



Universidad Central de Venezuela
Facultad de Humanidades y Educación
Escuela de Comunicación Social

ANÁLISIS SEMIÓTICO DEL CINE

Aproximaciones al lenguaje cinematográfico
y a la significación del universo visual de las películas de Wes Anderson

(Trabajo de grado para optar al título
de Licenciada en Comunicación Social)

Tutor: Prof. Peña, Rubén.

Autora: González Rodríguez, Oriana.

C.I. N°: V-25.070.846

Caracas, marzo de 2022

“In film, we sculpt time, we sculpt behavior and we sculpt light”.

– David Fincher.

“I think cinema, movies, and magic have always been closely associated.

The very earliest people who made film were magicians”.

– Francis Ford Coppola.

“That’s the kind of movie that I like to make, where there is an invented reality and the audience is going to go someplace where hopefully they’ve never been before.

The details, that’s what the world is made of”.

– Wes Anderson.

A mis padres y a mi abuela Rosa.

Agradecimientos

A mis padres, Míriam y José Luis, por su apoyo y cariño incondicional en todo lo que hago, y por introducirme al mundo del cine y la fotografía.

A mi abuela María, a Marilú y a mis tías Nena y Luz, por su afecto y solidaridad durante este trayecto.

A los incondicionales: Betania Díaz, Beatriz Piña, Luis Robles, Paola Hernández, Ariadna Charris, Verónica Goitía y Jesús Martínez. Simplemente, gracias por su valiosa amistad y por estar siempre allí...

A los profesores del Diplomado de Técnicas y Artes Fotográficas de Avecofa, por despertar en mí el interés por la semiótica y por el análisis de la imagen. Reconocimientos para Diliaana Díaz, Marcos Ortega, Susana Martínez y Jorge Santos.

A mi tutor, por sus aportes en la presente investigación, y al resto de profesores de la Escuela de Comunicación Social, que contribuyeron con sus conocimientos a mi formación académica.

A Pedro Coronado y al personal de Control de Estudios de la Facultad de Humanidades y Educación.

A mi gran casa de estudios, la Universidad Central de Venezuela, por todas las experiencias y aprendizajes que me dejó, pese a los obstáculos y dificultades...

...¡Gracias por tanto!



Universidad Central de Venezuela
Facultad de Humanidades y Educación
Escuela de Comunicación Social

Análisis semiótico del cine

Aproximaciones al lenguaje cinematográfico
y a la significación del universo visual de las películas de Wes Anderson

Trabajo de grado para optar a la Licenciatura en Comunicación Social

Autora: Oriana González Rodríguez
Tutor: Prof. Rubén Peña
Marzo, 2022

Resumen

La presente investigación tiene el objetivo de realizar un análisis semiótico del lenguaje cinematográfico de las películas de Wes Anderson, para identificar su estrategia comunicacional a partir del empleo de elementos visuales. La investigación es descriptiva, de tipo documental monográfica y con enfoque cualitativo, en la que se utilizó el modelo de análisis semiótico de la *Gran Sintagmática* propuesto por el francés Christian Metz (1974), que permitió identificar las principales unidades de sentido en las cuatro películas seleccionadas como muestra, para luego describir los códigos y mensajes presentes en estas unidades y así caracterizar su lenguaje cinematográfico. Esto permitió evidenciar que el cineasta emplea una fórmula como parte de su estrategia, con elementos tanto visuales como narrativos que se repiten en todos sus filmes, y se basan en estructurar sus historias utilizando principalmente sintagmas descriptivos, alternantes, insertos explicativos, escenas y planos secuencia; así como utilizar una estética marcada por la composición simétrica y “planimétrica”, uso particular del color, la gama cromática, los movimientos de cámara y la angulación; que le permiten contar sus historias de forma efectiva, así como desarrollar un estilo único y distintivo que lo ha llevado a ser un referente en el nuevo cine independiente norteamericano.

Palabras clave: lenguaje cinematográfico, análisis semiótico, sintagmas, Wes Anderson, códigos, filme.

Abstract

The purpose of this research is to carry out a semiotic analysis of the cinematographic language of Wes Anderson's films, in order to identify his communicational strategy based on the use of visual elements. The research is descriptive, of a monographic documentary type and with a qualitative approach, in which the semiotic analysis model of the Great Syntagmatic proposed by the french Christian Metz (1974) was used, which allowed identifying the main units of meaning in the four films selected, to then describe the codes and messages present in these units and thus characterize their cinematographic language. This made it possible to show that the filmmaker employs a formula as part of his strategy, with both visual and narrative elements that are repeated in all his films, and are based on structuring his stories using mainly descriptive syntagms, alternating, explanatory inserts, scenes and sequence shots; As well as using an aesthetic marked by symmetrical and "planimetric" composition, particular use of color, chromatic range, camera movements and angulation; which allow him to tell his stories effectively, as well as to develop a unique and distinctive style that has led him to be a reference in the new American independent cinema.

Keywords: cinematographic language, semiotic analysis, syntagm, Wes Anderson, codes, film.

Tabla de contenidos

| | |
|--|-------------------|
| <i>Agradecimientos</i> _____ | <i>iv</i> |
| <i>Resumen</i> _____ | <i>v</i> |
| <i>Tabla de contenidos</i> _____ | <i>vii</i> |
| <i>Introducción</i> _____ | <i>1</i> |
| <i>Capítulo I</i> _____ | <i>3</i> |
| <i>El problema de investigación</i> _____ | <i>3</i> |
| 1.1 Planteamiento del problema _____ | <i>3</i> |
| 1.2. Objetivos _____ | <i>7</i> |
| 1.2.1. Objetivo general _____ | <i>7</i> |
| 1.2.2. Objetivos específicos _____ | <i>7</i> |
| 1.3 Justificación de la investigación _____ | <i>8</i> |
| <i>Capítulo II</i> _____ | <i>9</i> |
| <i>Marco teórico</i> _____ | <i>9</i> |
| 2.1 Antecedentes _____ | <i>9</i> |
| Venezuela _____ | <i>9</i> |
| Colombia _____ | <i>10</i> |
| Perú _____ | <i>10</i> |
| Argentina _____ | <i>11</i> |
| España _____ | <i>12</i> |
| 2.2 Bases teóricas _____ | <i>12</i> |
| 2.2.1 Estructuralismo lingüístico _____ | <i>12</i> |
| 2.2.2 La semiología de Saussure _____ | <i>13</i> |
| 2.2.3 Aproximación al concepto de lenguaje cinematográfico _____ | <i>14</i> |
| 2.2.4 Aproximaciones de Jean Mitry _____ | <i>16</i> |
| 2.2.5 Christian Metz _____ | <i>19</i> |
| 2.3 Cine independiente norteamericano _____ | <i>30</i> |
| 2.4 Wes Anderson _____ | <i>33</i> |
| Biografía _____ | <i>33</i> |

| | |
|--|------------|
| Influencias _____ | 35 |
| Filmografía _____ | 37 |
| Capítulo III _____ | 38 |
| Marco metodológico _____ | 38 |
| 3.1 Nivel de investigación _____ | 38 |
| 3.1.1 Diseño de investigación _____ | 38 |
| 3.1.2 Enfoque _____ | 38 |
| 3.1.3 Fuente _____ | 39 |
| 3.2 Técnicas e instrumentos _____ | 40 |
| 3.2.1 Técnicas e instrumentos de recolección de datos _____ | 40 |
| Capítulo IV _____ | 46 |
| Presentación y análisis de resultados _____ | 46 |
| Bottle Rocket (1996) _____ | 46 |
| Análisis sintagmático de los fragmentos N° 1, 2 y 3 _____ | 50 |
| The Royal Tenenbaums (2001) _____ | 63 |
| Análisis sintagmático de los fragmentos N° 1, 2 y 3 _____ | 67 |
| The Grand Budapest hotel (2014) _____ | 80 |
| Análisis sintagmático de los fragmentos N° 1, 2 y 3 _____ | 84 |
| Isle of Dogs (2018) _____ | 94 |
| Análisis sintagmático de los fragmentos N° 1, 2 y 3 _____ | 98 |
| Análisis de los códigos _____ | 107 |
| Códigos específicos _____ | 107 |
| Bottle Rocket (1996) _____ | 107 |
| The Royal Tenenbaums (2001) _____ | 115 |
| The Grand Budapest Hotel (2014) _____ | 125 |
| Isle of Dogs (2018) _____ | 133 |
| Códigos no específicos _____ | 141 |
| <i>El fantástico mundo de Wes Anderson: caracterización de su lenguaje visual</i> _____ | 153 |

| | |
|---|------------|
| La soledad y ruptura con la familia como eje central de las historias | 155 |
| Estética de los mundos de Wes Anderson | 158 |
| Iluminación y paleta de colores | 159 |
| Encuadre, escala de planos y angulación | 160 |
| Movimientos y cámara y transiciones | 164 |
| La música y las artes gráficas como referentes | 168 |
| <i>El cine de Wes Anderson: ¿por qué su estilo es tan único y reconocible?</i> | 170 |
| <hr/> | |
| Recursos narrativos | 171 |
| Temáticas | 171 |
| Storytelling | 171 |
| Caracterización de personajes | 172 |
| Recursos visuales | 174 |
| Cinematografía | 174 |
| Puesta en escena y elementos gráficos | 175 |
| Referentes | 177 |
| Conclusiones | 181 |
| Recomendaciones | 184 |
| Referencias | 185 |
| Anexos | 191 |

Índice de cuadros

| | |
|--|-----|
| Cuadro 1. <i>Filmografía de Wes Anderson</i> _____ | 37 |
| Cuadro 2. <i>Selección de fuentes primarias</i> _____ | 40 |
| Cuadro 3. <i>Clasificación de sintagmas</i> _____ | 42 |
| Cuadro 4. <i>Clasificación de los códigos específicos</i> _____ | 43 |
| Cuadro 5. <i>Clasificación de los códigos no específicos</i> _____ | 43 |
| Cuadro 6. <i>Ficha técnica de Bottle Rocket</i> _____ | 46 |
| Cuadro 7. <i>Resultados del análisis de unidades sintagmáticas del fragmento N°</i> _____ | 47 |
| Cuadro 8. <i>Resultados del análisis de unidades sintagmáticas del fragmento N° 2</i> _____ | 48 |
| Cuadro 9. <i>Resultados del análisis de unidades sintagmáticas del fragmento N° 3</i> _____ | 49 |
| Cuadro 10. <i>Ficha técnica de The Royal Tenenbaums</i> _____ | 63 |
| Cuadro 11. <i>Resultados del análisis de las unidades sintagmáticas del fragmento N° 1</i> _____ | 64 |
| Cuadro 12. <i>Resultados del análisis de las unidades sintagmáticas del fragmento N° 2</i> _____ | 65 |
| Cuadro 13. <i>Resultados del análisis de las unidades sintagmáticas del fragmento N° 3</i> _____ | 66 |
| Cuadro 14. <i>Ficha técnica de The Grand Budapest Hotel</i> _____ | 80 |
| Cuadro 15. <i>Resultados del análisis de las unidades sintagmáticas del fragmento N° 1</i> _____ | 81 |
| Cuadro 16. <i>Resultados del análisis de las unidades sintagmáticas del fragmento N° 2</i> _____ | 82 |
| Cuadro 17. <i>Resultados del análisis de las unidades sintagmáticas del fragmento N° 3</i> _____ | 83 |
| Cuadro 18. <i>Ficha técnica de Isle of Dogs</i> _____ | 94 |
| Cuadro 19. <i>Resultados del análisis de las unidades sintagmáticas del fragmento N° 1</i> _____ | 95 |
| Cuadro 20. <i>Resultados del análisis de las unidades sintagmáticas del fragmento N° 2</i> _____ | 96 |
| Cuadro 21. <i>Resultados del análisis de las unidades sintagmáticas del fragmento N° 3</i> _____ | 97 |
| Cuadro 22. <i>Resultados del análisis de los códigos específicos de Bottle Rocket</i> _____ | 107 |
| Cuadro 23. <i>Resultados del análisis de los códigos específicos de The Royal Tenenbaums</i> _____ | 115 |
| Cuadro 24. <i>Resultados del análisis de los códigos específicos de The Grand Budapest Hotel</i> _____ | 125 |
| Cuadro 25. <i>Resultados del análisis de los códigos específicos de Isle of Dogs</i> _____ | 133 |
| Cuadro 26. <i>Resultados del análisis de los códigos no específicos de Bottle Rocket</i> _____ | 141 |
| Cuadro 27. <i>Resultados del análisis de los códigos no específicos de The Royal Tenenbaums</i> _____ | 142 |
| Cuadro 28. <i>Resultados del análisis de los códigos no específicos de The Grand Budapest Hotel</i> _____ | 143 |
| Cuadro 29. <i>Resultados del análisis de los códigos no específicos de Isle of Dogs</i> _____ | 144 |

Índice de imágenes

| | |
|--|----|
| Imagen 1. Esquema unidades sintagmáticas _____ | 24 |
| Imagen 2. Fotogramas de la escena Nº 1, fragmento Nº 1, fuga de Anthony del centro psiquiátrico ____ | 52 |
| Imagen 3. Fotogramas del fragmento Nº 3, despedida a Dignan en la cárcel _____ | 54 |
| Imagen 4. Fotogramas de los fragmentos Nº 2 y 3, motel, fábrica y cárcel _____ | 56 |
| Imagen 5. Fotogramas del fragmento Nº 1, Anthony enojado con Dignan _____ | 57 |
| Imagen 6. Fotogramas del fragmento Nº 1, Anthony conversa con su hermana Grace _____ | 58 |
| Imagen 7. Fotogramas del fragmento Nº 2, Dignan y Anthony pelean _____ | 59 |
| Imagen 8. Fotogramas de los fragmentos Nº 1 y 3, “fugas” del psiquiátrico y de la cárcel _____ | 60 |
| Imagen 9. Fotogramas del fragmento Nº 3, Mr. Henry roba la casa de Bob _____ | 61 |
| Imagen 10. Fotogramas de los fragmentos Nº 1 y 2, detalles de objetos _____ | 61 |
| Imagen 11. Fotogramas del fragmento Nº 1, Royal Tenenbaum anuncia divorcio _____ | 69 |
| Imagen 12. Fotograma del fragmento Nº 3, persecución de Chas a Ellie Cash _____ | 70 |
| Imagen 13. Fotogramas de los fragmentos Nº 1 y 2, los hermanos Tenenbaum en su niñez y adultez_ | 71 |
| Imagen 14. Fotogramas del fragmento Nº 2, habitaciones de los hermanos Tenenbaum _____ | 73 |
| Imagen 15. Fotograma del fragmento Nº 3, el cementerio _____ | 74 |
| Imagen 16. Fotograma del fragmento Nº 3, Chas y Royal se reconcilian _____ | 76 |
| Imagen 17. Fotograma del fragmento Nº 1, Buckley _____ | 79 |
| Imagen 18. Fotogramas del fragmento Nº 2, conversación entre Zero y El Autor _____ | 86 |
| Imagen 19. Fotogramas de los fragmentos Nº 1 y 2, la frontera de Zubrowka, Hotel Budapest y el cementerio _____ | 88 |
| Imagen 20. Fotograma del fragmento Nº 2, Mr. Gustave contemplando obra “Niño con manzana” ____ | 89 |
| Imagen 21. Fotogramas del fragmento Nº 1, monsieur Jean / El Autor, y Zero _____ | 92 |
| Imagen 22. Fotogramas de los fragmentos Nº 1, 2 y 3, periódico, fotografía de Agatha, campana e intertítulo _____ | 93 |

| | |
|--|-----|
| Imagen 23. Fotograma del fragmento Nº 1, el Alcalde autoriza decreto de exilio _____ | 99 |
| Imagen 24. Fotogramas de los fragmentos Nº 1 y 3, secuencias episódicas en Isla Basura y en Megasaki _____ | 101 |
| Imagen 25. Fotogramas del fragmento Nº 2, secuencias ordinarias, búsqueda de Spots y preparación de sushi _____ | 102 |
| Imagen 26. Fotogramas de los fragmentos Nº 1 y 2, trayecto de Spots a Isla Basura y alocución del Alcalde _____ | 104 |
| Imagen 27. Fotogramas del fragmento Nº 3, Atari lee su haiku _____ | 106 |
| Imagen 28. Fotogramas del fragmento Nº 1, iluminación exterior e interior en Bottle Rocket _____ | 108 |
| Imagen 29. Fotogramas de los fragmentos Nº 1, 2 y 3, paleta de colores de Bottle Rocket _____ | 110 |
| Imagen 30. Fotogramas de los fragmentos Nº 2 y 3, plano contrapicado y cenital _____ | 111 |
| Imagen 31. Fotogramas de los fragmentos Nº 1, 2 y 3, simetría y composición de planos _____ | 112 |
| Imagen 32. Fotogramas del fragmento Nº 2, corte alternado, Anthony e Inés _____ | 114 |
| Imagen 33. Fotogramas del fragmento Nº 3, corte simple de continuidad, visita a Dignan en la cárcel _____ | 114 |
| Imagen 34. Fotograma del fragmento Nº 2, intento de suicidio de Anthony _____ | 116 |
| Imagen 35. Fotogramas de los fragmentos Nº 1, 2 y 3, paleta de colores de The Royal Tenenbaum _____ | 117 |
| Imagen 36. Fotogramas de los fragmentos Nº 1 y 3, Eli Cash escabulléndose _____ | 118 |
| Imagen 37. Fotogramas de los fragmentos Nº 1 y 3, calles de Nueva York y casa de los Tenenbaum _____ | 121 |
| Imagen 38. Fotogramas del fragmento Nº 3, movimiento de cámara en mano _____ | 123 |
| Imagen 39. Fotogramas del fragmento Nº 1, corte temático _____ | 124 |
| Imagen 40. Fotograma del fragmento Nº 1, Zero Moustafa cuenta su historia _____ | 126 |
| Imagen 41. Fotogramas de los fragmentos Nº 1 y 3, paleta de colores de Hotel Budapest _____ | 128 |
| Imagen 42. Fotogramas de los fragmentos Nº 1 y 3, planos cenitales _____ | 129 |
| Imagen 43. Fotogramas de los fragmentos Nº 1 y 3, Hotel Budapest en 1932 versus 1968 _____ | 130 |
| Imagen 44. Fotogramas del fragmento Nº 3, tiroteo en el hotel _____ | 131 |
| Imagen 45. Fotogramas del fragmento Nº 1, corte alternado _____ | 132 |

| | |
|---|-----|
| Imagen 46. Fotogramas del fragmento Nº 1, iluminación nadir y cenital _____ | 134 |
| Imagen 47. Fotogramas de los fragmentos Nº 1 y 2, paleta de colores de <i>Isle of dogs</i> _____ | 136 |
| Imagen 48. Fotogramas del fragmento Nº 1, ángulo picado y contrapicado _____ | 137 |
| Imagen 49. Fotograma del fragmento Nº 3, Chief recibe el antídoto a la gripe canina _____ | 138 |
| Imagen 50. Fotogramas del fragmento Nº 1, historia del “Niño Samurái” _____ | 139 |
| Imagen 51. Fotogramas del fragmento Nº 2, corte temático _____ | 140 |
| Imagen 52. Fotogramas del fragmento Nº 2, corte alternado _____ | 140 |
| Imagen 53. Tipografías utilizadas en la selección de películas _____ | 148 |
| Imagen 54. Algunos elementos gráficos utilizados en las películas seleccionadas _____ | 150 |
| Imagen 55. Referentes gráficos y adaptaciones en <i>Isle of Dogs</i> _____ | 152 |
| Imagen 56. Características del cine de Wes Anderson _____ | 154 |
| Imagen 57. Relación de aspecto de las cuatro películas seleccionadas _____ | 163 |
| Imagen 58. Tipo de composición (simétrica) y escala de planos más utilizada _____ | 167 |
| Imagen 59. Paletas de colores y significados de la muestra seleccionada de la filmografía _____ | 176 |
| Imagen 60. Referentes gráficos y adaptaciones en <i>Grand Budapest Hotel</i> _____ | 178 |

Índice de anexos

| | |
|--|-----|
| Anexo A. Cuadro sintagmas, <i>Bottle Rocket</i> , fragmento N° 1 _____ | 191 |
| Anexo B. Cuadro sintagmas, <i>Bottle Rocket</i> , fragmento N° 2 _____ | 192 |
| Anexo C. Cuadro sintagmas, <i>Bottle Rocket</i> , fragmento N° 3 _____ | 193 |
| Anexo D. Cuadro sintagmas, <i>The Royal Tenenbaums</i> , fragmento N° 1 _____ | 194 |
| Anexo E. Cuadro sintagmas, <i>The Royal Tenenbaums</i> , fragmento N° 2 _____ | 195 |
| Anexo F. Cuadro sintagmas, <i>The Royal Tenenbaums</i> , fragmento N° 3 _____ | 196 |
| Anexo G. Cuadro sintagmas, <i>The Grand Budapest Hotel</i> , fragmento N° 1 _____ | 197 |
| Anexo H. Cuadro sintagmas, <i>The Grand Budapest Hotel</i> , fragmento N° 2 _____ | 198 |
| Anexo I. Cuadro sintagmas, <i>The Grand Budapest Hotel</i> , fragmento N° 3 _____ | 199 |
| Anexo J. Cuadro sintagmas, <i>Isle of Dogs</i> , fragmento N° 1 _____ | 200 |
| Anexo K. Cuadro sintagmas, <i>Isle of Dogs</i> , fragmento N° 2 _____ | 201 |
| Anexo L. Cuadro sintagmas, <i>Isle of Dogs</i> , fragmento N° 3 _____ | 202 |
| Anexo M. Resumen general cuadro sintagmas _____ | 203 |

Introducción

El cine es un medio que ofrece múltiples posibilidades comunicativas a los creadores al permitirles servirse de diversos recursos expresivos para contar sus historias y transmitir significados utilizando códigos propios o externos del cine, así como también poder desarrollar un estilo y lenguaje cinematográfico al emplear estos códigos de una manera determinada.

Es por eso que los estudios que abordan las películas para analizar las estructuras implícitas que intervienen en la construcción de la narración, son tan necesarios para entender cómo se estructuran los mensajes y significados connotados en un producto audiovisual. En este sentido, la semiótica permite identificar y estudiar estas relaciones, debido a que, como expresa el analista Warren Buckland (2018):

(...) el estructuralismo y la semiótica estudian el nivel subyacente, no la superficie de la película o su experiencia. De manera más general, como una radiografía, aíslan y sustraen de los mensajes superficiales tangibles (el discurso, los mitos individuales, una determinada relación de parentesco, un texto literario, etc.), los códigos abstractos que los producen, por lo que organizan y confieren significado a esos mensajes. El nivel superficial de la experiencia consiste en una amplia gama de fenómenos, en los que el orden y la unidad solo existen en el nivel abstracto subyacente. Es por ello que el análisis estructural y semiótico se lleva a cabo en este nivel abstracto en un intento por descubrir el orden y la unidad (pág. 9).

Tomando esto como punto de partida, la presente investigación pretende realizar un análisis semiótico para conocer cómo el director Wes Anderson construye significados en sus largometrajes, tanto desde el punto de vista narrativo como técnico/visual.

Este cineasta se ha convertido en uno de los referentes más importantes del cine actual, debido a su estilo único y reconocible, que resalta de forma notable frente a otros, sobre todo en el apartado visual y en el tratamiento de sus historias y personajes.

El análisis de sus obras se abordará desde el estructuralismo, utilizando la metodología propuesta por el teórico Christian Metz (1974), en la que establece un modelo basado en la relación sintagmática, en la que planos y secuencias cuentan con unidades de sentido que se interrelacionan entre sí. Esto permite identificar las principales unidades sintagmáticas presentes en las películas de Anderson, con la finalidad de describir los códigos y mensajes connotados en ellas, caracterizar el lenguaje cinematográfico empleado y, por último, identificar su estrategia comunicacional.

En la revisión teórica se estudiará a Saussure (1945), la semiología y la lingüística, que son la base de la propuesta de Metz (1974); se definirá el concepto de lenguaje cinematográfico, así como las aproximaciones del teórico Jean Mitry (1965), los aportes de Christian Metz (1974) y su propuesta metodológica. Se hará una revisión de la biografía y trayectoria de Wes Anderson, sus influencias y filmografía, además de un breve repaso del cine independiente norteamericano.

Por último, se presenta la metodología aplicada y los resultados del análisis semiótico realizado a una muestra de cuatro películas seleccionadas de la filmografía del cineasta, que conducen a la interpretación de estas y a las conclusiones obtenidas.

Capítulo I

El problema de investigación

1.1 Planteamiento del problema

El lenguaje del cine es tan versátil, que en la práctica puede moverse con libertad entre todas las áreas del saber. Como medio, el cine interesa y beneficia a las ciencias. Y es que el cine atrae a todo el mundo, ya que a través de este se abren múltiples posibilidades de contar e interpretar el mundo desde diferentes cosmovisiones, adaptándose a las distintas épocas (Perdomo, 2016, pág. 19).

Es por eso, tal y como afirma Perdomo (2016), que (...) “la preocupación por el rol y la función del discurso cinematográfico ha permeado en el ámbito académico como expresión artística y como recurso didáctico” (pág. 2). De allí que surgieran teorías y formas de analizar este medio, para poder comprender y desentrañar en profundidad su lenguaje, tan variado y complejo.

Desde principios de los años sesenta los análisis semiológicos y estructurales en el cine se institucionalizaron en los diferentes ámbitos del universo académico francés, siguiendo la vertiente estructuralista adoptada por las ciencias humanas (Stam, et al. citado por Varela, 2011). Entre los teóricos que pertenecieron a esta corriente semiótica se estudiará para la presente investigación a Jean Mitry (1986), que plantea que el cine es un lenguaje estético que recurre a elementos distintos del lenguaje tradicional.

En su libro *Estética y psicología del cine* realiza un estudio sistemático y detallado de manera general de todos los problemas y las cuestiones relativas al cine, buscando acercarse del modo más científico posible y comprendiéndolo como una forma estética que utiliza la imagen como medio de expresión y cuya sucesión es un lenguaje. Para él, el cine es arte y también objeto lingüístico, (...) “es una manifestación estética plural que incorpora toda clase de textos; por consiguiente, cada uno de los

aspectos que lo conforman merece un estudio paciente y riguroso, y no la aplicación de una sola teoría o ideología” (Perdomo, 2016, pág. 19).

Mitry concibe la pantalla como un marco para la estética de la planificación de planos y escenas, siendo el resultado una visión particular de la realidad. En este sentido, plantea una serie de propuestas sobre el espacio, el tiempo, la composición y tipos de encuadre. En otras palabras, para Mitry el cine muestra el drama del ser humano frente al mundo, que se organiza en una narrativa con forma estética y con códigos poéticos que permiten ver más allá otros significados (Perdomo, 20216, pág. 19).

Asimismo, se estudiará al teórico Christian Metz, que en sus obras analizaba las películas, planteándose como interrogantes con qué códigos y mensajes funciona el cine para transmitir significados al espectador. También este autor afirmaba que el cine utiliza códigos-mensaje, como, por ejemplo, los movimientos de cámara, el flashback, el claroscuro, los tipos de transiciones, entre otros. Algunos códigos son comunes a todas las películas, otros pertenecen a un género, e incluso los hay propios de un autor. Los códigos se relacionan en un conjunto, en un texto, en una secuencia, en una película o en un grupo de películas, de tal modo que pueden sentirse y leerse como un todo (Metz, 1974, pág. 4).

Desde una perspectiva semiótica, este investigador contribuye al estudio considerando que el cine comunica significados denotativos (imágenes que muestran similitud entre significante y significado, y con los que se aproxima a la realidad), y significados connotativos (que son producto de la cultura, como las figuras retóricas de los planos que intentan transmitir ideas y convierten al cine en algo dinámico) (Metz, 1974, pág. 5).

Ahora bien, ¿en qué se relaciona el estudio de estos autores con el análisis del lenguaje cinematográfico de Wes Anderson?

Wesley Wales Anderson (1996), mejor conocido como Wes Anderson, es uno de los realizadores que más ha resaltado en el panorama actual del cine independiente norteamericano. En las dos décadas de carrera que apenas lleva como director de cine, (...) “Anderson se ha afianzado como una de las voces más originales e influyentes, alcanzando el estatus de verdadero autor de culto gracias a su singular estilo, tono inimitable, temas y singulares personajes que pueblan su universo” (Cueva, 2014, pág. 14). En cada uno de sus filmes ha ido puliendo su estilo hasta volverlo inmediatamente reconocible y referencial, debido a las singulares características específicas que se tornan reconocibles en el panorama de la industria cinematográfica actual.

Según Ráez-Suárez (2016), en sus producciones se presentan:

Características que pueden identificarse en la temática de sus películas y en diversos aspectos de su estilo. Uno de esos rasgos estilísticos se percibe en la composición de sus encuadres, en el diseño del campo visual y en la organización de los personajes u objetos contenidos en él. (pág. 6).

Es por ello que los estudios y análisis en profundidad sobre los elementos presentes en el lenguaje que conforman el universo audiovisual de este cineasta, están enfocados en darle prioridad casi exclusiva a la estética visual o a las tramas que desarrolla, desde un abordaje de la teoría del autor o de la psicología del color, lo que ha dejado por fuera otros aspectos en el análisis.

Esto abre campo para hacer un aporte desde otra perspectiva, desde la teoría semiótica de Christian Metz, que fundamentó sus basamentos en los postulados de Saussure y en el estructuralismo, creando categorías de análisis bastante amplias que abarcan casi todos los elementos cinematográficos presentes en los filmes.

Esta propuesta teórica presenta fortaleza metodológica y reflexiva frente a otras más especulativas de la primera etapa del cine, tal y como comprobó el autor Varela R. Félix (2011), teniendo así un modelo para segmentar e interpretar desde este enfoque cualquier pieza cinematográfica.

Este planteamiento sirve como soporte para analizar las obras de Wes Anderson debido a que ofrece una metodología de análisis que permite identificar el gran potencial comunicativo en el discurso fílmico, así como poder estructurarlo. “La semiótica del cine ha constituido uno de los avances más significativos en la crítica del arte de los últimos años” (Stam, Burgoyne, y Flitterman-Lewis, 1999, pág. 11).

