construirse un buen personaje.

Al recolectar los datos de cada libro se pueden establecer los parámetros de análisis y unificar los conceptos de personaje.

Para comprender y desarrollar el análisis de la soledad de las películas, es necesario realizar un relevamiento de información acerca de la soledad para vincularla con el espectador. Para ello se resaltan tres libros que conforman el marco teórico del espectador y la soledad.

Uno de ellos es el libro *Aislamiento y soledad* escrito por Muchnik y Seidman. Si bien no es un libro cinematográfico, reflexiona acerca de la soledad, el sentimiento y la noción del tema. Estudia y define las distintas alternativas. Relaciona la soledad con el aislamiento emocional y el aislamiento social logrando diferenciar y caracterizar los estados de la soledad.

*El film y su espectador* es uno de los libros que complementa el análisis del espectador definiendo el rol que toma con respecto a las películas. El autor del libro, Casetti, desarrolla en profundidad la mirada del espectador y su trayecto.

Por último, Amount, Bergala, Marie y Vernet, desarrollan en el libro *Estética del cine* las nociones del espectador haciendo foco en la identificación del mismo. Categorizan las distintas formas de identificación.

Este proyecto de grado se desarrolla en cinco capítulos.

En el primer capítulo se desarrolla el tema principal del proyecto, es decir la representación de la soledad en las películas de naufragios. Para poder responder a la problemática es necesario comprender el principal motivo por el que el espectador se identifica e interesa en las películas de naufragios. Se parte de la base de la soledad y el espectador analizando el sentimiento de soledad que pueden presentar en la vida cotidiana y el miedo y rechazo que se le tiene. También se desarrolla una reseña de los personajes náufragos que da lugar a el desarrollo de el origen de los náufragos. Esta sección del capítulo introduce el concepto de naufragio junto y define las distintas categorías y tipologías. Establece los orígenes de los náufragos para poder comprender cómo surgen y aparecen en las películas. Se detallan las causas y consecuencias que forman parte de dichos accidentes. A su vez se identifican los casos más relevantes ocurridos que motivan a las obras literarias. Por lo tanto se establece el origen de los personajes náufragos, de dónde surgen y cómo se insertan de historias reales a la literatura y a la pantalla.

En el cine en general, muchas películas se basan en historias ya contadas. El análisis y relevamiento de las obras literarias que surgen a partir de hechos reales y cómo éstas se transforman para llegar a la pantalla es de suma importancia al momento de analizar el origen de los personajes náufragos. Se parte de los libros *Odisea* (1998), *La tempestad* (2008), *Robinson Crusoe* (2005) y *Naufragios* (2005). También forman parte del desarrollo de la evolución del personaje náufrago a través del tiempo. Los aspectos que prevalecen, las características de cada náufrago, las motivaciones y las acciones que llevan a cabo, entre otras cuestiones.

En el segundo capítulo se unifican los conceptos de personaje que se utilizan en el análisis. Estos implican definir la noción de personajes, que ayudarán al análisis y observación de las películas. “La creación de un buen personaje resulta esencial para el éxito de su guión; sin personaje no hay acción; sin acción no hay conflicto; sin conflicto no hay historia; sin historia no hay guión.” (Field, 1996, p. 41.). Se introduce el concepto personaje y todo lo que éste implica. Se detallan las distintas categorías de los personajes: personajes principales, antagonistas y personajes secundarios. Asimismo, se detallan las distintas formas de caracterizar a un personaje, sus motivaciones y objetivos. También identifica al personaje en el camino del héroe. Finalmente abarca la relación entre el personaje y el espectador, características que serán la base para establecer la persistencia de los personajes y, junto al contexto socio histórico, y la transformación del personaje náufrago a través del tiempo. La identificación del espectador con el personaje es uno de los aspectos más relevantes para poder comprender la continuidad de los personajes náufragos y los nuevos náufragos en el cine.

Entender y establecer una base de personaje náufrago permite desarrollar un amplio análisis de la evolución de los personajes a través del tiempo. Se tiene en cuenta aquella característica que prevalecen y cuáles no. La forma en la que cada personaje es creado influye en la historia, la continuidad, la atracción del público.

Existen varias características en los relatos y los films que enfatizan un personaje. Estos conceptos se detallan en el capítulo tres teniendo en cuenta la importancia de los mismos para consolidar al personaje. Son los recursos que las películas utilizan en general, pero que a la hora de analizar un personaje náufrago complementan las características del mismo. La manera en la que se utilizan los recursos cinematográficos tanto como el relato, el diálogo, la puesta en escena, la imagen, el sonido; unifican y refuerzan las características de un personaje, logrando llegar al espectador con más facilidad. Se presenta la situación del personaje y todas aquellas características que lo consolidan que van más allá del ser en sí mismo y el contexto en el cual se encuentra.

Es decir, que estos elementos intervienen en la noción de personaje naufrago. Generan un énfasis y complementan la caracterización del personaje. Llevan al público a un nivel de identificación y empatía mayor. Todo esto sucede debido al correcto funcionamiento de las características como un todo. Los recursos visuales y sonoros son los que mayormente enfatizan esta relación que se genera entre el personaje y el espectador.

La música, la falta de diálogos, el sonido y el silencio transportan al espectador a las situaciones solitarias en las que se encuentran. Se refuerzan con planos abiertos mostrando la inmensidad en la que permanecen solos.

En el cuarto capítulo se analizan las características de los personajes náufragos y los recursos cinematográficos de las películas *Yo, Viernes (Man Friday, 1975)*, *El naufrago (Cast Away, 2000)*, *La vida de Pi (Life of Pi, 2012)*. Este capítulo aporta los resultados de las observaciones realizadas de las películas teniendo en cuenta los conceptos descritos en los capítulos dos y tres.

El capítulo se desarrolla en tres subcapítulos, cada uno correspondiente a una película, para poder analizar los casos de forma individual.

En cada subcapítulo se detallan las características que intervienen en la construcción del personaje naufrago de la película. Define las características, ya sean similares o diferentes, de los personajes náufragos. Describe la relación entre los personajes náufragos y otros personajes. Analiza sus motivaciones y objetivos. Se tiene en cuenta el proceso que atraviesan los personajes náufragos para identificar si se desarrolla un camino del héroe o no.

A su vez, se analizan los recursos cinematográficos que intervienen en la representación de la soledad. Por lo tanto, se desarrolla un análisis de la forma en que se utilizan los recursos, la forma en que los aprovechan y sacan su máximo potencial para enfatizar la soledad.

Para este capítulo fue necesario utilizar técnicas de recolección de datos, específicamente observaciones estructuradas y no estructuradas que abarquen todos los detalles sobre los personajes náufragos de cada película.

Finalmente, en el quinto capítulo se realiza un desarrollo que abarque el análisis de las películas llegando a conclusiones concretas y definidas. Se comparan los resultados obtenidos del análisis de las películas para definir las similitudes y diferencias. Se analizan y detallan de qué modo estos resultados hacen que se represente la soledad, y por lo tanto el espectador se sienta identificado.

A su vez, comienza el análisis y desarrollo de la evolución de los personajes náufragos en las distintas películas y cómo se adaptan. Es decir, las características en común y que prevalecen en cada film dando lugar al concepto de *personaje naufrago*.

Los personajes, tanto en una misma película, en sagas, en series, entre otros, varían y se van transformando. Se desarrollara un análisis del concepto de adaptación de los personajes náufragos y cómo se transforman para orientarlos a distintas situaciones, dentro del campo de soledad al que se enfrentan, manteniendo al espectador interesado en la historia.

El espectador presenta un rol importante en este capítulo ya que es una de las causas más significativas en la evolución de los personajes náufragos. El éxito que generan las películas sobre la experiencia del espectador es el que hace surgir a los personajes.

Se propone, entonces, establecer los parámetros y variables que poseen los personajes náufragos. Detalla qué los mantiene en la pantalla cómo captan la atención del público.

También se tiene en cuenta el avance de la tecnología y cómo influyen en el relato. Las posibilidades narrativas varían, como también la competencia.

Se propone entonces la mutación y/o transformación del personaje naufrago, adaptándolo a distintas situaciones sin destruir la esencia del mismo. Se establece a qué otros personajes se le pueden aplicar sus características, teniendo en cuenta,

principalmente, la soledad que atraviesan. También no se deben discriminar los aspectos cinematográficos que complementan su situación.

El modo en que se desarrolla el proyecto y los análisis que se llevan a cabo, responden al objetivo general y pregunta problema.

El proyecto genera un aporte en cuanto a la representación de la soledad, los personajes náufragos y el modo en que se complementan los recursos cinematográficos para transmitir un mensaje.

## **Capítulo 1. La soledad en el cine**

Las películas de náufragos están ligadas mayormente a un sentimiento de soledad. Expresan, muestran, transmiten la soledad en la que los personajes se emergen. En estos casos sucede debido a accidentes u otros factores que insertan al personaje en un estado de aislamiento.

¿Por qué el espectador se identifica con los personajes náufragos?

## 1.1. La soledad y el espectador

Uno de las principales características para lograr llamar la atención de los espectadores es que las películas muestran su lado de humanidad. Es decir que genere un vínculo, una representación de lo que sucede en la vida cotidiana.

La vida humana se organiza y se construye en las relaciones interpersonales. Nuestra conducta está configurada, en gran parte, por la vida con los otros; así como nuestras creencias, nuestras predilecciones, nuestras emociones e incluso la persona que creemos ser. (Muchnik y Seidmann, 1998, p.11).

Por lo tanto, el ser humano vive en sociedad y está comprendido por un conjunto de mandatos, ideas inculcadas, creencias, que conforman su personalidad. Los mandatos sociales imponen un vínculo entre personas, estar acompañados, no estar solos. Reuniones, salidas, festejos, amigos, familia, pareja.

Así mismo, se instaura la idea que el no tener pareja significa estar incompleto. Si bien este concepto está sujeto a diferentes variables tales como religión, país, entre otros, prevalece al menos una mínima noción de esta imposición.

La soledad es, entonces, una de las situaciones o emociones más temidas por la sociedad.

Por un lado, está vinculado a la interacción con otras personas. El formar relaciones sociales está instaurado desde la niñez. El hecho de perder aquellas relaciones, ya sean amistades, amorosas, familiares, laborales, genera miedo e incertidumbre, debido a que se fueron construyendo con una base emocional. Esto genera angustia y soledad ya que ese vínculo deja de existir.

La muerte de un ser querido también se relaciona con la soledad. Si bien la muerte está ligada a varios aspectos y depende de cada caso en particular, generalmente el contacto y vínculo con esa persona quedará vacío. Ese vínculo se mantiene a través de los recuerdos. Sin embargo, la ausencia física genera consecuencias y enfatiza el estado de soledad.

Peplau y Perlman (1979), detallan la importancia de destacar la diferencia entre la soledad física de la emocional. La física es encontrarse completamente solo, aislado. La emocional es el sentimiento de estar solo, sin compañía, falta de vínculos o pérdida de los mismos. Ambas pueden suceder a la par e incluso complementarse y enfatizar el estado y sentimiento de soledad.

Teniendo esto en cuenta, el espectador puede experimentar una atracción inmediata hacia la película debido a que representa muchos aspectos de su vida en los que la soledad, en menor o mayor medida, tiene su importancia.

Entonces, las películas sobre naufragios parten de una base donde el espectador se puede identificar relacionando la situación que presenta el personaje con etapas y procesos de su vida cotidiana.

A su vez, el hecho de que las películas acerca de naufragios estén basadas en historias y hechos reales, también ayuda a que el espectador sienta una instantánea empatía hacia el personaje y las situaciones que presenta. Aquí, la verosimilitud de la película también juega un rol importante en cuanto a la credibilidad.

También puede suceder que las situaciones que ocurren, si bien algunas son fantásticas o de ciencia ficción, se relacionen o vinculen con realidades de la vida cotidiana, o hechos que le hayan sucedido al espectador.

Cuando un espectador se siente identificado con el personaje se abren muchas posibilidades. Se puede basar en la empatía, donde el espectador tiene la capacidad de sentir de manera efectiva lo que le sucede al personaje. Comparte emociones, tensión, compasión, tristeza.

Dicha empatía también puede ser cognitiva. Goleman (1995), define a la empatía cognitiva como el hecho en el cual una persona comprende lo que le sucede al prójimo y se pone en su lugar. Entonces, llevado a la práctica, el espectador es capaz de imaginar lo que siente y cree el personaje de la película.



Cuando el espectador recuerda al personaje es porque logró una verosimilitud, capacidad de generar empatía, identificación y conmoción, gracias a la solidez de la representación de la soledad dada, principalmente, por la creación de un buen personaje y los recursos cinematográficos que los enfatizan.

El cine presenta miles de formas y posibilidades para poder representar una historia y poder llegar a los espectadores de una u otra forma.

Al momento de llevar al público el concepto de soledad y el miedo a lo desconocido, son muy amplias las variables que se pueden utilizar para que se identifiquen con el personaje.

## **1.2. Los personajes náufragos**

Como muchos aspectos en la sociedad, los tipos de personajes también tienen sus períodos de boom, fama, tendencia, moda. Son momentos en los que ciertos tipos de personajes son los más aceptados y demandados por el espectador. Los prefieren a los personajes convencionales. Son temporadas que pueden durar meses, años o décadas, donde se estrenan series, películas, novelas sobre determinados personajes.

Castilla del Pino (1989), profundiza e indaga sobre los personajes estereotipados, el género de los personajes.

Algunos ejemplos de estos tipos de personajes popularizados son vaqueros, robots, zombies, vampiros, superhéroes, narcotraficantes, entre otros. Estos personajes tienen un periodo de popularidad donde por un tiempo permanecen en la cima, y al otro momento forman parte de una lista.

Sin embargo, siguen prevaleciendo. En la mayoría de los casos, se convierten en personajes con una base fija, estandarizada debido a las características repetidas en diferentes films. Se forma cierto estereotipo para cada tipo de personaje.

Los personajes náufragos carecen de su época de fama, de un tiempo determinado

enfocado en ellos. Si bien algunas películas y series tuvieron su época de tendencia, fue dado su éxito individualmente. Es decir que no se generó un exceso de oferta de películas acerca de personajes náufragos en un tiempo determinado. Más bien fueron surgiendo películas sobre naufragios al pasar los años.

Esto da lugar al cuestionamiento de si se logró generar una base sobre los personajes náufragos, si se consolidó un estereotipo de personaje. ¿Cómo se construyen los personajes náufragos? ¿Tienen un punto de partida universal?

El estereotipar un personaje suele tener aspectos positivos y negativos. Por un lado se generan muchas historias con un aspecto en común. Se pueden observar los distintos puntos de vista, las versiones variadas de cada director. Se puede consolidar una base para los tipos de personajes. Esto ayuda al momento de crear un personaje y mantener su verosimilitud. Pero cómo se puede obtener la atención del espectador con un personaje ya visto y desarrollado de otras miles de formas.

Por qué los espectadores continúan consumiendo películas con personajes estereotipados. Cómo se mantiene la atención del espectador, la inquietud y las *ganas* de ver las películas sabiendo que los personajes tienen un rumbo.

Es importante entonces, tener en cuenta la transformación que debe realizarse al personaje, la evolución. Mantener la tipología del personaje sin quitarle su esencia.

Al momento de analizar los personajes náufragos es importante tener en cuenta los aspectos de forma objetiva.

Barnwell (2009), explica que, por un lado, los personajes al estar estereotipados poseen determinadas características. Es importante reconocerlas ya que son las que prevalecen década tras década debido a un motivo y justificación. Por lo tanto es necesario observarlas y desarrollar un análisis de su utilización o no.

Por otro lado, cada personaje es único ya que tiene sus propias cualidades, una descripción individual. Aunque en sus características se puedan encontrar algunas generales de su estereotipo, es el conjunto de ellas el que logra el éxito del personaje.

Identificar y destacar las características propias de cada personaje, sirve para reconocer su impronta, su perfil.

Entonces, los personajes náufragos pueden llegar a poseer algunas características en común que prevalecen y otras que conforman la identidad del mismo. Por lo tanto, se requiere analizar las características en común y propias de cada personaje.

A su vez, es necesario tener en cuenta e investigar sobre su procedencia. ¿De dónde surgen los personajes náufragos? ¿Están basados en hechos reales? y ¿en historias populares? ¿Cómo se instauran en el cine? ¿Cómo se logra que el espectador sienta empatía y se identifique con ellos?

### **1.3. El origen de los náufragos**

Como muchas historias, los náufragos surgen a partir de experiencias y hechos reales. El ser humano se fue desarrollando en el ámbito marítimo por distintas cuestiones. Algunos descubrieron nuevas tierras, transportaban alimentos y mercaderías. Sin embargo, para llegar a la realidad actual, muchas embarcaciones fracasaron dejando a personas sin vida y a algunos de ellos náufragos.

Para poder entender los contextos de los náufragos es necesario investigar y realizar una breve reseña sobre los orígenes de los náufragos. Esto ayudara al momento de identificar las características de los personajes náufragos. A su vez, se logrará comprender el modo en que quedó náufrago y categorizarlo según corresponda. Esto facilitara entender una de las posibles causas del interés inmediato del público.

#### **1.3.1. El inicio de las navegaciones**

Como explican Johnson y Nurminen (2008), la navegación nace aproximadamente 5 mil años antes de Cristo. Los registros más antiguos demuestran que los egipcios se transportaban utilizando papiros o juncos por medio de los ríos.

En ese entonces, las aguas de los ríos comenzaron a ser dominadas con facilidad. Su movimiento y fluidez ayudaban en la navegación. Sin embargo, al aventurarse hacia el mar surge el inconveniente de cómo impulsar la embarcación.

Se estima que por los años 4.000 A.C. nace la navegación a vela. Éstas ayudaban a contrarrestar la fuerza de las olas y controlar las direcciones. Gracias a estos descubrimientos, los pueblos se extendieron por el mundo.

Comienzan a surgir las primeras conquistas y expediciones a través de las embarcaciones. Gracias a las naves que evolucionan, las reinas y los faraones mandaban a sus tropas a navegar las costas de África. Nacen así las exploraciones y la inquietud por conocer el más allá del océano.

Se abre un mundo de posibilidades a través de la navegación. Comienzan no solo las conquistas, sino también la búsqueda de piedras preciosas. Comienzan a conocer con el mundo.

Fariña (1995), establece que el crecimiento del comercio marítimo dio lugar al arte de construir barcos. Aquí comenzaron a diferenciarse los barcos de guerra y los de comercio. Los ingenios de los artistas lograban construir barcos sólidos y dependientes de los vientos para el comercio. Por otro lado, a los barcos de guerra se les adjuntaba un espolón de bronce que permitía atacar a los barcos adversarios y lograr hundirlos. Estos eran impulsados por remos y no por vela.

Los sucesores de Alejandro Magno se encargaron de perfeccionar las embarcaciones tanto de comercio como de guerra. Cada vez las naves eran más fuertes como también las armas lo eran.

En la Edad Media, el comercio a través de embarcaciones seguía sucediendo. Desde China se exportaban adornos y sedas, India tinturas, rubíes, pieles, esclavos, entre otras. También se sumaron Sumatra, India, Rusia, Escandinavia, Asia Central.

Sin embargo, desde el norte, hombres altos y barbudos comenzaron a llegar con pieles, esclavos, dientes de foca, entre otros. Desde fines del siglo diecisiete D.C exploraron las

islas del Atlántico Norte. Luego llegaron a Rusia, al norte de Francia, Inglaterra, y en Italia se fortaleció el imperio llamado “Hombres del Norte”. Éstos son los famosos vikingos: grandes navegantes apasionados por el mar, los barcos y la navegación.

Siguiendo con su ambición y curiosidad, atravesaron el Océano Atlántico logrando llegar a las tierras americanas, cuatro siglos previos a la llegada de Cristóbal Colón.

Con este inicio de las navegaciones, nacen los naufragios. Barcos y naves se hunden, quedan varados en el océano, en el mar, dejando a personas en lugares nunca antes habitados o incluso en el medio del agua, sin lugar a donde ir.