Con Metz y su enfoque estructural-lingüístico, los análisis fílmicos lograron adquirir un estatuto científico y riguroso en la medida en que intentó aportar una forma ordenada y estructurada para estudiar las películas (Varela, 2011, pág. 11).

En definitiva, es fundamental investigar y ahondar sobre el lenguaje cinematográfico y cómo ciertos elementos significantes presentes en este (es decir, los códigos específicos y no específicos y la articulación entre ellos) se estructuran para generar significados. Y, asimismo, pueden desarrollarse herramientas de análisis semiótico para diversos productos audiovisuales actuales.

Teniendo todo esto como base, se plantean las siguientes interrogantes:

- ¿Cuáles son las características del lenguaje cinematográfico en el cine de Wes Anderson?
- ¿Cuáles son las principales unidades sintagmáticas del lenguaje cinematográfico utilizado en sus películas?
- ¿Cuáles son los códigos-mensajes presentes en las unidades sintagmáticas?
- ¿Cómo se estructura el significado en el lenguaje cinematográfico del cine de Wes Anderson?

1.2. Objetivos

1.2.1. Objetivo general

Realizar un análisis semiótico del lenguaje cinematográfico presente en las películas de Wes Anderson, para identificar su estrategia comunicacional a partir del empleo de elementos visuales.

1.2.2. Objetivos específicos

- Identificar las principales unidades sintagmáticas del lenguaje cinematográfico utilizado en las películas de Wes Anderson.
- Describir los códigos-mensajes presentes en las unidades sintagmáticas de su lenguaje cinematográfico.
- Caracterizar la estructura del mensaje presente en sus obras.

1.3 Justificación de la investigación

El presente trabajo se justifica desde el punto de vista académico debido al aporte que hace al ofrecer un modelo teórico para el análisis fílmico, en este caso, la semiótica estructuralista planteada por el teórico de cine Christian Metz en los años 60, haciendo énfasis en el estudio del cine como espacio de estrategias de comunicación visual. En este sentido, se tomó para la aplicación de este análisis al realizador norteamericano Wes Anderson, debido a que el marcado y reconocible estilo visual de sus filmes, ofrece material para ser analizado desde este enfoque.

Al estar en una sociedad postmoderna en la que la información y las imágenes presentes en los medios de comunicación y plataformas multimedia son tan efímeras, puede observarse que hay poca cabida para la interpretación y análisis de contenidos, en especial del material audiovisual, lo cual puede influir en que (...) “esas expresiones abandonen sus objetivos originales y se conviertan en meros *entertainers*, dando paso a la civilización del espectáculo.” (Serrano, 2014, pág. 140).

Es por eso que resultan necesarios más estudios que contribuyan a la comprensión del discurso audiovisual, en específico del cinematográfico, ya que a través de este pueden hallarse formas en que cada representación visual genere redes de sentido, que a su vez halle significado a la producción fílmica. Asimismo, también resulta relevante para estudiantes de comunicación o medios audiovisuales debido a que sirve como insumo para aprender a reconocer los rasgos comunicativos presentes en el lenguaje de una producción cinematográfica, así como también disponer de conocimientos que se traduzcan en buenos resultados audiovisuales, que cumplan una función desde el punto de vista de la comunicación y transmita un mensaje claro, coherente y que proponga un discurso definido y completo.

Capítulo II

Marco teórico

2.1 Antecedentes

Como sustento de este trabajo de grado, se tomaron como referencia otros análisis semióticos en el cine, así como también, trabajos de investigación en los que se analizaron los elementos estéticos de las películas de Wes Anderson. Cabe acotar que la mayoría de estos antecedentes son internacionales, ya que en Venezuela se encontraron pocos trabajos que abordaran el análisis fílmico desde la semiótica o de la obra de este director de cine.

Venezuela

Larissa Bardon Lozada, Jesús R. Roldán Zozaya y Ferando M. Toussaint Azócar (2011). *Rebranding: cortometraje de ficción inspirado en la estética de "Rushmore" de Wes Anderson*.

En este trabajo para obtener el título de licenciatura de Comunicación Social en la Universidad Católica Andrés Bello, se realizó un producto profesional (un cortometraje) en el que se plasmaron las características más resaltantes de la estética de Wes Anderson. Para ello los autores hicieron un análisis en el que identificaron y describieron estos elementos del cineasta.

Este antecedente se justifica debido a que sirve para tener una idea general de los principales recursos cinematográficos presentes en los filmes de este director.

Colombia

Perdomo Venegas, William Leonardo (2016). *Un modelo semiótico para la lectura del discurso cinematográfico*.

Este trabajo de investigación publicado en la revista digital *AdVersuS*, tiene como objetivo presentar un panorama sobre la interpretación y comprensión del discurso audiovisual desde el ámbito de la semiótica. Asimismo, busca describir un modelo de análisis que contribuya a la lectura del discurso audiovisual. Esta propuesta resulta pertinente para el contexto sociocultural actual, en la que el eje de la comunicación son las imágenes que concurren en la estructuración de los *mass media*.

Se justifica como antecedente ya que ahonda en la teoría de Metz y explica cómo funciona para realizar análisis fílmicos.

Perú

Dussan Denis Cueva Torres (2014). *Análisis de la narrativa audiovisual de las películas de Wes Anderson*.

Este trabajo desarrolló un análisis de la narrativa audiovisual de las películas de Wes Anderson. Identificaron que las constantes argumentales del cineasta se basan en el tema de familias disfuncionales y personajes con problemas existenciales. Y que, en las constantes narrativas, el director aborda el género de comedia-dramática y emplea una narración en su mayoría de tipo omnisciente.

Además, el autor también concluye:

En todas las películas de Wes Anderson hay una focalización visual interna y externa de los personajes. Dentro de los elementos de focalización interna más usados por el autor se encuentran los cortes y los encuadres conativos que empezaron a ser usados sobre todo a partir de la película *The Royal Tenenbaums*. El punto de vista suele ser de lector externo.

Dentro de su uso del empleo del corte, el autor acostumbra al uso de los cortes simples, pero también de apoyarse en el uso del *zoom* más una sucesión de varios cortes del plano medio a planos detalles de estos objetos de interés. Otro punto a resaltar es que los personajes parecen estar mirando de manera directa a la cámara, como simulando una cámara subjetiva pero que consideramos responden a principios estéticos y de estilo” (pág. 100).

Esta investigación nos permitió entender cómo Anderson construye su lenguaje cinematográfico tanto desde el punto de vista argumental como visual.

Paloma Roscelí. Ruez Suarez (2016). *El cine de Wes Anderson: aspectos de composición visual y autoría*

Este Trabajo de grado se justifica ya que allí se describen e interpretan los rasgos de estilo de Wes Anderson que se detectaron en la construcción de su universo iconográfico y los vincula con la mirada personal del realizador sobre los personajes y sus mundos, posicionándolo como uno de los cineastas de autor más relevantes en la actualidad. El acercamiento al tema se hace a partir del examen de imágenes de tres películas de su filmografía.

Argentina

Polanco Gonzalo, Margarita (2015). *La estética en los filmes de Wes Anderson: La dirección de arte a través de la representación visual del cine de autor.*

Este ensayo realiza un análisis de la dirección de arte de Wes Anderson, centrándose en los elementos que caracterizan y hacen únicas a sus películas, basándose en la teoría de autor.

La autora concluye que la dirección de arte (...) “forma parte de la herramienta narrativa del director para transmitir al espectador información a través de colores, formas, planos, maquillaje, peinados, vestuarios, locaciones, escenografía y materiales, entre otros aspectos.” (p. 37).

Este estudio sirve como base para profundizar en cada elemento presente en las puestas en escenas de los filmes de Wes Anderson, contribuyendo al análisis semiótico que desarrollamos en nuestra propuesta.

España

Blanco Ballesteros, Paula (2010). *El paradigma de la apropiación pop en Wes Anderson*.

Esta investigación realizada para la revista *Cuadernos de Documentación Multimedia*, de la Universidad Complutense de Madrid, propone un análisis exhaustivo sobre las influencias audiovisuales y culturales presentes en los filmes del cineasta. Su autora explica: “Como paradigma del autor pop-post moderno, sus películas han conseguido crear un universo único, particular e inconfundible, basado en la asimilación y representación de la iconografía popular de décadas pasadas.” (pág. 43).

Parte de esta publicación nos ayuda a entender el contexto en el que se desarrollan los hechos en las películas de este cineasta, sirviéndonos de insumo para poder valorar su universo visual y cómo construye significados.

2.2 Bases teóricas

2.2.1 Estructuralismo lingüístico

Como punto de partida, se iniciará con el concepto de estructuralismo lingüístico planteado por Ferdinand Saussure en su libro *Curso de lingüística general* (1945), para poder comprender el origen de las metodologías, teorías e ideas posteriores que derivaron tras este planteamiento.

Stam, Burgoyne y Flitterman-Lewis, (1999) en *Nuevos conceptos de la teoría del cine*, explican:

Aunque Saussure nunca utilizó el término «estructuralismo», su aproximación se basaba en la idea de que cualquier estudio serio de los fenómenos lingüísticos debía

estar basado en una visión de la lengua como una estructura, cuyas propiedades fueran estructurales; porque la estructura misma crea las unidades y sus mutuas interrelaciones (pág. 35).

Asimismo, señalan Stam, Burgoyne y Flitterman-Lewis (1999) que Saussure planteaba que el lenguaje era mucho más que un ensamblaje de bloques preexistentes, sino que más bien existía como una unidad estructural y define al estructuralismo como:

(...) un entramado teórico a través del cual la conducta, las instituciones y los textos son vistos como analizables en términos de una red de relaciones subyacentes, y lo fundamental es que los elementos que constituyen la red obtienen su significado de las relaciones que mantienen con los otros elementos. (pág. 35).

2.2.2 La semiología de la imagen

Una de las tentativas más relevantes por tener una comprensión del funcionamiento de la imagen inició en los años sesenta con la disciplina de la semiología, que buscaba examinar las significaciones del universo visual, y que tomó como punto de partida la lingüística estructural de Saussure (1945):

Se puede, pues, concebir una ciencia que estudie la vida de los signos en el seno de la vida social (...) Esta disciplina nos enseñará en qué consisten los signos y las leyes que los gobiernan. Puesto que todavía no existe, no se puede decir qué es lo que ella será, pero tiene derecho a la existencia, y su lugar está determinado de antemano (...) (pág. 39).

Los herederos de Saussure, tomando como sustento su propuesta lingüística, encaminaron sus investigaciones por esa vía, e hicieron aportes teóricos a este campo que sirvieron para darle forma a la semiología. Aguilar-Leyva (2004) afirma que Hjelmslev, en sus *Prolegómenos a una teoría del lenguaje* (1943), consideraba a la lengua como el código capaz de traducir todos los códigos de las semióticas no verbales, constituyendo por ello el “interpretante universal” de todas las representaciones sociales. Además, explica que según Hjelmslev: “las propiedades de la lengua sobrepasan el lenguaje verbal, ya que la capacidad humana permite articular de manera muy amplia un sistema semiótico general” (pág.11).

Por otra parte, Aguilar-Leyva (2004) explica que algunos autores de la época planteaban que todos los objetos de estudio de las ciencias sociales debían entenderse como “sistemas significantes” o “estructuras” articuladas “(...) en virtud de la oposición de elementos (signos), regidos por un código y cuyo funcionamiento operaba «como el lenguaje» o bien con ciertos rasgos comunes a la lengua.

Es decir, que los científicos sociales, para determinar los elementos de sus objetos de estudio, debían revelar la estructura subyacente que le confería valor a esos objetos. Es así como los signos fueron concebidos en función de un modelo binario (significante/significado) en el que, para comprender la significación de un signo, se deben reconocer las relaciones de convención que ligan los significantes a los significados, así como las relaciones que cada signo establece con los otros elementos de la estructura (Aguilar-Leyva, 2004, págs.13-14).

El significante es la señal práctica, material, acústica o visual que produce un concepto mental, un significado. El aspecto perceptivo del signo es el significante; la representación mental ausente evocada por este es el significado, y la relación entre los dos es la significación. El significado no es una «cosa», una imagen o un sonido, sino más bien una representación mental (Stam, Burgoyne y Flitterman-Lewis, 1999, pág. 25).

2.2.3 Aproximación al concepto de lenguaje cinematográfico

La influencia del marco teórico para el análisis de los textos lingüísticos propuesto por la semiología fue tan amplia, que se aplicó a la imagen de forma casi inmediata, a partir de allí, varias metáforas proliferaron, postulando la existencia de un «lenguaje visual». Sin embargo, sobre este tema se abriría un amplio debate que pondría en duda si en realidad se podían extrapolar los elementos basados en la lingüística sausseriana a la imagen fija o en movimiento. Aguilar-Leyva (2004) señala :

Esto se debe a que si bien este modelo (...) desde un plano metodológico parece pertinente, es preciso constatar que su aplicación a la imagen resulta bastante problemática (...) En el plano de la lengua se conoce la existencia de la doble articulación: hay fonemas que conforman las palabras y hay morfemas que conforman las frases. Pero, ¿es posible postular articulaciones similares en cuanto a la imagen? (pág.18).

Como plantea Pernas (2015), una de las situaciones problemáticas en el cine, es que desde sus inicios no estaba dotado de un lenguaje propio. Por ende, para poder contar historias y comunicar ideas, tuvo que elaborar una serie de procedimientos expresivos, que juntos, englobaban y abarcaban el término de lenguaje cinematográfico.

El cineasta francés Abel Gance, destacaba la necesidad de diferenciar el lenguaje verbal del cine:

No me canso de decirlo: las palabras en nuestra sociedad contemporánea ya no encierran la verdad. Los prejuicios, la moral, las contingencias han quitado a las palabras pronunciadas su verdadera significación. Se hace necesario un nuevo lenguaje. Y el cine ha nacido de esa necesidad. Será necesario asignar al cine del mañana unas reglas estrictas, una gramática internacional (Gance, citado por Pernas, 2015, pág. 1).

Y así fue como los primeros teóricos del cine, Ricciotto Canudo y Louis Delluc, acuñaron la expresión “lenguaje cinematográfico”, que tenía como carácter esencial su universalidad. Además el teórico Marcel Martin en *Lenguaje del cine* (2002) une la aparición del lenguaje cinematográfico con el descubrimiento de los procedimientos de expresión fílmica, y los grandes aportes que hacen en este ámbito D. W. Griffith y S. M. Eisenstein.

A lo largo de los años continuaron surgiendo diversos conceptos de lenguaje cinematográfico vistos desde distintos puntos de vista, en especial desde principios de los años sesenta, los análisis semiológicos y estructurales en el cine se institucionalizaron en los diferentes ámbitos del universo académico francés, siguiendo la vertiente estructuralista adoptada por las ciencias humanas.

En la actualidad se sostiene que, aunque consideremos la hipótesis de que el cine sea un lenguaje autónomo, con sus propias reglas de sentido, esa naturaleza sería insuficiente para producir una interpretación de este. Por eso la expresión lenguaje del cine ha adquirido una connotación puramente metafórica y se emplea para aludir a los rasgos formales de la comunicación cinematográfica, además de la imagen (señalada por Pudovkin), el montaje (estudiado por Eisenstein) y los códigos, es decir, la integración de estos componentes con el sonido y la puesta en escena (Zavala, 2016, pág. 91).

No obstante, los conceptos que serán de utilidad para la presente investigación serán los acuñados por los franceses Christian Metz y Jean Mitry.

2.2.4 Aproximaciones de Jean Mitry

En su libro *Estética y psicología del cine* (1986) define el cine como: “Una forma estética (como la literatura), que utiliza la imagen que es (en sí misma y por sí misma) un medio de expresión cuya serie (es decir, organización lógica y dialéctica) es un lenguaje” (Mitry citado por Aumont, Bergala, Michel, y Vernet, 1985, pág. 173). El lenguaje para Mitry es un sistema de signos o de símbolos que permite designar cosas nombrándolas, significar ideas, traducir pensamientos. Sin embargo, puntualiza que no es necesario reducirlo al único medio que permite el intercambio de la conversación, ya que es más bien una forma particular de un fenómeno más general.

De hecho, para Mitry, hay lenguaje cinematográfico cuando este incluso elabora sus significaciones por medio de la reproducción de la realidad concreta, es decir, de la reproducción analógica de la realidad visual y sonora.

Resulta evidente que un filme es algo muy distinto a un sistema de signos y símbolos. Al menos, no se presenta solo como esto. Un filme es, ante todo, imágenes, que tienen por objeto describir, desarrollar, narrar un acontecimiento o una sucesión de acontecimientos. Pero se organizan como un sistema de signos y símbolos (...) En esto el cine es lenguaje: se convierte en la medida en que primero es representación, y en favor de esta, es, si se quiere, un lenguaje de segundo grado (Mitry, 1986, pág. 53).

Es decir, que la imagen es un signo y representación y por ende es lenguaje. Como expresa Francesco Casetti (1994) en *Teorías del cine*: “El hecho de que la imagen cinematográfica signifique antes que mostrar, y sea una representación antes

que algo representado, hace que se destaque de la realidad original para crear una realidad nueva”. (pág.85).

Por otra parte, Mitry afirma la imposibilidad de limitar el arte cinematográfico en leyes siempre cambiantes, como planteaban los formalistas rusos y Bazin, por no abarcar más que los estilos, y él, por su parte, afirma: “Solo pretende elaborar su estética para definir las ‘condiciones de existencia’ del arte cinematográfico” (Pulecio, 2010, pág. 72). Y ¿cuáles serían esas condiciones que constituyen al cine? La primera, las que lo definen como arte, y la segunda, como objeto lingüístico.

Los factores que lo condicionan como arte son principalmente tres (Mitry, 1986, pág. 8): el fenómeno de lo social, las necesidades psíquicas y la realidad estética. Es decir, que el cine como arte se encarga de tomar de una realidad concreta los distintos factores sociales, para poder (...) “consagrarse en las necesidades existenciales del individuo, a la vez que se conforma como un dispositivo estético de representación” (López de la Cruz, 2018).

Y, por otro lado, lo que hace del cine un objeto lingüístico es que este es (...) “un medio de expresión susceptible de organizar, construir y comunicar pensamientos, que puede desarrollar ideas que se modifican, se forman y se transforman” (Mitry, 1986, pág. 44). Entonces, se podría ver el cine como un texto que fija un lenguaje definido que, mediante ciertas formas simbólicas, (...) “la imagen que es (en sí misma y por sí misma) un medio de expresión cuya sucesión (es decir la organización lógica y dialéctica) es un lenguaje” (pág. 45).

Además, la imagen está cargada de un sentido de doble significado, puesto que el cine se haya en relación (...) “con un conjunto de hechos en los que se encuentra implicado. Es el montaje el que a través de la yuxtaposición hace que las imágenes se comporten como signos connotando un significado ajeno a ellas mismas”. (Zunzunegui, 2010, citado por López de la Cruz, 2018).

A diferencia de la palabra, la imagen cinematográfica no designa nada, ya que muestra las cosas como una analogía del mundo. La realidad existe como una fuente de significados pero la “investimos de significados al querer tratar con ella de una u otra manera (...) El hecho de que alguien nos proponga ese significado es suficiente para que comprendamos que no estamos ante la realidad sino ante una versión de ella” (Mitry, citado por Pulecio, 2010, pág. 132).

Casetti y Di Chio (1991) explican que la imagen cinematográfica cuenta con tres niveles de representación:

1. Puesta en escena.
2. Puesta en cuadro.
3. Puesta en serie (montaje).

Esta última es la que expone la relación que una imagen tiene con una imagen antecesora, de la que se vuelve víctima, y su consiguiente que tomará el relevo, de la cual asume el rol de testigo. El montaje consignará este proceso, junto a la puesta en escena y a la puesta en cuadro, las diversas significaciones para tratar de estructurar la representación (López de la Cruz, 2018).

Por ende, Mitry expresa que la imagen se convierte en símbolo cuando se integra a una cadena significativa con otras imágenes (...) “dentro de una estructura narrativa con base en el montaje. De esta forma, la imagen tiene un significado desde el punto de vista lingüístico porque dentro de una estructura (el lenguaje cinematográfico) genera relaciones de significado con otras imágenes” (López de la Cruz, 2018).

Todos estos planteamientos expuestos por Mitry serían una base fundamental para Christian Metz al plantear su metodología de análisis filmico.

2.2.5 Christian Metz

Christian Metz, fundador indiscutible de la semiótica del cine, una nueva rama de la semiótica general, comienza ocupándose del aspecto netamente lingüístico al abordar el estudio del significante y el significado en el texto fílmico, para llegar a la conclusión de que este tipo de discurso complejo no puede reducirse a las convenciones de una lengua, puesto que no es descomponible en unidades discretas, sino que su funcionamiento se basaría en una combinación de grandes unidades sintagmáticas.

El cine es un lenguaje pero no es de ninguna manera una lengua, en el sentido saussureano del término, puesto que no podemos considerar las imágenes ni como signos ni como unidades semejantes a las palabras, ni organizarlas de acuerdo con una sintaxis gramatical (Paz, 2001, pág. 3).

¿Lengua o lenguaje?

Tras los debates que surgieron sobre si el cine era lengua o lenguaje, en los que teóricos como Pier Pasolini apostaban por la premisa de “gramatizar” el cine al establecer una semejanza con la lengua y la doble articulación existente en ella, Metz en contrapartida señala las imprecisiones de esa teoría y por qué no se podía considerar como una lengua, sino más bien como un lenguaje:

- **El problema de la primera y segunda articulación:** la sustancia principal del cine, que son las imágenes, tiene una naturaleza muy distinta a la de la lengua. En este lenguaje no existe el equivalente a fonemas o palabras y, por ende, no hay una doble articulación como en la lengua.

La imagen es continua y total, no presentando en su interior divisiones como las dadas en la cadena fónica o escrita (artículo, nombre, verbo, etc.) (...) No hay nada en la imagen cinematográfica que pueda compararse con las unidades llamadas fonemas en los que se pueden segmentar las palabras. Si en el cine no hay equivalentes a las palabras ni equivalentes a los fonemas, no existen articulaciones en el sentido lingüístico (Varela, 2011, pág. 83).

En este caso, las articulaciones entre imágenes se dan a otro nivel.

- **Principales diferencias entre la palabra y el plano cinematográfico:** Metz explora y compara las principales diferencias que existen entre el plano y la palabra, así como las secuencias de imágenes y una frase, al respecto Sánchez-Navarro y Lapaz Castillo (2015) plantean que:
 1. Los planos son infinitos en número, a diferencia de las palabras (dado que el léxico es, en principio, finito), pero esto los hace parecidos a los enunciados, que pueden ser construidos en número infinito partiendo de un número limitado de palabras.
 2. Los planos son creados por el cineasta, a diferencia de las palabras (que ya existen en el léxico). Esto los hace, de nuevo, enunciados.
 3. El plano ofrece una enorme cantidad de información y riqueza semiótica.
 4. El plano es una unidad tangible, a diferencia de la palabra, que es puramente una unidad léxica virtual que el hablante usa a voluntad.
 5. Los planos, a diferencia de las palabras, no adquieren significado mediante el contraste paradigmático con otros planos que podrían haber ocupado su lugar en la cadena sintagmática. En el cine, forman parte de un paradigma tan abierto que carece de sentido.

En este sentido, siendo que los textos fílmicos no componen una “*langue* generada por un sistema de lengua fundamental, ya que el cine carece de signo arbitrario, unidades mínimas y doble articulación, manifiestan, no obstante, una sistematicidad como la de la lengua” (Stam, Burgoyne, y Flitterman-Lewis, 1999, pág. 57). Metz por ello propone tres tendencias metafóricas dentro de la palabra “lenguaje”:

1. La primera se basa en que se le llama lenguaje a aquel sistema con una estructura formal que se parezca a la de los lenguajes naturales. Ej: como la expresión “el lenguaje del ajedrez”.
2. La segunda, basada en la definición de signo de Pierce en el que “algo” está en “el lugar de” como sustituto o representación, plantea que se considera lenguaje a cualquier cosa que tenga significado para los seres humanos, incluso si no posee sistema formal.

3. La tercera, basada en el término de Hjelmslev “materia de expresión”, señala que se designa como lenguaje a cualquier unidad que esté definida por la “materia” (sonido, imagen, objeto) en la que se manifiesta la significación. Ej: lenguaje musical.

Es por ello, que basándonos en estas tendencias, se puede decir que:

El lenguaje literario, en este sentido, es el conjunto de mensajes cuya materia de expresión es la escritura; el lenguaje cinematográfico es el conjunto de mensajes cuya materia de expresión consiste en *cinco bandas* o canales: imágenes fotográficas en movimiento, sonido fonético grabado, ruidos grabados, sonido musical grabado y escritura (créditos, intertítulos, materiales escritos en el interior del plano). Así el cine es un lenguaje en el sentido en que es una «unidad técnico-sensorial» palpable en la experiencia perceptual (Stam, Burgoyne, y Flitterman-Lewis, 1999, págs. 57-58).

En suma, el cine es un lenguaje, no solo en un sentido metafóricamente amplio, sino como un grupo de mensajes que tienen como base una materia de expresión determinada, y como un lenguaje artístico, un discurso o una práctica significativa, caracterizada por procedimientos específicos de codificación y ordenación.

Sintagma y paradigma

Saussure (1945) plantea dos términos que pertenecen al sistema lingüístico y generan relaciones y diferencias entre sí: las relaciones sintagmáticas y asociativas (o *paradigmáticas*, como pasaron luego a denominarse). Las primeras (...) “son relaciones fundadas en el carácter lineal de la lengua, que excluye la posibilidad de pronunciar dos elementos a la vez.” (pág. 147). Es decir, que en la cadena del habla estos elementos se alinean uno tras otro. Saussure nombró a estas combinaciones entre palabras “sintagmas”, las cuales se dan en «presencia».

En cuanto a las relaciones paradigmáticas, por el contrario, no se dan en el plano del discurso, “sino en el ámbito de la memoria y el cerebro, es decir, en la «ausencia»” (Varela, 2011, pág. 84).

Ahora bien, ¿cómo se aplican estos elementos en el caso del cine?

Denotación y connotación

Metz (1974) en *Ensayos sobre la significación en el cine* explica las relaciones existentes entre los significantes y significados de la denotación y la connotación presentes en un filme:

- **Denotación:** en este caso, la motivación es proporcionada por «la analogía», que es la semejanza perceptiva entre significante y significado. “Es por ello que decimos que tanto en la banda de imágenes (= una imagen de perro se parece a un perro) como en la banda sonora (= un cañonazo en un filme se parece a un cañonazo verdadero) existe una analogía visual y auditiva. Es decir, que la denotación es de carácter objetivo y cumple una función que ayuda a naturalizar el mensaje simbólico dentro de la estructura del filme.
- **Connotación:** de igual manera, las significaciones connotadas también tiene su motivación. “Pero aquí la motivación ya no consiste siempre en una relación de analogía perceptiva [...] Digamos que en esencia la connotación cinematográfica es de naturaleza simbólica: el significado motiva al significante, pero lo rebasa”. Por tanto, son aquellos valores subyacentes presentes en la imagen. Metz ejemplifica de la siguiente forma:

Si el protagonista de un filme, entre otras particularidades diegéticas, tiene la costumbre de silbar los primeros compases de determinada melodía –y con la única condición de que el hecho se le haya indicado al espectador al principio del filme-, la sola presencia de esa melodía en la banda sonora (en ausencia de toda presentación visual del protagonista) bastará para evocar de manera muy clara al conjunto del personaje (...) además este modo de designación del personaje se verá acompañado de intensas connotaciones. (Metz, 1974, págs.132-133).

La Gran Sintagmática

Metz plantea en este sentido, la contrapartida en la teoría cinematográfica del “papel conceptual que en la teoría de Saussure tiene la lengua” (Sánchez-Navarro y Lapaz Castillo, 2015, pág. 14). Es por ello que a través de “la gran sintagmática” constituyó una tipología de las múltiples formas en las que el tiempo y espacio pueden ser ordenados a través del montaje dentro de los segmentos del cine narrativo.” (Stam, Burgoyne, y Flitterman-Lewis, 1999, pág. 60). Si bien en la mayoría de las películas narrativas ninguna imagen se parece a otra, tienen similitud entre sí en sus figuras sintagmáticas más resaltantes, aquellas unidades que organizan en diversas combinaciones las relaciones temporales y espaciales. Es por ello que “la verdadera analogía entre el cine y el lenguaje funciona no al nivel de las unidades básicas, sino más bien en su naturaleza sintagmática común. Moviéndose de una imagen a una segunda, el cine se convierte en lenguaje” (pág. 57). Para Metz:

Tanto el cine como el lenguaje producen su discurso mediante operaciones paradigmáticas y sintagmáticas. El lenguaje selecciona y combina fonemas y morfemas para crear oraciones; el cine selecciona y combina imágenes y sonidos para formar sintagmas, es decir, unidades de autonomía narrativa en las que los elementos interactúan semánticamente (Stam, Burgoyne, y Flitterman-Lewis, 1999, pág. 57).

Este planteamiento también tiene como base la noción de las oposiciones binarias, desarrollada por fonólogos como Jakobson y Trubetsky. Stam, Burgoyne, y Flitterman-Lewis (1999), explican que el fonólogo extrae de los fenómenos acústicos, asociados con el uso de la lengua, los elementos clave que desempeñan un papel en la comunicación, que sirven en un sentido o en otro para transmitir información. Así, Metz:

(...) a la hora de definir los sintagmas, opera a través de una serie de dicotomías binarias sucesivas: un sintagma consiste en un plano o más de un plano, es cronológico o acronológico; si es cronológico, puede ser o bien consecutivo o simultáneo, lineal o no lineal, continuo o discontinuo” (pág. 59).