Es importante entender esta breve introducción a los inicios de la navegación para tener en cuenta los distintos motivos de sus viajes. De este modo se pueden comprender los motivos de las navegaciones, los lugares a los que se dirigían en cada época, la calidad de las naves, la forma en la que quedan varados.

### **1.3. 2. Naufragios**

Tras las grandes expediciones y aventuras, no sólo se lograron conquistas. Muchas fueron las embarcaciones que fracasaron y tuvieron accidentes durante la navegación, dejando sin vida a las tripulaciones o solo a algunas personas.

García Marquez (1982), sostiene que un naufragio es el hundimiento de un barco durante su navegación. Puede ocurrir en el mar, río, laguna, lago o en alguna masa de agua.

Los náufragos son, entonces, aquellas personas que sufren naufragios. Es decir que viven la situación, el accidente, el hundimiento y sobreviven. Por lo tanto, quedan varados, ya sea en las inmensidades del océano o en una isla desierta. Los motivos por los cuales ocurren los naufragios varían.

Pardey y Pardey (2008), explican las alternativas más usuales. Por un lado, pueden suceder debido a accidentes naturales. Las tormentas en alta mar pueden llegar a ser

catastróficas, incluso pueden llegar a no dejar rastros de las embarcaciones. Estas tormentas desequilibran las naves con sus grandes olas e incluso pueden voltearlas, llegando a descontrolar la navegación sin poder decidir un rumbo. Quedan destruidas, quitándoles la capacidad de flota. Los vientos también infieren en el rumbo de las naves haciéndoles perder la dirección e incluso destruyendo velas y hasta la nave completa.

Muchos de los primeros pueblos que embarcan tenían sus mitos acerca de estos accidentes. Los griegos, por ejemplo, creían que eran los dioses los que mandaban los diluvios y tormentas de mar. Los Vikingos creían que una bestia marina los guiaba para luchar contra los dioses.

En épocas de guerra, colonización e incluso en las primeras navegaciones, muchos sufrían naufragios debido a ataques enemigos. En los inicios comenzaron los saqueos por parte de los piratas. No solo robaban sus mercaderías sino también sus naves y esclavizaban a la tripulación.

Los colonizadores también se veían atacados por otros colonizadores, generando las primeras guerras marítimas donde la mayoría de las naves se hundían dejando muy pocas vidas. Las guerras se convirtieron en otro de los acontecimientos que dejó mayores naufragios.

Vicens Vives (1946), añade que no solo la naturaleza y los conflictos entre partes da lugar a los naufragios. Existen diferentes casos donde varios aspectos juegan en contra.

Por un lado se puede hablar de la falta de control al momento de la navegación. Fallas técnicas por errores de cálculos humanos, navegación por áreas no adecuadas, choques indeseados.

También suelen estar ligados a errores no humanos o no predecibles. La vida útil de la nave puede producir una desventaja al momento de realizar maniobras o frente a tormentas. Ya sea debido a fallas o quiebras, o no tener las características requeridas para navegar por determinadas aguas.

Existen un sin fin de posibilidades por las cuales fallan las navegaciones y producen naufragos. Al momento de llevarlo al cine, pueden tomarse como referencia casos posibles en la vida real como también las fantasiosas convirtiéndolas en historias verosímiles, como sucede en mitos griegos por ejemplo.

### **1.3.3. Casos históricos**

Muchas son las películas que se basan en hechos reales. Las hay en géneros de terror, suspenso, comedia. Cuando las películas se basan en hechos reales, les otorgan un valor agregado ya que el espectador reconoce que sucedieron en algún momento, por lo que es más probable que vuelva a suceder. Un claro ejemplo es en el caso de películas de terror que estén basadas en hechos reales. En ellas se potencia el miedo y genera en el espectador la sensación de que es posible que lo que ve suceda en su vida, propagando el miedo de la pantalla a su vida y viceversa.

Con los naufragios sucede algo similar. Al tratarse de hechos reales puede generar mayor movilización en el espectador. Por un lado, el hecho que el personaje atravesase tales situaciones puede hacer que el espectador sienta mayor empatía hacia él. También puede suceder que el espectador se identifique con el personaje debido a que el mensaje que genera lo traslada a experiencias vividas similares. Principalmente, como se investigó anteriormente, se puede generar una empatía inmediata al momento de identificarse con la soledad que presentan los personajes.

Por lo tanto, es importante relevar los naufragios reales más emblemáticos de los cuales muchas historias y películas se inspiraron.

Uno de los casos de naufragios más conocidos y destacados es el de Alexander Sle Kirk, también conocido como Robinson Crusoe.

Defoe (1999) relata que Alexander fue un marinero escocés que quedó varado en una isla frente de Santiago de Chile. Esta isla se desconocía. A su vez, mismo hoy en día,

es de gran dificultad llegar a la isla. Para poder acceder es necesario tomar un avión, camionetas y lanchas junto de un largo viaje.

Él permaneció en la isla durante cuatro años y cuatro meses. Pudo ser rescatado gracias a que una fogata que había generado en la cima de una montaña fue visible a largas distancias.

Luis Alejandro Velasco es otro de los grandes sobrevivientes a naufragios. García Márquez (1982), narra su historia y cuenta que estuvo a la deriva en una balsa, sin comer ni beber durante diez días.

Poon Lim, en 1942 sufrió un naufragio debido a un ataque alemán hacia el buque donde él trabajaba de cocinero. McCunn (1999), relata que antes de ver cómo explotaba la nave, Poon saltó por la borda logrando escapar. Sobrevivió 133 días a la deriva sobre una balsa salvavidas de madera de un metro aproximadamente. Vivió de la pesca y el agua de lluvia. No sólo inspiró a la creación de historias, sino también a la creación de manuales de supervivencia.

Steve Callahan sobrevivió a 76 días a la deriva gracias a un barco que diseñó. Callahan (2002), rememora que en el medio de su navegación, dio cuenta del agua que estaba entrando en el barco. Accionó rápidamente, agarró un bote salvavidas, kit de primeros auxilios, bengalas, comida y agua. Uno de los momentos más trágicos de su naufragio fue el enfrentarse con tiburones. Con su experiencia pudo escribir un libro y supervisar varias películas, entre ellas *La vida de Pi*.

#### **1.4. La historia y la literatura**

Existen miles de libros literarios que narran las aventuras y catástrofes que enfrentaron los náufragos.



Por un lado, aquellas historias reales que forman parte de un testimonio y archivo histórico para la supervivencia de los naufragos. Algunos de estas fueron escritas por los mismos que sufrieron dichos acontecimientos.

Existen también muchas historias que fueron escritas a través del testimonio, entrevistas. Un autor tiene en cuenta las experiencias vividas y las narra de manera que el espectador se sienta identificado.

También están aquellas historias inspiradas en los mitos y leyendas que formaban parte de las culturas y los pueblos. Suelen ser historias ficticias fantasiosas que transmiten los mensajes que se pasaban de generación a generación, por ejemplo los mitos griegos.

A su vez, la literatura tiene un rol importante en las películas. Muchas películas rescatan características de libros, se basan en ellos realizando una transcripción de la obra literaria al guión cinematográfico.

Odisea, La tempestad, Robinson Crusoe y Naufragios son los relatos más trascendentes de la literatura sobre naufragios. Estas historias están inspiradas tanto en mitos y leyendas como en historias reales teniendo en cuenta experiencias propias o de terceros.

#### **1.4.1. Odisea**

*Odisea* es una de las historias de naufragios más antigua. Relata mitos y leyendas griegas. Se tienen en cuenta varios aspectos de los personajes y los contextos socio histórico que dan lugar a la historia.

Pabón (2006), relata que la historia comienza en Grecia. Odiseo es el rey de Ítaca, quien luego de la guerra Troyana no volvió a su hogar. Desde el inicio de la narración, se explica que Odiseo es prisionero de amor en la isla de la diosa Calipso.

El dios del mar, Poseidón, al estar en contra de Odiseo no deja volverlo a su hogar causando grandes tormentas en el océano.

A la par de esta situación, Penélope, la esposa de Odiseo, es rodeada de pretendientes que quieren tomar el lugar de su esposo. Atenea, guía al hijo de Odiseo, Telémaco, para que busque a su padre.

En Pilos, Telémaco visita al rey Néstor, quien le dice que vaya a Esparta a ver al rey Menelao. Al llegar allí, se entera de que la situación de su padre.

Los pretendientes de Penélope planean la muerte de Telémaco para asegurarse de obtener poder.

Con ayuda de los dioses del Olimpo, Odiseo navega con una balsa para volver a su hogar. Sin embargo, choca en la tierra de los feacios, donde Atenea se enamora de él y lo ayuda. Los feacios le piden a cambio que relate su historia. Odiseo cuenta que al salir de la Guerra de Troya comenzaron saqueando un pueblo en tierras extranjeras. Luego continuaron navegando en tormentas, llegando a la tierra de lotófagos. Allí, creían que si comían loto se olvidarían de sus casas y familias. Al continuar su viaje, llegaron a la isla de los cíclopes, donde monstruos enormes de un solo ojo se devoran a algunos de sus hombres. Odiseo logra emborrachar a los cíclopes y escapar engañando a Polifemo, hijo de Poseidón. Le pide a su padre que Odiseo sufra debido al daño que le ha hecho. Es por tal motivo que Poseidón se encarga de que Odiseo no pueda volver a su hogar.

Al huir de la isla de los cíclopes, Odiseo y sus compañeros llegan a la isla de Eolo, el dios de los vientos. El los ayuda poniendo vientos en una bolsa para que puedan llegar a Ítaca de forma directa. Debido a que Odiseo no les comenta esto a sus compañeros, ellos abren la bolsa en el viaje de vuelta provocando una gran tempestad.

Al llegar a la tierra de Circe, una hechicera los convierte en cerdos y, nuevamente gracias a los dioses, vuelven a ser hombres. Circe les dice que bajaran al infierno para recibir los consejos del profeta Tiresias, quien les dice que llegarán a sus hogares con dificultad.

Antes de volver a embarcar, regresan a la tierra de Circe para pedir consejos al navegar las aguas peligrosas. En la navegación, se encuentran con sirenas, quienes atraen a los

marineros para asesinarlos. Odiseo logra ser el primer hombre que las oye cantar y sobrevive.

Dos monstruos, Escila y Caribdis, causan la muerte de varios hombres. Escila asesina con sus seis cabezas a seis hombres. Caribdis es una vorágine enorme que traga el mar y luego lo vomita, muy pocos marineros se pudieron escapar.

Luego de la catastrófica navegación, llegan a la isla de Helios, el dios del sol. Habían sido avisados de no comer las vacas de la tierra, pero los hombres muertos de hambre lo hacen. Todos mueren en una tormenta a excepción de Odiseo quien queda varado en la isla de Calipso por siete años.

Cuando Odiseo termina de narrar su historia a los feacios, ellos conmovidos le regalan tesoros y lo llevan a Ítaca. Allí, Atenea lo disfraza para que pueda observar la situación de sus tierras.

Los pretendientes de Penélope continúan en su hogar presionándola para que se case con alguno de ellos. Mientras Odiseo recibe ayuda de uno de sus sirvientes, Atenea busca a Telémaco para reencontrarlo con su padre. Luego del alegre reencuentro, Odiseo viaja disfrazado como mendigo al palacio. Allí habla con Penélope para convencerla de que Odiseo volverá. Al no creerle, ella les ofrece a sus pretendientes una competencia de fortaleza física anunciando que se casaría con el ganador.

La prueba era de tal dificultad que ninguno pudo completarla. Odiseo pide la oportunidad de hacerlo, se quita el disfraz y con la ayuda de Telémaco, unos sirvientes leales y la protección de Atenea, asesina a los pretendientes.

La familia se reúne nuevamente. Sin embargo los padres de los asesinados buscan venganza. Odiseo se esconde con su padre Laertes, hasta que Atenea pide que dejen de pelearse, devolviendo la paz a Ítaca.

#### **1.4.2. La Tempestad**

Shakespeare (2008), narra la historia que inicia en Milán, donde Próspero, el duque, es despojado del poder por su hermano Antonio. Próspero fue desterrado junto a su hija de tres años, Miranda, y enviado al exilio en un barco sin velas ni provisiones.

Sin embargo, Gonzalo, un noble hombre, esconde provisiones en el barco y unos valiosos libros del agrado del duque.

Llegaron a una isla encantada, donde había sido desterrada la hechicera Sycorax. Ella había muerto hace años, pero dejó a su monstruoso hijo Calibán y un genio llamado Ariel habitando la isla. Próspero le enseñó a Calibán su lenguaje y modales, pero se reveló, lo insultó e intentó violar a Miranda. Próspero lo castigó y lo mandó prisionero a una roca de la isla.

Ariel fue liberado por Próspero y se encargará de seguir las órdenes mágicas que le pida. Así es que se desata una tempestad sobre el navío de Antonio, Alonso el rey de Nápoles y su hijo Fernando. Quedan separados en tres grupos naufragando por las costas de la isla. Fernando queda solo, creyendo que la tripulación se había ahogado. Al llegar a la isla, se enamora de Miranda.

Por otro lado, el Rey Alonso con su hermano Sebastián, Antonio y los cortesanos Adrián, Francisco y Gonzalo. Ellos recorren la isla en búsqueda del príncipe hasta que Ariel los hechiza y caen dormidos. Antonio y Sebastián aprovechan para planificar el asesinato de Alonso para que Sebastián pudiera usurpar su lugar tal como Antonio lo hizo con Próspero.

Por último, estaban los criados Esteban y Trínculo. Ellos se encontraron con Calibán, quien los convence para asesinar a Próspero. A cambio le ofrece el mando de la isla a Esteban ya que creyó que era un dios por haberle dado licor.

Próspero le ordena a Ariel asustar con su magia a Antonio y Alonso en modo de venganza. El terror que le provoca a Antonio lo destroza y Alonso, arrepentido, se reconcilia con Próspero recuperando así a su hijo Fernando.

Con los hechizos, logran recuperar la nave y embarcan todos de regreso.

### **1.4.3. Robinson Crusoe**

Dofoe (1999), relata la historia de Robinson Crusoe, un joven inglés de clase media. Estaba fascinado por la navegación. Pero su padre le aconsejó que no navegara ya que perdería los privilegios de la clase media. Además tendría pocas posibilidades de sobrevivir y sufriría mucho.

Sin embargo, Robinson no lo escuchó y junto con un amigo armaron una tripulación y embarcaron.

A partir de allí comenzaron los inconvenientes. Una fuerte tormenta los apoderó. Creyó que sería el fin de su vida pero encontraron unas tierras y se salvaron.

Luego de esa situación, dudó en volver a embarcar. Pero decidió continuar, esta vez rumbo a las costas de África.

En la embarcación se cruzaron con unos piratas, quienes los atacaron, robaron, y mataron, salvo a algunos a quienes esclavizaron, entre ellos a Robinson. Estuvo dos años prisionero, pensando en el día en que huiría. Un día, junto con otro esclavo, pudieron esconderse y escapar.

Tomo confianza con su compañero de escape, convirtiéndose en grandes amigos. Cuando se acercaron a una costa en búsqueda de agua, conocieron a una tribu pacífica con quienes pudieron intercambiar algunos elementos. Finalmente, un barco los rescato y volvieron a sus hogares.

Robinson seguía atraído por la navegación. En la siguiente embarcación, se dirigió a Brasil. Allí aprendió técnicas para cultivar y así logró adquirir una suma importante de dinero. Sin embargo, la ambición los llevó a Robinson y otros compañeros a buscar esclavos para avanzar la producción de cultivos. Cuando estaban por regresar a embarcar, una tormenta hizo que el barco navegara por sí solo. Rápidamente fueron en una barca para alcanzar el barco. Pero las olas y la tormenta hicieron que no resistiera,

dejando a Robinson como el único sobreviviente. Con las últimas fuerzas, llegó a una isla desierta. Permaneció allí durante 28 años. Luego fue rescatado. Sobrevivió gracias a los utensilios y elementos que rescató del barco que naufragó. Realizó cultivos, cosechando varios vegetales, domesticó animales. Exploró la isla para conocer cada rincón y posibilidades, y poder explotar al máximo sus capacidades.

Se creó una rutina con un horario, un calendario y un diario. Escribió allí todo lo que le sucedía, sus pensamientos, sus historias, hasta que un día se quedó sin tinta.

Cada día leía un poco la Biblia. En esos años de soledad, comprobó los consejos que su padre le había dado.

Robinson siempre creyó que era el único habitante de la isla, hasta que descubrió a una tribu de caníbales. Ellos habían capturado a un indio para comérselo. Robinson le salvó la vida y continuaron conviviendo juntos hasta ser rescatados. Durante este tiempo Robinson le enseñó su religión, su idioma, su organización, su trabajo, entre otras actividades de su cotidianeidad.

#### **1.4.4. Naufragios**

Núñez Cabeza de Vaca (2015), narra su propia historia de naufragios. Comienza cuando solicitó en 1527 a Carlos primero un puesto en la expedición de Pánfilo de Narváez. Con esta expedición se quería conquistar y gobernar las provincias que comprenden el río de las Palmas hasta el cabo de la Florida.

Se embarcó entonces, con solo veinte años acompañado de un grupo de cristianos, hacia la Habana.

Grandes tormentas interrumpieron su camino, retrasando las expediciones.

Luego de varios intentos, al pisar tierra por primera vez se encontraron con un grupo de indígenas. Los recibieron a flechazos generando varias muertes de la tripulación

española. Comienza así, una larga relación entre los indígenas y los sobrevivientes. Los indígenas se posicionan en modo de sociedad opositora.

Los cristianos creían que cuando los indios se les acercaban los estaban echando de la tierra, pidiendo que se fuesen. Sin embargo, a diferencia de la primera vez, ellos no hacían más que hablarles en su propia lengua y se iban. Sin atacar, sin accionar, pero con un tono amenazante.

Los cristianos se posicionaron en rol de conquistador. Marcaban las diferencias entre ellos y los indígenas.

La mayor diferenciación de grupos se confirmó al momento de comunicarse. No había forma de llevar a cabo una conversación o intentar comunicarse mediante señas debido al desconocimiento mutuo de los grupos. Tenían distintas lenguas, distintas formas de gesticular. Reconocían a los objetos de distintas maneras.

Al establecerse este desencuentro inicial de comunicación, se eliminó cualquier posibilidad de conocimiento mutuo, de entablar una conversación o nutrirse con los conocimientos ajenos. Se predispuso desde el principio un camino de desconocimiento y no había forma de revertirlo.

Se construyó al sujeto no por su individualidad sino por el grupo al que pertenece, formando una división social.

Luego de sufrir y pasar hambre, comenzó el canibalismo entre los cristianos. Aquí fue cuando los indígenas se acercaron y compartieron su alimento.

Sin embargo, algunos indígenas comenzaron a tener una relación esclavista. Alvar sufrió de esclavitud por varios años, pasando de una tribu a otra. Luego de sufrir hambre y castigos, se unió con otros tres sobrevivientes y se hicieron pasar por curanderos. Sanaban por imposición de manos, soplos, rezaban, entre otras actuaciones para que los consideraran sagrados y no los asesinaran.

Esta mentira les salvó la vida. Gracias a ello recorrieron miles de kilómetros desde el atlántico al pacífico, como personas milagrosas. Muchos indios comenzaron a creer en

ellos, los seguían, los mantenían y respetaban. Luego los entregaban a otra tribu quienes también los agasajaban y daban regalos.

Así fueron conociendo a miles de pueblos indígenas diferentes, con sus costumbres y modismos. A veces satisfechos y otras veces comiendo insectos.

Luego de varios caminos, lograron encontrar rastro de españoles. En 1536 se dirigían hacia España. Pero al momento de embarcar, son atacados por corsarios franceses y luego rescatados por portugueses.

De las seiscientas personas que habían embarcado en el inicio, solo cuatro volvieron: Andrés Dorantes de Carranza, Alonso del Castillo, Estebanico “el moro” y Alvar Núñez Cabeza de Vaca.

Al regresar, Alvar fue gobernador del Río de la Plata. Realizó una expedición por la costa sur de Brasil, llegando a Asunción. Descubrió en su trayecto las cataratas de Iguazú. Pero fue desterrado a Orán al oponerse al maltrato de los indios. Finalmente con la llegada de Felipe segundo, fue nombrado presidente del tribunal supremo de Sevilla.

Al tener noción de las historias de naufragios, se pueden distinguir los diferentes aspectos y características que presenta cada una. Fueron escritas en diferentes tiempos, para un público diferente. Tratan sobre la misma índole, los naufragios, de maneras diferentes. Presentan cantidades de personajes desiguales. Narran en primera persona y en tercera persona. Detallan las sensaciones, sentimientos, los lugares de formas distintas. Sin embargo, en cada historia estos aspectos se complementan, llegando al lector de cierto modo.

Entonces, la soledad es una sensación que el ser humano atraviesa o atravesó en algún momento de su vida y que puede volver a ocurrir. Al representar la soledad en las películas de naufragios, se genera en el espectador, de manera casi inmediata, curiosidad, empatía, identificación, intriga por lo que les sucede y cómo lo resolverán.



Al comprender el origen de los personajes náufragos se crea una noción del trasfondo de las historias. Esto presenta un rol importante en el análisis de las películas para poder relacionar y establecer los recursos que utilizan.

Así mismo, el hecho de que las películas se basen en casos reales implica mayor conmoción y empatía por parte del espectador. Saber que cierto accidente sucedió e incluso pueda volver a suceder. Pensar y entender las situaciones a las que se enfrentaban los náufragos puede lograr que el espectador genere un vínculo con el personaje; el espectador logra ponerse en su lugar.

## **Capítulo 2. Los personajes**

“Un buen personaje es el corazón, el alma y el sistema nervioso de un guión. Los espectadores experimentan las emociones a través de los personajes, se sienten conmovidos a través de ellos.” (Field, 1996, p. 41).

El personaje, entonces, nace con la historia. Al momento de crear un guión los personajes son, usualmente, la primera decisión que se toma.

En el relato, la aparición de los personajes dependerá de las tendencias y gustos personales del autor. El género narrativo o dramático también puede influir en el orden de aparición de los personajes en el relato. Si bien el género se relaciona con la manera de iniciar el relato e introducir al personaje, el autor es quien finalmente decidirá la metodología de trabajo.

Ickowicz (2008), destaca la importancia de separar al proceso de creación de las características del relato. En un relato pueden predominar determinadas características pero no quiere decir que estas definan un orden o pasos a seguir en el proceso creativo. Es decir que el proceso creativo no necesariamente tiene que estar influenciado por las características que se van a trabajar en el relato.

A su vez, remarca el vínculo que se establece entre historia y personaje y las diferentes concepciones que se perciben al momento de iniciar un trabajo. Se establece entonces una mutua determinación entre historia y personaje, y en algunas circunstancias uno prepondera al otro.

Del mismo modo, al momento de iniciar a escribir un guión, se presenta la alternativa de empezar por la historia o empezar por el personaje. Se suele comenzar profundizando el

personaje, ya que al enfrentarlo con una situación, un contexto, un conflicto, la historia se irá construyendo en base a sus características.

### **2.1. Definición y noción de personaje**

Un personaje es aquel que lleva la acción, y con sus acciones se cuenta la historia. Dichas acciones ponen en evidencia aquello que se quiere transmitir. Un personaje puede ser humano, extraterrestre, animales, entre otros. Es un personaje-individuo y fuerza generadora de una acción.

Un buen personaje se basa en cuatro elementos: la necesidad dramática, el punto de vista, el cambio y la actitud.

La necesidad dramática de un personaje es aquello que quiere lograr, ganar, adquirir. Cuando se define la necesidad dramática del personaje se pueden crear obstáculos. Estos se interponen entre el personaje y su necesidad dramática, haciendo que la forma en que el personaje supera o no los obstáculos para lograr su objetivo sea parte de la historia. Los obstáculos generan conflictos que conllevan a un argumento más atrapante.

El punto de vista es la forma en la que el personaje ve el mundo. Es individual y debe estar bien definido. El personaje expresa su forma de ver el mundo con sus pensamientos, sus acciones, sus actitudes. Teniendo definido el punto de vista del personaje se puede profundizar aún más la creación del mismo, detallando nuevos caracteres y actitudes, entre otros.

“Todo buen personaje es la dramatización de un punto de vista sólido y bien definido.”  
(Field, 1996, p.53.).

El cambio es otro factor importante, ya sea que haya cambio o no. Esto define las nuevas posturas que tomará al principio, en el desarrollo y en el desenlace. El cambio puede ser negativo o positivo. Generalmente lo pone en una nueva postura donde tendrá otras relaciones con los demás personajes, diferentes posturas, diferente carácter, entre otros.

La actitud permite darle profundidad al personaje. La manera que va a actuar a cada situación. Un personaje puede tener una actitud negativa o positiva, alegre o triste, fuerte o débil, entre otras. La actitud manifiesta el carácter del personaje.

## **2.2. Formas de caracterizar un personaje**

Castilla del Pino (1989) define que un personaje es un ser con personalidad, es decir que tiene temperamento y carácter. Estos dos aspectos permiten construir un personaje auténtico y un enfoque correcto al momento de construir la psicología del personaje.

El temperamento es innato en cada personaje. Al no ser que haya un quiebre psicológico en él, el temperamento será siempre el mismo. Pueden suceder cambios temperamentales, debido a enfermedades, traumas, entre otros aspectos que producen desequilibrios emocionales.

El temperamento surge de la naturaleza de cada persona, es biológico. Por tanto, una vez que se crea la base temperamental de los personajes permanecerá intacta al no ser que atraviese una crisis en la personalidad debido a experiencias emocionales intensas y/o alguna enfermedad mental.

Los temperamentos tienen una tipología clásica. “Hipócrates distingue cuatro temperamentos fundamentales, según el predominio de su humor determinado en el cuerpo humano: sanguíneo, flemático, colérico y melancólico.” (Sánchez Escalonilla, 2004, p. 278). Ésta clasificación es resultado de la extraversión-introversión y la estabilidad-inestabilidad.

Los personajes extrovertidos son aquellos que se adaptan a su exterior. Es decir que adaptan su carácter y se comportan en base a su realidad exterior. Se liberan y muestran sus características, exteriorizan su carácter al mundo.

Los personajes introvertidos, por lo contrario, interiorizan su carácter. Sus vivencias se basan en su propia intimidad. Incluso forman su propia realidad desde sí mismos.

Los personajes inestables son aquellos cuyas emociones y sentimientos son más frágiles.

En cambio, los personajes estables son aquellos que se apartan de sus emociones y sentimientos, se distancian de la sensibilidad.

Estos factores predisponen al personaje a determinadas dependencias o no hacia el exterior o su interior.

El temperamento sanguíneo corresponde a un personaje extrovertido estable. Se asocia a la personalidad perfecta. Suelen ser personajes equilibrados y simpáticos. No ocultan ni reprimen sentimientos. Son sociables. Seguros de sí mismos.

El temperamento colérico corresponde al personaje extrovertido inestable. Suele actuar de manera impulsiva. Su inestabilidad genera rechazo.

Los personajes con temperamento flemático son reflexivos, silenciosos, prudentes, entre otras. Miden sus acciones y palabras. Corresponden a lo introvertido estable.

Finalmente, los melancólicos se asocian a lo introvertido inestable. Son tímidos y sensibles. Ocultan sus sentimientos. Suelen disfrazar su depresión con falsa euforia. Provocan compasión.

Por el contrario, el carácter se construye. De acuerdo a la educación recibida, las ideologías inculcadas, entre otros, el personaje tendrá determinado carácter. Aquí hay más libertad en la construcción del personaje. Cada personaje tendrá determinados hábitos que pueden definirlo como virtud o defecto. El carácter es voluntario, por lo tanto el personaje puede cambiar de carácter si lo desea. El carácter, a diferencia del temperamento, puede ser juzgado al definir si un personaje mejora o empeora.

Caracterizar a un personaje quiere decir definir o diseñar su carácter. Los buenos personajes suelen tener un carácter dominante, es decir aquello que los diferencia del resto. Para que dicho carácter resulte interesante, se sugiere enfocarse en concederle cualidades, defectos costumbres; describirlo de manera completa y detallada. Esto se

construye teniendo en cuenta su pasado y su presente. El presente o mundo actual se conforma de su vida personal, su vida profesional y su vida privada.

La vida personal hace referencia a las relaciones sociales del personaje; es decir la relación con las personas que lo rodean, su estado civil, sus amigos, su familia e incluso como se relaciona con desconocidos.

La vida profesional es la forma en la que el personaje se gana la vida, si tiene o no trabajo y cuál es su posición, sus ambiciones o expectativas profesionales, la relación que tiene con las personas del ámbito.

La vida privada es todo aquello que profundiza la personalidad. Por ejemplo: qué hace cuando está solo y nadie lo ve, qué aspiraciones tiene, cuáles son sus necesidades, qué cosas lo asustan, cuáles lo conmueven y cuáles lo irritan, entre otras.

Estos tres aspectos, hacen que el personaje sea multidimensional.

Para complementar la caracterización de un personaje, se suelen incluir aspectos fisiológicos, sociológicos y psicológicos.

Los aspectos fisiológicos son: sexo, edad, altura, peso, color de piel, cabello, ojos, defectos, factores genéticos; detalles y características de cómo es físicamente.

Los aspectos sociológicos son: clase social, ocupación, educación, hogar, religión, ideas políticas, raza, nacionalidad, aficiones.

Por último, los aspectos psicológicos son: vida sexual, normas morales, desengaños, temperamento, actitud ante la vida, complejos, facultades, cualidades.

### **2.3. Personajes principales, antagonistas y personajes secundarios**

“El personaje principal es el protagonista. La película es su historia. Él es quien se supone que debemos seguir, con quien debemos identificarnos, conectar, empatizar”  
(Seger, 2011, p.225)

Por lo tanto, un personaje protagonista tiene que tener un objetivo; lo que quiere lograr o aspira conseguir. Esto genera acción y marca la dirección de la historia.

El protagonista realiza una trayectoria, desde el principio de la historia hasta el final, en la cual experimenta cambios. Transita por varias experiencias que le permitan desarrollar su potencial, sus características, sus virtudes y defectos para enfrentarse al conflicto.

Cuando el protagonista reconoce la situación que lo incomoda, el deseo de conseguir algo, es decir cuando reconoce su objetivo, es cuando comienza a accionar para conseguirlo. Se propone una meta, un objetivo a concluir. En el camino surgirán obstáculos que harán que el objetivo sea más inalcanzable. Generalmente las dificultades no le permiten avanzar. Lo incentivan a reflexionar y revalorizar sus objetivos para luego accionar de otra manera.

Al encontrarse en situaciones donde su objetivo se vuelve inalcanzable, el protagonista se ve obligado a intensificar su esfuerzo. Adquirirá nuevas habilidades que lo ayuden a seguir su trayectoria.

El protagonista al atravesar tanto situaciones límites como instancias donde se pone en riesgo alcanzar su objetivo, se ve obligado a renovar sus esfuerzos y de esa manera se va habilitando para lograr un nuevo estado. Si bien cuenta con el potencial para lograr lo que desea, alcanzar la meta siempre implica traspasar el límite supuesto en un comienzo. (Ickowicz, 2008, p.111.).

El protagonista es, entonces, quien lleva adelante la historia, mediante quien se organiza el relato teniendo en cuenta sus objetivos, el conflicto y los obstáculos que atraviesa.

Segar menciona que los protagonistas necesitan un antagonista, es decir una oposición que proporcione conflicto dramático.

El antagonista ayuda al protagonista a contar la historia. Éste puede ser humano, extraterrestre, fuerza de la naturaleza o trauma psíquico. Es quien tiene el mismo deseo que el protagonista o está en contra de él generando conflicto. No siempre hay un antagonista. Sin embargo, éste suele generar acción dramática al interponerse con el objetivo del personaje.

Los personajes secundarios son los que ayudan o dificultan aún más los objetivos de los personajes principales. Pueden protagonizar las segundas líneas de acciones. Con esto se desvía la atención al objetivo principal, generando énfasis sobre otros puntos de vista del mismo tema.

#### **2.4. Las motivaciones del personaje**

Un personaje protagonista suele tener un objetivo; lo que quiere lograr o aspira conseguir. Esto genera acción y marca la dirección de la historia.

Cuando la historia está guiada por las experiencias interiores de los personajes, se habla de una historia guiada por el personaje. Es decir que se ponen en evidencia las experiencias del personaje y se concentran en ellas más que en la solución del conflicto que integra todo el universo diegético de la historia.

El objetivo que buscan los protagonistas debe ser próximo, eterno y tangible. Sus metas pueden generar conflicto y debe sostenerse en base a una acción principal para luego llegar al clímax.

Como menciona Sánchez, una de las formas de abarcar los objetivos es darle más énfasis a los mundos interiores de los personajes y la relación entre los personajes. Es decir una historia guiada por los arcos de transformación y las relaciones.

Estas tramas mentales, suelen otorgar una mayor libertad a la narración. Aquí los personajes persiguen metas que no se concretan con una acción, más bien se explora y construye una solución.

En cierto modo, podría decirse que la acción de las historias guiadas por los personajes se parece más a la propia vida. No encontramos paradigmas en nuestra experiencia diaria, ni siquiera cuando la memoria reconstruye y ordena hechos del pasado. La vida cotidiana está integrada por un entramado de relaciones con otras personas, vivencias compartidas, trato amistoso, enamoramientos y, por supuesto, crecimiento interior. (Sánchez Escalonilla, 2004, p.133)



Es por ello que al momento de crear un personaje se tienen en cuenta aspectos que surgen en la vida real, para poder llegar al público con facilidad.

“La motivación empuja al personaje dentro de la historia. Actúa como el detonante, al principio de la historia, que fuerza al personaje a verse envuelto en ella. Como cualquier detonante, la motivación puede ser física, de diálogo o de situación.” (Seger, 2011, p.163)

La autora define acción física a los sucesos que incorporan al personaje principal en la historia de forma clara e incisiva.

Por otro lado, las acciones de diálogo son aquellas que se expresan mediante una conversación. Por ejemplo mediante una llamada telefónica.

Entonces, la motivación de situación es la combinación de acciones físicas y de diálogo que empujan al personaje a la historia.

La motivación es entonces aquella fuerza que empuja al personaje dentro de la trama. Cuando el espectador conoce la motivación del personaje se identifica con él. La motivación se pone en evidencia a través de la acción, el camino que el personaje recorre para alcanzar su meta. Si la motivación es fuerte, el espectador la recordará con mayor facilidad cuando el personaje llegue a su objetivo.

La motivación lo lleva al personaje tras una meta, comienza a moverse a acuerdo a sus objetivos. Aquello que desea lo encamina hacia una dirección específica, hacia el clímax.

## **2.5. El héroe**

El camino del héroe es el proceso por el cual pasa un personaje al convertirse en héroe. Generalmente, el personaje se presenta en un entorno ordinario o incluso vulgar. Comienza desde abajo, sin ser héroe. Atraviesa un proceso.

Seeger hace referencia a la primera instancia del camino del héroe. Ésta, por lo general, comienza introduciendo al personaje. Lo presenta de forma sencilla, sin darle grandeza.

En la segunda etapa se genera algo nuevo. Suele ser una fuerza que pone la historia en movimiento. Es lo que empuja al héroe a la aventura.

Una tercera etapa suele suceder cuando el héroe se resiste a partir. Tiene miedo a lo desconocido y no está seguro de poder superar el conflicto.

Generalmente, el héroe recibe ayuda de las fuentes menos esperadas. Esto sucede mayormente en cuentos de hadas.

Luego el héroe ya está preparado para continuar. Cambiará de lo ordinario a lo extraordinario. Se plantea los obstáculos que deberá superar para lograr el objetivo o llegar a su meta. Comienza la transformación de héroe.

“Comienzan todas las pruebas y obstáculos que hay que afrontar para suprimirlos y cumplir así la meta del héroe.” (Sejer, 2011, p.148). Es decir, que el personaje comienza a convertirse en héroe. Es un proceso de afrontar los obstáculos para lograr los objetivos. Después, el héroe suele tocar fondo, es decir que se confronta con lo peor. Sejer etiqueta esta instancia como *el momento negro*. Aquí tiene lugar la confrontación del héroe con lo peor acercándose a una conclusión.

Aquí es cuando el héroe retoma su camino. Integra lo que ha aprendido en su camino en lo cotidiano para lograr superar los obstáculos.

Finalmente el héroe se ve transformado. Sin embargo, antes de la transformación, el héroe debe afrontar la instancia final. Es aquí donde demuestra su valor y alcanza la transformación. Luego regresa y se reintegra a la sociedad.

## **2.6. El personaje, el contexto y el espectador**

Al momento de crear un personaje, la mayoría de las veces está muy presente el vínculo que se quiere lograr con el espectador. Se trata de encontrar elementos que hacen que el espectador se sienta identificado o al menos sienta empatía hacia el personaje.

Entonces, para lograr un mayor vínculo con el espectador se propone poner en evidencia los sentimientos, las actitudes, las acciones y las motivaciones del personaje. Se habla entonces de personajes humanizados, que poseen virtudes y defectos.

Sin embargo, se debe tener en cuenta que la principal conexión que hay entre el personaje y el espectador es mediante el objetivo. Los espectadores miran una película viendo si el personaje logrará o no cumplir con su objetivo. Esta incertidumbre es la que generalmente mantiene al espectador, desde un principio, interesado en ver la película y lo mantiene atrapado en el desarrollo de la historia.

Muchas veces, los objetivos de los personajes están vinculados a las relaciones humanas. Por ejemplo, el deseo de volver a reencontrarse con su familia, el lado emotivo de la historia. Al trabajar desde una empatía emotiva se asegura gran parte de la identificación del espectador con el personaje.

Existen también otras formas de generar empatía. Las situaciones de la vida cotidiana pueden estar relacionadas con cualquiera de los obstáculos que presenta el personaje.

El universo del cine es muy amplio, y al estar vinculado con momentos posibles o relacionados a los obstáculos de la vida, el espectador puede identificarse con mayor facilidad.

En el caso de los naufragios, uno de los principales y más evidentes conflictos con el que el espectador suele vincularse es con la soledad, el miedo a estar solo. El estar separado de tu familia y las comodidades de vivir en sociedad.

## **2.7. La evolución de los personajes**

Existen dos formas de llevar a cabo el análisis de la evolución del personaje. Por un lado en una misma historia, ya sea teniendo en cuenta una película, una saga de películas, una serie, entre otras, el personaje puede ir transformándose siempre y cuando sea justificado.

Los obstáculos son algunos elementos que incentivan a la evolución del personaje. Sin embargo no quiere decir que se imponga o se genere un cambio significativo. Junto con una buena construcción del personaje, el cambio que se genere en él resulta favorable y verosímil si se va construyendo a lo largo de la historia, junto con las acciones y los obstáculos que tiene que superar. Es decir que la transformación del personaje esté acompañada por la resolución del conflicto.

La transformación del personaje, por lo tanto, suele tener una justificación, un por qué, que hace que el cambio sea verosímil en la historia. Mantiene al espectador atento a la historia, le da un nuevo rumbo.

También se debe prestar atención en el personaje para que ni su transformación ni su comportamiento sean predecibles.

Por otro lado, existe la evolución del personaje tomándolo en cuenta como un estereotipo de personaje. Es decir un estilo de personaje que prevalece en distintas películas, un género de personaje.

Como se mencionó anteriormente, los tipos de personajes suelen tener su *boom* en la industria. Por lo tanto, al igual que la transformación en una misma historia, se debe tener en cuenta la verosimilitud por sobre todas las opciones.

Al estar consolidado un tipo de personaje, saltar por completo esta estructura generaría en el espectador incertidumbre, descolocación, inverosimilitud y tal vez rechazo.

Por lo tanto, se debe generar una evolución en el personaje sin dejar de lado sus características básicas.