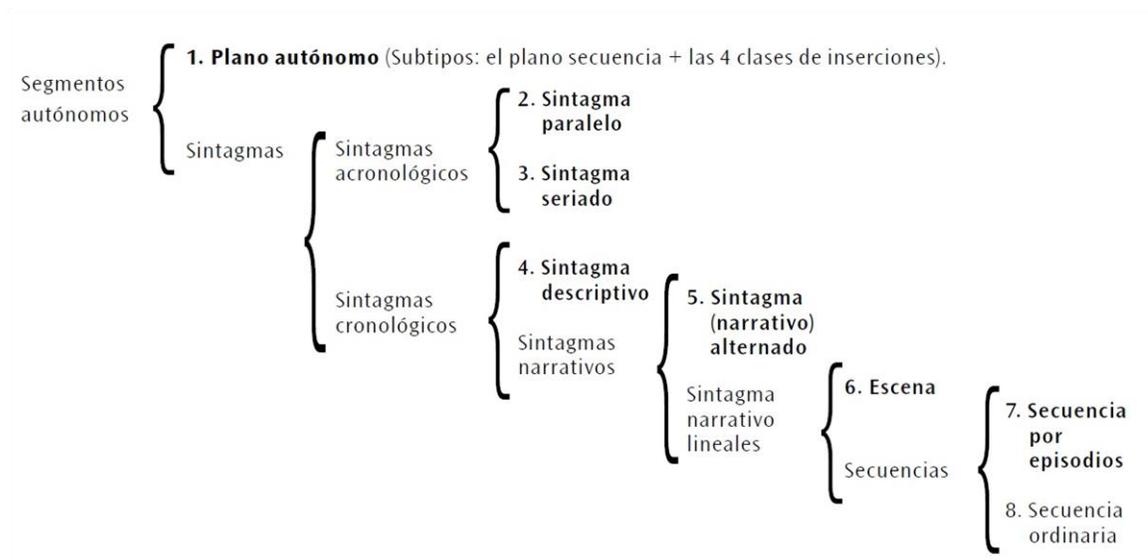
Esto quiere decir que los distintos tipos de sintagmas son susceptibles de ser conmutables, a ser sustituidos uno por otro, por lo que en el plano del significante se

produce un cambio definitivo en el plano del significado (Stam, Burgoyne, & Flitterman-Lewis, 1999, pág. 59).

Estas unidades sintagmáticas se combinan por lo general con otros sistemas de códigos para dar forma al desarrollo interno de los hechos representados en la cadena fílmica. Metz utiliza la palabra sintagma como un término general para designar las unidades de autonomía narrativa, modelo en el que los planos individuales pueden agruparse, reservando “secuencias” y “escenas” para designar tipos de sintagmas específicos.

En este sentido, como todo filme con estructura narrativa tiene presente una *Gran Sintagmática*, esto implica que la narración se distribuye en grandes segmentos; más específicamente en ocho, según Metz. Siete corresponden a unidades de sintagmas, y un segmento está conformado por planos autónomos. Estas siete unidades sintagmáticas están compuestas por varios planos y se dividen en sintagmas cronológicos y acronológicos.

Imagen 1. Esquema unidades sintagmáticas



Fuente: Jesús M. Aguirre (2016).

Los sintagmas cronológicos se caracterizan por contener unidades con una función narrativa, descriptiva y de alternancia dentro de la estructura narrativa; pueden ser lineales o no lineales, consecutivos, continuos o discontinuos. En esta categoría, Metz los clasifica de la siguiente manera:

- Escena.
- Sintagma alternante.
- Sintagma descriptivo.
- Secuencia episódica.
- Secuencia ordinaria.

En estas unidades el significante está fragmentado en diversos planos, pero el hecho diegético implícito (el significado) es continuo, como en el caso de la escena, el sintagma descriptivo y el alternante. Las excepciones a ello son las secuencias episódicas y ordinarias, que son discontinuas debido a que presentan una serie de escenas breves separadas por mecanismos ópticos —pero unidas por la trayectoria de un desarrollo general—, que rompen con la continuidad espacio-temporal de la diégesis.

En el caso de la escena, se presenta una continuidad espacio-temporal experimentada como si careciera de defectos o rupturas. El sintagma alternante es similar, con la diferencia de que implica separación espacial, lo que lo hace no lineal; y el sintagma descriptivo presenta una exhibición sucesiva de objetos para sugerir coexistencia espacial y temporal.

Por su parte, los sintagmas acronológicos cumplen funciones explicativas y de alternancia. Se caracterizan por ser no lineales y discontinuos. En este sentido, Metz los clasifica de la siguiente manera:

- Sintagma paralelo.
- Sintagma entre paréntesis.

Ambas unidades se caracterizan por presentar los hechos de la diégesis sin mantener la continuidad temporal o espacial. Se diferencian entre sí porque el sintagma paralelo está basado en la alternancia y busca denotar un paralelismo o contraste temático a través de diversos planos; mientras que el sintagma entre paréntesis sirve para presentar hechos en la diégesis que cumplan una función explicativa dentro de la narración, y no tiene como objetivo realizar esta alternancia o comparación entre los motivos presentados en los distintos planos.

Por último, en la categoría de planos autónomos, Metz plantea una serie de inserciones de planos únicos y separados de manera clara y sin conexión con el resto. Constituyen una subdivisión directa de la estructura del filme, y no una división de un fragmento del filme como las otras unidades sintagmáticas. Se clasifican en:

- Plano secuencia.
- Inserto explicativo.
- Inserto no diegético.
- Inserto de diégesis desplazada.
- Inserto subjetivo.

Estos insertos autónomos, son tipos de planos que se presentan una sola vez dentro de la estructura narrativa, en medio de una unidad sintagmática. Su función es servir como complemento en el desarrollo de los hechos y acciones que se presentan en la diégesis.

Por ejemplo, los planos secuencias funcionan para presentar acciones y episodios completos en un solo plano, abarcando una misma unidad espacial, temporal y de ángulo de toma; es continua y sin cortes.

Hay planos que cumplen funciones metafóricas o simbólicas, como los insertos no diegéticos o subjetivos. Y hay planos que están desplazados temporal y espacialmente, que extraen material del espacio ficcional y amplían información de

manera didáctica o explicativa, como es el caso de los insertos de diégesis desplazada y los insertos explicativos.

Esta serie de categorías que plantea Metz para el estudio de la gran sintagmática de las películas, permiten analizar e interpretar la “gramática” y el estilo de un texto fílmico, conocer cómo se articulan los distintos planos entre sí para producir un determinado significado y cómo al combinarse las unidades sintagmáticas con los distintos códigos cinematográficos se puede ahondar en la comprensión de los lenguajes audiovisuales y en su construcción para explicar la lógica que hay en ellos.

En este sentido, otra parte fundamental del análisis de fílmico semiótico que plantea Metz, son los códigos, que son parte indispensable en la construcción de significados de un filme, y él los clasifica en códigos específicos y no específicos.

Códigos del cine

El cine, al tener un lenguaje que combina distintos tipos de significantes y signos, no tiene códigos con la fuerza “de las lenguas naturales”, ya que “resulta improbable inferir que de la simple coexistencia de estos componentes, haya una presunta unidad de código” (Casetti y Di Chio, 1991). No obstante, en el cine hay presente conjuntos de posibilidades bien estructurados, en los que los elementos tienen valores recurrentes y a los que se pueden hacer referencias comunes. Es decir, que tiene códigos efectivos, quizá más fluctuantes, pero que pueden funcionar a la perfección.

En el *Diccionario de los estudios de cine* de Annette Kuhn (2012) los códigos se definen como:

Un conjunto de convenciones que permiten que los significados, mensajes y signos se construyan, comuniquen y decodifiquen: los mensajes pueden tomar la forma de lenguaje oral o escrito, expresiones faciales, imágenes visuales, etc. El término deriva de la premisa de que, en el lenguaje, los actos de habla son expresiones externas de los sistemas de lenguaje subyacentes. (pág. 137)

En este contexto, al postular una diversidad de código (la existencia de distintos componentes en acción) así como una convergencia en el plano de la significación (la película hace actuar los componentes según una estrategia comprensiva), el lenguaje cinematográfico pasa a ser algo mucho más estructurado y ordenado.

Esto nos lleva a dos categorías fundamentales para clasificar a los códigos en el lenguaje cinematográfico, las cuales son códigos específicos y no específicos.

Los primeros suelen ser parte típica e integrante del lenguaje fílmico como, por ejemplo, el montaje, los movimientos de cámara, la angulación y las transiciones, por mencionar algunos. Los segundos, por el contrario, son códigos que no están relacionados con el cine en sí, pero que se integran a su lenguaje y están dotados de un rol determinante.

Un filme nace del entrecruzamiento de unos y otros. Es cine (...) en cuanto activa las posibilidades peculiares del medio, y sin embargo, lleva en sí mismo algo de “no cinematográfico” (por ejemplo, un mensaje político o un modo de caracterizar a los personajes) que a la vez le otorga una sustancia precisa y que al final puede resultar esencial (Casetti y Di Chio, 1991, págs. 74-75).

En este sentido, los códigos juegan un papel fundamental en el proceso de construcción de significados dentro del cine, por lo que Metz plantea las siguientes categorías para clasificar los códigos específicos y no específicos:

Códigos específicos

- Iluminación.
- Angulación.
- Escala de planos.
- Movimientos de Cámara.
- Transiciones.

El empleo de estos códigos específicos va a permitir, tal y como explica Mendizábal de la Cruz (2011), describir, explorar y transmitir emociones o significados a través de la cámara y demás recursos técnicos, presentando un tipo de ángulo,

movimiento de cámara o iluminación específica. Estos elementos tienen una “función semiótica de introducirnos en la acción o concluir la, presentarnos a un personaje o a las acciones, pues vemos las cosas como las ve la cámara en su recorrido” (p.5).

El uso de estos códigos permite desde lo visual revelar los pensamientos y emociones de los personajes, connotar significados a través de la inserción continua de tipos de planos específicos o acompañando la iluminación con un tinte de color específico para crear ambientes determinados; es así como el autor de un filme combina tipos de códigos para crear su estructura narrativa y estética.

Códigos no específicos

Por otra parte, en los códigos no cinematográficos tenemos la clasificación expuesta por Marc Vernet (1970) en *Antología, análisis estructural del relato*:

- Sonidos (voces, ruidos, música).
- Textos escritos (títulos, subtítulos u otros).
- Palabras (en el contenido, ya que la organización del diálogo cinematográfico es específico).
- Mímica y gestos de los actores.
- Objetos en el espacio organizado.
- Vestuario.
- Elementos gráficos (logos, insignias u otros).
- Roles de los personajes y temas de la historia.

Para llevar a cabo el presente análisis semiótico se utilizaron los siguientes códigos no específicos:

- Música:
 - Diegética.
 - Extradiegética.
- Textos escritos.
- Elementos gráficos.

Estos tres tipos de códigos no específicos pueden aparecer de forma diegética o extradiegética como un medio de transmitir información al público desde lo audiovisual, ya sea incluyendo algún título o subtítulo con un texto explicativo, la inserción de algún cartel, libro o empaque con un diseño específico que busque transmitir o complementar algún significado dentro de la diégesis, o un tipo de música que permita crear ambientes de tensión, intriga o calma al combinarse con las imágenes que se presentan en pantalla.

2.3 Cine independiente norteamericano

Para comprender y analizar los filmes de Anderson, es indispensable conocer cómo es el cine independiente norteamericano actual, cuáles son sus características y por qué surgió.

El cine de la “nueva ola americana” de los años noventa en Estados Unidos emergió como parte de un paradigma contemporáneo, buscando rescatar la función del autor moderno y combinarla con un espíritu de libertad creadora, narración abierta y ruptura con los esquemas de la industria de Hollywood. Se pueden emplear diversos términos para denominarlo, como “alternativo”, “de vanguardia”, “*indie*”, “*off-cinema*” o “experimental”.

Tiene sus antecedentes en el cine independiente europeo, sobre todo del neorrealismo italiano y en la *Nouvelle Vague* de Francia. Apareció en Estados Unidos a finales de los años 50, cuando un grupo de cineastas denominados *New American Cinema Group* comenzaron a defender la independencia artística, estética y económica

del medio cinematográfico ante Hollywood. Se encargaron de fundar sus propias casas productoras de bajo presupuesto para darle apoyo y salida a películas que encontraban dificultades al entrar en los grandes circuitos comerciales. Sus figuras más destacadas fueron John Cassavetes, el artista pop Andy Warhol y Maya Deren (García Guardia y Menéndez Hevia , 2006, pág. 4).

A finales de los años 80 y principio de los 90, el cine independiente comenzó a tomar más fuerza y a consolidarse, cuando consigue sus primeros éxitos con los filmes de Jim Jarmusch, Spike Lee, los hermanos Cohen, Steven Soderbergh y Alex Cox (Cinecam, s.f.).

A pesar de que cada director le da su sello personal, hay ciertas características comunes y singularidades que hacen identificables los filmes de este corte. Entre ellas podemos encontrar “la consideración del cine como séptimo arte y las sinergias creadas entre las materialidades artísticas (...) Los realizadores tienen un claro interés por la experimentación en otras áreas consideradas afines, tales como la pintura y la música, en todas sus formas de expresión” (García Guardia y Menéndez Hevia , 2006, pág. 2).

Por otra parte, en este tipo de películas es muy característico cierto “acento individual” por parte de los realizadores, que por lo general lo acompaña una actitud frente a su realidad o entorno social, “de marcado tinte rebelde”, lo que desarrolla una visión crítica del entorno político, sociocultural o económico. Además, se busca la defensa de un espíritu más libre y sensible sobre cómo contar sus historias, así como “el uso de esquemas menos rígidos” en la estructura de la narrativa y de la representación visual.

El director de cine Hal Hartley (2011), en una entrevista para la revista *Miradas de cine*, destaca otras características clave de este tipo de cine:

- Es más psicológico, intimista y humano. Las historias se centran en pocos personajes y predomina la emocionalidad, aunque esta emoción parta del

desarrollo de situaciones y problemáticas de extrema dureza en las que el director puede potenciar un discurso amable o, por el contrario, inducir al rechazo “para verter toda su bilis satírica y cruel”.

- Hay una inclinación “hacia un universo apegado a la realidad (aunque sea deformada), cotidiano, que analiza con profundidad (...) los distintos problemas que se generan en el choque entre el individuo y la sociedad”.
- Finalmente, Hartley expresa que es un cine que choca de manera frontal con el sueño americano:
 - ⇒ Es un cine protagonizado por perdedores, pobres parias que viven a la sombra de una sociedad que es incapaz de entender sus conflictos vitales; seres anónimos que se encuentran confusos y a lo único que aspiran es a encontrar su lugar en un mundo que en definitiva no está hecho a la medida.

En cuanto a la estética, se suele caracterizar por la utilización de colores saturados, y montaje, encuadres o movimientos de cámaras no tan convencionales. En general, no suele ser algo rígido y queda al criterio del realizador.

Algunos de los nombres que más destacan en este ámbito son: Woody Allen, Alexander Payne, Francis Ford Coppola, Terry Gilliam, Martin Scorsese, Spike Jonze, David Lynch, Todd Haynes, Sofía Coppola y el realizador que aquí ocupa, Wes Anderson, entre otros cineastas.

2.4 Wes Anderson

Biografía

Wasley Mortimer Wales Anderson nació en Houston, Texas, el 1º de mayo de 1969. Desde temprana edad mostró interés por el cine, ya que le gustaba hacer videos y películas caseras con una super-8, así como escribir guiones para obras de teatro. Además, su padre era publicista y su madre agente inmobiliaria y arqueóloga, lo que sirvió como influencia para desarrollar un estilo visual impecable, en el que destaca la decoración, vestuarios y puestas en escenas con mucho cuidado en los detalles (Internet Movie Database, s.f).

Estudió filosofía en la Universidad de Texas, donde conoció al actor Owen Wilson, y de esa amistad surgiría su aventura cinematográfica, escribiendo guiones y haciendo cortometrajes con Owen y Luke Wilson, entre ellos *Bottle Rocket* (1994), que se presentó con éxito en el *Festival de Cine Sundance* (Internet Movie Database, s.f).

Gracias al éxito de *Bottle Rocket*, consiguió financiamiento para convertirlo en largometraje, cristalizando así su ópera prima en 1996, con poco éxito comercial, pero alabado por la crítica y por cineastas de renombre, como Martin Scorsese.

Dos años después estrenó *Rushmore* (1998), con la que comenzó a pulir más su estilo y fue su primera colaboración con Bill Murray, a quien Anderson admira. Pero en 2001 llegó la película que colocó al director en el mapa y terminó de consolidar su estilo y estética: *The Royal Tenenbaums*. Con un reparto de actores prestigiosos, composición visual impecable, abundantes planos simétricos y uso de *travelling*, este filme define su estilo y es considerada por la crítica uno de sus mejores trabajos (Gutiérrez, 2015).

Continúa su travesía cinematográfica con *Life Aquatic* en 2004 y un cortometraje titulado *Hotel Chavalier* (2007), que serviría como punto de partida para su quinta película: *The Dajeerling Limited* (2007).

En 2009 incursiona en la animación, estrenando su primera película en stop motion, *Fantastic Mr. Fox*, basada en una novela de Roald Dahl, por la que obtuvo premios y nominaciones en eventos reconocidos, como los Óscar, Globos de Oro y Bafta. En 2012 estrena *Moonrise Kingdom*, y dos años después llega otro filme que termina de catapultar a Anderson: *The Grand Budapest Hotel* (2014), en el que el director afina aún más su estética y le consigue el premio Óscar en las categorías técnicas y musicales.

En 2018 volvió al *stop motion*, esta vez con *Isle of Dogs*, película ambientada en Japón y que fue bien acogida por la crítica y el gran público.

En la actualidad está por estrenarse su último largometraje, *The French Dispatch* (2021), que ha recibido buenas críticas en su preestreno en el *Festival de Cannes* 2021.

Las historias de sus películas se caracterizan por centrarse en conflictos familiares, abandono paterno, así como en la creación de un universo muy particular y surrealista, “en los que habitan unos personajes con un tinte distintivamente melancólico, marcados por la impronta de grandes pérdidas y búsqueda de reparación” (Ferrerías Rodríguez y Vergilio Leite, 2008, pág. 258). Todo este interés por familias rotas y disfuncionales tienen su influencia en un acontecimiento que el propio Anderson expresa que marcó su infancia: el divorcio de sus padres cuando tenía ocho años.

Otra gran fuente de inspiración para sus historias es el cómic *Peanuts*, tanto por la apropiación de algunos elementos estéticos, como por la personalidad melancólica y depresiva del protagonista, y por el hecho de que los niños se comporten como adultos, lo que es una constante en sus filmes.

Influencias

Influencias cinematográficas

Desde sus años universitarios, Anderson sentía fascinación por Fellini, Scorsese, Bergman, Coppola y Walsh, a los que estudió de forma minuciosa. Pero lo que lo llevaría a interesarse por la labor de director de cine fueron las películas de Hitchcock.

Por otra parte, tenía una gran pasión por el cine clásico europeo, sobre todo la *Nouvelle Vague*, la que se convirtió en su principal influencia, así como “la nueva ola americana”, en especial los directores Steven Soderbergh y Spike Lee, que serían una referencia esencial para la creación de *Bottle Rocket* (1996) (Gutiérrez, 2015). Otra referencia crucial en este filme es el director François Truffaut y su película *Los 400 golpes*.

Otras influencias importantes fueron películas como *El graduado*, de la que tomó los elementos melancólicos del relato para *Rushmore* (1998); Louis Malle, Orson Welles, Jean Renoir, Luis Buñuel y Melville fueron influencias importantes en *The Royan Tenenbaums* (2001).

En *Life Aquatic* (2004) hizo un homenaje al oficial naval y cineasta Jacques-Yves Cousteau, tomando como referentes algunos documentales del francés, así como ciertos elementos estéticos (la vestimenta que utilizaba, así como el emblemático submarino de Cousteau).

En *The Dajeerling Limited* Anderson se inspira en algunas películas clásicas de India y hace referencia al director Satyajit Ray y a *Before Sunrise* de Richard Linklater (Coll, 2020).

Para sus películas en *stop motion*, Anderson se interesó en la animación japonesa, que tuvo una fuerte influencia en *Fantastic Mr. Fox* (2009) e *Isle of Dogs* (2018), tomando como referentes a Akira Kurosawa y Hayao Miyazaki. Además, en

Fantastic Mr. Fox hace referencia a *El último mohicano*, *Rebelde sin causa* y al *Robin Hood* de Wolfgang Reitherman. En *Isle of Dogs* se inspira también en el ánimo de Katsuhiko Otomo (Coll, 2020).

Entre otras influencias cinematográficas están Stanley Kubrick, John Huston, Roman Polanski, Werner Herzog y Brian de Palma.

Influencias literarias

Entre las principales referencias literarias, Anderson tiene a Stefan Zweig para su película *The Grand Budapest Hotel* (2014), quien es uno de los escritores más destacados de la Europa de entreguerras. De este autor se inspiró en *The post office girl* y *Beware of pity*. También está J. D. Salinger como influencia en *The Royal Tenenbaums* (2001) (Blanco Ballesteros, 2010, pág. 62).

Para *Fantastic Mr. Fox*, su trabajo se basa en la novela *El cuento del zorro*, de Roald Dahl. También tiene referencias a *Charlie en la fábrica de chocolate*, *Jim y el durazno gigante* y *Matilda* (Coll, 2020). En el caso de *Isle of Dogs*, hay una referencia al cuento tradicional japonés *Momotoro*.

Influencias musicales

La filmografía de Anderson se caracteriza por tener un *soundtrack* cargado de canciones de rock, pop o alternativas. En algunos casos opta por el lenguaje del videoclip “para narrar una numerosa serie de acontecimientos en el poco tiempo musical” (Blanco Ballesteros, 2010, pág. 64). Como sucede en *The Royal Tenenbaums*, cuando Anderson utiliza *Judy is a Punk*, de *The Ramones*, para reflejar la personalidad de Margot Tenenbaum y su pasado oculto.

El jazz también está presente en algunos filmes y se pueden encontrar clásicos de Miles Davis, Chet Baker y Django Reinhardt; también rockeros, como *The Rolling Stones*, Van Morrison, *Velvet Undergorund*, *The Who*, *The Kinks*, *Cat Stevens*, David

Bowie, entre otros intérpretes. Incluye otros géneros, como el country en *Moonrise Kingdom*, al hacer una selección de canciones de Hank Williams Sr.

En general, Anderson no deja nada al azar y sincroniza de manera perfecta su puesta en escena con el *soundtrack*, que aporta sentido y significado a la narración de la historia (Coll, 2020).

Filmografía

A continuación se presenta una lista con los largometrajes de Wes Anderson con sus años de estreno:

Cuadro 1. Filmografía de Wes Anderson

| Película | Año |
|---|------------|
| Bottle Rocket | 1996 |
| Rushmore | 1998 |
| The Royal Tenenbaums | 2001 |
| The Life Aquatic with Steve Zissou | 2004 |
| The Darjeeling Limited | 2007 |
| Fantastic Mr. Fox | 2009 |
| Moonrise Kindgom | 2012 |
| The Grand Budapest Hotel | 2014 |
| Isle of Dogs | 2018 |
| The French Dispatch | 2021 |

Fuente: Internet Movie Database (IMDb).

Capítulo III

Marco metodológico

En el presente capítulo se expone la metodología aplicada para el análisis fílmico semiótico de las películas de Wes Anderson, el nivel y diseño de investigación, las técnicas e instrumentos de recopilación de información y el criterio de selección de los fragmentos de las películas analizadas, tomando como referencia el modelo propuesto por Christian Metz (1974).

3.1 Nivel de investigación

El nivel de la presente investigación es de tipo descriptivo, que es definido por Fideas Arias (2012) como “(...) la caracterización de un hecho, fenómeno, individuo o grupo, con el fin de establecer su estructura o comportamiento” (pág. 25). Para este caso se estableció la caracterización del lenguaje cinematográfico del cineasta Wes Anderson en los largometrajes seleccionados de su filmografía, para poder establecer una estructura general de ese lenguaje.

3.1.1 Diseño de investigación

El diseño de investigación es documental porque se fundamenta en “(...) un proceso basado en la búsqueda, recuperación, análisis, crítica e interpretación de datos secundarios” (Arias, 2012, pág. 27) para recabar el material que sirvió de base para realizar el análisis fílmico semiótico.

3.1.2 Enfoque

El tipo de enfoque utilizado es cualitativo, ya que se realizó una aproximación a la percepción de la realidad de Wes Anderson, al analizar los distintos rasgos y características presentes en los filmes seleccionados del director. Tal y como define Sampieri (2006), este tipo de enfoque “(...) nos modela un proceso inductivo contextualizado en un ambiente natural (...) las variables no se definen con la finalidad

de manipularse experimentalmente, y esto nos indica que se analiza una realidad subjetiva además de tener una investigación sin potencial de réplica y sin fundamentos estadísticos” (pág. 551).

3.1.3 Fuente

Se recurrió a fuentes documentales primarias, que son los filmes de Anderson, y a fuentes documentales secundarias, en este caso, ensayos, libros y análisis de otros autores sobre estas obras.

Esto corresponde con el concepto de Arias (2012), que define la fuente como “(...) todo lo que suministra datos o información (...) y estas a su vez se clasifican en fuentes documentales primarias: obras originales, y fuentes documentales secundarias: trabajos en los que se hace referencia a la obra de un autor” (págs. 28-29).

La muestra seleccionada de la filmografía del cineasta, consta de 4 películas, en las que el autor a través del uso de los recursos cinematográficos expresa su particular forma de ver el mundo en las historias que plasma en la gran pantalla.

La selección del material que se utilizó para el análisis fílmico semiótico corresponde a dos de sus primeras películas, estrenadas entre los años de 1996 y 2001, y a dos de las últimas, estrenadas entre 2014 y 2018. Esto surge de la necesidad de realizar contrastes y comparaciones entre sus primeros y últimos trabajos, con el fin de evaluar la evolución de su lenguaje cinematográfico a lo largo de más de 20 años de trayectoria; debido a que entre sus primeros y últimos largometrajes hay notables diferencias en el apartado técnico/estético en los que se evidencia una clara evolución y maduración de su estilo, por lo que es importante analizar filmes de dos etapas distintas del cineasta, para poder estudiar el porqué de estos cambios en el transcurso del tiempo.

Tomando esto en consideración, la selección de los filmes, que son las fuentes documentales primarias para realizar el análisis semiótico, es la siguiente:

Cuadro 2. Selección de fuentes primarias

| Fuentes primarias |
|--|
| Bottle Rocket (1996) |
| The Royal Tenenbaums (2001) |
| The Grand Budapest Hotel (2014) |
| Isle of Dogs (2018) |

Fuente: Elaboración propia.

Una vez seleccionadas las fuentes documentales primarias, se procedió a tomar una muestra de cada película, es decir, se escogieron 3 fragmentos de cada filme, obteniendo en total 12 fragmentos, de una duración aproximada de 10 minutos cada uno, para proceder a su análisis.

Se eligieron tomando como criterio la estructura clásica de tres actos, seleccionando datos del prefacio, medio y epílogo, con el fin de obtener secuencias de sentido bien definidas dentro de los arcos argumentales de la historia y poder así dar cuenta del planteamiento, confrontación y resolución del conflicto dentro de la trama de las películas.

3.2 Técnicas e instrumentos

3.2.1 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Basándonos en el concepto planteado por Fideas Arias (2012):

Se entenderá por técnica de investigación el procedimiento o forma particular de obtener datos o información (...) y un instrumento de recolección de datos es cualquier recurso, dispositivo o formato (en papel o digital), que se utiliza para obtener, registrar o almacenar información. (págs. 67-68).

Para la presente investigación, se aplicó la técnica de observación en las películas seleccionadas y se diseñó un cuadro de contenidos como instrumento para registrar la información obtenida tras el visionado.

Este cuadro se elaboró tomando como referencia las categorías propuestas por Metz (1974), que se basan en la noción de relación sintagmática, es decir, que los planos y secuencias cuentan con unidades de sentido que se interrelacionan entre sí, sea en cadena u oposición:

- Escenas.
- Secuencias episódicas y ordinarias.
- Sintagmas descriptivos, alternantes, paralelos y entre paréntesis.
- Planos autónomos (planos secuencia, insertos subjetivos, explicativos, no diegéticos y de diégesis desplazada).

Estas unidades sintagmáticas se registraron en gráficas dentro del cuadro (**ver Anexos**), indicando la categoría a la que pertenecen según la clasificación de Metz (1974), en qué minuto del fragmento se encuentran y su duración. En un segundo cuadro, se clasificó la información de manera más detallada, indicando el tipo de sintagma, número de sintagmas presentes en ese fragmento, descripción breve de lo que sucede en esa unidad y su función dentro de la narración.

Cuadro 3. Clasificación de sintagmas

| Sintagmas | Nº | Descripción | Función |
|---------------------|----|-------------|---------|
| Escena | | | |
| Secuencia ordinaria | | | |
| Secuencia episódica | | | |
| Descriptivo | | | |
| Alternante | | | |
| Paralelo | | | |
| Entre paréntesis | | | |
| Inserto explicativo | | | |
| Plano secuencia | | | |
| Inserto subjetivo | | | |

Fuente: Elaboración propia.

Se crearon cuadros para cada uno de los tres fragmentos de las películas, luego se registró toda la información en un tercer cuadro (**ver Anexos**) para tener una visión general de las unidades sintagmáticas presentes en los cuatro filmes seleccionados y así poder realizar una comparación y estructuración del lenguaje cinematográfico utilizado por Anderson.

En cuanto al análisis de los códigos específicos y no específicos, se realizaron dos cuadros para su registro, identificando los códigos presentes con mayor recurrencia dentro de los fragmentos. Las categorías se organizaron tomando en cuenta la propuesta de Metz (1974).

Cuadro 4. Clasificación de los códigos específicos

| Título película | Iluminación | Angulación | Escala de planos | Mov. de cámara | Transiciones |
|-----------------|-------------|------------|------------------|----------------|--------------|
| Fragmento N° 1 | | | | | |
| Fragmento N° 2 | | | | | |
| Fragmento N° 3 | | | | | |

Fuente: Elaboración propia.