### **Capítulo 3. Elementos que enfatizan a los personajes**

La creación de un buen personaje establece diversas características. Si un personaje está definido desde el inicio, la historia fluye. Sin embargo, al momento de crear un vínculo con el espectador, se deben tener en cuenta distintos elementos y recursos del cine que destacan la situación del personaje. Estos aspectos que conforman el universo del personaje, le dan vida, guían al espectador y pretenden generar distintas emociones. Un conjunto de técnicas que, si bien cada espectador interpreta a su manera, permiten enfatizar al personaje de forma indirecta.

#### **3.1 La historia**

Desde la infancia, las historias forman parte de lo cotidiano. Ya sea en un cuento, en el teatro, en el cine. La forma de narrar las historias se refleja en el resultado de las mismas. Es decir, que dependiendo de la manera en la que se narra la historia, se crearán distintas sensaciones al espectador.

Las historias, al estar presentes en todos lados, suelen repetirse. Por lo tanto, cuando un espectador ve una película, es probable que la historia la haya leído en un libro o escuchado de otro lado. Se puede generar en el espectador, de manera consciente o inconsciente, expectativas acerca de lo que va a suceder, la clase de personajes que van a aparecer, el desenlace.

Cuando el espectador ve una película, capta las pistas, recuerda información, se anticipa a lo que va a suceder y por lo general participa en la creación de la forma de la película. La película condiciona unas expectativas concretas al evocar la curiosidad, el suspense y la sorpresa. El espectador también tiene presentimientos concretos sobre el resultado de la acción, y estos pueden controlar sus expectativas hasta el final. (Bordwell, 1995, p.65)

Una narración es una serie de acontecimientos que se relacionan por causa y efecto, y transcurren en determinado tiempo y espacio. El esquema de una narración posee, en general, tres partes: planteamiento, desarrollo o nudo y desenlace.

El planteamiento introduce la historia y presenta a los personajes principales, mostrando el contexto y relatando situaciones a las que los personajes se enfrentan. Los personajes adquieren un objetivo que da lugar al relato, surge el conflicto. Se plantea la línea de acción principal de la historia, la trama, a través de un punto de inflexión, es decir el punto de giro.

Dicho punto de inflexión lleva al desarrollo, o nudo, de la narración. Aquí, el personaje intentará alcanzar sus objetivos. En su trayectoria, se encuentra con obstáculos que se interponen en su camino. Luego, un segundo punto de inflexión suele ocurrir. Se agrava la situación del personaje generando mayor tensión para llegar al clímax. Éste hace dudar al personaje, y por ende al espectador, sobre la resolución de su objetivo.

Una vez alcanzado el clímax, momento de máxima tensión, se llega a la resolución de la historia, concluye la trama y finaliza la narración.

Esta estructura narrativa se lleva a cabo tanto en la trama principal de la película como en las subtramas. Éstas últimas sirven para hacer avanzar la historia principal y direccionar el tema. También le dan dimensión al personaje permitiendo su transformación. Sin embargo, si las subtramas no influyen en el desarrollo de la trama principal, carecen de sentido ya que deben vincularse con la historia.

Las subtramas apartan al espectador de la trama principal. Genera nuevos problemas al protagonista reforzando el clímax.

Cuando una historia tiene numerosas subtramas, deben llegar a la resolución de forma sincronizada para no llegar al anticlímax, alargar la historia, ni distraer completamente al espectador de la trama principal.

Existen también, las historias, o tramas, paralelas o complementarias. Estas no afectan al desarrollo de la trama principal y pueden aparecer en cualquier instancia de la narración. Sirven para introducir sucesos cómicos o dramáticos del personaje.

Los personajes principales son los que llevan la historia y en quienes recae la trama principal. Debe existir al menos un personaje principal para que se desarrolle un conflicto y, por ende, la trama principal.

A lo largo de una historia, los personajes presentan cambios. Sufren una transformación que, al final de la narración, los posiciona de manera diferente a la que muestran al inicio de la película. Estos cambios se manifiestan mediante el texto, el subtexto y el contexto. El texto son los diálogos de los personajes. El subtexto es lo que los personajes expresan sin palabras ni acciones, lo que persiguen. Finalmente, el contexto son los conocimientos sobre la situación. Estos tres elementos están ligados unos a otros.

Friedman (1975), clasifica a la trama de acuerdo a los cambios que sufre el personaje. Éstas son tramas ligadas a los cambios de fortuna, de carácter y de pensamiento.

Los cambios de fortuna, o tramas de fortuna, es una situación de equilibrio se rompe debido a acontecimientos generando un conflicto. Las tramas de fortuna no cambian al personaje de forma directa, mantienen su carácter y forma de pensar. Sin embargo cambian las situaciones respecto al objetivo.

A su vez, las tramas de fortuna tienen varios tipos de tramas.

Por un lado, existen las tramas de acción. Estas se suelen dar en películas de héroes, acción, aventura, entre otros. Los personajes presentan obstáculos que deben superar mediante acciones y no repercuten en su carácter. Los protagonistas suelen tener continuidad en una serie de films, donde lo que cambia es la aventura, y permanecen idénticos en cada película.

La trama patética es otra forma de trama de fortuna. Los protagonistas son agradables al público. Debido a la sociedad o incluso por el personaje, de forma inconsciente, sufren infortunios que motivan aún más la compasión del espectador.

Por otro lado, la trama trágica es aquella donde el protagonista comete una acción por la que debe pagar. Los espectadores reconocen que él es el responsable de los hechos y su caída los satisface, por más de que tengan empatía hacia el personaje.

En la trama punitiva, el protagonista es condenado debido a sus objetivos. Dependiendo de la caracterización de cada protagonista, puede resultar agradable al público o no. Aun así, el espectador esperará justicia y la caída del mismo.

La trama sentimental es en la cual el personaje es agradable al público. Sufrir infortunios de los que, al final de la historia, se lo recompensa sin ser los que accionaron para lograrlo.

Por último, cuando un protagonista se supera a sí mismo es una trama de admiración. En estas, los protagonistas son los capaces de accionar y cambiar su futuro.

En las tramas de carácter, por el contrario a las tramas de fortuna, puede suceder que, hacia el final de la historia, el protagonista cambie su forma de ser y su comportamiento o que deba luchar y renunciar a sus ideologías. Las tramas de carácter se categorizan en trama de maduración, trama de reforma, trama de prueba y trama de generación.

La trama de maduración es cuando el protagonista tiene objetivos equivocados. Sus decisiones erróneas se deben a la falta de experiencia y su inocencia. Por lo tanto, al enfrentarse con el conflicto, el personaje cambia su carácter en el desarrollo de la historia.

La trama de reforma sucede cuando un protagonista, por debilidad de carácter, obra mal. Luego lo reconoce y evoluciona para mejor. Es decir que desde un actúa incorrectamente y luego, con el transcurso de la historia, evoluciona tomando buenas decisiones y dejando satisfecho al espectador.

Cuando un personaje está definido desde el principio, tiene un propósito determinado y pensamientos firmes, se genera una trama de prueba. Aquí, el personaje sufre presiones para que desvíe su camino y lo abandone. La duda de si el personaje puede mantenerse firme será el que sostenga la trama.



Por último, la trama de generación. Lleva la evolución del personaje a una fase peor debido a la pérdida de ideales, esperanzas y objetivos. Generalmente la historia termina con un desenlace de resignación, abandono.

El conocimiento de nuevos hechos y el cambio de pensamiento llevan a la transformación del carácter. Las tramas de pensamiento se vinculan, e incluso se encuentran, en las tramas de carácter. También poseen una sub clasificación.

La primera es la trama educativa. Ocurre cuando el personaje tiene una visión del mundo que luego se ve modificada. Es decir que la manera en la que es el mundo cambia, desde el punto de vista del personaje, de un momento a otro. Esta evolución del pensamiento puede tener resultados tanto positivos como negativos.

La trama de revelación es otra clasificación de las tramas de pensamiento. El personaje tiene determinada visión de los hechos, puede ser que desconozca alguno o esté equivocado. Por lo tanto, cuando descubre la verdad actúa de manera diferente a la que actuaba con anterioridad, lo hace de manera adecuada.

Cuando el personaje llega a un descubrimiento agradable o desagradable, cambian sus sentimientos. Esta es la trama afectiva, en la cual suelen ocurrir cambios de sentimientos hacia otro personaje para lograr descubrirlo.

La trama de desengaño es cuando un protagonista con ideales se enfrenta a determinados acontecimientos que lo hacen perder fe.

Al momento de dar información, se puede posicionar al espectador en distintos puntos de vista o de focalización.

La focalización cero es cuando el espectador conoce todos los hechos. Es un observador omnisciente que tiene el privilegio de un panorama general. Suele suceder con frecuencia, que el espectador tenga información que el personaje principal no conoce.

En la focalización externa, el espectador observa las acciones, recolectando datos únicamente de lo que ve en pantalla.

La focalización interna es cuando el espectador conoce los pensamientos y sentimientos del personaje.

### **3.2. Los diálogos**

Si bien los diálogos forman parte de la banda sonora, es necesario tener en cuenta algunos aspectos que conforman su utilización. Es un modo de representar al personaje y llevar a cabo la historia.

Los diálogos se encuentran en el día a día, en lo cotidiano de los seres humanos. Las conversaciones no son fluidas, buscan su ritmo en el momento. Se utilizan muletillas y ejemplos que le dan volumen a la historia.

En el cine, los diálogos son directos y claros. Van directo al objetivo sin dar vueltas. El diálogo es sustancial y accidental. Debe tener progresión dramática.

Pensado desde el punto de vista del guión, para crear un diálogo es necesario cumplir con determinadas condiciones. Por un lado, deben ser breves, evitar la redundancia del mensaje y dejar a un lado el lenguaje de la vida real. También debe tener precisión: cada personaje habla de determinada forma dependiendo de sus características. El contenido debe tener claridad y de fácil articulación. Finalmente, tiene necesidad, entendiendo su vinculación con la acción dramática. Su principal propósito es añadir información que de otro modo no podría mostrarse.

En cuanto al sonido, La voz en off es cuando se la escucha pero no se ve de dónde proviene. Puede tratarse de un narrador, que cuenta aquello que las imágenes no pueden, o de un personaje. Éste último puede manifestarse estando el personaje fuera de campo, es decir que no está presente en la imagen, o también estando en la imagen, donde la voz en off narra sus pensamientos.

El recurso de la voz en off también puede ser utilizado de manera inversa. Es decir que se ve la fuente que lo produce pero no se escucha el diálogo. Debido a las imágenes, el espectador deduce o aproxima lo que se dijo.

El diálogo, no debe interrumpir la acción dramática. Por lo tanto, se integra a la historia, dando información sobre los personajes, sus motivaciones, sus pensamientos, entre otros.

Marca el orden en el que se transmitirá la información. Éste es muy importante ya que marca el efecto que causará en el espectador. La información de más importancia se suele dar al final de cada escena.

Fernández Díez (2005) menciona que el diálogo puede ser tomado como contrapunto. Lo define como un modo original, inteligente y efectivo de aprovechar la imagen y el diálogo sin generar redundancia.

El diálogo también ayuda a comprimir el tiempo agrupando una secuencia de imágenes sobre una misma idea narrada.

Tiene la capacidad de enlazar las escenas unas con otras, generando continuidad entre ellas y logrando una transición lógica donde el espectador no note, con facilidad, la elipsis. Se denomina encabalgamiento y puede ser traslapado (cuando en una escena se escucha el diálogo de la escena que le sigue) o sobrepasado (cuando el diálogo de una escena continua en la siguiente).

Las características de los personajes se ve reflejada en los diálogos debido al modo de hablar de cada uno, demostrando el tipo y la clase socioeconómica a la que pertenece, y el tono, que manifiesta su carácter y su estado de ánimo.

### **3.3. La puesta en escena**

La mayoría de los recuerdos cinematográficos de los espectadores están ligados a la puesta en escena.

La puesta en escena es la escenificación del espacio en donde transcurre la acción, con el fin de que la cámara lo capture. Los aspectos que forman parte de la puesta en escena son los decorados, la iluminación, el vestuario y el comportamiento de los personajes.

Los espectadores suelen juzgar la puesta en escena desde lo que es realista o no. Sin embargo la puesta en escena no debe ser limitada debido al realismo. Para ello se considera el punto de verosimilitud que la puesta en escena presenta en cuanto a la historia. Por lo tanto, se pueden crear nuevos mundos donde, justificadamente, la puesta en escena no necesariamente es realista sino que es verosímil en determinada historia.

Una de las áreas de la puesta en escena es los decorados y escenarios. Existen varias formas de llevar a cabo esta área. Por un lado se puede tomar una locación existente para escenificar la acción. Las locaciones pueden ser tanto un interior como un exterior. En los exteriores, generalmente, no se realizan muchas transformaciones. Por el contrario, en los interiores se suele tener en cuenta la estructura del lugar y a partir de allí transformarlos de acuerdo a lo que se busca interpretar y mostrar. Con los recursos de escenografía y utilería se complementa la locación creando el escenario y decorado deseado.

Los decorados pueden tomar protagonismo en la acción de las películas. Es decir que dependiendo de la importancia, el uso, o incluso la identificación que un personaje le da, puede llevar a cabo la acción.

El vestuario y maquillaje presenta determinadas características en cada película, que a su vez en cada personaje se manifiesta de manera diferente. Está ligado a los decorados, ya que se tienen en cuenta al momento de usarlos en conjunto. Es decir que tienen una relación de dependencia para lograr un equilibrio y reforzar las estructuras narrativas y temáticas de la película.

El vestuario y maquillaje posee muchas opciones. Se los tiene en cuenta al momento de resaltar a un personaje, especialmente al vestuario escogiendo los colores y texturas adecuadas. El maquillaje es está vinculado al vestuario. Una de las principales funciones

del maquillaje es para recrear una época determinada. Puede ser utilizado para generar realismo o no. Por lo tanto, todos los personajes llevan maquillaje, ya sea para aparentarlo o generar un rostro natural. Tiene gran protagonismo al momento de crear nuevos personajes, especialmente de ciencia ficción y aplicando maquillaje fx. El peinado está ligado a esta categoría. Los complementan para recrear distintas épocas, estilos de personajes, entre otros.

La iluminación también forma parte de la puesta en escena. Va más allá de iluminar el ambiente, con ella se logra manipular la imagen. Las zonas iluminadas llaman la atención y generan que el espectador concentre su mirada allí.

La iluminación genera reflejos, los cuales dan más información. Es decir que los reflejos proporcionan indicaciones sobre las texturas y materiales de los elementos escenográficos.

Las sombras también forman parte de la iluminación, ya que son generadas con un propósito. Generalmente ocultan algo, crean suspenso e intriga. Hay dos tipos básicos de sombras: las inherentes y las proyectadas. Las primeras se generan al no iluminar por completo un objeto, ya sea por su forma o superficie. Las sombras proyectadas son aquellas que se generan debido a que un personaje u objeto bloquea la luz, por ende se proyecta una sombra detrás del mismo.

La iluminación, por lo tanto, establece un nivel de importancia. La percepción de la forma y la figura de los objetos dependen de la forma en la que están iluminados.

La iluminación tiene cuatro características principales. La cualidad es la intensidad que se maneja en la iluminación. La iluminación dura crea sombras, texturas y contornos claramente definidos, contrasta los claroscuros. Por el contrario, una iluminación suave crea una luz difusa, desdibujando los contornos y las texturas y generando un contraste más blando entre los claroscuros.

Otra característica de la iluminación es la dirección. La luz frontal tiende a eliminar las sombras y genera un aspecto uniforme. La luz lateral se utiliza para marcar los rasgos de

los personajes. La luz de contorno o contraluz se ubica detrás del objeto filmado con el objetivo de crear siluetas y despegar al objeto o personaje del fondo. La luz contrapicada, aquella que se encuentra por debajo del objeto o personaje y se utiliza para generar efectos dramáticos ya que tiende a distorsionar los rasgos.

### **3.4. La composición de la imagen**

La imagen es la representación de la realidad. Selecciona aspectos, elementos, de determinada manera para contar algo. Es decir que tiene una organización, un modo en que los elementos que la componen se ordenan para representar un mensaje.

La imagen es de las características más importantes en el cine. Si bien las películas son un todo, la imagen en movimiento es una de las cosas que más llama la atención. Si la imagen no es verosímil nada lo parece.

Una imagen importa por su posición dentro de la totalidad, pero esa totalidad adquiere su valor por la suma de cada una de las imágenes que la componen... si cualquiera de ellas no cumple su rol, el conjunto puede debilitarse o trastocarse. De allí la importancia acordada a la composición de la imagen como parte de una continuidad. (Feldman, 1997, p. 54)

La composición de la imagen es la forma en la que están organizados los elementos que la componen.

En aspectos cinematográficos, la composición de la imagen está dada principalmente por el encuadre. El encuadre es el modo en que se captura el plano. El encuadre le muestra al espectador lo que el director quiere que vea, enfoca la mirada y la atención en determinadas cosas.

A su vez, cada plano genera distintas sensaciones. Un primer plano no genera la misma sensación que un plano general. La posición de la cámara, el tipo de plano, la manera en la que están ubicados los elementos y personajes, hace la composición de la imagen.

Además, la composición de la imagen corresponde no solo a la de cada plano en particular, sino también a los planos en sucesión. Es decir, que se genera una

continuidad, un todo. Como afirma Feldman, la composición de la imagen corresponde a una totalidad.

Por lo tanto, cada elemento dentro de la imagen tiene un orden. La elección del plano y el encuadre está fundamentado con respecto a lo que se quiere transmitir, mostrar y representar. Se complementan y tienen una continuidad determinada. Esto no quiere decir que cada encuadre sea igual, sino que está pensado teniendo en cuenta el anterior y el siguiente, para poder manipular y elegir lo que el espectador vea y la forma en que lo haga.

### **3.5. El sonido**

La banda sonora de una película es otro recurso cinematográfico con el que se puede contar algo, transmitir una idea y sentimientos.

Como explica Chión (1999), la banda sonora está compuesta por voces, música, sonido ambiente y Foley.

Por un lado, las voces están dadas por diálogos, pensamientos, voces en off. Los diálogos son las conversaciones entre los personajes. Los pensamientos pueden ser expresados a través de diálogos o monólogos, cuando el personaje habla solo. Las voces en off ocurren cuando se escucha la voz pero no se puede ver la fuente de la que proviene. Este último recurso se suele utilizar para expresar los pensamientos del personaje o cuando hay un narrador que hace aportes a la película.

La música se complementarse con la imagen, dar fluidez al desarrollo de la historia, reforzar sentimientos o simplemente para ambientar. Se puede manifestar de varias maneras. Por un lado se habla de música diegética y música extradiegética. La primera corresponde a la música que forma parte del mundo ficticio. Generalmente se ve la fuente de la que proviene. Por lo tanto, se puede decir que los personajes la perciben y la pueden oír. Por el contrario, la música extradiegética es aquella que no está presente en

el mundo de la película y la fuente donde proviene no se ve, no está. Es decir que sólo el espectador la escucha.

La música también puede ser utilizada para transmitir y generar sensaciones o sentimientos. Chi6n (1993) explica que hay dos modos de utilizar la m6sica. La m6sica emp6tica es aquella que acompa1a emocionalmente la acci3n. Presenta un mismo ritmo al de la escena. Se complementan las emociones y el mensaje que se quiere mostrar debido a un c3digo cultural. Por ejemplo al musicalizar una escena de terror se busca enfatizar el miedo con suspenso e incertidumbre.

La m6sica anemp6tica, por el contrario, es la que se muestra indiferente a la situaci3n de la escena. Se puede decir que ignora la emoci3n del personaje y de la situaci3n, reforzando las emociones en el espectador. De cierto modo, van en sentido contrario a las emociones provocando un choque que intensifica la interpretaci3n. Suelen usarse en pel6culas de suspenso y drama.

El sonido ambiente, es aquel que ocurre en el entorno de la escena. Es decir, todo lo que se podr6a o6r si se plasmara a la vida real. Dicho de otro modo, es el sonido que ambienta una locaci3n. Es muy com6n que se utilice el recurso de fuera de campo. 6ste se refiere al sonido que transcurre fuera del encuadre pero que es veros6mil a la situaci3n y al lugar en el que se encuentra. No se ve la fuente de donde proviene pero tiene coherencia y validez debido al entorno. Por ejemplo al realizar el sonido ambiente de una plaza, en el encuadre pueden no aparecer ni1os jugando, pero el sonido lo representa. Entonces, el sonido ambiente sirve para agregar informaci3n correspondiente al entorno sin necesidad de mostrarlo de forma visual.