Cuadro 5. Clasificación de los códigos no específicos

| Título película | Música | Textos escritos | Elementos gráficos |
|-----------------|--------|-----------------|--------------------|
| Fragmento N° 1 | | | |
| Fragmento N° 2 | | | |
| Fragmento N° 3 | | | |

Fuente: Elaboración propia.

Las categorías de códigos específicos que se tomaron en cuenta para el presente análisis fílmico semiótico, se clasifican de la siguiente manera:

- **Iluminación:**
 - Principal.
 - De relleno.
 - Natural.
 - De clave tonal alta y baja.
 - De fondo.
 - Rembrandt.
- **Angulación:**
 - Frontal.
 - Picado.
 - Contrapicado.
 - Nadir.
 - Cenital.
- **Escala de planos:**
 - Gran plano general.
 - Plano general.
 - Plano medio largo.
 - Plano medio corto.
 - Primer plano.
 - Primerísimo primer plano.
 - Plano detalle.
- **Movimientos de cámara:**
 - Panorámicas.
 - Travelling.
 - Zoom in / out.

- **Transiciones:**
 - Cortes simples.
 - Cortes alternados.
 - Raccord.
 - Cortes temáticos.

Las categorías de códigos no específicos se clasifican de la siguiente manera:

- **Música:**
 - Diegética.
 - Extradiegética.
- **Textos escritos:**
 - Títulos.
 - Subtítulos.
 - Insertos diegéticos y extradiegéticos.
- **Elementos gráficos:**
 - Piezas gráficas.
 - Afiches, libros, periódicos, cartas.
 - Empaques y etiquetas.
 - Insertos diegéticos y extradiegéticos.

Capítulo IV

Presentación y análisis de resultados

A continuación, se presentan los cuadros y las fichas de registro con la información que se recabó tras los visionados de las películas. Los análisis y reflexiones de cada fragmento se presentan luego de los cuadros.

Bottle Rocket (1996)

Cuadro 6. Ficha técnica de Bottle Rocket

| | |
|-------------------|--|
| Año | 1996 |
| Duración | 91 minutos |
| País | Estados Unidos |
| Guion | Wes Anderson, Owen Wilson |
| Reparto | Luke Wilson, Owen Wilson, Robert Musgrave, Lumi Cavazos, James Caan, Andrew Wilson, Donny Caicedo. |
| Fotografía | Robert D. Yeoman |
| Música | Mark Mothersbaugh |
| Productora | Columbia Pictures / Gracie Films |
| Género | Comedia / Drama |

Fuente: Elaboración propia.

Sinopsis

Bottle Rocket cuenta la historia de Anthony y Dignan, dos amigos disfuncionales que planean una serie de robos para obtener la aprobación de Mr. Henry, el antiguo jefe de Dignan, y así poder entrar a su pequeño grupo de crimen organizado. Con la ayuda de su amigo Bob, cometen un primer robo al asaltar una librería y terminan escapando a un motel de carretera, en donde su alianza y planes a futuro serán puestos a prueba.

Cuadro 7. Resultados del análisis de unidades sintagmáticas del fragmento N°

| Sintagmas | N° | Descripción | Función |
|----------------------------|----------|--|-------------------------|
| Escena | 3 | <ol style="list-style-type: none"> 1. Conversación entre Anthony Adams y su psiquiatra Dr. Nichols. Contexto de la situación de Anthony en el psiquiátrico. 2. Dignan y Anthony conversan sobre planes a futuro para lograr objetivos de robos. 3. Conversación entre Bob, Dignan y Anthony tras discusión de éste último con su hermana Grace. | Narrativa |
| Secuencia ordinaria | 2 | <ol style="list-style-type: none"> 1. Primer robo en casa de Anthony, se muestran hechos de forma elíptica, es decir de forma resumida mediante cortes. 2. Continúa secuencia ordinaria tras el robo, con pequeñas escenas de Dignan y Anthony en un café y en máquina de juegos planificando siguientes movimientos. | Narrativa |
| Descriptivo | 5 | Contextualización de locaciones en las que se sitúa la acción: <ol style="list-style-type: none"> 1. Psiquiátrico. 2. Autobús en el que viajan Dignam y Anthony. 3. Urbanización y casa de Anthony. 4. Farmacia. 5. Escuela primaria. | Descriptiva |
| Alternante | 4 | <ol style="list-style-type: none"> 1. Anthony deja el sanatorio voluntario en Arizona. Dignan lo ayuda a “escapar”. Se muestran serie de contraplanos alternando puntos de vista de ambos personajes antes del “escape”. 2. En el autobús, Dignan le presenta a Anthony un plan de 75 años para su futuro, que incluye prácticas y robos reales. Se alternan planos en conversación de ambos. 3. Anthony visita a su hermana pequeña Grace en la escuela y le pide que le devuelva los pendientes (que Dignam robó) a su madre. Ella percibe a Anthony como un fracaso y expresa su disgusto por Dignan. Por otra parte, Bob Mapplethorpe es presentado como otro amigo de Dignan. 4. Anthony, Dignan y Bob en el auto del último. Anthony está molesto con su hermana, y Bob menciona su relación problemática con su hermano, Jonathan “Future Man”. | Comparativa y narrativa |
| Inserto explicativo | 5 | Cinco planos autónomos en los que se muestran planos detalle de objetos para reforzar visualmente lo que conversan los personajes en los diálogos. | Explicativa |
| Plano secuencia | 1 | <ol style="list-style-type: none"> 1. Tras el robo en la casa de Anthony, Dignan revela que robó algunos zarcillos con la intención de venderlos. Anthony se enoja y se hace seguimiento de la discusión mediante plano secuencia. | De continuidad |

Fuente: Elaboración propia.

Cuadro 8. Resultados del análisis de unidades sintagmáticas del fragmento Nº 2

| Sintagmas | Nº | Descripción | Función |
|----------------------------|----------|---|-------------------------|
| Escena | 4 | <ol style="list-style-type: none"> 1. Tras el "éxito" del robo en la librería, el grupo se esconde temporalmente en un motel. Bob descubre que su hermano fue arrestado y se lo cuenta a Dignan. 2. Anthony comienza a involucrarse sentimentalmente con Inés, una ama de llaves del motel. 3. Inés y Anthony pasan el rato en la piscina. 4. Anthony y Dignan abandonan el motel. Éste último roba un automóvil y ambos se ponen en marcha. El auto se accidenta, ambos terminan discutiendo y se van por caminos separados. | Narrativa |
| Descriptivo | 5 | <p>Contextualización de locaciones en las que se sitúa la acción:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Habitación 212 del motel. 2. Auto robado. 3. Carretera. 4. Auto averiado en medio de la carretera. 5. Paisaje rural. | Descriptiva |
| Alternante | 5 | <ol style="list-style-type: none"> 1. Dignan y Bob van a su habitación y descubren que Anthony invitó a Inés y otros empleados del motel a hacer una pequeña reunión. Bob se enoja y hay una discusión. 2. Dignan interrumpe momento romántico en la piscina de Anthony e Inés. 3. Inés está desolada tras la partida de Anthony y Dignan del motel. 4. Anthony y Dignan discuten en medio de la carretera cuando éste último se da cuenta Anthony le dio todo su dinero a Inés. 5. Dignan golpea a Anthony. | Comparativa y narrativa |
| Inserto explicativo | 2 | Dos planos autónomos en los que se muestran planos detalle de objetos para reforzar visualmente lo que conversan los personajes en los diálogos. | Explicativa |
| Plano secuencia | 2 | <ol style="list-style-type: none"> 1. El equipo discute qué hacer con el hermano de Bob que está preso. 2. Bob decide regresar a casa en su auto para ayudar a su hermano, dejando a Dignan y Anthony varados en el motel. | De continuidad |

Fuente: Elaboración propia.

Cuadro 9. Resultados del análisis de unidades sintagmáticas del fragmento N° 3

| Sintagmas | N° | Descripción | Función |
|------------------------|----------|--|-------------------------|
| Escena | 2 | <ol style="list-style-type: none"> 1. El robo en el almacén planificado por Mr. Henry es un fracaso el grupo debe huir antes de que llegue la policía. No obstante Dignan es el único arrestado. 2. Anthony y Bob visitan a Dignan en prisión. | Narrativa |
| Descriptivo | 2 | Contextualización de locaciones en las que se sitúa la acción: <ol style="list-style-type: none"> 1. Fábrica de frigoríficos. 2. Prisión. | Descriptiva |
| Alternante | 4 | <ol style="list-style-type: none"> 1. Dignan y Anthony discuten sobre quién se va a devolver al almacén a rescatar a Applejack. 2. Dignan se devuelve a rescatar a Applejack pero no logra escapar y lo persigue la policía. 3. Bob y Anthony visitan a Dignan en la cárcel. 4. Conversación entre los tres amigos durante la visita en la cárcel. | Comparativa y narrativa |
| Paralelo | 1 | <ol style="list-style-type: none"> 1. Mr. Henry roba la casa de Bob mientras el grupo está realizando el robo del almacén. | Comparativa |
| Plano secuencia | 3 | <ol style="list-style-type: none"> 1. Huida después del fracaso. 2. Persecución policial a Dignan. 3. Conversación entre los tres amigos en la visita de la cárcel. | De continuidad |

Fuente: Elaboración propia.

Análisis sintagmático de los fragmentos Nº 1, 2 y 3

Bottle Rocket, a pesar de tener una premisa sobre robos y atracos, su temática se inclina más hacia el género de comedia dramática, en la que se aborda el dilema existencial de tres amigos que no saben qué rumbo tomar con sus vidas y sienten la necesidad de llenar sus vacíos a través de actos delictivos y fechorías; en especial Dignan, el “cerebro” de todas las operaciones, que no es más que un adulto infantilizado con fantasías de aventuras.

El conflicto de los individuos solitarios, que no encajan socialmente, que se comportan como niños y son unos fracasados, es un tema recurrente en las películas de Anderson y que está reflejado en todas sus historias. Con el uso de sintagmas alternantes, el realizador en este filme contrapone la disyuntiva de “Individuo-Sociedad” y “Deseos-Expectativas” de sus personajes, tal y como también plantea Buckland (2018) en su análisis.

En palabras de Kornhaber (2017): “...las películas de Anderson siempre tratan sobre personajes que de alguna manera se han separado de un grupo colectivo y buscan encontrar o construir su camino de regreso a otro” (pág. 13). Es por eso que en este filme se manifiesta cómo Dignan, Anthony y Bob desean dejar atrás ese grupo social que los rechaza y no los comprende, para ir hacia el de Mr. Henry, un mafioso de poca monta, y lograr conseguir esa aceptación que tanto necesitan. Sin embargo, a medida que avanza la trama, Anthony y Bob comienzan a cuestionarse si eso es lo que en realidad desean.

Existe una clara preferencia por una fantasía idealizada en contraste con las crudas realidades de sus vidas, que los lleva a buscar atajos que les da acceso a otra realidad en la que se convierten en las personas que quieren y creen que han nacido para ser. Si estas ventanas no aparecen por sí solas, las crean, embarcándose en viajes épicos (...) sumergiéndose por completo en cualquier esfuerzo o aventura que puedan encontrar para dar sentido a sus vidas (Hancock, 2005, pág. 4).

Anderson construye la narrativa de esta película principalmente a través del uso de sintagmas alternantes, descriptivos y escenas. En menor medida recurre a los insertos explicativos y planos secuencia para complementar a los sintagmas principales. La función de cada sintagma se mantiene en cada fragmento, pero varía el significado según avanza la historia.

Ahora se procederá a explicar los análisis generales de lo que se evidenció en las unidades sintagmáticas:

Escenas

La clasificación de las escenas seleccionadas en los tres fragmentos responde a los parámetros establecidos por Metz (1974) para entrar dentro de esta categoría. La función que cumplen es narrativa lineal, ya que muestran continuidad espacio temporal sin rupturas del significado, pero el significante está dividido en varios planos. En este tipo de sintagma se da un desarrollo más a profundidad sobre los personajes, su historia y contexto, así como del rumbo de la trama del filme. Se diferencian del sintagma alternante porque, pese a las rupturas y cortes a distintos planos, se mantiene la continuidad y el significado sin ninguna alteración.

Durante el primer fragmento hay 3 escenas que nos introducen en las historias y motivaciones de los personajes. En la escena 1 hay un diálogo entre Anthony y el psiquiatra a cargo del hospital: se explica que él estaba internado allí de forma voluntaria y que aquella “fuga” era para complacer a su amigo Dignan; aquí se le da al espectador una idea de la personalidad y carácter de Anthony, que es complaciente y un tanto sumiso.

Estamos en el mundo de los juegos infantiles, de la fantasía, y sin embargo los protagonistas son adultos, adultos incapaces o no dispuestos a crecer (...) El absurdo de la situación se subraya al saber que Anthony se registró en el hospital de manera voluntaria y que permite esta fuga como una fantasía para el beneficio de Dignan (...) En efecto, un paciente de una institución mental finge por el bien de alguien “normal” en el exterior, y en realidad es ambiguo en cuanto a quién está rescatando a quién (Browning, 2011, pág. 5).

Imagen 2. Fotogramas de la escena N° 1, fragmento N° 1, fuga de Anthony del centro psiquiátrico



Fuente: Adaptado de *Bottle Rocket* [película], de Wes Anderson, 1998, Gracie Films y Columbia Pictures.

La escena 2 es un diálogo en el autobús de los dos amigos conversando sobre sus planes a futuro, en el que se introduce la relación de amistad entre ambos, en la que se definen los dos caracteres, en especial la disfuncionalidad de Dignan. Como expresa Browning (2011) en su análisis:

La triste verdad sobre el personaje de Dignan es que no hay ningún aire de misterio en él. Lo que vemos es, en realidad, lo que obtenemos (...) es un maniático del control, estableciendo un bosquejo de metas personales para los próximos 75 años (...), elige el arma más grande y ruidosa para sí mismo y es en extremo sensible ante cualquier crítica a su planificación (pág. 7).

La escena 3, que es un diálogo entre Bob, Dignan y Anthony, funciona para evidenciar los sentimientos de incomprensión, fracaso e inutilidad que experimentan los tres personajes y cómo esto es un punto de partida para su asociación y planes a futuro.

A medida que avanza la historia, en el segundo fragmento las escenas muestran el desarrollo de los personajes de Anthony y Bob, y el estancamiento de Dignan, que si bien parece tener un aparente control del grupo, en realidad él es quien depende de los otros dos personajes para poder cumplir sus planes.

Anthony empieza a involucrarse sentimentalmente con una mucama del motel donde se alojan, Inés, y comienza a alejarse así de Dignan y sus planes de reunirse con Mr. Henry, por lo que este último intenta de manera desesperada recuperar el control y evitar que sus compañeros de viaje cambien de rumbo, lo que genera conflictos entre los tres.

Las cuatro escenas del fragmento N° 2 funcionan para llevar a cabo la continuidad del desarrollo narrativo y evidenciar los cambios en los personajes y en sus dinámicas de poder.

Como plantea Buckland (2018), desde la primera escena de *Bottle Rocket* se pone de manifiesto la estructura jerárquica en la relación de ambos amigos, ya que si bien tienen un fuerte vínculo que los une, no es una amistad entre iguales.

Dignan se posiciona como el subordinado: es incompetente, insensible y en forma continua malinterpreta las situaciones en las que se encuentra, pero Anthony es benévolo y protector hacia él. Él depende de Anthony, lo que significa que este último es dominante y tiene el poder en su relación, pero lo rechaza y pretende delegarlo a Dignan (pág. 51).

El fragmento N° 3 solo cuenta con dos escenas que dan cierre a la historia de los personajes: Dignan termina en la cárcel tras el fracaso del robo de la fábrica de frigoríficos con el grupo delictivo de Mr. Henry (y cómo en realidad esto había sido una distracción para que Mr. Henry desvalijara la casa de Bob), y cómo Bob y Anthony parecen encontrarle sentido a su vida tras todas las situaciones absurdas que vivieron.

Imagen 3. Fotogramas del fragmento N° 3, despedida a Dignan en la cárcel



Fuente: Adaptado de *Bottle Rocket* [película], de Wes Anderson, 1998, Gracie Films y Columbia Pictures.

Secuencias ordinarias

Su principal función es la de dar desarrollo narrativo a las acciones, pero utilizando elipsis temporales para eliminar detalles innecesarios, por lo que es cronológica pero discontinua, como explica Metz (1974).

Durante el primer fragmento se utilizan dos secuencias ordinarias para mostrar la escena de la práctica de robo en casa de Anthony, en donde pueden verse estas acciones resumidas en un minuto y medio de metraje, mostrando los hechos fragmentados en distintos planos.

La segunda secuencia ocurre después del robo, cuando hay una conversación entre ambos en una farmacia y luego en una máquina de juegos en una tienda. Allí puede observarse que el diálogo y sus acciones son resumidos con cortes.

Los fragmentos N° 2 y 3 no presentan secuencias ordinarias.

Sintagmas descriptivos

Mediante los cinco sintagmas descriptivos presentes en los tres fragmentos, se cumple la función de contextualización espacial-cronológica, que sirve para situar la acción, tal y como define Metz (1974).

Hay cinco cambios de locación, y algunas revelan más información que otras acerca del entorno de los personajes.

Por ejemplo, durante la primera “práctica” de robo cuando asaltan la casa de Anthony, que se muestra un vecindario y una casa de familia clase media, se refuerza el hecho de que Anthony proviene de una familia acomodada, que tiene expectativas altas para él, lo que se convierte en una carga al no poder cumplirlas.

En el primer sintagma se muestra el centro psiquiátrico en donde está internado Anthony de manera voluntaria, y la locación se asemeja más a un condominio vacacional que a un hospital, por lo que puede deducirse que es más bien un centro de retiro que un hospital psiquiátrico para pacientes de estado mental grave.

El resto de los sintagmas descriptivos en los fragmentos N° 2 y 3 sirven para contextualizar los sitios en los que se desarrollan los hechos, como el motel, la librería, la fábrica y la cárcel. A diferencia de los otros filmes analizados, la puesta en escena y las descripciones de las locaciones no son tan elaboradas ni presentan una gran meticulosidad en cuanto a detalles, por lo que no se evidencia connotación de otros significados.

Imagen 4. Fotogramas de los fragmentos N° 2 y 3, motel, fábrica y cárcel



Fuente: Adaptado de *Bottle Rocket* [película], de Wes Anderson, 1998, Gracie Films y Columbia Pictures.

Sintagma alternante

Basándonos en el concepto de Metz (1974), la principal función de estos sintagmas es narrativa-cronológica y tiene como objetivo alternar dos o más motivos divididos en distintos planos, para dar determinado significado.

En el primer fragmento hay cuatro sintagmas alternantes que se utilizan para introducir a los personajes junto con sus fantasías, conflictos e incertidumbres.

Primero está la alternancia entre las personalidades de Dignan/Anthony, ya que si bien su amistad y asociación parte de un mismo sentimiento en común, que es el de la búsqueda de pertenecer a algún lugar, hay marcadas diferencias en cuanto a sus formas de comportarse.

Dignan, por un lado, es un personaje infantilizado, con fantasías absurdas de convertirse en cerebro del crimen, su comportamiento es hiperactivo, impulsivo, controlador y es quien lleva el aparente liderazgo del grupo.

Anthony, por otro lado, es un personaje tranquilo, melancólico, que se deja arrastrar por los planes de Dignan, guiado por indulgencia y afecto, buscando complacer a su amigo. No obstante, él es quien en realidad pone los límites, ya que hay una clara relación de dependencia y necesidad por parte de Dignan.

Esta alternancia entre las dos personalidades se evidencia en los dos primeros sintagmas con una serie de contraplanos entre ambos, y es la que generará conflictos entre los personajes conforme avanza la historia, ya que en el fondo, ambos buscan cosas diferentes.

Imagen 5. Fotogramas del fragmento N° 1, Anthony enojado con Dignan



Fuente: Adaptado de *Bottle Rocket* [película], de Wes Anderson, 1998, Gracie Films y Columbia Pictures.

Otra contraposición clave para la narración de este filme, es la que se refleja en los dos últimos sintagmas de este fragmento, cuando Anthony conversa con su pequeña hermana Grace, en la que esta última muestra decepción y preocupación por los pasos que está siguiendo su hermano y su nueva asociación con Dignan.

Este momento es clave, debido a que evidencia la alternancia de Individuo/Sociedad y Deseos/Expectativas, en referencia a lo que se espera que haga Anthony que sea socialmente aceptable, y a lo que él en realidad desea y aspira como individuo.

Imagen 6. Fotogramas del fragmento N° 1, Anthony conversa con su hermana Grace



Fuente: Adaptado de *Bottle Rocket* [película], de Wes Anderson, 1998, Gracie Films y Columbia Pictures.

En el segundo fragmento hay 5 sintagmas alternantes, dos en la primera muestra y tres en la segunda, en los que se describe de manera principal la fractura de la relación entre los tres amigos durante su estancia en el motel, tras el robo de la librería.

La alternancia entre las personalidades de Dignan/Anthony/Bob es el principal conflicto durante este fragmento, debido a que los personajes comienzan a definir qué es lo que en realidad desean y cuál es el rumbo que creen correcto tomar.

Por un lado, Dignan sigue inmerso en su fantasía y desea continuar su plan de robos hasta llegar a Mr. Henry, mientras que Anthony comienza a replantearse estos planes al conocer a Inés, una de las mucamas del motel, de la que se enamora, y Bob, por otro lado, tiene conflictos familiares cuando su hermano mayor termina en la cárcel por un cultivo de marihuana en su casa.

En este punto de inflexión, el rumbo de los personajes comienza a cambiar debido a los distintos intereses que toma cada uno, sobre todo en el caso de Anthony y Bob, que no existe esa satisfacción que esperaban tras el robo de la librería.

Es por eso que durante estos cinco fragmentos puede observarse el choque entre los tres, con más énfasis entre Dignan y Anthony, al punto de que en el último

sintagma alternante, la relación de ambos termina de fracturarse por completo cuando Dignan golpea a Anthony.

La principal alternancia durante este fragmento es entre los tres protagonistas y sus nuevos deseos e intereses.

Imagen 7. Fotogramas del fragmento N° 2, Dignan y Anthony pelean



Fuente: Adaptado de *Bottle Rocket* [película], de Wes Anderson, 1998, Gracie Films y Columbia Pictures.

En la tercera parte, tras la reconciliación entre Anthony, Dignan y Bob, y la reanudación (forzada) a sus planes de unirse al grupo delictivo de Mr. Henry, se orquesta un “gran robo” a una fábrica de frigoríficos, planeado por Dignan, que fracasa por la incompetencia general de todos. Esto da como resultado la captura y encarcelación de Dignan.

Otra alternancia importante está presente durante los minutos finales del metraje, cuando la pretensión de Dignan de fugarse de la cárcel es una respuesta a Anthony fingiendo escapar del sanatorio durante el primer sintagma alternante presente en el fragmento N° 1.

Tal y como aporta Buckland (2018) en su investigación, hay una alternancia entre Voluntario/Involuntario y Real/Pretencioso. Es decir, que Anthony fue de forma voluntaria al sanatorio (tal y como se muestra durante la escena 1 del fragmento N° 1),

pero en realidad llevó a cabo una fuga fingida, para complacer a su amigo, mientras que Dignan es encarcelado involuntariamente y pretende llevar a cabo una fuga real.

Imagen 8. Fotogramas de los fragmentos N° 1 y 3, “fugas” del psiquiátrico y de la cárcel



Fuente: Adaptado de *Bottle Rocket* [película], de Wes Anderson, 1998, Gracie Films y Columbia Pictures.

Sintagma paralelo

Solo hay un sintagma paralelo en todo el filme, y está en el fragmento N° 3. Según Metz (1974), la función es entrecruzar dos motivos que pueden no tener relación temporal o espacial entre sí.

En este sintagma no hay relación espacial pero sí temporal, ya que muestra una situación que está ocurriendo de forma paralela a la principal, en otra locación. Se trata del robo a la casa de Bob que comete Mr. Henry, mientras el grupo está intentando robar la fábrica de frigoríficos.

Imagen 9. Fotogramas del fragmento N° 3, Mr. Henry roba la casa de Bob



Fuente: Adaptado de *Bottle Rocket* [película], de Wes Anderson, 1998, Gracie Films y Columbia Pictures.

Inserto explicativo

Forman parte de los que Metz (1974) llama Planos Autónomos, y su función es añadir detalles para explicar o reforzar visualmente algo al espectador. Durante los tres fragmentos se incorporan varios insertos explicativos y algunos de ellos los utiliza Anderson para ampliar de manera visual lo que se está explicando durante un diálogo.

Es por eso que podemos ver estos planos individuales cuando Dignan explica su plan maestro de robos y hay un primer plano de sus cuadernos; también cuando muestra la foto de Mr. Henry; los objetos de valor en la casa de Anthony; la foto de la hermana que Inés muestra a Anthony, y cuando se muestran los objetos sobre la mesa de noche de la habitación del motel, cuando Bob toma las llaves antes de abandonar al grupo.

Imagen 10. Fotogramas de los fragmentos N° 1 y 2, detalles de objetos



Fuente: Adaptado de *Bottle Rocket* [película], de Wes Anderson, 1998, Gracie Films y Columbia Pictures.

Plano secuencia

Toma continua y sin cortes, que también forma parte de lo que define Metz (1974) como Plano Autónomo. En la primera parte solo se utiliza uno de medio minuto, cuando Dignan y Anthony tienen una discusión luego del robo en su casa. Cumple una función que da continuidad al diálogo y acciones.

En el segundo fragmento se utilizan dos planos secuencias, el primero durante una de las discusiones entre los tres, cuando Bob se encuentra en el dilema de volver a la ciudad para resolver el asunto de su hermano preso, y el segundo, luego de que Dignan y Anthony descubren que Bob se ha ido.

En el tercer fragmento hay tres planos secuencias, dos son utilizados para mostrar escenas de acción sin cortes, como el escape del grupo tras el robo fallido y la persecución de la policía a Dignan. Y el último para mostrar el diálogo de los tres amigos cuando visitan a Dignan en la cárcel.

The Royal Tenenbaums (2001)

Cuadro 10. Ficha técnica de *The Royal Tenenbaums*

| | |
|-------------------|---|
| Año | 2001 |
| Duración | 108 minutos |
| País | Estados Unidos |
| Guion | Wes Anderson, Owen Wilson |
| Reparto | Gene Hackman, Anjelica Huston, Ben Stiller, Luke Wilson, Gwyneth Paltrow, Owen Wilson, Danny Glover, Bill Murray. |
| Fotografía | Robert D. Yeoman |
| Música | Mark Mothersbaugh |
| Productora | Touchstone Pictures / American Empirical Pictures |
| Género | Comedia / Drama |

Fuente: Elaboración propia.

Sinopsis

Tras el divorcio de Royal y Etheline Tenenbaum, los tres hijos prodigio de la familia, Richie, Chas y Margot, quedan trastocados por la ausencia de su padre durante 22 años, lo que ocasiona que sus vidas personales y profesionales sean un desastre. Un reencuentro forzado de todos los miembros de la familia en el hogar Tenenbaum luego de una década, es el punto de partida para que trabajen en la tensa relación y puedan sanar.

Cuadro 11. Resultados del análisis de las unidades sintagmáticas del fragmento N° 1

| Sintagmas | N° | Descripción | Función | | | | | | | | | | | | |
|---|------------------------------------|--|--|---------------------|------------------------|-------------------------------|---|----------------------------|--------------------------|------------------------------------|----------------------------------|----------------------|--------------------------|-------------------|-------------|
| Escena | 2 | <ol style="list-style-type: none"> Royal Tenenbaum se reúne con sus tres hijos y les cuenta que se va a divorciar de su madre. Henry Sherman le propone matrimonio a Etheline. | Narrativa | | | | | | | | | | | | |
| Secuencia episódica | 2 | <ol style="list-style-type: none"> Prólogo: Una extensa escena expositiva, con narración de voz en <i>off</i>, presentando la casa Tenenbaum, los tres niños (Margot, Richie, Chas), su mejor amigo Eli Cash, y sus logros. Capítulo 1: Otra larga secuencia expositiva con voz en <i>Off</i>, que detalla los problemas actuales que atraviesan los Tenenbaums, 22 años después del divorcio de Royal y Etheline. | Narrativa | | | | | | | | | | | | |
| Descriptivo | 5 | <p>Contextualización de locaciones en las que se sitúa la acción:</p> <table border="0"> <tr> <td>1. Fachada exterior mansión Tenenbaum.</td> <td>7. Salón de ballet.</td> </tr> <tr> <td>2. Habitación de Chas.</td> <td>8. Terraza mansión Tenenbaum.</td> </tr> <tr> <td>3. Casa de verano <i>West Eagle's</i>.</td> <td>9. Hotel Lindbergh Palace.</td> </tr> <tr> <td>4. Habitación de Margot.</td> <td>10. Crucero <i>Cote d'Ivoire</i>.</td> </tr> <tr> <td>5. Registro Público de Archivos.</td> <td>11. Auditorio Brooks</td> </tr> <tr> <td>6. Habitación de Richie.</td> <td>12. Casa de Chas.</td> </tr> </table> | 1. Fachada exterior mansión Tenenbaum. | 7. Salón de ballet. | 2. Habitación de Chas. | 8. Terraza mansión Tenenbaum. | 3. Casa de verano <i>West Eagle's</i> . | 9. Hotel Lindbergh Palace. | 4. Habitación de Margot. | 10. Crucero <i>Cote d'Ivoire</i> . | 5. Registro Público de Archivos. | 11. Auditorio Brooks | 6. Habitación de Richie. | 12. Casa de Chas. | Descriptiva |
| 1. Fachada exterior mansión Tenenbaum. | 7. Salón de ballet. | | | | | | | | | | | | | | |
| 2. Habitación de Chas. | 8. Terraza mansión Tenenbaum. | | | | | | | | | | | | | | |
| 3. Casa de verano <i>West Eagle's</i> . | 9. Hotel Lindbergh Palace. | | | | | | | | | | | | | | |
| 4. Habitación de Margot. | 10. Crucero <i>Cote d'Ivoire</i> . | | | | | | | | | | | | | | |
| 5. Registro Público de Archivos. | 11. Auditorio Brooks | | | | | | | | | | | | | | |
| 6. Habitación de Richie. | 12. Casa de Chas. | | | | | | | | | | | | | | |
| Alternante | 8 | <ol style="list-style-type: none"> Margot y Richie se escapan durante una semana de casa y viven en el Registro Público de Archivos. Discusión entre Royal y sus hijos durante el cumpleaños de N° 11 de Margot. Royal es desalojado del hotel Lindbergh Palace y Richie navega por el océano en un crucero. Eli Cash presenta su nuevo libro. Margot conversa con su esposo el neurólogo Dr. Raleigh St. Clair. Raleigh realiza pruebas a Dudley. Chas practica simulacro de emergencia en su casa. Mr. Sherman le hace propuesta de matrimonio a Etheline. | Comparativa y narrativa | | | | | | | | | | | | |
| Paralelo | 1 | <ol style="list-style-type: none"> Paralelismo entre la posición económica de Eli Cash (mejor amigo de los tenenbaums) y ellos. | Comparativa | | | | | | | | | | | | |
| Entre paréntesis | 4 | <ol style="list-style-type: none"> Royal durante una reunión hace énfasis en que Margot es adoptada. Los Tenenbaums se divierten en casa de verano <i>West Eagle's</i>. Royal lleva a Chas a jugar en apuestas callejeras. La invitación no fue extendida a los otros hijos. Inserción de título: "El elenco de personajes (22 años más tarde)". Son tomas de cuadros estáticos que introducen a los personajes. | Explicativa | | | | | | | | | | | | |
| Inserto explicativo | 18 | Planos autónomos descriptivos de objetos que definen a cada personaje simbólicamente. | Explicativa | | | | | | | | | | | | |
| Plano secuencia | 6 | Planos secuencias utilizados para dar continuidad y seguimiento a los personajes y sus acciones. | De continuidad | | | | | | | | | | | | |

Fuente: Elaboración propia.

Cuadro 12. Resultados del análisis de las unidades sintagmáticas del fragmento N° 2

| Sintagmas | N° | Descripción | Función |
|----------------------------|----------|--|-------------------------|
| Escena | 6 | <ol style="list-style-type: none"> Royal es expulsado de su hotel y Richie le permite instalarse en la casa de la familia. Durante la cena familiar discute con el resto sobre esto, ya que Royal se encuentra enfermo. Chas intenta echar a Royal de la casa y discute con él. Un médico va a chequear el estado de salud de Royal, que está muy delicado por supuesto cáncer. Royal se encuentra en cama y tiene una conversación con Etheline. Margot y Raleigh conversan sobre su matrimonio. Raleigh habla con Richie sobre el decadente matrimonio que lleva con Margot. Chas y Royal discuten porque este último se llevó sus hijos (Ari y Uzi) a una excursión sin su permiso. | Narrativa |
| Secuencia ordinaria | 1 | <ol style="list-style-type: none"> Royal lleva a Ari y a Uzi a una "imprudente" excursión en la ciudad. | Narrativa |
| Descriptivo | 5 | Contextualización de locación en la que se sitúa la acción: <ol style="list-style-type: none"> Habitación temporal de Royal (antiguo dormitorio de Richie). Tienda de acampar de Richie. | Descriptiva |
| Alternante | 6 | <ol style="list-style-type: none"> Royal es echado del hotel y contacta a Richie. El doctor da diagnóstico a la familia Tenenbaum sobre el estado de salud de Royal. Chas interrumpe la lectura de Royal y le ordena irse a dormir. Margot y Raleigh conversar acerca de su matrimonio. Royal y Margot discuten sobre la infidelidad que ella está cometiendo. Royal discute con Chas y Etheline sobre la sobreprotección de Chas con Ari y Uzi. | Comparativa y narrativa |
| Inserto explicativo | 3 | Planos autónomos descriptivos de objetos que definen a cada personaje simbólicamente. | Explicativa |
| Plano secuencia | 1 | Planos secuencias utilizados para dar continuidad y seguimiento a los personajes y sus acciones. | De continuidad |

Fuente: Elaboración propia.

Cuadro 13. Resultados del análisis de las unidades sintagmáticas del fragmento N° 3

| Sintagmas | N° | Descripción | Función |
|----------------------------|----------|---|-------------------------|
| Escena | 1 | Persecución de Chas a Eli, luego de que éste chocara su auto frente a la casa Tenenbaum, matando al perro Buckley. | Narrativa |
| Secuencia episódica | 1 | Secuencia expositiva con voz en off: <ul style="list-style-type: none"> • Buckley es enterrado. • Etheline y Henry finalmente se casan. • La nueva obra de Margot es puesta en escena. • Raleigh y su paciente Dudley se van a una gira de conferencias médicas. • Eli Cash va a un hospital de rehabilitación • Richie enseña tenis a los niños. • Royal, Ari, Uzi y Chas hacen una salida "imprudente" por la ciudad. • Royal y Chas en una ambulancia, después de que Royal sufriera un ataque al corazón. • Epílogo: funeral de Royal. | Narrativa |
| Descriptivo | 5 | <ol style="list-style-type: none"> 1. Contextualización de locación en la que se sitúa la acción: 2. Fachada exterior mansión Tenenbaum. 3. Destrozos en la mansión Tenenbaum tras choque de Eli Cash. 4. Jardín zen de los vecinos. 5. Cementerio. 6. Epitafio tumba de Royal Tenenbaum. | Descriptiva |
| Alternante | 5 | <ol style="list-style-type: none"> 1. Conversación entre Henry, Richie y Chas antes de la boda. 2. Conversación entre Margot y Etheline. 3. Royal salva a Ari y Uzi del choque de Eli Cash. 4. Enfrentamiento entre Chas y Eli, después del choque. 5. Miembros de la familia Tenenbaum y amigos en el funeral de Royal. | Comparativa y narrativa |
| Inserto explicativo | 7 | Planos autónomos descriptivos de objetos que definen a cada personaje simbólicamente. | Explicativa |
| Plano secuencia | 7 | Planos secuencias utilizados para dar continuidad y seguimiento a los personajes y sus acciones. | De continuidad |

Fuente: Elaboración propia.

Análisis sintagmático de los fragmentos Nº 1, 2 y 3

The Royal Tenenbaums cuenta la historia de una familia disfuncional que tiene como núcleo central de conflicto al padre, Royal, quien es el principal detonante de las inseguridades, fracasos y problemas de sus tres hijos.

La historia, presentada en formato de libro, hace referencia a una de las obras del escritor estadounidense J. D. Salinger; más específicamente guarda una estrecha relación con *Franny and Zooey*, que trata también sobre una familia de niños prodigio con un padre ausente.

La diégesis se divide en los capítulos del libro, y un narrador omnisciente cuenta la historia de los Tenenbaum, haciendo acotaciones puntuales para reforzar algo conforme avanza la historia.

Anderson de nuevo plantea la temática de los individuos solitarios, conflictuados consigo mismos y su entorno.

La búsqueda de la identidad propia y de pertenencia es mostrada a través del personaje de Margot Tenenbaum, que por ser adoptada y no completamente aceptada por la familia, presenta inseguridades sobre su identidad.

La narrativa en este filme se construye con el uso de sintagmas alternantes, descriptivos y de escenas, con una alta predominancia de insertos explicativos, que proporcionan información adicional desde lo visual sobre detalles que tienen relación directa con los personajes y sus intereses.

Estos insertos dan un gran aporte como recurso estilístico de Wes Anderson, que a partir de esta película comienza a servirse de estos sintagmas en todos sus filmes para incorporar refuerzos visuales de lo que está sucediendo en la diégesis.

Lo logra haciendo una cuidadosa puesta en escena, llena de detalles y simbolismos, que proporciona mayor riqueza visual a la historia.

En este filme en particular, también recurre con frecuencia al plano secuencia, aunque de corta duración. Los más extensos, que duran un par de minutos, son los dos últimos planos secuencias que ocurren en la boda de Etheline y Henry, cuando Eli Cash estrelló su auto frente a la casa, estando bajo efectos de drogas.

En menor medida se incluyen secuencias episódicas (aunque compensan con su larga duración), sintagmas paralelos, entre paréntesis e insertos no diegéticos.

Ahora se procederá a explicar los análisis generales de lo que se evidenció en las unidades sintagmáticas:

Escenas

En el primer fragmento a través de dos escenas breves se hace una introducción a la ruptura de Royal Tenenbaum con su familia, y luego se muestra cómo Etheline Tenenbaum, después de unos cuantos años, rehace su vida romántica al recibir una propuesta de matrimonio de su administrador, Henry Sherman.

Estas dos escenas funcionan para mostrar al espectador una introducción de las relaciones de estos personajes y el conflicto narrativo principal, en el que Royal, el padre ausente durante 22 años, intenta volver y restaurar la unidad familiar y tomar su lugar dominante dentro de ella, al quedar quebrado y sin hogar (Buckland, 2018).

Imagen 11. Fotogramas del fragmento N° 1, Royal Tenenbaum anuncia divorcio



Fuente: Adaptado de *The Royal Tenenbaums* [película], de Wes Anderson, 2001, American Empirical Pictures.

En el segundo fragmento hay 6 escenas que lo componen y continúan luego de la secuencia episódica situada 22 años después, en la que los niños Tenenbaum son adultos y han dejado la casa para hacer sus vidas: Richie es un jugador de tenis retirado que viaja por el mundo en un trasatlántico y se siente frustrado por sus fracasos profesionales, así como por el amor que siente hacia su hermana adoptiva; Chas se casó y tuvo dos hijos, pero su esposa murió en un trágico accidente aéreo, y Margot se casó con el neurólogo Raleigh St. Clair, pero su matrimonio también es un fracaso.

Como la vida de los tres hermanos es miserable, deciden volver a la casa familiar por un tiempo para intentar rehacer sus vidas de alguna forma.

Por otro lado, Royal está en quiebra y tiene muchas deudas, por lo que es expulsado del hotel en el que estaba viviendo y decide reincorporarse también a su antiguo hogar, alegando una falsa enfermedad terminal.

Es a partir de este fragmento que todos los Tenenbaum, junto con otras adiciones a la familia, como Henry Sherman, Eli Cash y Raleigh St. Clair, comienzan a convivir en un mismo espacio y se reflejan estas complejas relaciones de parentesco y poder. Destacan principalmente: el enfrentamiento entre Royal y Henry; el pretendiente de Etheline; la sobreprotección de Chas hacia sus hijos y sus esfuerzos por alejarlos de

su abuelo; la infidelidad de Margot con Eli Cash y la fría relación con Raleigh, y, por último, el conflicto interno de Richie consigo mismo por su amor hacia Margot.

En el tercer fragmento hay una sola escena en la que Chas persigue a Eli Cash cuando este casi atropella a sus hijos el día de la boda entre Etheline y Henry. Esta escena funciona para dar continuidad narrativa a uno de los últimos conflictos en la historia.

Imagen 12. Fotograma del fragmento N° 3, persecución de Chas a Ellie Cash



Fuente: Adaptado de *The Royal Tenenbaums* [película], de Wes Anderson, 2001, American Empirical Pictures.

Secuencias episódicas

Las secuencias episódicas cumplen la función de hacer un resumen simbólico a través de pequeñas escenas del desarrollo narrativo de la historia.

El primer fragmento es un introductorio sobre la familia Tenenbaum, se muestra cómo la relación conflictiva entre Royal y sus hijos durante la niñez de estos, junto con el divorcio, marcó un trauma que trastocó sus vidas y su futuro.

A través de las dos secuencias episódicas se sintetiza la infancia de los Tenenbaums después del divorcio de sus padres, en las que se describe el potencial de los niños y sus logros, así como la inestable relación con su descuidado padre.

Como resultado de esto, en la segunda secuencia, que tiene lugar 22 años después, están las consecuencias y se muestra cómo las carreras de Margot, Chas y Richie fueron en picada y resultaron un fracaso, al igual que sus vidas personales. Royal, por su parte, terminó en bancarrota, y Etheline ve la posibilidad de rehacer su vida romántica con la propuesta de matrimonio de su administrador Henry Sherman.

Imagen 13. Fotogramas de los fragmentos Nº 1 y 2, los hermanos Tenenbaum en su niñez y adultez



Fuente: Adaptado de *The Royal Tenenbaums* [película], de Wes Anderson, 2001, American Empirical Pictures.

En estas dos secuencias, una de 4 y otra de 7 minutos, se realiza de forma sintetizada un resumen de la familia Tenenbaum y sus relaciones conflictivas.

El segundo fragmento no cuenta con secuencias episódicas, y en el tercero, solo hay una.

Este sintagma está presente tras la resolución de los conflictos entre los Tenenbaum (Royal logra redimirse de sus mentiras y desplantes, Chas se reconcilia con él cuando salva a sus hijos de ser atropellados por Eli Cash; Margot y Richie se confiesan su amor), y funciona como epílogo para resumir los sucesos luego del accidente de Eli en la boda de Etheline.

Durante esta secuencia se da cierre a todos los enfrentamientos internos y externos de la familia, quienes quedan en buenos términos.

Secuencias ordinarias

Este sintagma está presente solo en el segundo fragmento, y tiene una duración aproximada de 1:30 minutos, cumple la función de hacer un resumen de una imprudente salida de Royal con Uzi y Ari (los hijos de Chas).

Sintagmas descriptivos

En este filme los sintagmas descriptivos cumplen una función importante, ya que además de aportar contexto espacial, incorporan y refuerzan información acerca de los personajes y sus gustos, sentimientos y formas de pensar. La casa de los Tenenbaum es la locación principal en torno a la cual gira la acción y donde suceden los acontecimientos más importantes en la vida de ellos, por lo que cada elemento colocado en la puesta en escena cumple una función descriptiva y simbólica de cada personaje.

Desde los objetos, cuadros, carteles, hasta el papel tapiz de las paredes de cada habitación de la casa añaden información sobre la personalidad de cada miembro de la familia Tenenbaum.

Por ejemplo, cuando se hace la presentación de Chas, el hermano mayor, se describe su habitación, que se asemeja más a una oficina, que al dormitorio de un niño: tiene un escritorio con una máquina de escribir, un fax, estantes para organizar y almacenar archivos, entre otros objetos. En la habitación de Margot, la puerta está cubierta por cerraduras, avisos y un poster de “prohibida la entrada”, lo que sugiere su personalidad retraída y poco abierta, “en gran parte como resultado de la indisponibilidad emocional de su padre. Rutinariamente presentada como adoptada,

Margot solo puede sentir que no es nada más que una extraña” (Browning, 2011, págs. 40-43).

Imagen 14. Fotogramas del fragmento N° 2, habitaciones de los hermanos Tenenbaum



Fuente: Adaptado de *The Royal Tenenbaums* [película], de Wes Anderson, 2001, American Empirical Pictures.

En esta película se comienza a evidenciar el marcado estilo visual que caracteriza a Wes Anderson, que resalta por sus elaboradas puestas en escenas, que tienen la clara intención de una búsqueda estética, pero también simbólica, reflejada en estos sintagmas descriptivos. Este apartado se tratará con mayor profundidad en el análisis de los elementos visuales.

En la segunda parte, hay 2 sintagmas que funcionan para dar contexto: por un lado está el cuarto de Richie adaptado para las supuestas necesidades médicas de Royal, y está la tienda de acampar que él solía usar cuando era niño, y que se vuelve su nuevo dormitorio al cederle el suyo a su padre.

En la tercera parte hay 5 sintagmas que funcionan para describir las locaciones en las que tiene lugar la acción. En este fragmento los más importantes son la mansión Tenenbaum, sus alrededores y el cementerio.

Imagen 15. Fotograma del fragmento N° 3, el cementerio



Fuente: Adaptado de *The Royal Tenenbaums* [película], de Wes Anderson, 2001, American Empirical Pictures.

Sintagmas alternantes

El núcleo central de la historia se basa en las relaciones disfuncionales de los Tenenbaum, entre los hermanos, el padre y su entorno. Mediante el uso de sintagmas alternantes, en este fragmento se pone de manifiesto el enfrentamiento en las dos relaciones de parentesco principales:

- Royal – Margot.
- Royal – Etheline – Henry Sherman.

En los 8 sintagmas se evidencia la estructura de estas relaciones y cómo desarrolla el carácter de los personajes.

En el caso Royal –Margot está presente el conflicto del estatus de adopción de Margot, debido a que Royal se encarga de resaltar que ella nunca va a pertenecer por completo a los Tenenbaum por no tener una relación consanguínea. Esto crea una distancia entre el resto de la familia y ella.

A su vez, esto trae como resultado que Margot, al interiorizar el rechazo por parte de Royal, tenga una vida adulta llena de carencias afectivas y problemas tanto en el ámbito personal como profesional.

Por otra parte, en el triángulo Royal–Etheline–Henry Sherman se crea un conflicto cuando Royal pretende volver a ocupar un lugar dentro de la familia, tras 22 años de ausencia, luego de quedar sin un lugar donde vivir ni dinero. No obstante, al volver a casa, se encuentra que su ex esposa rehizo su vida y está comprometida con Henry Sherman.

Durante el segundo fragmento, en los sintagmas alternantes se da continuidad al desarrollo a los conflictos presentados en la primera parte y se suman a los enfrentamientos las relaciones de parentesco:

- Royal – Chas.
- Richie – Margot – Raleigh St. Clair – Eli Cash.

Royal intenta volver a la casa Tenenbaum con un panorama desfavorable: su ex esposa está comprometida y sus hijos no quieren saber nada de él (a excepción de Richie), es por eso que finge tener cáncer para poder ser aceptado mediante la lástima y la culpa.

Pese a eso, el resentimiento de Chas hacia Royal es tan grande, que de igual forma los enfrentamientos son constantes y Chas se esfuerza por mantenerlo alejado de sus hijos.

Otra alternancia importante es la de Raleigh–Eli–Richie, que compiten por la atención de Margot (en el caso de Richie se da de forma más sutil). Como expone Buckland (2018), estas relaciones se estructuran en torno al conflicto generado por la ruptura matrimonial de Margot y Raleigh, que pone de manifiesto la relación sexual de Eli Cash y el enamoramiento de Richie.

Esta última relación potencial de incesto entre hermanos, viene dada por el conflicto Royal–Margot y el hincapié en el estatus no consanguíneo de ella, por lo que esto genera confusión en Richie y lo hace sentir ambivalente en cuanto al parentesco entre ambos (Buckland, 2018).

En la tercera parte, los últimos 5 sintagmas alternantes cumplen la función de dar una resolución satisfactoria para los conflictos entre los tres hermanos y Royal, así como también se resuelve la rivalidad entre Royal y Henry.

La alternancia entre Royal–Etheline–Henry se resuelve cuando el primero decide asumir sus errores y disculparse con Etheline y firmarle los papeles del divorcio después de muchos años, dejándole el camino libre para casarse con Henry.

La relación entre Raleigh–Eli–Richie–Margot se soluciona cuando ambos “hermanos” se confiesan su amor y aceptan los sentimientos que tienen hacia el otro. Margot deja atrás el romance con Eli Cash y también se separa de Raleigh.

En el caso del conflicto entre Royal–Chas, se soluciona cuando el primero salva a Ari y Uzi de ser atropellados, lo que hace cambiar la actitud de Chas hacia su padre y terminan teniendo una relación cordial hasta la muerte de Royal.

Imagen 16. Fotograma del fragmento Nº 3, Chas y Royal se reconcilian



Fuente: Adaptado de *The Royal Tenenbaums* [película], de Wes Anderson, 2001, American Empirical Pictures.

Por último, está el caso de Royal–Margot, que si bien no se resuelve por completo, en el epílogo se evidencia que tanto Margot como el resto de los Tenenbaum lo incluyen en las actividades familiares y luego de su muerte, quedan “en paz”.

Sintagma paralelo

La función de este sintagma es comparar de forma simbólica dos realidades. En el caso que aquí ocupa, se muestra cómo es el modo de vida de Eli Cash comparado al de los Tenenbaum, y cómo él anhela lo que ellos tienen.

Eli Cash vive con su tía en un pequeño apartamento frente a la casa de los Tenenbaum, con un estilo de vida mucho más modesto que se contrapone a la opulencia de ellos. Por lo que al intercalarse estos planos en el sintagma paralelo, se evidencia de forma simbólica ambas realidades.

En el primer y tercer fragmento no hay sintagmas paralelos.

Sintagma entre paréntesis

Este sintagma cumple la función de explicar y reforzar de forma visual algún elemento presente en la narración de la historia, pero de forma acronológica.

Para el caso del primer fragmento se utilizan 4 sintagmas entre paréntesis, que funcionan para dar cuenta de ejemplos de lo que va narrando la voz en off, como lo es cuando se muestra a los niños Tenenbaum dando una rueda de prensa o cuando en medio de una reunión, Royal presenta a Margot como su hija adoptiva, haciendo énfasis en ese estatus.

Todas estas descripciones ocurren inmediatamente que el narrador omnisciente hace el relato, sirviendo como ejemplo y refuerzo visual de dicha narración.

El último sintagma entre paréntesis tiene una función descriptiva y de presentación, cuando se muestran a los personajes 22 años después junto con el cast de actores que los interpretan en los subtítulos.

Los fragmentos N° 2 y 3 no cuentan con sintagmas entre paréntesis.

Planos secuencia e insertos explicativos

Estos elementos que forman parte de la categoría de planos autónomos sirven para complementar y hacer énfasis en pequeños detalles que cobran importancia simbólica. El uso de este tipo de elementos es otro sello distintivo de Anderson, que a partir de esta película se hace más notorio y recurrente.

Un ejemplo es la utilización de planos cenitales sobre objetos o planos detalles de alguna puesta en escena, tal y como sucede cuando se muestran de manera breve algunas pertenencias de cada miembro de los Tenenbaums al hacer la presentación de cada personaje, evidenciando así características personales.

En este sentido, hay que destacar los insertos explicativos de las mascotas presentes en el filme, que tienen una alta carga simbólica dentro de la historia.

Como expresan Kunze, *et al.* (2014) en su ensayo, los animales que aparecen en los filmes de Anderson (en especial las mascotas) influyen en el proceso de crecimiento y maduración de los personajes. Sus películas al tener una temática recurrente del aislamiento de los individuos que desean reconectarse con una comunidad (en especial la familia), los personajes atraviesan un proceso de madurez que los lleva a reconciliarse con su entorno y consigo mismos.

Es por ello que muchos personajes en medio de ese proceso se encuentran, interactúan y se ven afectados de forma significativa por las mascotas. Esto se observa de manera muy clara en los personajes de Chas y Richie con sus respectivos animales, *Buckley* y *Mordecai*.

Ambos se han alejado de su familia en respuesta a su problemática infancia y a los años difíciles de la edad adulta temprana (...) Desde que su esposa Rachael murió en el accidente de avión, Chas está abatido y desconectado de los demás a su alrededor. Su perro, *Buckley*, se convierte simultáneamente en un recuerdo de la pérdida y también en un testamento de la supervivencia, ya que este junto a sus hijos Ari y Uzi, quedaron vivos tras el accidente.

Mientras tanto, Richie Tenenbaum se aleja de su hogar por su amor, casi incestuoso, hacia Margot (...) por lo que libera y envía lejos a su halcón, *Mordecai*, lo que justifica su creencia de que debe exiliarse debido a su amor ilícito por Margot (Kunze, *et al.* 2014, págs. 68-69).

Al final del filme, cuando *Buckley* muere atropellado por un accidente ocasionado por Eli Cash, Chas en definitiva reacciona y libera la presión tras el fallecimiento de su esposa, reconociendo sus emociones. “Su muerte (la de *Buckley*) inicia la reconexión de Chas con sus hijos e incluso con su padre ausente, Royal”.

En el caso de Richie, al final su halcón *Mordecai* regresa a él, por lo que ya no tiene que huir de sus sentimientos hacia Margot ni de su familia. Como bien expresa Kunze, *et al.* (2014):

El paralelismo entre el abandono del hogar y el regreso de *Mordecai* confirma para Richie la naturaleza conflictiva dentro de él: la tentación de evasión y el llamado a regresar a la comunidad con otros. Aunque la evasión sigue siendo una tentación para él (como lo indica su intento de suicidio, el acto final de la evasión), no obstante encuentra la fuerza para permanecer en casa, a pesar de su cuestionable amor por Margot (pág. 69).

Imagen 17. Fotograma del fragmento N° 1, *Buckley*



Fuente: Adaptado de *The Royal Tenenbaums* [película], de Wes Anderson, 2001, American Empirical Pictures.

The Grand Budapest hotel (2014)

Cuadro 14. Ficha técnica de The Grand Budapest Hotel

| | |
|-------------------|--|
| Año | 2014 |
| Duración | 99 minutos |
| País | Estados Unidos, Alemania |
| Guion | Wes Anderson, Hugo Guinness |
| Reparto | Ralph Fiennes, Tony Revolori, F. Murray Abraham, Jude Law, Adrien Brody, Tilda Swinton, Saoirse Ronan, Mathieu Amalric |
| Fotografía | Robert D. Yeoman |
| Música | Alexandre Desplat |
| Productora | Fox Searchlight Pictures / Indian Paintbrush / Studio Babelsberg American Empirical Pictures |
| Género | Drama, comedia |

Fuente: Elaboración propia.

Sinopsis

The Grand Budapest Hotel cuenta la historia del *concierge* Gustave H. y el lobby boy Zero Moustafa, que hacen vida en el lujoso hotel de un país imaginario en Europa del Este, durante el período de entreguerras. El repentino asesinato de Madame D., cabeza de la familia Desgoffe-and-Taxis y dueña del hotel, ocasionará conflictos, traiciones y persecuciones por la herencia.

Cuadro 15. Resultados del análisis de las unidades sintagmáticas del fragmento N° 1

| Sintagmas | N° | Descripción | Función |
|----------------------------|----------|--|-------------------------|
| Escena | 1 | 1. Presentación y conversación entre “El autor” y Zero en baño termal del Hotel Budapest en 1968. | Narrativa |
| Secuencia ordinaria | 1 | 1. “El autor” haciendo vida en el hotel, esperando poder entrevistar a Zero, el propietario de ese lugar. | Narrativa |
| Descriptivo | 4 | Contextualización de locaciones en las que se sitúa la acción: 1. Antiguo cementerio de Lutz (ubicado en “La antigua República de Zubrowka”). 2. Hotel Budapest (recorrido por pasillos, habitaciones, salones). 3. Sala de baños termales del hotel. 4. Restaurant del hotel. | Descriptiva |
| Alternante | 3 | 1. Conversación entre Monsieur Jean y “El autor” sobre Zero Moustafa. 2. Alternancia haciendo referencia a los lugares en los que ha vivido Zero. 3. Conversación entre “El autor” y Zero. | Comparativa y narrativa |
| Paralelo | 1 | 1. Flashback fachada antigua Grand Budapest Hotel. | Comparativa |
| Inserto explicativo | 4 | Planos autónomos descriptivos de objetos que dan información complementaria de los personajes. | Explicativa |
| Plano secuencia | 1 | Planos secuencias utilizados para dar continuidad y seguimiento a los personajes y sus acciones. | De continuidad |

Fuente: Elaboración propia.

Cuadro 16. Resultados del análisis de las unidades sintagmáticas del fragmento N° 2

| Sintagmas | N° | Descripción | Función |
|----------------------------|----------|---|-------------------------|
| Escena | 2 | <ol style="list-style-type: none"> 1. Lectura del testamento de Madame D. tras su asesinato. 2. Conversación entre Zero (joven) con Mr. Gustave en el tren. | Narrativa |
| Descriptivo | 4 | <p>Contextualización de locaciones en las que se sitúa la acción:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mansión <i>Schloss Luzt</i> de la familia <i>Desgoffe-and-Taxis</i>. 2. Cocina de la mansión <i>Schloss Luzt</i>. 3. Salón en donde se hace lectura de testamento. 4. Sala de descanso de la mansión. 5. Tren de vuelta a <i>Zubrowka</i>. | Descriptiva |
| Alternante | 3 | <ol style="list-style-type: none"> 1. Encuentro entre Mr. Gustave, Zero y Serge X. 2. Reunión parientes de Madame D. por su testamento. 3. El abogado Kovacs lee última carta de deseos de Madame D. en la que ella obsequia a Mr. Gustave la pintura "Niño con manzana". 4. Enfrentamiento entre Dmitri y Mr. Gustave. 5. Zero y Gustave roban el cuadro. El mayordomo Serge X les ayuda. | Comparativa y narrativa |
| Inserto explicativo | 5 | Planos autónomos descriptivos de objetos que dan información complementaria de los personajes. | Explicativa |
| Plano secuencia | 2 | Planos secuencias utilizados para dar continuidad y seguimiento a los personajes y sus acciones. | De continuidad |

Fuente: Elaboración propia.

Cuadro 17. Resultados del análisis de las unidades sintagmáticas del fragmento N° 3

| Sintagmas | N° | Descripción | Función |
|----------------------------|-----------|--|-------------------------|
| Escena | 1 | 1. La cena entre Zero y “el autor” termina. | Narrativa |
| Secuencia episódica | 1 | 1. Breve secuencia en la que se explica el desenlace del cuadro: Agatha, Zero y Gustave finalmente logran recuperar el cuadro y descubren el nuevo testamento, que deja toda la riqueza de Madame D. a Gustave (incluido el Hotel Budapest). | Narrativa |
| Descriptivo | 7 | Contextualización de locación en la que se sitúa la acción: 1. Hotel Budapest tomado por tropas. 2. Ascensor del hotel. 3. Pasillos del sexto piso del hotel. 4. Balcón habitación 310. 5. Carro de repartidor de Mendl's. 6. Parada en frontera de Zubrowka. 7. Pasillos hotel Budapest (presente). | Descriptiva |
| Alternante | 5 | 1. Agatha tiene el cuadro de “Niño y manzana” y Dmitri la persigue dentro del hotel Budapest. 2. Mr. Gustave y Zero se infiltran en el hotel para rescatar a Agatha. 3. Dmitri acorrala a Agatha en el ascensor. 4. Agatha logra escapar del ascensor, y Dmitri la pierde de vista. Se enfrenta con Zero y Gustave. 5. Ráfaga de disparos por parte de las tropas que están alojadas en el hotel, tras confusión ocasionada por Dmitri. 6. Pelea entre Mr. Gustave y policía en la frontera de Zubrowka. 7. Despedida de Zero (presente) y “El autor”. | Comparativa y narrativa |
| Entre paréntesis | 1 | 1. Transcurrido un tiempo de los hechos acaecidos, Gustave, Zero y Agatha vajan en tren, pero son detenidos en la frontera de Zubrowka, y Gustave es arrestado y finalmente asesinado. Zero hereda toda la riqueza de Gustave. | Explicativa |
| Inserto explicativo | 11 | Planos autónomos descriptivos de objetos que dan información complementaria de los personajes. | Explicativa |
| Plano secuencia | 3 | Planos secuencias utilizados para dar continuidad y seguimiento a los personajes y sus acciones. | De continuidad |

Fuente: Elaboración propia.