Finalmente, el Foley es un aspecto importante de la banda sonora. Son efectos de sonido que no pudieron ser registrados durante el rodaje. Por ejemplo si un personaje entra en una casa y camina por el piso de madera, al agregarle ruido de madera crujiendo puede informar al espectador que la casa est6 vieja. Es un recurso que se utiliza para realzar las acciones importantes, generar una mayor dimensi3n ac6stica, transmitir emociones.



Retomando el ejemplo anterior, si se sitúa dicha acción a una escena donde dos jóvenes perdidas entran a una casa abandonada de noche, genera mayor suspenso y miedo. Si se aplica en una escena donde un señor mayor entra a una casa a la tarde, es otro el mensaje.

Dado que las películas son una serie de recursos audiovisuales utilizados para narrar una historia o un hecho, se requiere tener en cuenta los aspectos mencionados para completar el análisis de los personajes náufragos y la representación de la soledad.

Si bien las películas están compuestas de muchos otros aspectos, se recorta el análisis a la historia, el diálogo, la puesta en escena, la imagen y el sonido. Todos estos aspectos, al determinarse desde preproducción, consiguen transmitir cierto mensaje. Si se utilizan los recursos con un fin y un objetivo de narración, es más factible que el mensaje se enfatice. Por lo tanto, la forma en la que se aprovechan los recursos cinematográficos genera un resultado específico en cada película.

#### **Capítulo 4. Análisis de casos**

Al momento de analizar los personajes náufragos es importante establecer qué películas se seleccionaran. La primer película, *Yo, Viernes* es una de las primeras películas de náufragos. *El náufrago*, es la más emblemática sobre naufragios. Tuvo, y hoy en día

sigue teniendo, una gran repercusión en los espectadores, logrando una gran empatía. Finalmente, *La vida de Pi*, una de las películas más actuales sobre naufragios. Tiene una propuesta innovadora, creativa y trascendente en comparación a las películas de naufragios de la última década.

Se toma este análisis individual como punto de partida para, en el próximo capítulo, comparar resultados y establecer de qué manera representan la soledad.

El análisis del presente capítulo se pudo realizar gracias a previas observaciones donde se establecieron los parámetros a identificar de cada película.

Se relevan los aspectos de los personajes principales y los recursos cinematográficos que enfatizan la soledad del personaje.

#### **4.1. Yo, Viernes**

*Yo Viernes* es una de las primeras películas de naufragios. Se basa en historias reales y en novelas tales como *Robinson Crusoe*.

La película es del año 1975 y fue dirigida por Jack Gold.

##### **4.1.1. La historia**

La historia es narrada por Viernes, uno de los personajes principales que queda náufrago.

Comienza con la llegada de una tribu a la isla donde Robinson Crusoe estaba náufrago hace más de 20 años. Viernes y cuatro compañeros son los únicos sobrevivientes. Por lo que realizan un ritual a los cuerpos de sus compañeros difuntos, y los cocinan para comerlos.

Crusoe ve su llegada y las acciones hacia sus compañeros. Asesina a los sobrevivientes con excepción de Viernes. Éste, asustado, inmediatamente le suplica a Crusoe. No lo asesina, pero lo lleva consigo como prisionero.

Una de las primeras enseñanzas es el enterrar a sus compañeros para que descansen

en paz. Sin embargo, Viernes no entendía el ritual, menos aún al no entender inglés.

La llegada de Viernes, entonces, saca a Crusoe del estado de soledad. Él, comienza a enseñarle inglés, su religión, costumbres, la noción del dinero, y todo lo que aprendió de vivir en sociedad. Marca diferencia y poder sobre Viernes. Pero éste, se hace respetar y le demuestra que es capaz de lo que se proponga.

Un día, llega una embarcación inglesa. Crusoe los recibe con alegría, les muestra el lugar y los invita a cenar. Les muestra con entusiasmo la manera en la que sobrevivió durante esos largos años. Viernes, por el contrario, los mira con desconfianza. Crusoe no le presta atención, hasta que descubre que sus presentimientos eran correctos. Los ingleses eran esclavizadores y pretendían capturarlos. Pero Viernes y Crusoe logran ponerse de acuerdo y crean un plan para poder asesinarlos y liberarse de ellos. Pero la tripulación los vio y retomaron su rumbo, dejando a Viernes y Crusoe solos nuevamente.

Con el transcurso de la historia, se forma una amistad entre los personajes. Incluso, Viernes intenta enseñarle a Crusoe maneras más relajadas de vivir y no tan estructuradas.

Hasta que un día, Crusoe vuelve a querer sentirse superior y escribe en un pizarrón la palabra civilización, marcando que iba a ser la enseñanza del día. Pero Viernes no coincide con sus puntos de vista. Crusoe acciona brutalmente, atándolo a un poste y apuntándolo con su arma. No le dispara pero Viernes comprendió que nunca podría hacerlo cambiar de padecer. Desde allí la amistad que habían construido se terminó, quedando una relación de empleado y empleador. Con el tiempo, Viernes logra adquirir la cantidad de dinero que, según Crusoe, equivalía a todas sus pertenencias. Por lo que Viernes se planta en frente suyo y, apoyando la bolsa de oro, exige lo que le corresponde.

Una vez al poder, le exige a Crusoe que lo ayude a crear una balsa para volver a su isla. Al llegar allí, Viernes comienza a contar esta historia. Finalmente, decide desterrar a Crusoe debido a todos los aspectos negativos que veía en él. Crusoe termina

suicidándose.

#### **4.1.2. Los personajes**

En el film se distinguen dos personajes náufragos. Los personajes principales son Robinson Crusoe, quien estuvo varado en la isla por más de 20 años, y Viernes, quien llega a la misma isla y atraviesa el naufragio junto con Robinson.

Robinson Crusoe presenta la necesidad dramática de volver a Inglaterra. Por muchos años intentó volver por su cuenta, pero debido al constante fracaso se queda en la isla. Desea ser rescatado. Con la llegada de Viernes, le quiere enseñar e inculcar sus ideas y costumbres. Pero las diferencias de cultura y pensamientos generan conflicto entre los personajes. A su vez, Viernes le devuelve cierto grado de esperanza, generándole la necesidad y el deseo de volver a Inglaterra.

Si bien no hay narración sobre su vida pasada, algunas características del personaje antes del naufragio se pueden observar y se manifiestan con sus acciones y pensamientos.

El punto de vista de Robinson se basa tanto en su vida pasada como lo vivido en la isla. Aprecia la vida en el día a día y agradece a Dios. Para no perder la noción de su situación y mantenerse esperanzado crea sus propias reglas en la isla y sigue determinadas rutinas. Por un lado, las reglas que establece en su isla están determinadas por sus conocimientos adquiridos anteriormente al naufragio. Inventa un calendario que le hace tener noción no solo del día en el que vive sino también del tiempo que lleva varado en la isla. Cada día iza la bandera inglesa y reza. También lee la biblia, escribe sus acontecimientos y los revive al releerlos. Con los restos del barco hundido se construyó una vivienda que le brinda seguridad y conformidad, un hogar.

El principal cambio que presenta este personaje es debido a la llegada de Viernes. Si bien el haber quedado náufrago fue un acontecimiento importante en su historia de vida, el cambio que presenta en la narración es la aparición del personaje.

En el momento que descubre la llegada de otras personas a la isla, actúa de manera diferente a la que se lo presenta. Esto da a entender que la situación en la que se encontraba era completamente solitaria. No había tenido contacto ni relación con un ser humano por muchos años. Al ver que estas personas se estaban comiendo a un hombre, reacciona impulsivamente atacándolos con un arma de fuego y lanzas, acciones que en su vida de soledad no hubiera atravesado. En el momento que ve a Viernes, lo toma como prisionero sin dudarlo. Este punto de vista que adquirió con Viernes, le genera un cambio importante en cuanto a las características del personaje. A lo largo de la historia se van apreciando los distintos cambios que construyen un todo.

En un principio, Robinson tiene una actitud fuerte. Al tener otra persona con quien compararse, y en parte sentirse amenazado, hace que sus acciones adquieran un sentido negativo. Ante Viernes es autoritario, competitivo y soberbio. Lo demuestra constantemente con sus acciones y la forma en la que le interactúa. Al haber estado con anterioridad en la isla, la nombra como suya e impone sus reglas. Le enseña a Viernes sus conocimientos, su estilo de vida, su religión y creencias. Intenta incorporar sus normas morales.

Debido a los traumas ocasionados por el naufragio presenta un temperamento colérico. Es desequilibrado con cambios de humor bruscos. Se enoja fácilmente. Tiene gran sensibilidad, sus emociones y sentimientos son frágiles, es inestable. También es extravertido y actúa de manera impulsiva.

El carácter adquirido en su vida anterior a la isla permanece como una base. Durante los años vividos en la isla, su carácter fue sumando cualidades y transformándose. Sin embargo su carácter de base permanece.

Primeramente se manifiesta en su vida personal. Se relaciona de manera jerárquica con Viernes. Si bien se puede observar al momento que comienzan a tener un vínculo, este aspecto de superioridad que impone, por momentos de manera directa y otra más indirecta, es una cualidad que surge de conocimientos previos a la isla. El haber

pertenecido a una clase media le impone mandamientos y estilos de vida que los mantiene en la isla.

Al analizar su vida profesional no se define un empleo convencional anterior al naufragio. Sin embargo, en la isla, realiza determinadas actividades que se consideran trabajo ya que es su forma de ganarse la vida. Entre esos trabajos se distinguen la pesca, la caza, la búsqueda de frutos, limpieza de su hogar.

En su vida privada realiza actividades cultas. Le interesa la lectura y lo mantiene vivo. Escribe sus hazañas y experiencias vividas en la isla. Realiza algunos deportes con Viernes. También le intenta inculcar su estilo de vida. El hecho de que Viernes lo supere en sus aptitudes lo irrita y molesta. Es autocrítico y se castiga físicamente. Lo asusta el hecho de no pertenecer. Si bien en la isla vivió gran parte de su vida y la acepta y aprecia, el hecho que sea Viernes quien decida si debe incorporarse a su tribu o no, lo asusta y daña su autoestima.

Continuando con el análisis de su carácter, se deben determinar sus aspectos fisiológicos, sociológicos y psicológicos.

Sus aspectos fisiológicos los determina su apariencia. Es un hombre de aproximadamente 44 años. Su altura estimada es de 1,76 metros. Tiene una contextura menuda, flaco y débil, con un peso aproximado de 67 kilos. Tiene tez blanca, ojos celestes y cabello y barba castaños con canas visibles.

En cuanto a sus aspectos sociológicos se lo determina de clase media con educación básica. Tiene modales. Es de Inglaterra. Sus ideas políticas son colonizadoras y un poco esclavizadoras. Es cristiano y gran creyente. Se apoya mucho en Dios y en los rezos. Se castiga debido a sus conceptos pecadores como también por sus las actividades que no triunfa debido a su falta de habilidad.

Los aspectos psicológicos se relacionan con su temperamento. Su vida sexual y amorosa no se reconoce. No menciona ni anhela a una pareja anterior o durante el naufragio.

Viernes presenta varias necesidades dramáticas. Volver a su hogar es una de ellas. Por otro lado quiere sobrevivir al ver la actitud de Robinson ante sus compañeros. Nacen sus ganas de pertenecer a la isla, de ser alguien y encontrar su lugar.

Su punto de vista es alegre y optimista. Agradece a los Dioses por cada situación. Para ello les canta a *casa Dios*, ya que hay un Dios para cada situación.

El principal cambio que presenta es, al llegar a la isla, el cruzarse con Robinson. Con este acontecimiento, Viernes comienza a cambiar. Aprende a hablar inglés y leer. Adquiere conocimientos que Robinson le inculca, lo intenta convertir en una persona civilizada, de ciudad, con sus costumbres. Le enseña el valor de la moneda, la relación empleado empleador, la materialización. Le habla sobre Dios y logra entender algunas características. Conoce lo que es la esclavización, la colonización, entre otras. Lo introduce a una nueva forma de ver el mundo, nuevas costumbres, un nuevo estilo de vida que Robinson aprendió en sociedad. Si bien Viernes logra entender estos conceptos y los respeta, no comparte determinadas ideas ya que no las vivió desde chico y tiene otras percepciones inculcadas.

Su actitud es positiva, optimista. Permanece alegre la mayor parte del día. Respeta a Robinson y se hace respetar el también, intentando establecer una relación de pares.

Al no haber sufrido algún trauma o enfermedad, no posee cambios temperamentales. Tiene un temperamento sanguíneo constante. Es extravertido, es decir que se adapta a su exterior, y es estable. Es un personaje equilibrado, simpático. No reprime sus sentimientos y es seguro de sí mismo. Es sociable tanto con las personas que ya conoce como con las nuevas. Con Robinson, en un principio permanece callado y atento debido al temor que le generó su primera impresión. Sin embargo, en poco tiempo demuestra estas características temperamentales.

Al analizar su carácter, se basa mayormente en su vida personal, profesional y privada. Los aspectos psicológicos también son los que guían su carácter.

Por tanto, en la vida personal establece relaciones sociales de compañerismo y amistad. Con las personas de su tribu tiene confianza y afinidad. Los une un vínculo de tribu, como una gran familia. Con Robinson, crea un vínculo de amistad, de colega. Intenta acercarse a él pero la relación empleado empleador que establece Robinson no se rompe. Si bien se acomoda y se crea una relación más cercana, aquella jerarquía no se quiebra. Con desconocidos es simpático y alegre, al no ser que descubra o reconozca comportamientos de la otra persona que no le simpatizan. Esto sucede la primera vez que ve a Robinson, donde sus amigos lo saludan a Robinson simpáticamente. Al observar las reacciones de él, Viernes toma otra postura hasta lograr ver quién es realmente. También sucede cuando llegan los Ingleses a la isla y se da cuenta que son esclavizadores. Comienza con una postura alegre y simpática, y luego con determinadas actitudes de los ingleses logra reconocer quienes son en realidad.

En la isla comienza su vida profesional. Al haber estado en una tribu su forma de ganarse la vida era realizando determinadas tareas sin un objetivo de remuneración sino de sobrevivir. Sin embargo, a medida que conoce las costumbres de Robinson se convierte en un empleado de él, donde se le asignan determinadas tareas y consigue dinero a cambio.

En su vida privada canta constantemente a los dioses, sobre las situaciones que vive, se canta a sí mismo, a los elementos que lo rodean. Esta característica enfatiza la alegría del personaje. Las canciones son siempre positivas y alegres. Su mayor aspiración es ser un hombre libre. Concreta esa idea al pactar con Robinson la remuneración de sus actividades. Le irritan los esclavizadores, las personas que solo piensan en sí mismos. Por momentos duda de Robinson y la relación que tienen, llegando a pensar que es esclavo suyo.



Por otro lado, genera una gran empatía hacia Robinson cuando ve sus reacciones de angustia, cuando se castiga a sí mismo, cuando se enoja fácilmente.

Al hablar de sus aspectos fisiológicos se considera que es un hombre de 30 años aproximadamente. Mide 1.78 metros y pesa entre 70 y 76 kilos. Por lo tanto es delgado y con cuerpo atlético. Es de tez oscura, con ojos rasgados de color negro. Su pelo es marrón oscuro, muy corto.

Al definir su clase social no se establece alguna característica de las conocidas habitualmente. Sin embargo, en su tribu es uno de los líderes, por lo que se lo consideraría en una posición alta. Por otro lado, en la isla representa un estrato social más bajo que el de Robinson, debido a la relación empleado empleador que se establece, las pertenencias de cada uno y las tareas que realizan. No tiene una ocupación pero realiza tareas que Robinson le asigna. La educación que recibió en su tribu le incorporó conocimientos para poder abastecerse con la alimentación, para crear canciones, entretenerse y pasar el rato, entre otros.

Su religión establece varios dioses, asociados con los elementos de la naturaleza y las situaciones que atraviesa. Por cada elemento hay un dios y constantemente agradece y les canta. Robinson también le introduce conocimientos y sus creencias sobre Dios. Viernes entiende algunas de sus ideas y lo acepta como un dios más, un dios perteneciente a Robinson. No entiende del todo los mandamientos, la idea de castigar a los pecadores, cuando Robinson se castiga, ni cuando Dios le habla, entre otros.

Sus normas morales las sostiene desde antes de llegar a la isla. Se vinculan especialmente con el control de las personas, el significado que le dan a la vida y la muerte, la relación que manejan hacia los demás.

Los personajes protagonistas, tienen un objetivo en común determinado por la condición en la que se encuentran: sobrevivir e intentar rearmar sus vidas. Este es el motor de la acción, y guía a la historia.

Los presenta a los personajes guiándolos. Cada uno realizará diferentes acciones, pero el objetivo sigue siendo el mismo y la forma de verlo dependerá de cada uno.

Ellos transitan varias experiencias que exponen sus características. La forma en la que actúan y cómo se relacionan entre ellos dependerá de cada uno.

Al momento de determinar la situación que los incomoda, comienzan a tener acciones para lograr su objetivo.

Por un lado, Robinson actúa de manera jerárquica. Es decir que impone, desde sus acciones y su forma de hablar, el nivel de liderazgo que quiere establecer. Al haber estado más tiempo varado en la isla, se apropia de ella y pretende que Viernes se adapte a él sin quejas.

Viernes por lo tanto, debido a sus características, logra adaptarse y llevar la relación a un rumbo sano. No quiere ser sometido, sin embargo deja que Robinson tome el rol de líder siempre y cuando no tome otro sentido más que organizar.

Al momento de definir los personajes antagonistas de la historia, se pueden establecer dos momentos.

El primero surge con la llegada de los ingleses a la isla. Al ser esclavizadores, colonizadores, se interponen con el objetivo de Viernes de ser libre. Debido a la relación que se estableció entre Viernes y Robinson, ambos actúan para evitar que su objetivo de vivir dignamente y libremente no termine.

Por otro lado, Robinson presenta un nuevo objetivo al querer pertenecer a la tribu de Viernes. Las diferencias que tienen impiden poder complementarse.

Un personaje principal es aquel con quien el espectador siente más afinidad. Si bien dependerá de cada persona, las características de Viernes son las que conectan al espectador.

Sin embargo, este vínculo más fácil e instantáneo que se genera con el espectador no es coincidencia. Se debe tener en cuenta principalmente el vínculo que se quiere lograr.

Por lo tanto, las características que definen a los personajes estarán vinculadas al resultado.

Viernes se considera más a fin con el espectador debido a la facilidad de involucrarse. Es decir que sus características alegres, optimistas, el hecho de que constantemente cante y baile lo vuelve más sociable y más fácil de encariñarse.

Por el contrario, los altibajos de Robinson generan rechazo. Si bien pueden generar empatía las distintas situaciones que presenta, sus pensamientos se desconectan. Es decir que debido a los razonamientos y las ideologías colonizadoras y de liderazgo que presenta, genera rechazo.

También se debe tener en cuenta la época en la que se realizó la película. Por un lado las ideas colonizadoras en Inglaterra eran vistas continuamente. Hoy en día, las ideologías de igualdad de raza, género, entre otros, son unos de los movimientos más fuertes en la actualidad. Por lo tanto, teniendo en cuenta al público actual y futuro, se establece más afinidad con el personaje Viernes.

Sin embargo, es necesario aclarar que Robinson pudo no haber generado tal rechazo e incluso ninguno en otras épocas.

Al analizar la soledad de los personajes es necesario establecer que el principal personaje náufrago es Robinson ya que hace años prevalecía en la isla.

A su vez es necesario analizar la soledad que presenta Viernes para comprender cómo se adapta y transforma al quedar varado.

La soledad que presenta Robinson se ve manifestada en varios aspectos.

Uno de los aspectos por los cuales se ve representada es la necesidad de volver a construir una sociedad, vivir en sociedad.

Robinson recrea todas las características y recursos que cree necesarios para sobrevivir en la isla. El crear una casa y las rutinas es conservar los aspectos de imposición social.

Los calendarios que crea, le dan una noción de la vida cotidiana y la posibilidad de recordar y celebrar fechas y eventos importantes.

Al momento de la llegada de Viernes, inmediatamente quiere adaptarlo a los aspectos sociales que impuso en la isla. El haber estado en soledad por muchos años le hace surgir una emoción nueva que manifiesta a través de Viernes. Quiere construir un vínculo social. Para ello le enseña todo lo necesario para adaptarse.

Sin embargo, la falta de relacionarse con otras personas es notoria debido a la brutalidad e intolerancia del personaje.

Este carácter lo fue conformando a medida que quedo naufrago y sobrevivió en la isla. Si bien continuó con los aspectos sociales, perdió la noción de cómo realizar un vínculo interpersonal, perdiendo la calidez humana, el trato, la forma en comunicarse con el otro y expresarse.

Por otro lado, al hablar de Viernes es naufrago de menor tiempo. Si bien no presentó un estado de soledad individual física, tuvo que vivir la pérdida de sus compañeros y el vacío que esto genera.

El salvar su vida implicaba seguir las costumbres de Robinson, ya que lo apodero y lo obligo a instaurarse en su sociedad.

Sin embargo, con el tiempo Viernes se encariño con Robinson y generaron un vínculo de amistad. La compañía mutua los rescata de la soledad y el aislamiento social.

Hasta que, hacia el final de la película se observa como Robinson retoma los malos hábitos. Luego, al querer pertenecer a la isla de Viernes y poder vivir en compañía y no volver a su estado de soledad, Robinson propone adaptarse a los pedidos de la tribu.

Viernes tiene un concepto de Robinson muy sólido. Por más de que diga que puede cambiar, Viernes ya intento ayudarlo y guiarlo pero no sirvió. Por lo que, con las experiencias vividas, decide que Robinson no debe formar parte de su isla.

Robinson vuelve a la soledad, lo cual le pone más peso al sentimiento de rechazo, generándole angustia y depresión. Finalmente se suicida.

#### **4.1.3. La puesta en escena**

La puesta en escena está dada principalmente por la dirección de arte y la iluminación.

Por un lado, la dirección de arte que presenta la película para representar la soledad.

Robinson aparenta una apariencia arreglada al vestirse sobrecargado de pieles. Posee muchos objetos y vestimenta de otras épocas. Esto último se percibe al comparar el vestuario de los ingleses que pasaron por la isla.

Viernes pose un vestuario de acuerdo a su tribu y a donde pertenece. En el transcurso de la historia viste algunas prendas de Robinson para mostrarle que deberían tener igualdad de condiciones.

La escenografía y utilería se comprende principalmente por los objetos que Robinson rescato en el pasado. La cabaña, todos los elementos que tiene, la utilería, la forma en la que se mezcla con la selva, representan la necesidad de Robinson de vivir en civilización.

#### **4.1.4. La composición**

La forma en la que está compuesta la imagen destaca los puntos importantes que el director quiere que el espectador focalice.

Cuando Robinson está completamente solo en la isla, se utilizan planos generales. Son amplios logrando mostrar la inmensidad de la isla y lo aislado que se encuentra.

Con la llegada de Viernes, los planos son más cerrados. Son planos enteros a planos medios y cortos. Detallan y focalizan en las acciones y gestos de los personajes.

Al estar rodeado de personas, como ocurre en la fogata donde Viernes cuenta la historia, se utilizan planos enteros y planos medios. Muestran la calidez humana. En cada encuadre hay referencia de la tribu y el fuego.

En varios planos, los personajes, tanto Robinson como Viernes, observan cautelosamente a otras personas. El primer momento es cuando Robinson descubre la llegada de Viernes y sus compañeros. Aquí el encuadre enmarca a los personajes y

también plantas que se presentaban alrededor de Robinson, para demostrar que se encuentra oculto. Cuando Viernes observa a los ingleses también se encuadra una referencia para mostrar que está espiando la situación.

#### **4.1.5. El sonido**

Desde el comienzo de la película el sonido se basa en un sonido ambiental básico que caracteriza al lugar en el que se encuentran. Lo complementa la banda sonora con Foley, música y voces.

Por un lado el Foley estableciendo los sonidos característicos de las acciones. Tal como sucede al momento de disparar, al pescar, el ruido de los pasos, el de la tiza en el pizarrón, entre otros. Estos complementan la acción del personaje.

Viernes y Robinson cantan en reiteradas ocasiones. La música presente en la película es diegética. Siempre la fuente que emite la música está presente en la historia, puede estar en el encuadre o fuera de campo.

Presenta un rol importante a la hora de enfatizar la soledad de Robinson hacia el final. La tribu se encuentra alejada del lugar al que Robinson se aleja. Sin embargo la música, sus cantos, la calidez de la tribu se apreciaba. Se escucha la música fuera de campo mostrando la compañía que se había generado. En su entorno hay tal silencio que la música se puede escuchar por más lejos que se encuentre. Complementando esta escena, Robinson se encuentra en un lugar donde el sonido ambiente está conformado por el ruido del mar, las olas llegando a la costa, y el viento que roza las hojas. Esto enfatiza la soledad del personaje, el aislamiento en el que se insertó.

La película presenta gran variedad de diálogos. Por un lado, Robinson al estar solo hablaba consigo mismo, con Dios, y con su loro. Se leía la biblia en voz alta.

Con la llegada de Viernes, hay aún más dialogo. Corresponde a la necesidad de traspasar la soledad. El enseñarle a hablar es debido a una necesidad de comunicarse, de relacionarse.

Por otro lado, presenta voz en off debido a la narración de la historia por parte de Viernes.

## **4.2. El náufrago**

El náufrago es una de las películas más emblemáticas de naufragios. Genera un gran interés en el espectador y lo atrapa. Forma un vínculo donde el espectador se siente identificado con el protagonista en varios aspectos.

### **4.2.1. La historia**

La historia comienza cuando Chuck Noland, tiene una charla con sus empleados de FedEx, empresa de correo. En los primeros 25 minutos de la historia, se narra cómo es la vida del personaje, los vínculos sociales que tiene, la forma de comunicarse y expresarse.

Luego continúa con el conflicto. Chuck sufre un accidente aéreo en su viaje, cae en alta mar y pierde el conocimiento. Luego, con la marea queda varado en una isla desierta como único sobreviviente.

El nudo de la narración es el accidente, el naufragio. Chuck intentará sobrevivir y buscar la forma de mantenerse con cordura. Luego de un tiempo, la soledad en la que se encuentra resulta insoportable, necesita realizar un cambio en su vida, se genera un punto de inflexión en la historia debido a la soledad. Chuck intenta navegar con una balsa, donde su compañero Wilson se pierde entre las olas. Esto genera una mayor tensión y hace dudar a Chuck sobre la culminación de su objetivo, permitiendo desencadenar el clímax de la historia.

El clímax logra alcanzar el momento de mayor tensión, ya no hay vuelta atrás ni tampoco se sabe lo que le depara en el futuro. Es allí cuando llega la resolución del conflicto y Chuck es rescatado por un barco.

Pero al llegar y reunirse con sus seres queridos, se da cuenta que mientras el no estuvo, la vida continuo para el resto. Sin embargo, busca los vínculos que perdió para poder cerrar una etapa.

Luego el personaje presenta un nuevo objetivo para dejar la historia con un final abierto. Se propone entregar los correos y paquetes que encontró en la isla, dándole las gracias y repuntando el significado de los elementos.

#### **4.2.2. Los personajes**

Chuck Noland es un empleado de gran gerencia que queda varado en una isla por cuatro años. Su necesidad dramática principal es volver a su hogar y volver con su pareja, retomar su vida.

En un principio tiene un punto de vista estricto, donde las acciones que toman deben ser precisas, concretas y rápidas. Vive de forma acelerada, constantemente realizando actividades, charlas, entregas en su trabajo, reuniones sociales.

Le da mucha importancia al tiempo. Lo manifiesta al hablar con los empleados acerca del tiempo que toma una carta en llegar. Le da gran importancia a la eficacia del trabajo para poder concretar los envíos cada vez en menos tiempo.

Al quedar náufrago en la isla, su punto de vista acerca de la vida y el significado de la misma cambia. La esperanza de volver a ver a su mujer es lo que lo mantiene el día a día.

Presenta un gran salto, un gran cambio al quedar naufrago. Cambian sus ambiciones, su estilo de vida, su actitud, su carácter y temperamento, sus pensamientos, sus objetivos, entre otros.

La actitud que toma durante el naufrago es algo optimista y a la vez triste.

Hay momentos en los que piensa en quitarse la vida, pero el temor por no saber qué pasara lo hace cambiar de parecer. Permanece entre la soledad y el miedo a que le suceda algo que agrave su situación.



En un principio, se lo asocia con un temperamento sanguíneo, es decir extravertido estable. Es seguro de sí mismo, demuestra sus sentimientos. Sin embargo, el naufragio le causa un trauma que le generará cambios de temperamento. Este nuevo temperamento continúa siendo extravertido pero se torna un tanto inestable. Continúa mostrando sus sentimientos, pero es más impulsivo y sus pensamientos y sentimientos son más bipolares. Por momentos reacciona de determinada manera y al instante cambia de parecer. Un claro ejemplo es cuando habla con Wilson, la pelota de vóley. Llegó a tal punto de crisis que lo trata como a una persona, aunque por momentos cae en la cuenta que está hablando solo, hacia un objeto al cual personalizó, le dio de cierta forma vida. Se manifiesta entonces los cambios bruscos de temperamento, por momentos pertenecientes a su nuevo temperamento adquirido en el naufragio y bruscamente cambia al anterior.

Al momento de analizar el carácter de Chuck, se pueden observar los distintos cambios que atraviesa a lo largo de la historia.

Por un lado en su vida personal. Antes del accidente, mantiene una relación base con las personas que lo rodean, sumándole los afectos que tiene con cada uno de ellos en particular. Con su novia tiene extrema confianza. No ocultan pensamientos, no tienen secretos entre ellos. Están conectados, se aman.

Con sus colegas tiene una relación simpática, pero estrictamente profesional. Con el colega más a fin que tiene, amigo de él, no puede expresarse del todo al momento de apoyarlo sentimentalmente cuando la esposa de este personaje enferma. No logra darle palabras de aliento ni de lamento hasta después de haber vivido el naufragio. Con los empleados mantiene una relación de confianza pero a la vez estrictamente profesional, es decir que les habla como a sus colegas pero demostrando indirectamente la jerarquía que los conecta. Por otro lado, al momento de quedar náufrago su vida personal cambia. Al no estar en contacto con ellos ni dar señales de vida, ellos lo creen muerto e intentan seguir adelante con sus vidas, superar en parte el dolor. Chuck, al perder contacto con

ellos, la relación que lo mantiene son los recuerdos y los deseos de volver a reunirse con su novia. Éste último deseo, potenciado e incentivado por la fotografía que guarda de ella, es el que lo motiva a seguir vivo, el que lo ayuda a continuar día a día y el que lo empuja a salir de la isla.

Antes del naufragio, Chuck es un empleado de alto rango en la empresa FedEx. Se encarga de controlar los envíos, la gerencia de parte de la empresa, de capacitar a los empleados y su último gran paso fue administrar los tiempos para realizar entregas más rápidas. Su ambición es concretar los envíos en el menor tiempo posible. En la isla, si bien no tiene un empleo, debe realizar determinadas tareas para ganarse sobrevivir y poder seguir el día a día. Debe pescar a diario para conseguir su alimento. También se las ingenia con cocos y hojas para poder retener el agua de las lluvias.

La vida privada de Chuck se profundiza al momento de quedar varado en la isla. Por un lado comienza a tener nuevas aspiraciones como volver a su hogar, reencontrarse con su pareja, sobrevivir el día a día, mantenerse ocupado y no perder la esperanza. En un principio lo asusta quedarse varado en la isla para siempre. Constantemente busca la forma de volver a su hogar. Sin embargo, al pasar los años, Chuck deja de tener tanto miedo a quedar solo y comienza a acostumbrarse a la isla, tanto que siente cierto cariño hacia ella. Debido a que logró sobrevivir tantos años, la idea de quedarse en ella era bastante acertada, sin embargo su mayor deseo sigue siendo volver con su mujer o al menos intentarlo. Su temor torna hacia el hecho abandonar la isla, pero sigue adelante. Estar solo en la isla por momentos lo irrita y por otros lo conmueven de tristeza. Esto se manifiesta al hablarle a Wilson y las reacciones que tiene hacia él.

Fisiológicamente comienza siendo un hombre de unos 36 años finalizando la historia con 40. Mide aproximadamente 1,76 metros, en principio robusto. Luego en el naufragio baja de peso gradualmente y adquiere una contextura menuda. Tiene tez blanca, ojos celestes y cabello castaño oscuro que en la isla se le aclara.

En cuanto a sus aspectos sociológicos, pertenece a una clase media. Es empleado en FedEx con estudios realizados. Realiza propuestas a la compañía y presenta un puesto alto llegando a ser el más exitoso del rango, un ejemplo a seguir.

En los aspectos psicológicos se muestra en un punto neutro al hablar de normas morales. Su actitud ante la vida es distinta a lo largo de la historia. En un principio vive acelerado, viajando de un lugar a otro, valora el tiempo que pasa con su novia y permanece en contacto constante cuando no están cerca. Luego del naufragio le da un valor más alto a la vida, valora más las herramientas cotidianas ya que durante el naufragio debía realizar muchísimas tareas para subsistir. Luego al volver y ver la facilidad con la que se obtiene comida y agua, el prender fuego con un encendedor, le genera un choque, haciendo que el espectador se ponga en su lugar. Al volver le da otro valor, al ver la comida al alcance de la mano siente ironía y cae en la cuenta del sacrificio que realizó, el valor de las cosas. La facilidad con la que obtiene elementos básicos para vivir comparado con la forma en la que se ingeniaba para poder no pasar hambre.

Como se mencionó, el personaje presenta un gran cambio en su vida al sufrir el naufragio. Cambian sus metas, objetivos, forma de actuar, sus relaciones interpersonales, se queda solo y aislado.

La forma en la que se enfatiza la soledad de este personaje náufrago comienza desde el primer momento en que ocurre el accidente. Queda solo en una isla, resultando ser el único sobreviviente. Se introduce la soledad representándola con la ausencia de sus compañeros, la pérdida del vínculo.

A su vez, al estar varado en una isla desierta sin poder comunicarse con el mundo, va perdiendo la compañía, las relaciones que tenía en su vida. Sus vínculos laborales, sus amigos, su esposa.

Se aferra a objetos materiales con el fin de mantener el vínculo, completar esa ausencia y mantener la esperanza de salir de esa situación.

Al momento de encontrar la pelota de vóley, le dibuja una cara y le otorga el rol de compañero para no sumergirse en la soledad. Ésta simple pelota de vóley adquiere un gran significado ya que es una de las formas de manifestar la soledad. El personaje se encuentra aislado libre de relacionarse interpersonalmente con otra persona. Al crear a Wilson, la pelota, se pone en descubierto la soledad que siente, manifiesta la necesidad del vínculo interpersonal. Necesita de su compañía para no hundirse en la soledad e intentar sobrevivir.

A su vez, es la puerta a los diálogos y pensamientos en voz alta del personaje. La necesidad de un objeto humanizado para poder mantener la cordura y no sentirse loco. El espectador puede sentirse identificado con la necesidad de buscar una excusa para hablar solo sin creer que está loco. Además, Wilson genera una conmovedora relación con el espectador debido a todo lo que representa.

En una de las escenas finales, Chuck intenta salir de la isla con Wilson en una balsa que había creado. Al pasar las grandes olas, la gran barrera de rompientes que se interponía entre la isla y la salida, una de las olas separa a Chuck de Wilson. Es aquí donde completa la importancia de Wilson. Chuck lucha por recuperarlo, pero debe decidir si soltar la balsa, su única esperanza de sobrevivir, o rescatar a su compañero.

Por más de intentarlo, Chuck ve como se aleja Wilson. Su estado de soledad es más fuerte. La pérdida de Wilson es un gran peso para el personaje, lo angustia y lo debilita emocionalmente.

También se aferra a la foto de su esposa y a una linterna. La imagen de ella genera una compañía debido a sus recuerdos y los momentos que pasaron. El ver su fotografía todos los días lo ayuda a recordar el vínculo que tenía, los proyectos de vida juntos y la calidez de las relaciones. De noche utilizaba la linterna para alumbrar la fotografía. La linterna no solo posee el peso de ayudarlo a sentirse en compañía, de mantener el vínculo de noche. También tiene un significado de claridad. La luz alumbraba y guía a las personas. Cuando las baterías de la linterna se agotan se enfatiza la soledad en la que

se encuentra no solo por dejar de ver la fotografía en la oscuridad, sino por la oscuridad en sí misma, el vacío que genera, la inmensidad de la noche.

#### **4.2.3. La puesta en escena**

La puesta en escena establece los distintos espacios, decorados, iluminación, vestuario y el comportamiento del personaje en él.

Por un lado, se analizan los escenarios y decorados en los que se realizan la película. Como la mayoría de las características, el inicio de la película comprende espacios y escenarios reducidos, tales como oficinas, habitaciones, entre otras. También hay escenas en la calle donde se observan grandes edificios, multitudes de personas y medios de transporte ocupando toda la calle.

En la isla, las características que tiene son simples. Grandes hectáreas de verde, arena y rodeada de una inmensa masa de agua. Estas características y la inmensidad del océano enfatizan la soledad del personaje, logrando recrear el aislamiento de sociedad que presenta.

La iluminación juega un rol importante al representar la soledad. En las primeras escenas de la vida cotidiana se establecen puestas de luces que caracterizan los espacios como por ejemplo la oficina.

En la isla, la iluminación está dada por el momento del día en que transcurre la acción. Es decir que se representa la luz del sol y la de la luna, logrando así un mayor énfasis de soledad en la noche.

El vestuario del personaje varía. Presenta cierta propuesta para el inicio donde se introduce al personaje antes del accidente. Aquí el vestuario es formal, elegante, sobrio.

Al momento de quedar náufrago presenta el vestuario que traía en el accidente. Lo va modificando y ajustando a las necesidades que presenta. El calor hace que ajuste sus

prendas. Al llegar a la isla se encontraba sin zapatos, por lo que adaptó unos zapatos que le quedaban chicos para evitar lastimarse.

Luego de la elipsis temporal, presenta una vestimenta fabricada por él. Adaptada a sus necesidades.

#### **4.2.4. La composición**

Al momento de analizar la imagen, se nota una gran importancia de narración en el encuadre que presentan las distintas etapas del personaje. En el inicio de la película se establecen gran variedad de planos cerrados, planos medios, planos detalle. Estos están acompañados del encuadre, la forma en la que se centra la atención del espectador en determinados objetos y acciones.

En el naufragio, los planos más utilizados son planos generales, planos enteros y algunos planos medios y planos detalle. Presenta mayor cantidad de planos generales y enteros. Esos planos dan una perspectiva al espectador, confirman la soledad que presenta el personaje. Se observa al personaje solo en un espacio grande, enfatiza el aislamiento y soledad.

A su vez, en la mayoría de los planos se utiliza una referencia del mar para lograr recrear la inmensidad del océano, la gran presencia que impone y mantener indirectamente la vista en la búsqueda de barcos que salven al personaje. De hecho en algunas escenas, Chuck logra ver rastros de navegaciones e intenta hacer señales de humo para que lo localicen. Pero se encuentra tan alejado que resulta innecesario.

#### **4.2.5. El sonido**

Por último, el sonido es otro aspecto que logra recrear la soledad del personaje. La banda sonora es, también, variable de acuerdo a la escena y el momento de la historia en el que se encuentra.

El diálogo presente en la película tiene varios significados. En el inicio, el momento en el que el personaje no cambia, el diálogo está presente. El momento de la historia donde se presenta al personaje, las interacciones que tiene. Presenta varios diálogos, voces y recursos para expresar y completar la información que no se ve en pantalla.