Análisis sintagmático de los fragmentos Nº 1, 2 y 3

The Grand Budapest Hotel, al igual que *The Royal Tenenbaums*, tiene influencia de la literatura, en este caso, del autor austríaco Stefan Zweig, un referente en Europa por sus libros sobre el período entreguerras, que se basan en sus experiencias personales. Si bien la historia no hace referencia a ninguna obra en particular de este escritor, tiene como inspiración el contexto y la época en las que se desarrollaron sus libros.

En este caso, Anderson adentra al espectador en una trama que tiene lugar en un país imaginario de Europa del Este, llamado Zubrowka. Para narrar esta historia, se alternan distintas líneas temporales que van desde el presente hasta 1985, 1968 y 1932, en donde tiene lugar la trama principal.

En 1985, se presenta a El Autor (nunca se hace referencia a su nombre), un escritor que tras visitar el Hotel Budapest en 1968, publica un libro contando la historia del lugar y de su dueño, Zero Moustafa. La segunda línea temporal se desarrolla durante ese año de 1968 y en esencia se basa en el encuentro entre El Autor y Zero. La tercera línea temporal es el contenido del libro de El Autor, es decir, la historia que narra Zero de su juventud en aquel lugar con Mr. Gustave, el *concierge*.

En 1932 se hace referencia al ascenso del nazismo y la ocupación de Alemania en parte de Europa, aunque Anderson lo hace de forma indirecta utilizando una simbología inventada, sin necesidad de poner nombres o etiquetas.

Pese a esta premisa central, la estética manejada es lo opuesto a lo que cabría esperar en este tipo de historias. Anderson presenta un mundo de fantasía y extravagancia que hace contraste con la realidad decadente de la época.

Ajeno a lo que se avecina e imperturbable en su deber, se encuentra apartado en lo alto de alguna sierra el Gran Hotel Budapest, un resort de lujo que mantiene con esfuerzo el espejismo de grandeza de lo que un día llegó a ser. Ese es el signo que comparte con su jefe de personal, Monsieur Gustave: seguir tocando mientras el barco

se hunde y mantener el esplendor y los juegos de artificio mientras el mundo se derrumba. Esto implica dar la espalda a la realidad y vivir en un mundo autogenerado en el que la ocupación total es la felicidad (Magnolia, 2014).

La historia explora, de nuevo, la soledad del individuo, pero en este caso de forma diferente a como se presenta en sus otros filmes. En *Grand Budapest Hotel* el personaje principal no tiene conflictos por no encajar dentro de su entorno, sino por las grandes pérdidas que ha sufrido a lo largo de su vida, por lo que vive anclado a la nostalgia y a los lugares en donde fue feliz.

Budapest toma como una de sus premisas de partida la idea de que las personas y los lugares pueden desvanecerse entre sí y volverse inseparables. Enamorarse de una persona puede ser enamorarse de los lugares que definen a esa persona, la nación que contiene esos lugares, incluso la época que definió esa nación (Kornhaber, 2017, pág. 122).

En la trama principal, en medio del clima bélico que está por formarse, existen otros conflictos y disputas entre los protagonistas, y uno de ellos es el de la herencia de Madame D., matriarca de la poderosa familia Desgoffe-and-Taxis. Esto se connota a través del uso de sintagmas alternantes, descriptivos y escenas que son los que se presentan con mayor frecuencia en el filme. También se destaca el uso de insertos explicativos.

Con menor frecuencia están presentes los sintagmas entre paréntesis, paralelos, secuencias episódicas, planos secuencias e insertos explicativos.

Ahora se procederá a explicar los análisis generales de lo que se evidenció en las unidades sintagmáticas:

Escenas

En la primera parte solo hay una escena que introduce al espectador en un momento del pasado, cuando el personaje denominado El Autor visita en 1968 el –ya decadente– Hotel Budapest y tiene una conversación con su actual dueño, Zero Moustafa.

Esta conversación y primer acercamiento son necesarios debido a que funcionan para presentarnos al protagonista y su historia.

En la segunda parte hay dos escenas que forman parte del pasado de 1932, que narra Zero a El Autor. Aquí se describe el asesinato y funeral de Madame D., matriarca multimillonaria de la familia Desgoffe-and-Taxis y dueña del Hotel Budapest.

El conflicto inicia en la lectura del testamento, en el que ella deja como herencia una costosa pintura al *concierge* del Hotel Budapest, Mr. Gustave, que fue su amante antes del asesinato. Esto causa revuelo entre los parientes, sobre todo en el hijo mayor, Dmitri.

La segunda escena es una conversación entre Zero y Mr. Gustave sobre vender la pintura heredada y así ganar una buena suma de dinero.

Con estas escenas se da inicio al conflicto narrativo principal, que es el de la herencia de Madame D. y la búsqueda del culpable de su asesinato.

En el tercer fragmento solo hay una escena, que está en la línea temporal de 1968. Es la cena entre El Autor y Zero. Este último termina de narrar su historia y la del Hotel Budapest.

Imagen 18. Fotogramas del fragmento N° 2, conversación entre Zero y El Autor



Fuente: Adaptado de *Grand Budapest Hotel* [película], de Wes Anderson, 2014, Fox Searchlight Pictures.

Secuencia episódica

Este sintagma solo está presenta en el tercer fragmento y su función es dar cierre a la historia de Zero, Mr. Gustave y el conflicto de la herencia de Madame D. Funciona como un epílogo dentro del relato que narra el Zero en la línea temporal de 1968.

Allí se resuelve de forma favorable el conflicto del cuadro “Niño con manzana” y se descubre el contenido de la carta con una enmienda del testamento que dejó Madame D. antes de morir. Y por último se revela que Gustave es el heredero de todas sus riquezas.

Secuencia ordinaria

Solo hay una breve secuencia ordinaria en el primer fragmento, que tiene 1 minuto de duración, y su función es dar continuidad a la estancia de El Autor en el decadente Hotel Budapest en la línea temporal de 1968.

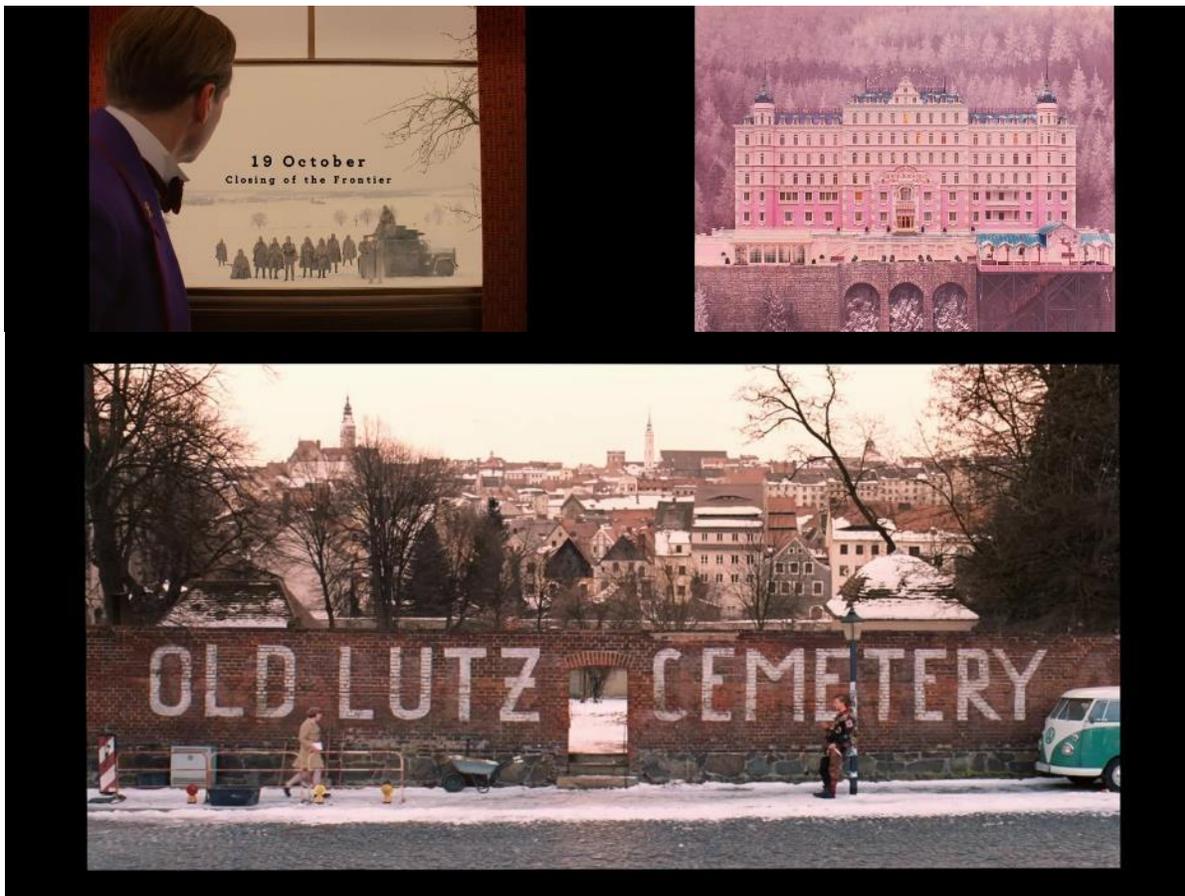
Sintagmas descriptivos

Los 4 sintagmas presentes en el primer fragmento funcionan para describir las locaciones en las que tiene lugar la acción. El primer sintagma tiene lugar en el presente, en el cementerio de Lutz, y los tres restantes son del Hotel Budapest en la línea temporal de 1968.

En el segundo fragmento hay 5 sintagmas que se centran sobre todo en la mansión Desgoffe-and-Taxis y los vagones del tren a Zubrowka.

La tercera parte cuenta también con 5 sintagmas, que describen las distintas áreas del Hotel Budapest en la línea temporal de 1932, el comedor del Hotel en 1968 y el tren en el paso de la frontera de Zubrowka.

Imagen 19. Fotogramas de los fragmentos N° 1 y 2, la frontera de Zubrowka, Hotel Budapest y el cementerio



Fuente: Adaptado de *Grand Budapest Hotel* [película], de Wes Anderson, 2014, Fox Searchlight Pictures.

Sintagmas alternantes

En la primera parte las principales alternancias y conflictos entre personajes no se evidencian de forma directa, ya que tienen lugar en el pasado (1932), mientras que esta primera parte se desarrolla en la línea temporal de 1968.

Solo se manifiestan alternancias en las conversaciones, y funcionan como el eje central a partir del cual se va a desarrollar el resto de la historia, narrado en *voice over* por uno de sus protagonistas, Zero Moustafa.

En la segunda parte hay 5 sintagmas alternantes que evidencian el conflicto principal entre el antagonista (Dmitri Desgoffe-and-Taxis), Mr. Gustave y Zero, por el obsequio de la pintura “Niño con manzana”, debido a que el personaje de Dmitri alega que es un regalo ilegítimo y además trata de inculpar a Gustave del asesinato de Madame D.

Este cuadro, durante toda la historia, es el centro principal de conflicto, y como un efecto dominó, va complicando las situaciones de cada personaje.

Imagen 20. Fotograma del fragmento N° 2, Mr. Gustave contemplando obra “Niño con manzana”



Fuente: Adaptado de *Grand Budapest Hotel* [película], de Wes Anderson, 2014, Fox Searchlight Pictures.

Buckland (2018) lo resume de la siguiente forma:

El cuadro causa trastornos y eventualmente lleva al estado final de las cosas, a la desheredación de Dmitri –aunque la causa última de su cambio de fortuna es el segundo testamento (una copia) escondido en la parte de atrás del cuadro, que entra en vigor debido al matricidio cometido por Dmitri–. Este segundo testamento deshereda a los hijos y deja toda la riqueza a Mr. Gustave (pág. 160).

Los sintagmas alternantes de este fragmento evidencian las principales relaciones conflictivas entre los personajes:

- Dmitri–Mr. Gustave.
- Dmitri–Mr. Gustave–Zero.
- Serge–Mr. Gustave–Dmitri.

El enfrentamiento Dmitri–Gustave viene dado porque Mr. Gustave se posiciona como un descendiente al igual que Dmitri, que en principio hereda un bien de alto valor, y más tarde toda la riqueza de la familia Desgoffe-and-Taxis, lo que se convierte en motivo de lucha a lo largo de la historia.

Zero es involucrado en este conflicto, porque es protegido y aliado de Mr. Gustave, además de que ambos acuerdan que Zero sería su heredero en caso de que Gustave llegase a morir.

En este sentido, Serge, el mayordomo de la familia Desgoffe-and-Taxis, es otro personaje clave. Ya que es el único que tiene en su poder el nuevo testamento que dejó Madame D. antes de morir, en el que lega todos sus bienes y riquezas a Gustave. Esto genera un enfrentamiento directo con Dmitri, que pelea por mantener su posición como heredero casi absoluto.

En la tercera parte, sus 7 sintagmas continúan los conflictos principales entre Dmitri–Gustave–Zero por el cuadro “Niño con manzana” y por la herencia.

Gustave y Zero roban el cuadro y lo esconden en una caja fuerte; Agatha lo recupera de la caja fuerte; Dmitri intenta recuperarlo de Agatha, hasta que por último queda en mano de uno de los oficiales del ejército que se aloja en el Hotel y hace de mediador entre las partes al leer la carta oculta en el cuadro.

En otras palabras, como toda la riqueza de Madame D., el cuadro viaja desde Madame D. a Zero a través de Gustave y Dmitri (con Agatha ayudando con el cuadro). La pintura termina en el vestíbulo del Gran Hotel de Budapest, donde El Autor la ve durante su estancia en 1968 (Buckland, 2018, pág. 160).

Otra alternancia importante que se evidencia a lo largo de la historia es la del “Yo/Otro” por la identidad étnica de Zero, que huyó de su país luego del asesinato de sus padres y se encuentra en Zubrowka en condición de inmigrante. Esto le trae muchos problemas, ya que por esta oposición del Yo/Otro, “el Otro está codificado de manera negativa, como Extraño, debido a la ansiedad que el Yo (ya sean individuos o sociedades enteras) experimenta con respecto al Otro”.

Es por eso que Zero tiene problemas durante el primer viaje al funeral de Madame D., cuando casi es arrestado en el punto de control fronterizo, pero la intervención de Gustave lo salva, y la segunda vez, durante el sintagma entre paréntesis, que se repite este escenario, lo que lleva a la muerte de Gustave. “Entre estos dos momentos cruciales, Gustave expresa sus propias sospechas sobre la condición de inmigrante de Zero. Después de escapar de la cárcel, se encuentran, pero tienen una breve discusión en la que Gustave lo critica por haber abandonado su propio país” (Buckland, 2018, pág. 161).

Por último, en 1968, durante la finalización del relato de Zero a El Autor, se evidencia la alternancia entre Individuo/Colectivo, que es muy recurrente en el resto de los filmes de Anderson, y se basa en que el Individuo se codifica como un “Extraño Solitario”.

No obstante, en esta película esta alternancia se da a la inversa: de lo colectivo a lo individual. “Zero, en principio, se convierte en parte del equipo del Gran Hotel de Budapest, pero termina como un Individuo Solitario” (Buckland, 2018, pág. 163), un sentimiento que el personaje de El Autor expresa en su impresión inicial:

AUTOR (V.O.) *En cualquier caso, una noche, mientras estaba de pie conversando codo a codo con M. Jean, como se había convertido en mi costumbre, noté una nueva presencia en nuestra compañía. Un hombre pequeño, anciano, elegantemente vestido, con un rostro excepcionalmente vivo e inteligente –y un aire de tristeza inmediatamente perceptible. Estaba, como el resto de nosotros, solo– pero*

también, debo decir, que fue el primero que me pareció que estaba, profunda y verdaderamente, solo. (Anderson, 2014)

Imagen 21. Fotogramas del fragmento N° 1, monsieur Jean / El Autor, y Zero



Fuente: Adaptado de *Grand Budapest Hotel* [película], de Wes Anderson, 2014, Fox Searchlight Pictures.

Sintagma entre paréntesis

Este sintagma se encuentra en el epílogo del relato de Zero, en el tercer fragmento, y se diferencia por manejar una estética diferente del resto del filme, al estar en blanco negro.

Allí se narra el intento de detención de Zero en el punto de control de la estación de tren, y el posterior asesinato de Gustave (aunque esto no se muestra de manera explícita en la pantalla).

Este paréntesis se utiliza para cerrar la historia de Gustave y explicar por qué Zero termina heredando el Hotel Budapest y todas las riquezas de él.

Planos secuencia e insertos explicativos

Funcionan para dar continuidad narrativa y dar cuenta de elementos simbólicos que representan a los personajes, como objetos y pequeños detalles mostrados en primer plano. Esto va desde pasaportes, cartas, periódicos, fotografías, cosméticos u otros objetos que Anderson quiere destacar en la escena.

Imagen 22. Fotogramas de los fragmentos N° 1, 2 y 3, periódico, fotografía de Agatha, campana e intertítulo



Fuente: Adaptado de *Grand Budapest Hotel* [película], de Wes Anderson, 2014, Fox Searchlight Pictures.

Isle of Dogs (2018)

Cuadro 18. Ficha técnica de Isle of Dogs

| | |
|-------------------|---|
| Año | 2018 |
| Duración | 101 minutos |
| País | Estados Unidos, Alemania |
| Guion | Wes Anderson, Roman Coppola, Kunichi Nomura, Jason Schwartzman |
| Reperto | Bryan Cranston, Koyu Rankin, Edward Norton, Bob Balaban, Bill Murray, Jeff Goldblum, Frances MacDormand, Greta Gerwig |
| Fotografía | Tristan Oliver |
| Música | Alexandre Desplat |
| Productora | Twentieth Century Fox Animation / Indian Paintbrush / American Empirical Pictures |
| Género | Comedia, animación, drama |

Fuente: Elaboración propia.

Sinopsis

Tras una epidemia de “gripe canina” y “fiebre de hocico”, el alcalde de la ficticia ciudad japonesa Megasaki toma la medida de expulsar a todos los perros de la ciudad a la *Isla Basura*. Esto traerá como consecuencia una lucha por parte de la población que se opone a la medida y del Partido Científico, que ha creado una cura para las enfermedades y evitar así la expulsión de los perros. En paralelo, un niño de 12 años se embarca en un viaje a la isla para tratar de recuperar a su perro, Spots.

Cuadro 19. Resultados del análisis de las unidades sintagmáticas del fragmento N° 1

| Sintagmas | N° | Descripción | Función |
|----------------------------|-----------|--|-------------------------|
| Escena | 3 | <ol style="list-style-type: none"> 1. Discurso del alcalde sobre expulsar a todos los perros de Megasaki por la epidemia de gripe canina. 2. Pelea entre bandas de perros por comida en la Isla Basura. 3. Conversación entre los perros Chief, Rex, Duke, Boss y King sobre su futuro en la Isla. | Narrativa |
| Secuencia episódica | 1 | <ol style="list-style-type: none"> 1. Breve secuencia en la que se describe la vida de los perros en la isla y los síntomas de la gripe canina y fiebre de hocico. | Narrativa |
| Descriptivo | 6 | <p>Contextualización de locación en la que se sitúa la acción:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Templo tradicional japonés. 2. Ciudad de Megasaki. 3. Teatro en donde el alcalde da discurso. 4. Trayecto a Isla de perros. 5. Zonas abandonadas de la isla. 6. Cráter sobre la superficie de la isla ocasionado por el choque del avión de Atari. | Descriptiva |
| Alternante | 6 | <ol style="list-style-type: none"> 1. Ciudadanos de Megasaki escuchando el discurso del alcalde Kobayashi. 2. Intervención del profesor Watanabe, líder del partido Científico, quien está en contra de las medidas que quiere tomar el Alcalde. 3. Pelea por comida entre dos bandas de perros en la Isla. 4. Historia del pasado de Rex, Duke, Boss, King y Chief. 5. Discusión entre Chief y el resto de perros de la manada. 6. Encuentro entre Nutmeg y la manada de Chief. | Comparativa y narrativa |
| Paralelo | 1 | <ol style="list-style-type: none"> 1. Expulsión de Spots de Megasaki. Se muestra el recorrido a la Isla en un mapa de la ciudad. | Comparativa |
| Inserto explicativo | 13 | Planos autónomos descriptivos de objetos que dan información complementaria de los personajes. | Explicativa |
| Plano secuencia | 6 | Planos secuencias utilizados para dar continuidad y seguimiento a los personajes y sus acciones. | De continuidad |

Fuente: Elaboración propia.

Cuadro 20. Resultados del análisis de las unidades sintagmáticas del fragmento N° 2

| Sintagmas | N° | Descripción | Función |
|----------------------------|-----------|---|-------------------------|
| Escena | 2 | <ol style="list-style-type: none"> 1. Chief cuenta su pasado al resto de la manada y a Atari. 2. Júpiter y Oráculo explican historia de la Isla a Atari y la manada de Chief. | Narrativa |
| Secuencia ordinaria | 2 | <ol style="list-style-type: none"> 1. Recorrido por la Isla de Atari y la manada de Chief en busca de Spots. 2. Preparación de Sushi envenenado que va a recibir el profesor Watanabe. | Narrativa |
| Descriptivo | 5 | <p>Contextualización de locación en la que se sitúa la acción:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mapa Isla Basura. 2. Campamento provisional de desplazamiento canino de la isla de Perros. 3. Rueda de prensa de grupo "Pro-perros". 4. Hogar de Júpiter y Oráculo en la Isla. 5. Casa en la que está preso el profesor Watanabe. | Descriptiva |
| Alternante | 5 | <ol style="list-style-type: none"> 1. Encuentro entre Atari, la manada de Chief, Júpiter (un perro San Bernardo) y Oráculo (una pug). 2. Ciudadanos escuchan rueda de prensa televisada del grupo "Pro-perros". 3. Conversación entre Júpiter, Atari y la manada de Chief. 4. Júpiter da indicaciones sobre la locación en donde podría encontrarse Spots. 5. El profesor Watanabe sospecha del sushi envenenado al recibirlo. | Comparativa y narrativa |
| Paralelo | 1 | <ol style="list-style-type: none"> 1. Intervención del alcalde y otros funcionarios en televisión. Se muestra paralelamente a los traductores de la prensa internacional. | Comparativa |
| Entre paréntesis | 1 | <ol style="list-style-type: none"> 1. Declaraciones en televisión de las nuevas medidas tomadas por el alcalde Kobayashi. | Explicativa |
| Inserto explicativo | 16 | Planos autónomos descriptivos de objetos, mapas o intetítulos que dan información complementaria de los personajes. | Explicativa |
| Plano secuencia | 6 | Planos secuencias utilizados para dar continuidad y seguimiento a los personajes y sus acciones. | De continuidad |

Fuente: Elaboración propia.

Cuadro 21. Resultados del análisis de las unidades sintagmáticas del fragmento Nº 3

| Sintagmas | Nº | Descripción | Función |
|----------------------------|-----------|---|-------------------------|
| Escena | 1 | 1. Enfrentamiento en contra del alcalde Kobayashi tras ganar elecciones de forma fraudulenta. | Narrativa |
| Secuencia episódica | 1 | 1. Epílogo sobre la nueva vida de Atari como alcalde de Megasaki, la vuelta a la normalidad de la ciudad, el regreso de los perros y la curación de la epidemia de gripe canina. | Narrativa |
| Descriptivo | 7 | Contextualización de locación en la que se sitúa la acción: 1. Protestas en Megasaki por el grupo "Pro-perros". 2. Teatro en donde el Alcalde da discurso tras ganar elecciones. 3. Tarima del teatro, en donde ocurre pelea entre el alcalde, Major Domo, miembros del grupo "Pro-perros" y algunos perros. Spots detiene la pelea con una detonación. 4. Tras la pelea, Atari y Spots quedan gravemente heridos. Se dirigen en ambulancia al hospital. 5. Quirófano del hospital. 6. La ciudad de Megasaki de vuelta a la normalidad. 7. Estatua en homenaje a Spots. | Descriptiva |
| Alternante | 9 | 1. Alcalde Kobayashi gana elecciones de forma fraudulenta. Grupo "Pro-perros" continúa protestas. 2. Grupo "Pro-perros" interrumpe discurso del alcalde y lo enfrentan. 3. Atari aparece junto a Spots, Chief y el resto de perros, dispuesto a enfrentarse al alcalde. 4. Atari y Tracy (líder de grupo "pro-perros") utilizan suero curativo realizado por el difunto profesor Watanabe, y prueban su efectividad al usarlo en Chief. 5. Atari se sube al pódium y lee un haiku dedicado a los perros y su relación con los humanos. Conmueve a los ciudadanos de Megasaki y al alcalde, éste retira sus planes de erradicación de perros y revoca el decreto de exilio. 6. El sirviente del alcalde, Major Domo, genera una pelea con éste para que no abandone planes de erradicación canina. 7. Major Domo, tras una distracción, logra activar el botón que envía señal para exterminio de los perros que están en la Isla. Hacker infiltrado modifica comandos y no ocurre el exterminio. 8. Atari es salvado en cirugía, pero pierde riñón izquierdo. El alcalde Kobayashi decide donarle el suyo. 9. Atari es nombrado alcalde de Megasaki, tras destitución de Kobayashi. | Comparativa y narrativa |
| Paralelo | 2 | 1. Alcalde da orden de exterminio en la isla, y están todos los perros acorralados a punto de morir. 2. Mientras Atari recibe trasplante de riñón, Spots se encuentra grave en cuidados intensivos. | Comparativa |
| Inserto subjetivo | 2 | 1. Representación visual desde el punto de vista de Atari de lo que narra en su haiku. 2. Recuerdos y pensamientos del Alcalde después de ser enfrentado por Atari. | Explicativa |
| Inserto explicativo | 12 | Planos autónomos descriptivos de objetos que dan información complementaria de los personajes. | Explicativa |
| Plano secuencia | 5 | Planos secuencias utilizados para dar continuidad y seguimiento a los personajes y sus acciones. | De continuidad |

Fuente: Elaboración propia.

Análisis sintagmático de los fragmentos Nº 1, 2 y 3

Isle of dogs es la segunda película animada en *stop motion* de Anderson, que aborda las temáticas recurrentes que suele tratar, pero con otro enfoque que explora un subtexto político y social, al igual que en *The Grand Budapest Hotel*.

La historia se divide en 5 capítulos y tiene como protagonistas a un grupo de perros exiliados a una isla basurero tras el decreto de expulsión por parte del Alcalde de Megasaki, que busca mantener su poder y autoridad a cualquier costo, lo que ocasiona un caos político en la ciudad.

Si bien no se hace alusión directa a ninguna referencia en este contexto a alguna situación histórica, sí se “exploran las ideas de opresión y corrupción política en un mundo donde el ‘mejor amigo del hombre’ ha sido condenado al ostracismo” (The Artifice, 2018).

Además, este filme busca describir el estado de desapego que priva en la sociedad. Y qué mejor vehículo para hacerlo, que la relación hombre/perro. O, en este caso, un niño y su mascota.

Anderson comienza a desplegar un preciosista relato donde los perros (...) son la guía moral que nos conduce por una fábula que literalmente se asemeja a esos libros infantiles “pop up” donde, con base en diagramas y elementos cándidos, se esconde un mensaje mayor a su forma. En este caso, uno de lealtad, amistad y por supuesto la mencionada alusión política (Bustamante, s.f).

Las unidades sintagmáticas que predominan en los fragmentos analizados son alternantes, descriptivas, escenas e insertos explicativos. Con menor frecuencia se encuentran las secuencias ordinarias, sintagmas paralelos, entre paréntesis y planos secuencia, así como los insertos subjetivos.

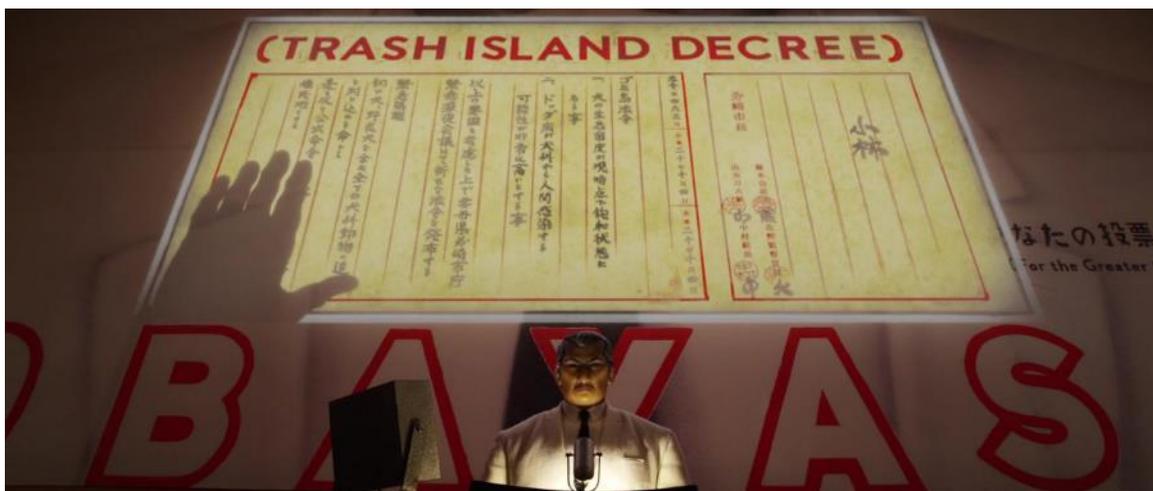
Ahora se procederá a explicar los análisis generales de lo que se evidenció en las unidades sintagmáticas:

Escena

Durante las tres primeras escenas, Anderson evidencia un subtexto político bastante marcado en la historia, al hacer la introducción a la ficticia ciudad japonesa, Megasaki, con un alcalde autoritario que toma medidas drásticas en contra de los perros de la ciudad, tras una epidemia de “gripe canina” y “fiebre de hocico”.