Al momento de quedar náufrago, los diálogos se reducen. Casi no hay diálogos. Muestra el vacío, la soledad, el aislamiento de la sociedad. Los pocos diálogos que se establecen son aquellas conversaciones consigo mismo justificados con Wilson. Es decir que otro de los motivos por los cuales Wilson es importante es porque es la forma en la que el personaje se expresa en palabras, justifica su diálogo. El personaje demuestra sus sentimientos y la soledad.

Los diálogos son los justos y necesarios para comunicar aquello que no se puede expresar en imagen ni sonido. Son directos, breves, claros, con un objetivo específico evitando la redundancia del mensaje.

Las escenas en sociedad se identifican por tener una banda sonora que recrea los espacios. Se escucha un sonido ambiente como en cualquier ciudad, posee foleys y sonidos propios que enmarcan un mundo.

El sonido fuera de campo complementa la situación en la que se encuentra el personaje, rodeado de personas y acciones de su vida cotidiana.

En la isla, por otro lado, la banda sonora pareciera ser más simple. No por su realización, sino por la cantidad de sonidos a representar.

Es decir que para representar la soledad, la ausencia, los sonidos que se presentan son más que nada ambientales. El leve ruido de las olas, las hojas que se mueven con el viento.

El sonido ambiente se basa principalmente de la naturaleza que lo rodea. Los días calmos de pocos ruidos y los de las tormentas acompañadas con la imagen y la iluminación de la escena.

También está conformado por una serie de sonidos propios de Chuck. Las acciones que realiza, su caminata, sus diálogos con Wilson. Estos tienen un mayor nivel de importancia para enfatizar que sin él prácticamente no habría sonido.

### **4.3. La vida de Pi**

La vida de Pi es una de las películas de naufragios más fantásticas. Inspirada en varias historias reales y relatos mitológicos, establece una impronta propia e instaura aspectos nuevos a los personajes y la representación de la soledad.

#### **4.3.1. La historia**

Piscine, conocido como Pi, el personaje náufrago de esta historia, es también el narrador de la misma. La historia comienza con un escritor que busca una buena historia para contar y llega a Pi a través de referencias.

Pi relata su historia. Comienza contando su infancia. El origen de su nombre es porque sus padres decidieron llamarlo Piscine Molitor, como una famosa pileta en Francia, donde se conocieron. Tras las burlas en la escuela, decide cambiar su nombre a Pi, como el número  $\pi$ .

Su familia era dueña de un zoológico. Pi amaba a los animales, y estaba encantado con un tigre. Se llamaba Richard Parker debido a que al registrarlo en el zoológico, se confundieron los nombres y le pusieron el nombre del vendedor. A la familia le resulto divertido conservar el nombre.

La familia era hindú y vegetariana. Pero Pi, al entrar a una iglesia, comenzó a cuestionarse e interesarse sobre otras religiones. Se convirtió en hindú, cristiano y musulmán.

De niño, quería conocer a Richard Parker, quería ser su amigo. Así que un día se acercó a su jaula con un pedazo de carne y lo llamo. Cuando tenía al tigre frente a sus ojos, el padre lo vio y lo empujó hacia atrás. En ese mismo momento, el padre ordenó que



pusieran una cabra en la jaula del tigre para demostrarle a su hijo que, sin importar que lo intente, el tigre siempre será carnívoro y debe tener cuidado.

A los 16 años, se siente atraído por Anandi. La conoce en una clase de baile donde él se encargaba de la música tocando la tabla, un tambor hindú. Comienzan a salir y se enamoran.

Pero el negocio del zoológico no era rentable para la familia. Por lo que los padres deciden venderlo. Se mudarían a Canada y en el camino venderían a los animales en estados unidos debido a que obtendrían un mayor ingreso.

Sin embargo, durante la navegación, el barco es arrastrado por una gran tormenta, desequilibrando su rumbo y volteándolo. Se llena de agua inmediatamente. Pi logra escapar y alejarse del barco con un bote de emergencia. Es el único sobreviviente humano. Junto con él se encuentran Richard Parker, una zebra, una gorilla y una hiena. Los animales van muriendo uno a uno, debido a que son atacados por la hiena y luego por Richard Parker, quien es el único animal que sobrevive.

La historia inserta al personaje en un estado de soledad y aislamiento. El quedar varado en un bote pequeño con un tigre genera una gran duda de lo que sucederá y la forma en la que el personaje se maneja. Pi logra marcar su territorio y abastecer al tigre para que no lo atacara.

Atraviesan la inmensidad del océano hasta que llegan a una isla poblada de suricatas. Beben de agua dulce y disfrutan de por fin estar en tierra. Hasta que anochece. Pi se da cuenta de que la isla no era segura al encontrar un diente dentro de una planta y ver cómo las suricatas se escondían de noche. La isla se hacía carnívora por lo que decide continuar viaje. Sin embargo, no abandona al tigre e incluso sube al barco a la mayor cantidad de suricatas que pudiera para abastecerlo.

Finalmente, logran llegar a una costa de México. Richard Parker camina hacia la selva, sin darse vuelta, sin mirar a Pi. Mientras que el joven es recatado y llevado al hospital.

En el hospital, los aseguradores del barco piden que relate lo sucedido para comprender las causas del accidente. Pi les comenta la historia incluyendo a Richard Parker, los animales y la forma en la que sobrevivieron. Pero los hombres no le creen y le piden que relate la verdadera historia. Pi, entonces, relata la misma historia pero en vez de compartir el bote con animales, lo hace su madre, un marinero con una pierna rota y el cocinero del barco.

Sin embargo, los agentes detallan la primera historia en el informe.

#### **4.3.2. Los personajes**

Piscine, cuyo apodo es Pi, tiene la necesidad dramática de llegar a algún lugar seguro, algún sitio con tierra firme, para poder iniciar una nueva forma de vida.

El personaje tiene un punto de vista diversificado. Al seguir varias religiones tiene una noción de la vida espiritual, donde cree en la esencia de cada persona e incluso la de los animales como Richard Parker, el tigre. Tiene gran curiosidad por las cosas que lo rodean.

Si bien las características del personaje no poseen cambios relevantes, vive dos situaciones que cambian el panorama de su vida. Por un lado el momento en el que debe irse de India con su familia. Allí debe dejar a su novia, sus amigos, su estilo de vida. Por otro lado las secuelas del accidente en el océano. Al estallar y hundirse el barco de carga donde estaba toda su familia, sus seres queridos, y los animales, le genera un cambio en la noción de ver la vida. Cambian sus objetivos y algunas características de su personalidad.

Las actitudes que toma ante estos cambios son características de su personalidad.

El temperamento de Pi es flemático. Es decir que es introvertido y estable. Reflexiona constantemente. Es silencioso y prudente. Mide tanto sus acciones como sus palabras.

Su carácter varía a lo largo de la película debido a los acontecimientos ocurridos.

Su vida personal es, en un principio, la relación que establece con su familia. Con su madre especialmente, logra entenderse y tener más afinidad. Con su hermano establece una relación cercana, de hijo menor curioso. Por otro lado, su padre no lo acepta por completo. No logra entender por qué elige tantas religiones, su forma de pensar, la manera de ver el mundo, la forma de relacionarse con los animales, entre otros. A su novia la conoce en una clase de baile, donde él es el percusionista. Luego de seguirla por curiosidad, ella lo descubre. Esta curiosidad es la que inicia la relación entre ambos. Sin embargo, estas relaciones las pierde desde el momento en que ingresa al barco y luego del accidente náutico.

Luego, con Richard Parker establece cierto cariño debido a la situación que enfrentan. A su vez, actúa con prudencia debido a las enseñanzas de su padre.

En su vida profesional, Pi ayudaba a su padre en el zoológico y durante la embarcación. Esto lo ayuda al momento de quedar varado en el bote con Richard Parker ya que debe establecer su espacio, conocer sus necesidades y establecer una jerarquía.

En cuanto a sus aspectos fisiológicos, Pi cambia a lo largo de la historia. Principalmente por los distintos años en los que transcurre. Comienza siendo un niño delgado, menudo. De unos 12 años aproximadamente. Luego se lo presenta más adolescente, de 16 y 19 años. Es alto, menudo y flaco. Finalmente aparece como adulto con unos 48 años. Los aspectos que le da continuidad son su tez oscura, el pelo marrón algo ondulado y los ojos marrones. Sus rasgos también son similares.

Al hablar de sus aspectos sociológicos, se lo define de clase media, con estudios secundarios. Ayuda a mantener el zoológico de su padre. Es hindú, cristiano, musulmán y judío. Le interesan y llaman la atención las diferentes religiones.

Pi presenta varios aspectos de la soledad. Primero debido a que tiene que despedirse de la novia al momento de partir hacia Canadá. Aquí comienza a insertarse el concepto de soledad por el fin de la pareja.

Luego, al sufrir el accidente del buque carguero, se instaura la soledad al quedar solo.

Primero por el tener que luchar con la tormenta solo, sin ayuda para controlar el bote. Además de evitar que algunos animales carnívoros suban al bote.

El hecho de saber que perdió a su familia, que los vínculos sociales que tenía desaparecen, reforzado por la imagen en la que ve el hundimiento del barco ya coloca al personaje en angustia y soledad.

Al ser una persona religiosa, la soledad en la que se encuentra está acompañada por sus creencias, cree que los dioses lo pusieron en tal situación por algún motivo que debe descubrir. Tal como sucede en los mitos y leyendas griegas como por ejemplo en *Odisea*. Por otro lado, se representa su estado en el que va alcanzando la soledad a través de los personajes secundarios. A esto se refiere cuando se encuentra en el bote junto con la cebra, la hiena y el orangután. Luego descubre que el tigre también estaba con ellos.

A medida que los animales mueren, la soledad se agranda. El sentimiento de compañía que generaba el orangután se desvanece y lo acompaña el dolor de la pérdida de su compañero.

Al quedarse con la compañía de Richard Parker, se genera una controversia en la soledad del personaje. Es decir que físicamente no está solo. Sin embargo las acciones que debe tomar, las decisiones, la actitud frente a un depredador, lo hace desde la soledad. La presencia de este animal es entonces un desafío para el personaje.

A lo largo de la historia se encariña cada vez más con el animal, estableciendo que el personaje prefiere su compañía a la soledad.

Gracias a las tareas a realizar cada día para mantener vivo al tigre y que no lo atacara, logró luchar contra la soledad y mantenerse vívido.

Al momento de encontrar la isla repleta de suricatas se simpatizó con las criaturas que le dieron compañía sana.

Sin embargo, al descubrir que la isla era una trampa de la naturaleza decide priorizar su vida y la de Richard Parker. Se lleva a todas las suricatas posibles para alimentarlo y vuelve a emprender su largo viaje de soledad y aislamiento social.

La motivación del personaje era superar los obstáculos y el camino en el que los dioses, según sus creencias, lo habían comprometido.

La soledad genera una identificación espontánea con el espectador. La situación en la que Pi se encuentra es extraordinaria y fantástica captando una mayor atracción del espectador.

Cuando llegan a tierra, a una playa, Richard Parker se alejó de Pi y se perdió su rastro en la selva. Sin mirar el estado de Pi, siguió de largo, dejando una sensación de abandono en él, de soberbia y cero compasión.

#### **4.3.3. La puesta en escena**

La puesta en escena de la película es imponente. Utiliza los recursos necesarios para lo que se quiere transmitir.

El bote es el espacio en el que se presentan los personajes en la mayoría de las escenas. Navegan por la inmensidad del océano, rodeados nada más que por agua.

Pi también se establece en una balsa que arma para mantenerse alejado del tigre en los momentos necesarios.

A veces los espectadores juzgan la puesta en escena por su realismo o no. Sin embargo, en la película es verosímil la puesta. Genera una fantasía entre el océano y las criaturas que se pueden ver a través del agua.

También se utiliza el recurso de reflejar el cielo en el océano, generando una sensación de que se encuentran en un sinfín.

El vestuario del personaje es el mismo desde que queda naufrago. Se adapta las prendas de acuerdo a sus necesidades. Por ejemplo se ata una remera en la cabeza para prevenir la insolación. También se arremanga los pantalones para poder caminar de forma más controlada por la tela que cubre el barco.

La iluminación de la película está acompañada de la propuesta estética fantástica.

Predomina la iluminación que resulte natural en la historia. Es decir, propone una iluminación en base al lugar de cada escena, estableciendo la luz natural como la base de la iluminación. Se recrea la iluminación que resulta verosímil a cada escena de la película. Por ejemplo la iluminación proporcionada por el sol, la luna, los peces luminosos, entre otros.

Utiliza muchos recursos mágicos y fantásticos de iluminación para complementarse con la historia y estética de la película.

Las sombras también juegan un rol importante al definir y representar el aislamiento. A la noche, los horizontes no se ven con claridad, dejando la incertidumbre y mostrando la inmensidad del océano.

En la isla también se utilizan las sombras para mostrar su misterio, no dejando al descubierto con facilidad las consecuencias que puede tener quedarse allí.

#### **4.3.4. La composición**

La imagen es el mayor aspecto que representa la soledad de los personajes en esta película. Los encuadres focalizan y direccionan la mirada del espectador.

Muestra la inmensidad del océano y lo pequeño del barco.

También se muestran las criaturas del océano representando la inmensidad y fuerza del mismo.

Por lo general, son planos generales y amplios. En los planos medios suele haber referencia del bote y del océano.

#### **4.3.5. El sonido**

Al analizar los diálogos de la película se observa cómo Pi habla con los animales. Se debe a que el estado de soledad en el que se encuentra necesita expresar sus sentimientos, pensamientos, miedos. Además, en lo cotidiano una persona suele hablarle

a sus mascotas, por lo que el espectador se puede identificar en el modo en que Pi se relaciona con los animales.

También les habla por el hecho de generar un vínculo y que la compañía de los animales lo ayude a llevar la situación.

Tiene el propósito de añadir información como también utilizarlos como un recurso de cercanía y humanizar a los personajes.

El sonido que presenta al momento del naufragio está conformado por un sonido ambiente donde se muestra la tranquilidad del océano y la brutalidad del mismo cuando es necesario.

En la mayoría de las escenas el sonido ambiente es calmo. Sin embargo para complementarse con los obstáculos que presentan se muestra la fuerza que merece. Las tormentas son el mayor ejemplo. También la escena en la que un gran cardumen de peces voladores pasa por donde estaba el bote, generando un gran ruido y mostrando el impacto que generan.

Entonces el sonido ambiente establece una base del sonido logrando intensificar el estado de la acción. Es decir complementar el mensaje que se quiere transmitir, la forma de narrar la historia.

La voz en off en esta película es de gran importancia. Al estar varados en un bote en el medio del océano pareciera ser a veces un recurso cansador. Sin embargo al complementarlo con la voz en off se expresan todas las características y emociones que no se pueden transmitir a través de la imagen.

Esto no quiere decir que la imagen sea siempre la misma. Sino que con el recurso de la voz en off se puede transmitir otra información de otra manera para no agotar los recursos.

Así mismo, la imagen del bote en el agua varía de acuerdo a cada escena logrando generar magia con la utilización de efectos especiales.

Los sonidos de los animales son la expresión de los personajes, la forma en que se vinculan con el entorno.

En el final de la película, cuando Richard Parker se aleja de Pi, el tigre no genera ningún ruido. Simplemente se va.

Este silencio genera gran importancia ya que expresa el interés nulo que tenía el tigre por sobre el personaje principal.

En síntesis, del análisis se destacan entonces la construcción del personaje, comenzando con una base sólida de su vida antes del accidente. La evolución del personaje y cómo se va adaptando a los distintos ámbitos de la soledad.

Los elementos y recursos que utilizan para evitar caer en la locura y perder la cordura. La forma en la que se adapta a la soledad intentando no acostumbrarse, manteniendo la mente en el objetivo de volver a su hogar.

Los elementos cinematográficos son de gran importancia para representar la soledad. La historia, la imagen, el sonido, los diálogos, conforman un conjunto de elementos que indirectamente introducen al espectador en la soledad.

Cada parte de la película tiene un por qué, una justificación de la utilización de los recursos, la forma en la que se desarrollan.



## **Capítulo 5. Los films de naufragios y la representación de la soledad**

Para comprender la forma en que los recursos cinematográficos representan la soledad es necesario pensarlos y analizarlos desde el punto de vista del espectador. Esto se debe a que es de suma importancia que el espectador pueda interpretar la soledad y sentirse identificado con el espectador.

### **5.1. El origen de las historias**

Cuando las historias están basadas en hechos reales, el espectador puede tener mayor empatía con el personaje. Esto es debido a que se genera un vínculo interpersonal humano.

A su vez, las historias están basadas en obras literarias. Esto puede jugar a favor con aquellos espectadores que leyeron los libros. Sin embargo pueden suceder dos resultados. El espectador puede estar ilusionado con la representación y la transcripción de la obra literaria al cine.

Por un lado, el espectador puede pretender determinados aspectos y la película no es lo que esperaba. Esto sucede generalmente cuando se cambia demasiado el guion.

Por otro lado, el espectador puede estar ansioso de descubrir la forma en la que se ve el personaje, interactúa, sus aspectos, entre otros.

Como ocurre en las películas analizadas, las historias están basadas en hechos reales. Sin embargo no son una transcripción de una obra literaria por completo. Más bien están basadas en historias reales y obras literarias sobre naufragios con el fin de establecer una base para el desarrollo de la película.

Por lo tanto, cada película presenta una impronta propia, una narrativa determinada, que, en conjunto a estar inspiradas en historias reales, generan un mayor interés por el espectador, logrando así un vínculo instantáneo

Por otro lado, la forma en la que está narrada cada película interviene en la información que se le brinda al espectador. Es el caso de *Yo, Viernes* y *La vida de Pi*, donde el narrador de la película es el personaje principal, por ende se conoce que el personaje sale con vida. Sin embargo, esta característica focalizará al espectador en la forma en que resuelven su situación de naufragio. Por el contrario, en *El náufrago*, no hay un narrador omnisciente. Por lo tanto, el espectador no sólo estará intrigado en la forma en la que resuelve el conflicto sino también el resultado del mismo, si sigue con vida al final de la película.

## **5.2. Los personajes**

Como se analizó anteriormente, los personajes presentan determinadas características y van variando a lo largo de la película. Esto es debido a las situaciones que presentan.

Los personajes analizados presentan cambios en la historia, que se ven ligados a la soledad. Todos los personajes principales intentan destruir el estado de soledad en el que se encuentran, buscan la forma de no sentirse solos.

Uno de los recursos que utilizan en todas las películas es la de un segundo personaje náufrago. En el caso de *Yo, Viernes* es predecible ya que Viernes queda varado en la isla. Ahí es cuando Robinson aprovecha la situación para mantenerlo a su lado y dejar de sufrir esa soledad. Sin embargo con sus formas de actuar, lo aleja y por lo tanto, Viernes, al momento de elegir integrarlo a la tribu, decide no hacerlo.

Por otro lado, Chuck de *El náufrago*, personifica a la pelota de vóley e incluso lo nombra por su marca. Si bien no es un personaje en sí, Chuck se relaciona con él, le habla, se expresa mediante él, se siente algo acompañado. Sin embargo al momento de separarse en el medio del mar, prefiere mantenerse en la balsa y perder a su compañero, para poder buscar la verdadera solución a la soledad. La pérdida del objeto es un gran dolor para el personaje pero entiende que le permitirá arriesgarse y resolver su situación.

Por último, en *La vida de Pi*, Pi comprende el riesgo de mantener al tigre con él. Sin embargo, lo conoce desde hace muchos años y es la única materialización de la representación de la familia. El recuerdo físico de dónde proviene. Además, el tener que cuidar al tigre lo mantiene activo, con objetivos y ganas de seguir viviendo.

A través del tiempo, los personajes evolucionan. No solo en una misma historia, sino a través de distintas historias. Esto se debe a lo que se quiere transmitir al espectador. Cómo va cambiando la forma de narrar y de caracterizar a un personaje para ajustarlo al espectador.