Estos son expulsados a la Isla Basura como una excusa para evitar contagios a los humanos, dejándolos a su suerte en condiciones de extrema decadencia. Es allí en donde se presenta a cinco de los perros protagonistas: Chief, Rex, Duke, Boss y King, que luchan por sobrevivir en la isla.

Imagen 23. Fotograma del fragmento Nº 1, el Alcalde autoriza decreto de exilio



Fuente; Adaptado de *Isle of Dogs* [película], de Wes Anderson, 2018, American Empirical Pictures.

Por otra parte, Atari, el protegido y sobrino lejano del Alcalde, decide embarcarse en un viaje a la isla, a encontrar a su mejor amigo y antiguo guardaespaldas personal, el perro Spots, iniciando una aventura que termina marcando su propio destino y el de los perros.

Estas escenas funcionan para dar inicio a las dos historias paralelas que se terminan conectando: la que se desarrolla en la isla con los perros y Atari, y la trama política que sucede en Megasaki.

En el segundo fragmento hay dos escenas que continúan el desarrollo de los acontecimientos de la isla. Por un lado, se conoce más acerca del pasado de Chief, el líder de la manada de perros protagonistas. Por otro, se explican los extraños sucesos que han ocurrido en la isla durante los meses de exilio, entre estos, los ataques de una supuesta manada de perros caníbales, que se presume tienen secuestrado a Spots, el perro que busca Atari.

En el tercer fragmento solo hay una escena, en la que sucede el clímax de la narración: Atari y los perros logran escapar de la isla tras encontrar a Spots y se dirigen a Megasaki, en donde el Alcalde celebra su victoria tras un fraude en las elecciones. En esta escena transcurre un enfrentamiento entre Atari, el alcalde, su mayordomo y algunos perros.

Secuencias episódicas

Se presentan dos secuencias episódicas a lo largo de la película, una en el primer fragmento y otra en el tercero, a modo de epílogo.

La primera es una breve secuencia expositiva de la vida de los perros en la isla, meses después del decreto de expulsión del alcalde. Su función es explicar de forma resumida las condiciones extremas e inhumanas que experimentan los animales en la isla, así como los síntomas que padecen con la gripe canina.

La segunda secuencia es un epílogo que hace un recuento de los acontecimientos en Megasaki tras la destitución del alcalde Kobayashi, y explica qué sucedió con el resto de los personajes.

Imagen 24. Fotogramas de los fragmentos Nº 1 y 3, secuencias episódicas en Isla Basura y en Megasaki



Fuente: Adaptado de *Isle of Dogs* [película], de Wes Anderson, 2018, American Empirical Pictures.

Secuencias ordinarias

Se presentan dos secuencias ordinarias en el segundo fragmento. En la primera se muestra mediante cortes directos el recorrido de Atari y los perros por la isla, durante su búsqueda de Spots.

La segunda secuencia sucede en la preparación de un sushi que va a recibir el profesor Watanabe, científico y preso político por dirigir un partido opuesto al del alcalde.

Ambas secuencias, de corta duración, evidencian el transcurso de tiempo de forma resumida.

Imagen 25. Fotogramas del fragmento N° 2, secuencias ordinarias, búsqueda de Spots y preparación de sushi



Fuente: Adaptado de *Isle of Dogs* [película], de Wes Anderson, 2018, American Empirical Pictures.

Sintagmas descriptivos

Los sintagmas descriptivos presentes en los tres fragmentos funcionan para describir las locaciones en las que tiene lugar la acción, que se divide entre la ciudad de Megasaki y la Isla Basura.

Allí se evidencia una cuidadosa puesta en escena por parte de Anderson que contrasta dos realidades: la decadencia de la Isla Basura versus la normalidad de Megasaki. Mientras la primera es una gran extensión de terreno abandonado con fábricas cerradas, campos de golf desolados, parques de diversiones olvidados, así como grandes montañas de basura y desechos, la ciudad de Megasaki es la típica urbe japonesa que se divide entre edificios altos y modernos, así como zonas con la arquitectura tradicional típica de este país asiático.

Sintagmas alternantes

Estos sintagmas presentes a lo largo del filme funcionan para introducir las principales temáticas tratadas en esta película, que se pueden dividir en dos: el tema de la humanidad y la empatía por “el Otro”, y el de la opresión y corrupción política.

En torno a la temática política, las principales alternancias son:

- Alcalde Kobayashi–Profesor Watanabe (partido científico).
- Perros–Alcalde Kobayashi.
- Estudiantes y activistas “Pro Perros”–Alcalde Kobayashi.

Por un lado, durante el primer y segundo fragmentos, en los sintagmas alternantes se muestra en Megasaki las posiciones políticas encontradas entre el Alcalde y el profesor Watanabe, líder del partido científico. Este último intenta desarrollar una cura para la gripe canina y la fiebre de hocico, para así evitar la expulsión de los perros. Pero el Alcalde mediante manipulación, extorsión, secuestros y asesinatos busca anular esta posibilidad a cualquier costo, para así mantener su poder y control.

Así, mientras en la isla se desentraña una búsqueda llena de sobresaltos, en la ciudad se desata una lucha por la reivindicación de los perros, ante la inercia de una sociedad silente y pasiva, subordinada a los caprichos y abusos del Alcalde (...) En ese sentido, los perros adquieren una potente connotación política (...) y son un reflejo de las minorías excluidas y relegadas de la vida social (Irizarri, 2019).

En el tercer fragmento se produce un desenlace satisfactorio para los perros, Atari, los estudiantes “pro perros” y los científicos, que logran expulsar al Alcalde, curar a los canes y devolverles el lugar que les fue arrebatado (Irizarri, 2019).

Por otro lado, el otro eje central de la historia gira en torno a la humanidad y empatía, el compañerismo y a la amistad, así como a la lealtad. Esto se desarrolla a lo largo de la trama que sucede en Isla Basura, en la travesía de Atari junto con el grupo de perros.

Está claro que *Isle of Dogs* tiene la intención de cultivar la empatía por un grupo de marginados, cuyo bienestar se ve amenazado por una agenda política prejuiciosa. La película se centra en humanizar a estas víctimas y, por lo tanto, recordar al público los impactos de las políticas discriminatorias (...) Rechaza la idea de que el razonamiento lógico pueda anular el importante papel de la empatía en la sociedad humana. La película parece sugerir que esta empatía en sí misma es parte integral de la condición humana (The Artifice, 2018).

Sintagmas paralelos

Están presentes en los tres fragmentos, y su función es mostrar determinadas acciones que ocurren de forma paralela a la principal u otro punto de vista.

En el caso del primer y segundo fragmentos, responden a la segunda opción, cuando Spots es el primer perro expulsado a la Isla Basura, y se muestra su recorrido en una pantalla dividida en dos, con distintos planos del mismo trayecto. El otro ocurre cuando el Alcalde y unos funcionarios anuncian por televisión una serie de medidas que han tomado en contra de los perros de Isla Basura, la pantalla también está dividida y en el lado izquierdo aparece el Alcalde y en el derecho los traductores de la prensa extranjera. Se puede observar la misma acción, pero con distintos puntos de vista.

Imagen 26. Fotogramas de los fragmentos Nº 1 y 2, trayecto de Spots a Isla Basura y alocución del Alcalde



Fuente: Adaptado de *Isle of Dogs* [película], de Wes Anderson, 2018, American Empirical Pictures.

En el tercer fragmento se muestran acciones paralelas a la principal, pero no en un mismo plano dividido en dos, sino una seguida de otra. El primer sintagma es cuando el Alcalde da la orden de exterminio, y seguido pasa a un plano de los perros en la isla. El segundo sintagma muestra a Atari en su cirugía de trasplante de riñón y en paralelo está Spots también en una operación.

Sintagma entre paréntesis

Discurso del Alcalde y funcionarios en televisión. Esta escena que se mencionó en los sintagmas paralelos, se clasifica dentro de dos categorías sintagmáticas, debido a que cumple una doble función.

En primera, por si sola cumple una función comparativa al mostrar dos puntos de vista de una misma acción dentro de un mismo plano dividido en dos.

En segunda, dentro de la secuencia de acciones que suceden antes y después de este sintagma, cumple la función de hacer un paréntesis dentro de la narración que transcurre durante el segundo fragmento.

Como sintagma entre paréntesis también da explicaciones de las acciones del alcalde Kobayashi y evidencia su autoritarismo tras las acciones políticas que toma en torno a la supuesta epidemia de “gripe canina” y “fiebre de hocico”.

Planos secuencias e insertos explicativos

Funcionan para dar continuidad narrativa, así como destacar elementos simbólicos que representan a los personajes, como objetos y pequeños detalles mostrados en primer plano. Entre ellos se destacan los collares con los nombres de los perros, los empaques de las galletas *Doggy Chop* y *Puppy Snaps*, las cartas, fotografías y señalizaciones del grupo “Pro Perros”, así como los grabados japoneses que se utiliza como recurso narrativo para contar sucesos del pasado.

Los grabados japoneses *Ukiyo-e* sirven para narrar la historia de la “Leyenda del niño Samurái”, que tiene ciertos paralelismos y similitudes con lo que sucede en la diégesis de la película, es decir, que a través de estos insertos se deja en evidencia que los sucesos pasados contados en la leyenda, en la que hubo una aniquilación casi total de los perros, se está repitiendo en el presente y que Atari representa o “reencarna” al “Guerrero Samurái” que los va a salvar, tal y como termina sucediendo.

Insertos subjetivos

Este tipo de insertos cumplen la función de mostrar la perspectiva de determinado personaje, sean sueños, alucinaciones o recuerdos, tal y como define Metz (1974).

Solo hay dos en el último fragmento, uno desde el punto de vista de Atari, cuando lee su haiku delante de todos los ciudadanos de Megasaki, y se muestra lo que él imagina que sucedería si se exterminasen a los perros, “*Whatever Happened to Man’s Best Friend?*”, pregunta Atari, al tiempo que se muestra una explosión y esqueletos caninos (que sucede en su imaginación).

El otro inserto es desde la perspectiva del Alcalde, que tiene varios flashbacks luego de que Atari lee su haiku y lo llevan a reflexionar sobre sus cuestionables acciones, por lo que al final cede y cancela la orden de exterminio de los perros en Isla Basura.

Imagen 27. Fotogramas del fragmento N° 3, Atari lee su haiku



Fuente: Adaptado de *Isle of Dogs* [película], de Wes Anderson, 2018, American Empirical Pictures.

Análisis de los códigos

Para realizar el análisis de los códigos presentes en los cuatro filmes seleccionados de Wes Anderson, se tomaron como referencias los conceptos aportados por Metz (1974), en el que define qué son códigos específicos y no específicos del cine, así como las categorías de análisis de esos elementos presentados en el marco metodológico.

Estas categorías son relevantes porque según el uso que haga el cineasta con ellas, se va a determinar la construcción del lenguaje visual y la narrativa de sus películas, que es el fin último de este trabajo de investigación.

Códigos específicos

Bottle Rocket (1996)

Cuadro 22. Resultados del análisis de los códigos específicos de Bottle Rocket

| Bottle Rocket | Iluminación | Angulación | Escala de planos | Mov. de cámara | Transiciones |
|-----------------------|---|--|---|--|--|
| Fragmento N° 1 | <ul style="list-style-type: none"> Natural. Principal. De relleno. De clave tonal alta. | <ul style="list-style-type: none"> Frontal. Picado. Contrapicado. | <ul style="list-style-type: none"> Plano medio corto y largo. Plano general Primer plano. Primerísimo primer plano. | <ul style="list-style-type: none"> Panorámica horizontal. <i>Travelling</i> de avance y retroceso Barrido. Cámara en mano. | <ul style="list-style-type: none"> Corte simple. Corte temático. <i>Raccord</i>. |
| Fragmento N° 2 | <ul style="list-style-type: none"> Natural. Principal. De ambiente. | <ul style="list-style-type: none"> Frontal. Picado. Nadir. Contrapicado. | <ul style="list-style-type: none"> Plano medio corto y largo. Plano general Americano. Plano detalle. | <ul style="list-style-type: none"> <i>Travelling</i> de seguimiento, de retroceso y vertical, | <ul style="list-style-type: none"> Corte simple. Corte alternado. <i>Raccord</i>. |
| Fragmento N° 3 | <ul style="list-style-type: none"> Natural. Principal. De relleno. | <ul style="list-style-type: none"> Frontal. Picado. Contrapicado. | <ul style="list-style-type: none"> Plano medio corto y largo. Plano general Americano. | <ul style="list-style-type: none"> Panorámica horizontal. <i>Travelling</i> de seguimiento y de retroceso. Cámara en mano. | <ul style="list-style-type: none"> Corte simple. Corte alternado. <i>Raccord</i>. |

Fuente: Elaboración propia.

Iluminación

En los tres fragmentos se observó una iluminación cálida, uniforme y tradicional que no destaca frente a ningún otro código. En *Bottle Rocket* el director recurre a la iluminación principal, natural difusa, de relleno, de fondo y de clave tonal alta, que varía dependiendo de la locación y si la escena transcurre de día o de noche. No obstante, no se apreció que Anderson hiciera uso de este código para reforzar algún mensaje desde el punto de vista visual o para crear una atmósfera determinada.

La trama se desarrolla sobre todo en locaciones exteriores y de día; algunas son el psiquiátrico, el motel, la carretera, los alrededores de la fábrica de frigoríficos y los jardines de la casa de Bob, por lo que las fuentes de luz muestran a los sujetos en el encuadre bien iluminados y con escasas sombras, solo algunas laterales suaves. En las escenas en locaciones interiores y de noche se observan fuentes de iluminación artificiales suaves, como lámparas o bombillos fluorescentes, que proporcionan sombras leves y difuminadas. Estas locaciones en interiores se desarrollan sobre todo en el motel, ya sea en habitaciones, piscina o áreas comunes.

Imagen 28. Fotogramas del fragmento N° 1, iluminación exterior e interior en Bottle Rocket



Fuente: Adaptado de *Bottle Rocket* [película], de Wes Anderson, 1998, Gracie Films y Columbia Pictures.

Además, el entorno es otro elemento que se ve favorecido por la iluminación, destacando en especial los colores de fondo, que hacen contraste con la vestimenta de los personajes.

A lo largo del filme puede apreciarse una paleta de colores que busca generar una mezcla triádica en el círculo cromático, destacando el verde en los fondos, amarillo y rojo en la vestimenta y objetos, beige en fondos y vestimentas. Algunos de estos colores aplicados en la ropa cumplen la función de representar las personalidades de los personajes y su evolución durante la historia: Anthony comienza utilizando ropa roja que sirve para simbolizar su dolor y rabia consigo mismo y con su vida (Anderson suele utilizar el rojo para representar el dolor), a medida que avanza la historia y comienza a cambiar, utiliza vestimentas con tonos amarillo claro, beige, blanco, azul marino, que puede simbolizar el cambio y madurez que experimentó; Dignan, en cambio, utiliza vestimentas de colores blanco o amarillo, que puede representar su carácter infantil, despreocupado e “inocente”. Como su personaje no cambia ni se transforma, estas combinaciones de ropa se mantienen igual a lo largo de la película.

En general, la paleta se mantiene sobria, los colores son opacos y poco saturados, incluso los rojos y amarillos no presentan un brillo alto en comparación con largometrajes posteriores; apenas se esbozan las tonalidades que a Anderson le interesa incluir en su paleta y que en sus filmes siguientes desarrolla y trabaja con mayor profundidad.

Imagen 29. Fotogramas de los fragmentos N° 1, 2 y 3, paleta de colores de *Bottle Rocket*



Fuente: Adaptado de *Bottle Rocket* [película], de Wes Anderson, 1998, Gracie Films y Columbia Pictures.

Angulación

Anderson en esta película utiliza principalmente cinco tipos de ángulos: frontal, picado, contrapicado, nadir y cenital.

Los ángulos frontales son característicos de su estilo, y aportan simetría y “planimetría” en los encuadres. Con este tipo de ángulo busca destacar a sus personajes y hacer el seguimiento de sus acciones con movimientos de cámara limpios y rectos.

Los ángulos picados y contrapicados, así como los nadir y cenital, los utiliza para reflejar los POV de un determinado personaje o transmitir vulnerabilidad o superioridad. En este último punto, puede ejemplificarse con el caso de los personajes

de Mr. Henry y Jonathan (hermano de Bob); son personajes altivos y arrogantes, que demuestran cierta superioridad del resto, y esto se refuerza al introducirlos utilizando una angulación en contrapicado, resaltando esta característica. Por otro lado, se muestra a Anthony, Inés, Dignan o Bob en contrapicado en ciertos momentos, transmitiendo vulnerabilidad o sumisión.

En menor medida, el uso de las angulaciones cenitales es para mostrar objetos o pequeños detalles.

Imagen 30. Fotogramas de los fragmentos N° 2 y 3, plano contrapicado y cenital



Fuente: Adaptado de *Bottle Rocket* [película], de Wes Anderson, 1998, Gracie Films y Columbia Pictures.

Escala de planos

Los planos con mayor recurrencia en los tres fragmentos son los medios, variando entre medio corto o largo, esto con el fin de destacar a sus personajes dentro del encuadre, para transmitir sus emociones. Un ejemplo de ello es durante los diálogos de Anthony con su hermana Grace, los momentos íntimos entre Anthony e Inés y las conversaciones entre los tres amigos. También hay escenas en las que la cámara hace acercamiento de plano medio corto para mostrar algún tipo de reacción de un personaje.

En muchos de estos encuadres hay una distribución simétrica en el espacio y se observa una división perfecta en el centro del plano. Con esto, el director comienza a

dar sus primeros pasos en el estilo de composición que continuará desarrollando en filmes posteriores.

También se evidenció que en la composición de los planos medios ubica a uno de sus personajes a un lado (puede ser derecho o izquierdo), manteniendo un punto de atención, mientras en el fondo ocurre alguna acción paralela fuera de foco.

Cuando hay tres personajes en el encuadre, se presentan distribuidos de forma armónica, creando una triangulación en el espacio.

Imagen 31. Fotogramas de los fragmentos N° 1, 2 y 3, simetría y composición de planos



Fuente: Adaptado de *Bottle Rocket* [película], de Wes Anderson, 1998, Gracie Films y Columbia Pictures.

Los otros planos a los que recurre con frecuencia son los generales y americanos, en los que destacan locaciones como el motel, la carretera, la casa de Bob o la fábrica. Allí se detallan las acciones de los personajes, haciéndoles un seguimiento de forma general, ya sea en el momento del robo y captura de Dignan, la escapada del hospital psiquiátrico de Anthony o la estancia de los tres amigos en el motel.

En menor medida recurre a los primeros, primerísimos primeros planos y plano detalle. Cuando lo hace, es para mostrar detalles de objetos o revelar con mayor cercanía el rostro de alguno de los personajes, en este caso, de Anthony.

En general la escala de planos utilizada se centra en tomas cerradas con planos medios, americanos y generales. La puesta en escena y el entorno no son tan relevantes desde el punto de vista visual, a diferencia de las otras películas analizadas.

Movimientos de cámara

Las panorámicas, los *travelling* y barridos son parte del sello personal de Anderson, y en este filme comienza a marcar estos movimientos de cámara, aunque de forma sutil.

A medida que se desarrolla la historia se le hace seguimiento a las acciones a través de panorámicas horizontales y verticales (sobre todo bajo planos generales), *travelling* de seguimiento, avance y retroceso (para seguir el trayecto de los personajes; se desarrollan en planos americanos, medio y general), y movimientos de cámara en mano, para escenas con mucha acción, como el robo en la fábrica, la persecución de Dignan o el robo en la casa de Anthony.

Transiciones

Las transiciones más utilizadas para el montaje de esta película son 4: los cortes simples, los cortes alternados, los temáticos y en *raccord*.

Los primeros tipos de corte son los directos y *raccord*, que funcionan para dar continuidad narrativa entre una escena y otra. Están presentes en todo el filme y son los que permiten que se mantenga la coherencia entre cada escena.

Los alternados son utilizados para mostrar acciones paralelas a la principal, como cuando Anthony y Dignan abandonan el motel, y mientras están en la carretera,

se intercala un plano de Inés, mostrando su tristeza por la partida de Anthony. O en la escena del robo a la fábrica, que se intercala un plano de Mr. Henry desvalijando la casa de Bob.

El menos utilizado, pero que también está presente, es el corte temático, que intercala planos de objetos, acciones o personajes para comunicar algún significado. En este caso, esta transición es usada durante el primer robo en la casa de Anthony, en el que las acciones están resumidas en menos de un minuto; allí se muestran diversos planos de objetos personales de la familia de Anthony, planos americanos de Dignan robando y un primer plano de Anthony observando unos juguetes de su infancia.

Imagen 32. Fotogramas del fragmento N° 2, corte alternado, Anthony e Inés



Fuente: Adaptado de *Bottle Rocket* [película], de Wes Anderson, 1998, Gracie Films y Columbia Pictures.

Imagen 33. Fotogramas del fragmento N° 3, corte simple de continuidad, visita a Dignan en la cárcel



Fuente: Adaptado de *Bottle Rocket* [película], de Wes Anderson, 1998, Gracie Films y Columbia Pictures.

The Royal Tenenbaums (2001)

Cuadro 23. Resultados del análisis de los códigos específicos de The Royal Tenenbaums

| The Royal Tenenbaums | Iluminación | Angulación | Escala de planos | Mov. de cámara | Transiciones |
|-----------------------|---|---|--|--|--|
| Fragmento N° 1 | <ul style="list-style-type: none"> Principal. De ambiente. De relleno. Rembrandt. | <ul style="list-style-type: none"> Frontal. Cenital. Picado. Contrapicado. A ras de suelo. | <ul style="list-style-type: none"> Plano medio corto y largo. Plano general Primer plano. Plano detalle. | <ul style="list-style-type: none"> Panorámica horizontal y vertical. <i>Travelling vertical</i>, de seguimiento, de retroceso, de avance. <i>Zoom in</i>. | <ul style="list-style-type: none"> Corte simple. Corte temático. Alternado <i>Raccord</i>. |
| Fragmento N° 2 | <ul style="list-style-type: none"> Natural. Principal. De ambiente. | <ul style="list-style-type: none"> Frontal. Picado. Cenital. Contrapicado. | <ul style="list-style-type: none"> Plano medio corto y largo. Plano general Americano. Primer plano. | <ul style="list-style-type: none"> Panorámica horizontal. <i>Travelling lateral</i> y de retroceso. <i>Zoom in</i>. Barrido. Cámara en mano. | <ul style="list-style-type: none"> Corte simple. Corte temático <i>Raccord</i>. |
| Fragmento N° 3 | <ul style="list-style-type: none"> Natural. Principal. De relleno. | <ul style="list-style-type: none"> Frontal. Cenital. Picado. Contrapicado. A ras de suelo. | <ul style="list-style-type: none"> Plano medio corto y largo. Plano general Gran plano general. Americano Primer plano. | <ul style="list-style-type: none"> <i>Zoom in/out</i>. Barrido. Cámara en mano. Panorámica vertical, horizontal. <i>Travelling lateral</i>, vertical y de avance. | <ul style="list-style-type: none"> Corte simple. Corte temático. <i>Raccord</i>. |

Fuente: Elaboración propia.

Iluminación

En el primer y segundo fragmentos, la mayoría de las escenas se lleva a cabo en locaciones interiores, lo que implica el uso de iluminación principal artificial y de relleno, con sombras suaves y difuminadas, así como luz de tonalidad cálida. En exteriores, luz natural difusa, aunque se mantiene el tono cálido.

Algunas escenas del segundo fragmento tienen luz con focos fluorescentes blancos, por lo que disminuye el tono amarillo que predomina en la iluminación de la mayoría de interiores. Un ejemplo de ello es cuando Royal está en cama por la falsa enfermedad.

En el tercer fragmento, la mayoría de las escenas se desarrollan en exteriores, por lo que predomina la iluminación natural.

Con menos frecuencia se utiliza iluminación Rembrandt y de ambiente; la primera se utiliza durante las escenas dentro de la casa Tenenbaum, para iluminar a los personajes en determinados momentos, asemejando cuadros de Rembrandt y dando un contraste leve de luces y sombras. La luz de ambiente se utiliza para generar una atmósfera que transmita una determinada emoción. Un ejemplo de ello es cuando Richie intenta suicidarse y la iluminación pasa a ser fría, de tonalidad azul, para transmitir la depresión del personaje. Es el único momento de la película en donde cambian los tonos amarillos y tierra que predominan a lo largo de la historia.

Imagen 34. Fotograma del fragmento Nº 2, intento de suicidio de Anthony



Fuente: Adaptado de *The Royal Tenenbaums* [película], de Wes Anderson, 2001, American Empirical Pictures.

En general, *The Royal Tenenbaums* cuenta con una paleta de colores cálida, que varía entre tonos marrones, amarillos, rojos, beige y azules.

El color rojo está presente sobre todo en objetos y decoración de paredes, y en menor medida en el vestuario; el amarillo y marrón en paredes, ropa y objetos; el beige y azul, en detalles y vestimenta.

Este tipo de tonalidades cálidas, que son opacas y poco brillantes, proporcionan una atmósfera que evoca cierta melancolía, mientras que el rojo evoca emociones fuertes y apasionadas, haciendo énfasis en los conflictos familiares de los Tenenbaum. Además, este color utilizado en la vestimenta sirve para representar el dolor de algún personaje, tal y como sucede con Chas y sus hijos, que tras la muerte de su esposa en el accidente aéreo, mantienen la misma ropa de color rojo a lo largo de la historia y cuando finalmente Chas logra aceptar su partida, cambia a ropa negra, reconociendo su luto tanto por su esposa como por el fallecido Royal.

Imagen 35. Fotogramas de los fragmentos N° 1, 2 y 3, paleta de colores de *The Royal Tenenbaum*



Fuente: Adaptado de *The Royal Tenenbaums* [película], de Wes Anderson, 2001, American Empirical Pictures.

Angulación

Destacan 4 tipos de angulaciones, que son las más utilizadas por Anderson a partir de este filme: la frontal, cenital, contrapicado y picado.

Los personajes se ubican de manera frontal dentro del plano, la cámara se mantiene fija en esta posición y les hace seguimiento de sus acciones con *travelling* o

panorámicas, o cortes directos. Las variaciones de ángulos son mínimas y se hacen para mostrar algunos POV, o para mostrar objetos y detalles desde una vista cenital.

En el caso de los ángulos en picado, son utilizados para denotar el punto de vista de un personaje durante los diálogos, sobre todo cuando están dentro de la casa Tenenbaum y uno de los personajes se encuentra en la escalera de la casa y está en un escalón o piso superior. Por ejemplo, en los diálogos entre Margot y Royal, o la persecución entre Chas y Ellie Cash.

Los ángulos cenitales también cumplen esta función de denotar puntos de vista, pero más enfocado a objetos: en la escena de apertura que se muestra el libro de los Tenenbaum sobre la mesa de una biblioteca, insertos de objetos que representan a los personajes, como las pelotas de tenis de Richie, los archivadores de documentos de Chas o las maquetas de Margot. Además, en determinados momentos se aplica este ángulo cenital a personas, en las que se les muestra vulnerables, o vistas desde la perspectiva de otro personaje; por ejemplo cuando Royal finge estar enfermo y cae “desmayado” por debilidad, o cuando Royal observa a Ellie Cash escabullirse de la habitación de Margot.

Imagen 36. Fotogramas de los fragmentos N° 1 y 3, Eli Cash escabulléndose



Fuente: Adaptado de *The Royal Tenenbaums* [película], de Wes Anderson, 2001, American Empirical Pictures.

Con menor frecuencia está la utilización de ángulos a ras de suelo, que están presentes después de un movimiento de cámara en mano que denote acción, como la secuencia de Royal teniendo un día de diversión con sus nietos o el choque de Ellie Cash con la casa Tenenbaum. También se utiliza para mostrar animales, como el perro *Buckley*, *Sparkplug* o los ratones dálmatas.

Escala de planos

En *The Royal Tenenbaums* predominan los planos generales, medios, americanos y primeros planos; con menor frecuencia, los grandes planos generales.

Los planos generales muestran mucha información del entorno, que es principalmente la casa Tenenbaum, y algunas escenas que se desarrollan en la ciudad. Los detalles que se evidencian en la casa son de tipo decorativo, en donde hay presencia de elementos extravagantes y antiguos, resaltando la opulencia de la familia y generando un ambiente un tanto hostil y aprisionante, debido a que las paredes tienen un color rojizo-magenta intenso que genera agobio e incomodidad, algo bastante acorde con la tensión de los personajes y a la forma en cómo están anclados a la casa y a su pasado.

Por otro lado, la habitación de cada miembro de la familia tiene detalles que dan cuenta de su personalidad e intereses. La habitación de Chas es sobria, llena de estanterías, archivadores de documentos, escritorio y elementos de oficina; esto nos connota que se trata de un personaje inteligente para los números y obsesionado por su trabajo desde pequeño; tiene una personalidad fría, controladora y es quien más reprime sus emociones de los tres hermanos.