Como se observa en el análisis, las películas pertenecen a diferentes épocas y por lo tanto la forma de crear un personaje varía. Sin embargo, algunas características se mantienen en cada película. Por un lado la motivación y los objetivos que tienen los personajes son precisos. Todos luchan por sobrevivir y buscan mejorar y dejar de ser náufragos. Sin embargo, sólo Chuck y Pi logran salir del naufragio y la soledad. Si bien ambos personajes perdieron todo lo que querían, buscan nuevos objetivos para seguir adelante. Por el contrario, Robinson no sólo no logra salir del estado de soledad, sino que también pierde todo aquello que había creado durante los años náufragos en la isla. Por lo que el rechazo y la soledad hacen que pierda la esperanza y lo llevan al suicidio.

### **5.3. Recursos cinematográficos que enfatizan la soledad**

En el análisis se pueden observar varios recursos de cada película que forman parte de la representación de la soledad. Sin embargo se destacan algunos aspectos específicos que se manifiestan en cada película.

El mayor aspecto es el encuadre. En varios planos de cada película se presentan planos generales, amplios, que muestran la inmensidad en la que el personaje se encuentra. Ocurre en cada película analizada y varias veces. No quiere decir que se explote el recurso, sino que se utilizan en los momentos críticos y para recordar al espectador en la

situación que se encuentra. En la vida de Pi es donde se usa con más frecuencia. Aquí, además, se usa para resaltar los aspectos extraordinarios de la película, los recursos fantásticos.

Por el contrario, los momentos en los que el personaje no se encuentra solo, se busca enfatizar su entorno con planos más cerrados, a lo sumo planos enteros y encuadrando la situación. Es decir que se enmarquen referencias sobre el escenario.

El sonido cumple un rol similar al momento de hablar de soledad. El silencio, los ruidos que se escuchan, la falta de voces ajenas, complementan el estado solitario del personaje. La creación de la banda sonora, en los momentos que están náufragos, está determinada por los aspectos que se unifican en cada momento. Es decir que, por ejemplo, al crear la banda sonora de *El náufrago*, se realiza una base del lugar en el que se encuentra. Por lo tanto, estará compuesta por el ruido del mar, el viento y el movimiento de las hojas. Pocos aspectos que enmarcan el concepto.

Los diálogos son fundamentales al momento de representar la soledad. El hecho de que haya diálogo, especialmente en las películas *El náufrago* y *La vida de Pi*, muestra la importancia de comunicarse que tiene el personaje. Además son un recurso para expresar los sentimientos que no se pueden demostrar. A su vez, el no haber diálogo también es una forma de utilizar el recurso. Enfatiza la soledad y la falta de comunicarse con otro ser humano.

## **Conclusiones**

Luego de haber desarrollado los cinco capítulos que conforman el proyecto de graduación a través de la investigación y el análisis de las películas, se pudo establecer las conclusiones que responden a la pregunta problema descrito en la introducción.

En el primer capítulo se realizó un relevamiento e investigación acerca del tema principal del proyecto, la soledad representada en el cine. Para ello se establecieron los conceptos y significados de soledad. Estos son de suma importancia para poder comprender la identificación instantánea que establece el espectador hacia el personaje.

También se investigo acerca de los orígenes de los naufragios, entendiendo como estos la historia de los primeros naufragios, la forma en que se clasifican y las obras literarias que se desarrollaron a partir de historias reales o ficticias.

El segundo capítulo revela los aspectos importantes acerca de la noción de personaje. Con el desarrollo de este capítulo se pudo establecer una noción del concepto personaje teniendo en cuenta principalmente a los autores Field y Chion. A su vez se detallan las características que lo comprenden, la forma de caracterizarlo.

Se logran definir los conceptos de personaje principal, personajes antagónicos y personajes secundarios. Estos son necesarios al momento de definir el rol de cada personaje, su función, sus objetivos. A la vez ayuda a definir si el personaje naufrago es el principal o no.

Se detallan las motivaciones del personaje y cuáles son los aspectos que hacen que el personaje logre su objetivo.

Finalmente se desarrolla el concepto de héroe, teniendo en cuenta el significado de camino del héroe para luego analizar si el personaje lo atraviesa o no. Esto también interfiere en la transformación del personaje, la forma en la que resuelve sus conflictos para cumplir su objetivo.

En el tercer capítulo se lograron establecer aquellos recursos cinematográficos que intervienen a la hora de representar un concepto. En este proyecto, se desarrollan

aquellos que ayudan a representar la soledad y enfatizar la situación en la que se encuentra el personaje.

Se investiga y analiza la importancia de la historia, la forma en la que está narrada, si el narrador es el personaje o no. Estos aspectos intervienen en la construcción de la historia que va haciendo el espectador a medida que avanza la película. Como es el caso de *La vida de Pi y Yo, Viernes*, donde el personaje principal narra la historia. Por ende deja por sentado que logra sobrevivir. Especialmente en el caso de Pi, quien no solo narra la historia, sino que también aparece al inicio de la historia en edad adulta.

También se estableció la noción de dialogo. El diálogo interviene al momento de representar la soledad. En las películas de naufragios se manifiestan de dos formas. Primero el presentar diálogos, en los que generalmente el personaje habla solo o a un objeto, representa la necesidad de expresarse. A su vez, con los diálogos se puede transmitir información que de otro modo no se podría.

Por el contrario, el no presentar diálogos también es un recurso y modo de representar la soledad. Por momentos, en las tres películas analizadas, no hay dialogo. Esto enfatiza la soledad. Es decir que demuestra la falta de dialogo, de conversación con otro individuo. Es otro modo de utilizar el recurso.

La puesta en escena es otro aspecto que se investiga y se describe. Es la forma en la que se genera la visual de la película. Es la representación física de la forma en la que se establece el personaje en la isla o bote.

### **Referencias bibliográficas:**

Arella, P. (2006). *Al final del Arco Iris: guía teórica para la escritura de guiones/ Paula I. Arella, Tate Sanguine*. Buenos Aires: [escuelacine.com](http://escuelacine.com)

- Barnwell, J. (2009). *Fundamentos de la creación cinematográfica*. Barcelona: Parramón Ediciones.
- Barnwell, J. (2009). *La fábrica audiovisual*. Barcelona: Parramón Ediciones.
- Castilla del Pino, C. (1989). *Teoría del personaje*. Madrid: Alianza.
- Callahan, S. (2002). *Adrift: seventy six days lost at sea*. Nueva York: Mariner Books.
- Chion, M. (1996). *El cine y sus oficios*. Madrid: Cátedra.
- Chion, M. (1999). *El sonido: música, cine, literatura...* Buenos Aires: Paidós.
- Chion, M. (1993). *La audiovisión: introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Buenos Aires: Paidós.
- Chion, M. (2004). *La voz en el cine*. Madrid: Cátedra.
- Defoe, D. (1999). *Robinson Crusoe*. Madrid: Anaya.
- Fariña, F. (1950). *Historia de la navegación*. California: Departamento editorial del comisariado español marítimo.
- Feldman, S. (1997). *La composición de la imagen en movimiento*. Barcelona: Gedisa.
- Field, S. (1996). *El manual del guionista*. Madrid: Plot editoriales.
- Gold, J. (1975). *Man Friday*. [DVD]. Los Ángeles: ABC Motion Pictures, ITC, Keep Films
- Goleman, D. (1995) *Las raíces de la empatía en Inteligencia emocional*. Barcelona: Kairós.
- Harari, A. (2014). *Introducción al lenguaje cinematográfico*. Buenos Aires: Ediciones del Aula Taller.
- Johnson, D., Nurminen, J. (2008). *Historia de la navegación*. Barcelona: Editorial Planeta.
- Jullier, L. (2007). *El sonido en el cine*. Barcelona: Paidós.
- Lee, A. (Director). (2013). *Life of Pi*. [DVD]. Los Ángeles: 20th Century Fox.
- Martinez, H., Teran, J. (1946). *Historia y leyenda de la aguja magnética. Contribución de los españoles al progreso de la náutica*. Barcelona: Gustavo Gil.
- Mc Cunn, R.L. (1999). *Sole survivor: a story of record endurance at sea*. Gran Bretaña: Beacon Press.
- Núñez Cabeza de Vaca, A. (2015). *Nafragios*. Madrid: Alianza.
- Pabón, J.M. (2006). *Odisea*. Madrid: Gredos.

- Pardey, L., Pardey, L. (2008). *Storm tactics handbook: modern methods of heaving to for survival in extreme conditions*. Victoria: Pardey Books.
- Perlman, D., Peplau, L.A. (1981). *Toward a society psychology of loneliness*. Londres: Academic Press.
- Sánchez Escalonilla, A. (2004). *Estrategias de un guión cinematográfico*. Barcelona: Ariel.
- Savater, F. (1986). *La tarea del héroe: (elementos para una ética tópica)*. Madrid: Taurus.
- Segar, L. (2011). *Cómo convertir un guión en un guión excelente*. Madrid: Rialp.
- Shakespeare, W. (2008). *La tempestad*. Madrid: Encuentro.
- Vanoye, F. (1996). *Guiones modelo y modelos de guión*. Buenos Aires: Paidós.
- Vicens Vives, J. (1946). *Rumbos oceánicos. Los navegantes hispanos*. Barcelona: Editorial Barna.
- Vilches, L. (1998). *Taller de escritura para cine*. Barcelona: Gedisa editorial.
- Zemeckis, R. (2000). *Cast away*. [DVD]. Los Ángeles: 20th Century Fox, DreamWorks SKG, ImageMovers, Playtone.



## Bibliografía:

- Arella, P. (2006). *Al final del Arco Iris: guía teórica para la escritura de guiones/ Paula I. Arella, Tate Sanguine*. Buenos Aires: escuelacine.com
- Aumont, J. (1997). *El ojo interminable: cine y pintura*. Barcelona: Paidós.
- Aumont, J., Bergala, A., Marie, M., Vernet, M. (2008). *Estética del cine: espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Buenos Aires: Paidós.
- Barnwell, J. (2009). *Fundamentos de la creación cinematográfica*. Barcelona: Parramón Ediciones.
- Barnwell, J. (2009). *La fábrica audiovisual*. Barcelona: Parramón Ediciones.
- Callahan, S. (2002), *Adrift: seventy six days lost at sea*. Nueva York: Mariner Books.
- Castilla del Pino, C. (1989). *Teoría del personaje*. Madrid: Alianza.
- Chion, M. (1995). *Cómo se escribe un guión*. Madrid: Cátedra.
- Chion, M. (1996). *El cine y sus oficios*. Madrid: Cátedra.
- Chion, M. (1999). *El sonido: música, cine, literatura...* Buenos Aires: Paidós.
- Chion, M. (1993). *La audiovisión: introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Buenos Aires: Paidós.
- Chion, M. (2004). *La voz en el cine*. Madrid: Cátedra.
- Comparato, D. (1993). *De la creación al guión*. Madrid: Instituto Oficial de Radiotelevisión Española.
- Dancyger, K. (1999). *Técnicas de edición en cine y video*. Barcelona: Gedisa.
- Defoe, D. (1999). *Robinson Crusoe*. Madrid: Anaya.
- D'Espósito, L. (2014). *Todo lo que necesitas saber en el cine*. Buenos Aires: Paidós.
- Denevi Artola, J. (2011). *El devenir temporal y el lugar de los estímulos en la comunicación audiovisual*. Proyecto de graduación inédito. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Disponible en [http://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/proyectograduacion/detalle\\_proyecto.php?id\\_proyecto=103&titulo\\_proyectos=El%20devenir%20temporal%20y%20el%20lugar%20de%20los%20est%EDmulos%20en%20la%20comunicaci%F3n%20audiovisual](http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/detalle_proyecto.php?id_proyecto=103&titulo_proyectos=El%20devenir%20temporal%20y%20el%20lugar%20de%20los%20est%EDmulos%20en%20la%20comunicaci%F3n%20audiovisual). Recuperado 26 de septiembre de 2016.
- Di Prieto, C. (2012). *El héroe y sus cambios a través del tiempo. (Ciencia ficción de Hollywood de los `80 en comparación con la actualidad.)* Proyecto de graduación inédito. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Disponible en [http://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/proyectograduacion/detalle\\_proyecto.php?id\\_proyecto=1424](http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/detalle_proyecto.php?id_proyecto=1424) Recuperado 26 de septiembre de 2016.

- Donnadio, V. (2012). *Animación digital 3D orientada a Pixar (Diseño de un personaje virtual en un mundo imaginario)*. Proyecto de graduación inédito. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Disponible en [http://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/catalogo\\_de\\_proyectos/detalle\\_proyecto.php?id\\_proyecto=1428](http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/catalogo_de_proyectos/detalle_proyecto.php?id_proyecto=1428) Recuperado 26 de septiembre de 2016.
- Fariña, F. (1950). *Historia de la navegación*. California: Departamento editorial del comisariado español marítimo.
- Feldman, S. (1997). *La composición de la imagen en movimiento*. Barcelona: Gedisa.
- Fernández Díez, F. (2005). *El libro del Guión*. Madrid: Ediciones Díaz de Santos.
- Fernández de Navarrete, M. (2008). *Biblioteca marítima española*. Valladolid: Maxtor.
- Field, S. (1996). *El manual del guionista*. Madrid: Plot editoriales.
- Gamerro, C. (1993) *Antes que en el cine: entre la letra y la imagen: el lugar del guion*. Buenos Aires: La Marca.
- García Marquez, G. (1998). *La bendita manía de contar: taller de guion*. Madrid: Ollero y Ramos.
- García Márquez, G. (1982). *Relato de un naufrago*. Buenos Aires: Sudamérica.
- Gold, J. (1975). *Man Friday*. [DVD]. Los Angeles: ABC Motion Pictures, ITC, Keep Films.
- Goleman, D. (1995) *Las raíces de la empatía en Inteligencia emocional*. Barcelona: Kairós.
- González, E. (2011). *Identificación y espectador en el nuevo cine argentino*. Proyecto de graduación inédito. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Disponible en [http://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/proyectograduacion/detalle\\_proyecto.php?id\\_proyecto=151&titulo\\_proyecto=Identificaci%F3n%20y%20espectador%20en%20el%20nuevo%20cine%20argentino](http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/detalle_proyecto.php?id_proyecto=151&titulo_proyecto=Identificaci%F3n%20y%20espectador%20en%20el%20nuevo%20cine%20argentino) Recuperado 26 de septiembre de 2016.
- Harai, A. (2014). *Introducción al lenguaje cinematográfico*. Buenos Aires: Ediciones del Aula Taller.
- Ierache, R. (2014). *El robot, de máquina a protagonista (Evolución y tendencias en el cine de ciencia ficción)* Proyecto de graduación inédito. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Disponible en [http://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/catalogo\\_de\\_proyectos/detalle\\_proyecto.php?id\\_proyecto=2830&titulo\\_proyectos=El%20robot,%20de%20m%20E1quina%20a%20protagonista](http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/catalogo_de_proyectos/detalle_proyecto.php?id_proyecto=2830&titulo_proyectos=El%20robot,%20de%20m%20E1quina%20a%20protagonista) Recuperado 26 de septiembre de 2016.
- Johnson, D., Nurminen, J. (2008). *Historia de la navegación*. Barcelona: Editorial Planeta.
- Jullier, L. (2007). *El sonido en el cine*. Barcelona: Paidós.
- Lee, A. (Director). (2013). *Life of Pi*. [DVD]. Los Ángeles: 20th Century Fox.

- Martinez, H., Teran, J. (1946). *Historia y leyenda de la aguja magnética. Contribución de los españoles al progreso de la náutica*. Barcelona: Gustavo Gil.
- McConnell, F. (1977). *El cine y la imaginación*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, S.A.
- Mc Cunn, R.L. (1999). *Sole survivor: a story of record endurance at sea*. Gran Bretaña: Beacon Press.
- Mitry, J. (1978). *Estética y psicología del cine*. Madrid: Siglo XX.
- Mott, R. (1990). *Sound Effects. Radio, TV and films*. London: Butterworth.
- Naranjo Enríquez, P. (2011). *El suspenso psicológico: Cómo manipular al espectador mediante el montaje*. Proyecto de graduación inédito. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Disponible en [http://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/proyectograduacion/detalle\\_proyecto.php?id\\_proyecto=230](http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/detalle_proyecto.php?id_proyecto=230) Recuperado 26 de septiembre de 2016.
- Núñez Cabeza de Vaca, A. (2015). *Naufragios*. Madrid: Alianza.
- Pabón, J.M. (2006). *Odisea*. Madrid: Gredos.
- Pardey, L., Pardey, L. (2008). *Storm tactics handbook: modern methods of heaving to for survival in extreme conditions*. Victoria: Pardey Books.
- Pari, A. (2012). *La primera impresión*. Proyecto de graduación inédito. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Disponible en [http://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/catalogo\\_de\\_proyectos/detalle\\_proyecto.php?id\\_proyecto=1491](http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/catalogo_de_proyectos/detalle_proyecto.php?id_proyecto=1491) Recuperado 26 de septiembre de 2016.
- Parker, P. (2012). *Cómo escribir el guión perfecto*. Barcelona: Robinbook.
- Perlman, D., Peplau, L.A. (1981). *Toward a society psychology of loneliness*. Londres: Academic Press.
- Rodríguez, E. (2014). *Traducción cinematográfica (Lenguaje e hibridación)*. Proyecto de graduación inédito. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Disponible en [http://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/catalogo\\_de\\_proyectos/detalle\\_proyecto.php?id\\_proyecto=2859&titulo\\_proyectos=Traducci%F3n%20Cinematogr%E1fica](http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/catalogo_de_proyectos/detalle_proyecto.php?id_proyecto=2859&titulo_proyectos=Traducci%F3n%20Cinematogr%E1fica) Recuperado 26 de septiembre de 2016.
- Romeo Montero, C. (2012). *35 milímetros de revolución (Digitalización)*. Proyecto de graduación inédito. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Disponible en [http://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/proyectograduacion/detalle\\_proyecto.php?id\\_proyecto=480&titulo\\_proyecto=35%20mil%EDmetros%20de%20revoluci%F3n](http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/detalle_proyecto.php?id_proyecto=480&titulo_proyecto=35%20mil%EDmetros%20de%20revoluci%F3n) Recuperado 26 de septiembre de 2016.
- Russo, E. (2008). *Hacer cine. Producción audiovisual en américa latina*. Buenos Aires: Paidós.

- Sanchez Escalonilla, A. (2004). *Estrategias de un guión cinematográfico*. Barcelona: Ariel.
- Saitta, C. (2002). *El diseño de la banda sonora: en los lenguajes audiovisuales*. Buenos Aires: Saitta Publicaciones Musicales.
- Savater, F. (1986). *La tarea del héroe: (elementos para una ética tópica)*. Madrid: Taurus.
- Segar, L. (2011). *Cómo convertir un guión en un guión excelente*. Madrid: Rialp.
- Shakespeare, W. (2008). *La tempestad*. Madrid: Encuentro.
- Vanoye, F. (1996). *Guiones modelo y modelos de guión*. Buenos Aires: Paidós.
- Vicens Vives, J. (1946). *Rumbos oceánicos. Los navegantes hispanos*. Barcelona: Editorial Barna.
- Vilches, L. (1998). *Taller de escritura para cine*. Barcelona: Gedisa editorial.
- Villain, D. (1997). *El encuadre cinematográfico*. Barcelona: Paidós.
- Villafañe, J. (2006). *Introducción a la teoría de la imagen*. Madrid: Pirámide.
- Waidelich, J. (2012). *La expresión del miedo*. (Manifestación de los miedos en el cine de ciencia ficción clase B de los años 50.) Proyecto de graduación inédito. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Disponible en [http://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/catalogo\\_de\\_proyectos/detalle\\_proyecto.php?id\\_proyecto=971&titulo\\_proyectos=La%20expresi%F3n%20del%20miedo](http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/catalogo_de_proyectos/detalle_proyecto.php?id_proyecto=971&titulo_proyectos=La%20expresi%F3n%20del%20miedo). Recuperado 26 de septiembre de 2016.
- Ward, P. (1998). *Composición de la imagen en cine y tv*. Madrid: Instituto oficial d radio y televisión.
- Zemeckis, R. (2000). *Cast away*. [DVD]. Los Ángeles: 20th Century Fox, DreamWorks SKG, ImageMovers, Playtone.