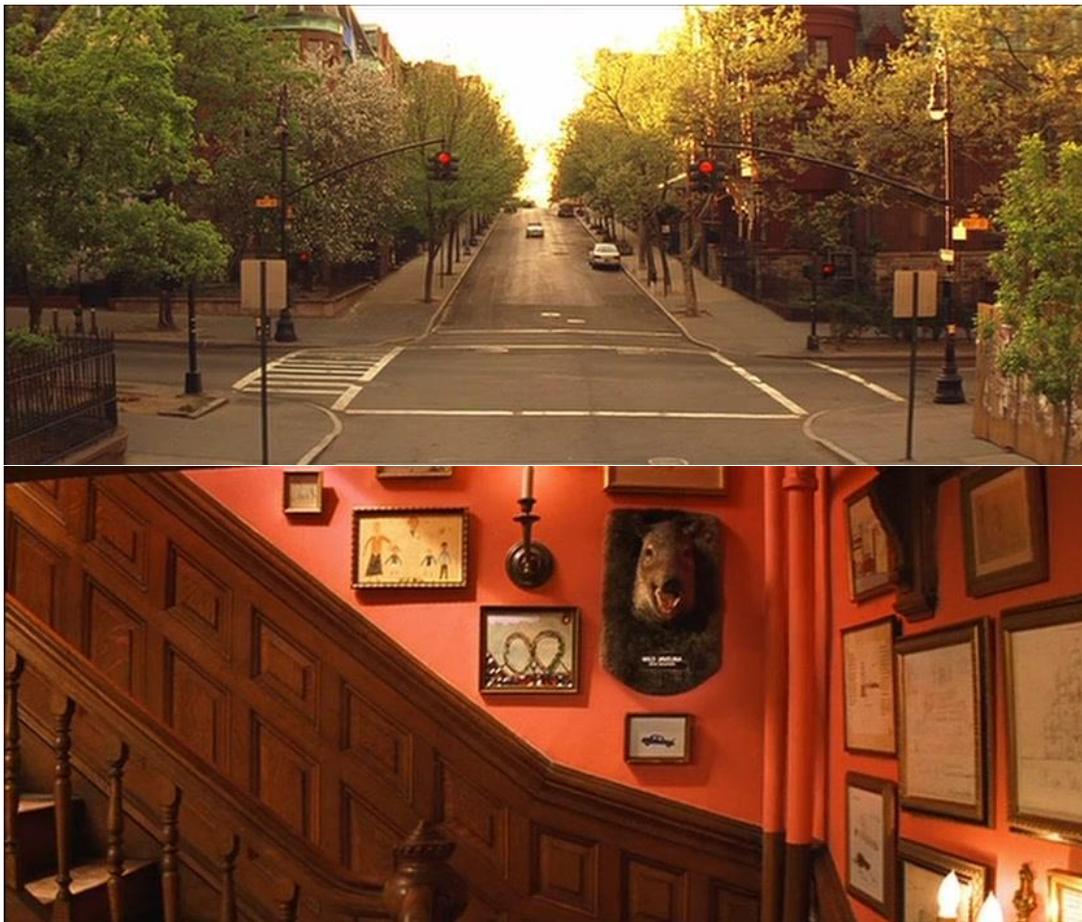
En cuanto a Richie, se muestran detalles de alguien con intereses y actividades más variadas, le gusta el tenis y tiene una repisa con los trofeos que ha ganado, tiene una batería y hace música por hobby, además de que le gusta pintar retratos de

Margot, mostrando desde pequeño su amor obsesivo hacia ella. Este personaje es el más sensible, empático y abierto de los Tenenbaum.

Por último, está Margot, el alma libre y creativa, aunque también la oveja negra, que al no ser aceptada por completo como hija, mantiene las distancias; en la puerta de su habitación hay tres carteles de “no molestar”; tiene candado; en las paredes cuelgan máscaras étnicas y un estampado de cebras; se aprecia un escritorio con su máquina de escribir, ya que su sueño era ser escritora de teatro, y tiene interés por destinos exóticos. Su personalidad es reservada y seria.

En cuanto a los planos generales de los exteriores, se muestra la ciudad de Nueva York muy distinta a como se refleja en la mayoría de películas. En *The Royal Tenenbaums* dista mucho de ser la ciudad con vida agitada, de grandes edificios y multitudes caminando de prisa a sus trabajos; aquí se presenta una cara más amable y surrealista de Nueva York, con vecindarios tranquilos de grandes mansiones, poco bullicio y escaso tráfico de carros, o zonas de excavaciones arqueológicas en medio de la ciudad. Aquí se refleja el imaginario que tiene Anderson de la urbe.

Imagen 37. Fotogramas de los fragmentos Nº 1 y 3, calles de Nueva York y casa de los Tenenbaum



Fuente: Adaptado de *The Royal Tenenbaums* [película], de Wes Anderson, 2001, American Empirical Pictures.

Otros tipos de planos que predominan son los medios, con mayor frecuencia los medio largos. Se utilizan durante diálogos y acciones. Los americanos se presentan para mostrar ciertas acciones, y los primeros planos para objetos o para transmitir emociones de un personaje. En este tipo de planos los elementos están centrados en el encuadre y distribuidos de forma armónica, creando una composición simétrica y armoniosa a la vista.

En menor medida está el gran plano general, para tener algunas visiones generales de la ciudad y el vecindario de la familia.

Movimientos de cámara

Los más utilizados son las panorámicas, tanto horizontales como verticales, el barrido, el *travelling* de seguimiento, lateral, de retroceso y avance, así como el *zoom in*. Con menor frecuencia utiliza el movimiento de cámara en mano, para momentos de acción.

La forma en cómo Anderson hace uso de este elemento es muy característico en su estilo y esta es la primera película en la que desarrolla una estructura clara para convertirla en su forma de plasmar la historia visualmente.

Los encuadres están fijos, simétricos y limpios desde el punto de vista de la composición. La cámara se mueve de forma recta y precisa para cambiar de un plano a otro, según la escena.

Las panorámicas y los *travelling* los utiliza para hacer la transición de una locación a otra, para mostrar el entorno o hacer seguimiento de un personaje. Para los diálogos, suele hacer barridos, en algunos casos para dirigirse de un interlocutor a otro, para mostrar la trayectoria del punto de vista de un personaje o hacer énfasis en algún detalle o expresión.

En cuanto a la cámara en mano, se evidenció que recurre a este tipo de movimiento cuando quiere mostrar una escena con más acción, como el choque de Ellie Cash en la casa Tenenbaum, la posterior persecución que le hace Richie a Ellie o el juego en la casa de verano de la familia. Además, cuando el director hace uso de este recurso, suele ser para acompañar un plano secuencia y dar una sensación de cercanía.

Imagen 38. Fotogramas del fragmento N° 3, movimiento de cámara en mano



Fuente: Adaptado de *The Royal Tenenbaums* [película], de Wes Anderson, 2001, American Empirical Pictures.

Transiciones

Con mayor frecuencia se presentan los cortes directos, temáticos, alternados y *en raccord*.

Los cortes simples de continuidad y los *raccord* son los más utilizados para hacer transiciones entre los planos, se observa que el director alterna los cortes directos junto con los movimientos de cámara para hacer los cambios de un plano a otro.

Los cortes temáticos y alternados se utilizan en menor medida durante ciertas escenas. Los primeros los utiliza para transmitir al espectador rasgos y características de los personajes, por ejemplo, cuando se hace la descripción de cada miembro de la familia y se alterna mediante cortes los planos de los objetos de sus intereses, o imágenes que refuercen alguna explicación, como sucede cuando se intercala el plano de la esposa fallecida de Chas cuando este hace en su casa un simulacro de incendios. Los cortes alternados son para mostrar o comparar situaciones paralelas, como las de las dos secuencias episódicas del primer fragmento, en las que se resume la infancia y adultez de los tres hermanos.

Imagen 39. Fotogramas del fragmento N° 1, corte temático



Fuente: Adaptado de *The Royal Tenenbaums* [película], de Wes Anderson, 2001, American Empirical Pictures

Imagen 39. Fotogramas del fragmento N° 1, corte alternado



Fuente: Adaptado de *The Royal Tenenbaums* [película], de Wes Anderson, 2001, American Empirical Pictures.

The Grand Budapest Hotel (2014)

Cuadro 24. Resultados del análisis de los códigos específicos de *The Grand Budapest Hotel*

| The Grand Budapest Hotel | Iluminación | Angulación | Escala de planos | Mov. de cámara | Transiciones |
|--------------------------|--|--|---|--|--|
| Fragmento Nº 1 | <ul style="list-style-type: none"> Principal. Natural. De ambiente. De relleno. Rembrandt. | <ul style="list-style-type: none"> Frontal. Cenital. Picado. | <ul style="list-style-type: none"> Plano medio corto y largo. Plano general Primer plano. Gran plano general. Americano. | <ul style="list-style-type: none"> Panorámica horizontal y vertical. <i>Travelling</i> vertical, lateral, de retroceso, de avance. Barrido. <i>Zoom in/out</i>. | <ul style="list-style-type: none"> Corte simple. Corte temático. Alternado <i>Raccord</i>. |
| Fragmento Nº 2 | <ul style="list-style-type: none"> Principal. Natural. De ambiente. De clave baja. Rembrandt. | <ul style="list-style-type: none"> Frontal. Picado. Cenital. Contrapicado. | <ul style="list-style-type: none"> Plano medio corto y largo. Plano general Americano. Primer plano. | <ul style="list-style-type: none"> Panorámica horizontal. <i>Travelling</i> lateral y de retroceso. Zoom in. Barrido. Cámara en mano. | <ul style="list-style-type: none"> Corte simple. Corte temático. Alternado <i>Raccord</i>. |
| Fragmento Nº 3 | <ul style="list-style-type: none"> Natural. Principal. De relleno. | <ul style="list-style-type: none"> Frontal. Picado. Cenital. Contrapicado. | <ul style="list-style-type: none"> Plano medio corto y largo. Plano general Gran plano general. Americano Primer plano. | <ul style="list-style-type: none"> Panorámica horizontal. <i>Travelling</i> vertical, lateral, de retroceso, de avance, de seguimiento. Barrido. <i>Zoom in/out</i>. | <ul style="list-style-type: none"> Corte simple. Corte temático. Alternado <i>Raccord</i>. |

Fuente: Elaboración propia.

Iluminación

La iluminación en *The Grand Budapest Hotel* es uno de los elementos más importantes que busca comunicar y reforzar características e intenciones de personajes, así como crear atmósferas acordes con cada situación y locación.

Predomina la iluminación principal, Rembrandt y de ambiente en locaciones interiores y exteriores. Con menor recurrencia se utiliza luz natural para exteriores y de relleno para interiores.

La luz principal es utilizada en algunos momentos como un foco directo hacia un personaje, oscureciendo el entorno y centrando toda la atención en la persona, tal y como se hace en el teatro. Por ejemplo, cuando Zero está cenando con El Autor y

comienza a contarle su historia en el Hotel Budapest. Este recurso se utiliza durante un par de ocasiones para darle cierta teatralidad y comicidad a la historia, como un matiz del drama que transcurre.

Por otra parte, la iluminación Rembrandt predomina en la mayor parte del filme, sobre todo en escenas de locaciones interiores y de noche, en las que hay un contraste de sombras y evoca una atmósfera de intriga, además de generar una estética pictórica, acorde con la época, arquitectura y puesta en escena.

Imagen 40. Fotograma del fragmento Nº 1, Zero Moustafa cuenta su historia



Fuente: Adaptado de *Grand Budapest Hotel* [película], de Wes Anderson, 2014, Fox Searchlight Pictures.

La luz natural en exteriores es fría y sin sombras, ya que la historia está ambientada en un país europeo ficticio, ubicado cerca de una sierra montañosa, en donde el sol se encuentra oculto la mayor parte del tiempo. Esto produce una iluminación opaca, sin mayores contrastes de sombras, que junto al refuerzo de luz de relleno, se eliminan los volúmenes y zonas oscuras.

En cuanto a la temperatura de la iluminación y paleta de colores, varían según la línea temporal y la locación. Los tonos cálidos como los marrones, amarillos o anaranjados están presentes en la línea temporal de 1968, cuando El Autor y Zero se conocen, los cuales evocan cierta nostalgia; la paleta de colores pasteles como rosado, morado o azul turquesa, destacan en la época de 1932, en la que se desarrollan los hechos narrados por Zero, reforzando la fantasía y opulencia que se vivía en el hotel.

En cambio los tonos fríos, como el blanco grisáceo o azul oscuro, se presentan con menor frecuencia solo en escenas puntuales para crear una atmósfera de dureza, hostilidad y tensión; por ejemplo, la estancia de Mr. Gustave en la cárcel o la persecución y asesinato de Kovacs. De igual forma sucede con la iluminación en clave baja, en la que predomina el negro o marrón oscuro, que busca crear suspenso y tensión; esto se observa cuando se presenta a la familia Desgoffe-and-Taxis y al heredero de la fortuna, Dmitri, que está implicado en el asesinato de Madame D.

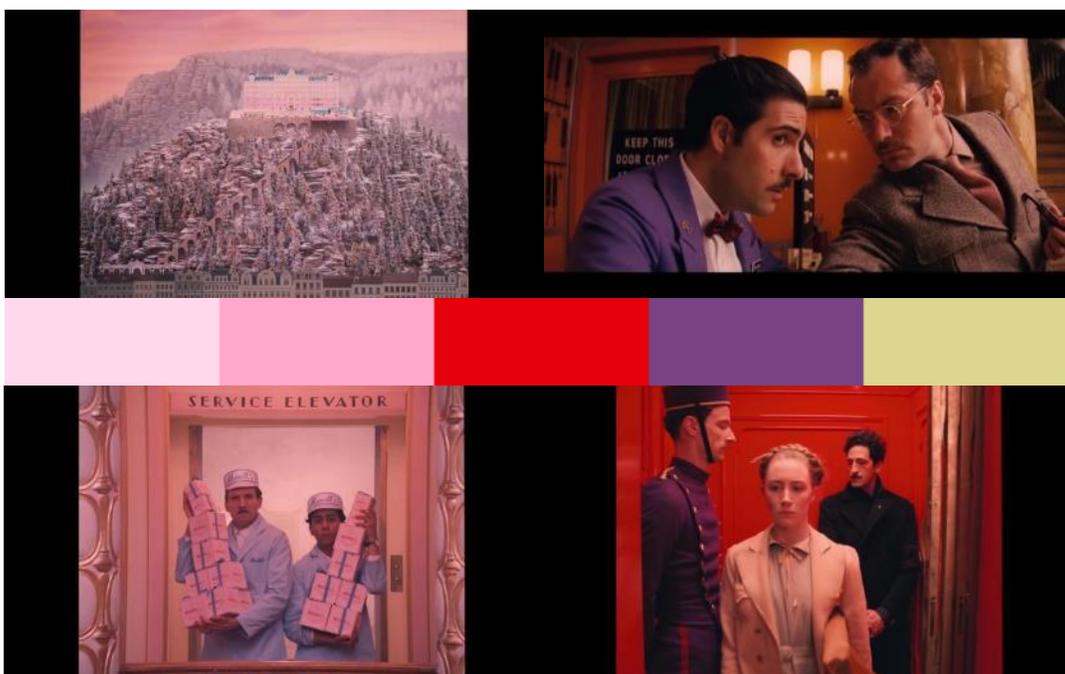
La paleta de colores oscila entre tonos saturados y pasteles, según el contexto y la locación. En algunas áreas del hotel -en la línea temporal de 1932-, como en el ascensor o en el lobby, hay presencia de un color rojo saturado e intenso que puede simbolizar poder y opulencia (en el caso de las decoraciones del lobby) o tensión y agresividad (en el caso del ascensor, ya que las escenas que tienen lugar en esa área son durante situaciones decisivas o de potencial peligro). Los exteriores del hotel, así como pasillos y habitaciones, tienen un tono rosa pastel que sirve para resaltar la fantasía de la que ya se hizo mención.

En el caso del hotel en la línea temporal de 1968, la paleta cambia y se centra en tonalidades cálidas que oscilan entre el amarillo, naranja, beige y marrón; estos tonos producen una atmósfera de nostalgia similar a la de *The Royal Tenenbaums*, lo que puede tener dos significados: 1. Reflejar el cambio de época, y 2. Simbolizar los sentimientos de Zero, ya que en el Hotel Budapest consiguió un hogar y como él mismo le comenta a El Autor, es el único sitio donde en realidad fue feliz junto a Agatha antes

de su repentina muerte; es por eso que los tonos amarillos presentes durante esas escenas reflejan nostalgia, añoranza, pero a su vez felicidad.

Los colores en la vestimenta también aportan algunos significados: el traje del personal del hotel es de color morado, lo que puede significar elegancia, poder y en algunos casos vanidad (como en el caso del personaje de Mr. Gustave); la ropa negra de Dmitri está relacionado con la muerte y poder.

Imagen 41. Fotogramas de los fragmentos Nº 1 y 3, paleta de colores de Hotel Budapest



Fuente: Adaptado de *Grand Budapest Hotel* [película], de Wes Anderson, 2014, Fox Searchlight Pictures.

Angulación

No hay mayor variación de ángulos en los tres fragmentos, predomina la angulación frontal, con encuadres rectos y simétricos, buscando generar un efecto de “planimetría” y eliminar los volúmenes, lo que produce que los planos se vean en dos dimensiones la mayor parte del tiempo, y se elimina la sensación que genera la poca

profundidad de campo. Esto además se complementa con el uso de una paleta de colores análogos, que refuerza el efecto de mayor profundidad.

Los otros tipos de ángulos utilizados, pero con menor frecuencia, son los contrapicados, picados y cenitales. Anderson los utiliza sobre todo para hacer paneos de algunas locaciones, como en el interior del Hotel Budapest, en el que los ángulos en contrapicado y picado buscan resaltar la majestuosidad del lugar y dar cuenta de los detalles de cada rincón, ya sea sus alfombras, grandes columnas con ornamentos o lámparas de cristal con apliques dorados, que evidencian la opulencia y derroche típico de ese período entreguerras.

En otro sentido, este tipo de ángulos se utiliza también para mostrar puntos de vista de algún personaje o reflejar las diferencias de estatus de unos con otros, ya sea cuando se muestra a Dmitri en contrapicado, para transmitir superioridad y poder, o a Zero en picado, para transmitir inferioridad, por ser un simple botones.

Imagen 42. Fotogramas de los fragmentos N° 1 y 3, planos cenitales



Fuente: Adaptado de *Grand Budapest Hotel* [película], de Wes Anderson, 2014, Fox Searchlight Pictures.

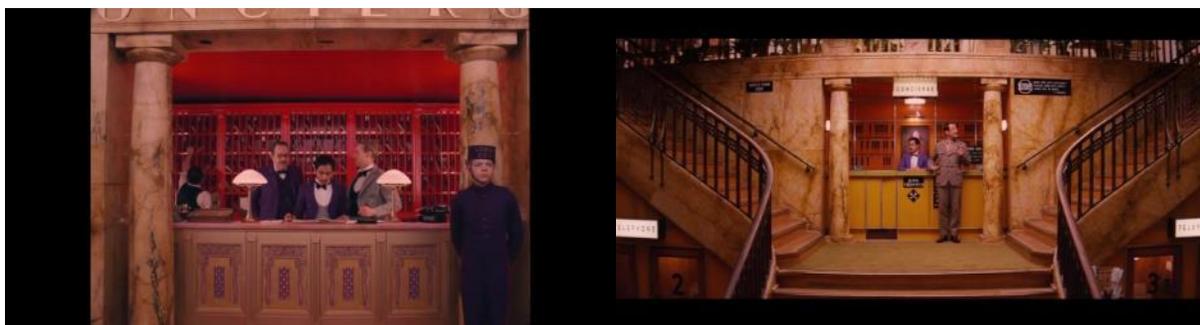
Escala de planos

La escala de planos es variada en los tres fragmentos. Hay predominio de planos generales, planos medio largos y cortos, así como americanos. Esto se debe a que el hotel y las locaciones tienen relevancia para el desarrollo de la historia y la contextualización de las épocas en las distintas líneas de tiempo.

Los planos generales en su mayoría abarcan el Hotel Budapest, tanto en su mejor época (1932) como en su decadencia (1968). Allí se muestran los cambios de su arquitectura y decoración con el paso del tiempo y cómo el personaje de Zero sigue anclado a la nostalgia de mejores tiempos.

Los planos medio largos y cortos son utilizados para los diálogos entre personajes, monólogos o discursos; este tipo de plano genera mayor cercanía y empatía, y los americanos se utilizan con frecuencia cuando hay varios personajes en escena.

Imagen 43. Fotogramas de los fragmentos Nº 1 y 3, Hotel Budapest en 1932 versus 1968



Fuente: Adaptado de *Grand Budapest Hotel* [película], de Wes Anderson, 2014, Fox Searchlight Pictures.

Los primeros planos son los menos frecuentes, pero están presentes para mostrar detalles de objetos, en su mayoría libros, titulares de periódicos o fotografías, así como otros detalles que aportan información adicional, como pequeñas notas escritas a mano, documentos de identificación de un personaje u objetos que de

manera simbólica tienen relevancia, como el prendedor de Agatha que conserva Zero 30 años después.

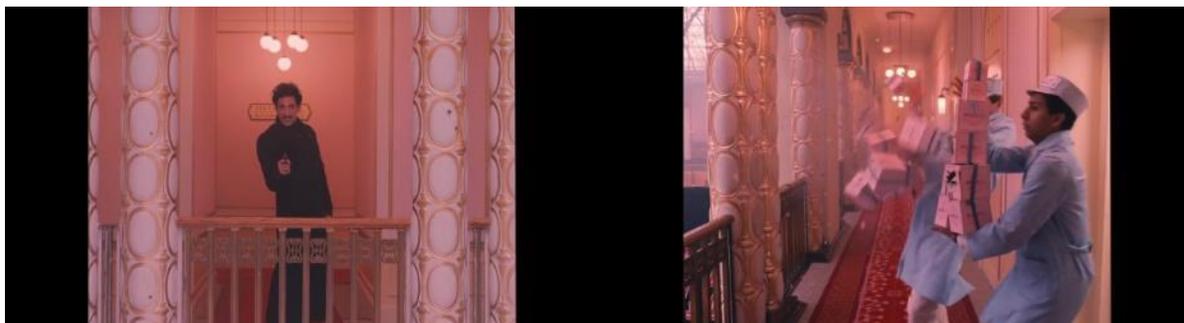
Movimientos de cámara

Los tipos de movimientos más usados son los *travelling* y panorámicas, en sus distintas variantes, ya sean laterales, horizontales, verticales, de avance o retroceso. Estos movimientos permiten explorar las locaciones y diálogos entre personajes de forma limpia, simétrica y recta, lo que aporta mayor riqueza al apartado visual y acompaña forma armoniosa la puesta en escena de las locaciones.

Los *zoom in* y *out*, así como los barridos, se utilizan para hacer foco en determinado personaje o situación, además de romper con la tensión y generar cierto tono de humor y desenfado en algunas escenas.

Con menor recurrencia se utiliza el movimiento de cámara en mano para escenas de acción y persecución, tal y como sucede en los otros dos filmes antes analizados.

Imagen 44. Fotogramas del fragmento N° 3, tiroteo en el hotel



Fuente: Adaptado de *Grand Budapest Hotel* [película], de Wes Anderson, 2014, Fox Searchlight Pictures.

Transiciones

En esta película las transiciones más utilizadas son los cortes simples de continuidad, *raccord* y temáticos. Los dos primeros funcionan para dar la continuidad típica a la historia; Anderson suele utilizar muchos cortes directos para mostrar distintos planos de un mismo personaje, objeto u acción, no obstante, el cambio no resulta brusco y permite que las acciones fluyan sin inconvenientes. Al tener recurrencia de movimientos de travelling, estas transiciones pasan desapercibidas para el espectador.

Los cortes temáticos del hotel muestran detalles que evidencian los cambios del mismo y expresa las sensaciones de dos épocas muy distintas entre sí.

Por otra parte, con menor frecuencia, está el corte alternado, que muestra situaciones paralelas a la principal, que están ocurriendo en ese instante. Por ejemplo, cuando El Autor está alojado en el hotel y mientras narra su rutina allí, se muestra de forma paralela lo que hacen los otros huéspedes.

Imagen 45. Fotogramas del fragmento N° 1, corte alternado



Fuente: Adaptado de The Royal Tenenbaums [película], de Wes Anderson, 2001, American Empirical Pictures.

Isle of Dogs (2018)

Cuadro 25. Resultados del análisis de los códigos específicos de Isle of Dogs

| Isle of Dogs | Iluminación | Angulación | Escala de planos | Mov. de cámara | Transiciones |
|-----------------------|--|---|---|--|--|
| Fragmento N° 1 | <ul style="list-style-type: none"> Principal. De ambiente. De relleno. De fondo. | <ul style="list-style-type: none"> Frontal. Cenital. Picado. Nadir. Contrapicado | <ul style="list-style-type: none"> Plano medio corto y largo. Plano general Primer plano. Gran plano general. | <ul style="list-style-type: none"> Panorámica vertical. <i>Travelling</i> vertical, lateral, de retroceso, de avance, circular. Barrido. <i>Zoom in/out.</i> | <ul style="list-style-type: none"> Corte simple. Corte temático. Alternado <i>Raccord.</i> |
| Fragmento N° 2 | <ul style="list-style-type: none"> Principal. Natural. De ambiente. De fondo. | <ul style="list-style-type: none"> Frontal. Picado. Cenital. Contrapicado. | <ul style="list-style-type: none"> Plano medio corto y largo. Plano general Gran plano general. Primer plano. | <ul style="list-style-type: none"> Panorámica horizontal. <i>Travelling</i> lateral, de avance, vertical, de retroceso. Zoom in. | <ul style="list-style-type: none"> Corte simple. Corte temático. Alternado <i>Raccord.</i> |
| Fragmento N° 3 | <ul style="list-style-type: none"> Natural. Principal. De relleno. De fondo. | <ul style="list-style-type: none"> Frontal. Picado. Cenital. Contrapicado. | <ul style="list-style-type: none"> Plano medio corto y largo. Plano general Primer plano. Gran plano general. | <ul style="list-style-type: none"> Panorámica horizontal. <i>Travelling</i> vertical, lateral, de retroceso, de avance. <i>Zoom in/out.</i> | <ul style="list-style-type: none"> Corte simple. Corte temático. Alternado <i>Raccord.</i> |

Fuente: Elaboración propia.

Iluminación

En los tres fragmentos analizados se evidenció predominio de iluminación principal artificial difusa, con poco contraste de sombras en exteriores y alto contraste de sombras en interiores. La luz principal de las locaciones cerradas en algunas escenas es cenital y nadir. Por ejemplo, cuando los ciudadanos están reunidos en el teatro para el discurso del Alcalde, hay una luz ubicada en la parte inferior (nadir) del podio, que se enciende cuando este comienza a hablar, lo que transmite autoritarismo e intimidación. Por el contrario, cuando el profesor líder del Partido Científico hace una intervención, el foco de luz proviene de arriba (cenital), lo que busca transmitir confianza. En otras locaciones de interiores, hay poco contraste de sombras y se busca destacar el rostro de los personajes para resaltar la importancia del mensaje que

quieren expresar en el diálogo, como por ejemplo, en la rueda de prensa que hacen los estudiantes “pro perros”.

Imagen 46. Fotogramas del fragmento N° 1, iluminación nadir y cenital



Fuente: Adaptado de *Isle of Dogs* [película], de Wes Anderson, 2018, American Empirical Pictures.

Otro tipo de iluminación frecuente es la de relleno, sobre todo en exteriores y algunas locaciones interiores, para iluminar más la escena y evitar que se formen sombras sólidas.

La luz de fondo se utiliza con menor recurrencia en ciertas escenas específicas para crear un efecto de contraluz en el que solo resalta la silueta del personaje. Esto se hace con fines tanto estéticos como narrativos. En la escena en la que muere el profesor Watanabe después de ser envenenado, momentos antes se oscurece el personaje y se enciende la luz de fondo, mostrando solo la silueta del personaje antes de morir. Allí visualmente se anticipa la acción de lo que va a suceder con el profesor Watanabe.

Por último, la iluminación de ambiente y clave baja se utilizan también en determinadas escenas; la de clave baja para generar tensión y la de ambiente para contextualizar mejor las locaciones y diferenciar el ambiente de Megasaki con la Isla Basura.

En cuanto a la paleta de colores y la temperatura de la iluminación, en general es cálida, aunque en determinados momentos el tono es frío para reforzar la desolación y aspereza de Isla Basura.

A pesar de que la temperatura de color es cálida, esto no quiere decir que la paleta sea de tonos tierra o amarillos a lo largo de la película como en *The Royal Tenenbaums*, en este caso hay una variación que oscila entre el gris, azul, amarillo y rojo.

En algunas zonas de Isla Basura predominan los tonos amarillos, marrones o beige; en otras locaciones, blanco ceniza o gris. Este tipo de colores sirve para connotar la desolación de la isla y el abandono. En cambio, en Megasaki predominan los tonos azules oscuros, negro, rojo en detalles arquitectónicos, y amarillo; son colores vibrantes y saturados, que refuerzan la vida y movimiento de la urbe japonesa, y en algunos casos el uso del color rojo puede significar poder y tensión, como sucede con el anfiteatro en donde el autoritario Alcalde da sus discursos.

El uso del negro y blanco también simboliza cambios y está reflejado en el personaje del perro *Chief*, que tras años de ser un perro callejero y tener su pelaje manchado de negro por la suciedad de las calles, se revela que en realidad es de color blanco con manchas negras en la escena en la que Atari lo baña. A partir de este momento, *Chief* experimenta un cambio y modifica su actitud hacia los humanos, volviéndose menos agresivo, comienza a confiar en Atari y empieza a mostrar un lado más sensible y amigable.

Como se puede observar, estas transformaciones y crecimiento de los personajes Anderson suele reflejarlos a través de la vestimenta (como se explicó en *Bottle Rocket* y *The Royal Tenenbaums* con Anthony y Chas, respectivamente), solo que en este caso aplica al color del pelaje de *Chief*.

Imagen 47. Fotogramas de los fragmentos N° 1 y 2, paleta de colores de *Isle of dogs*



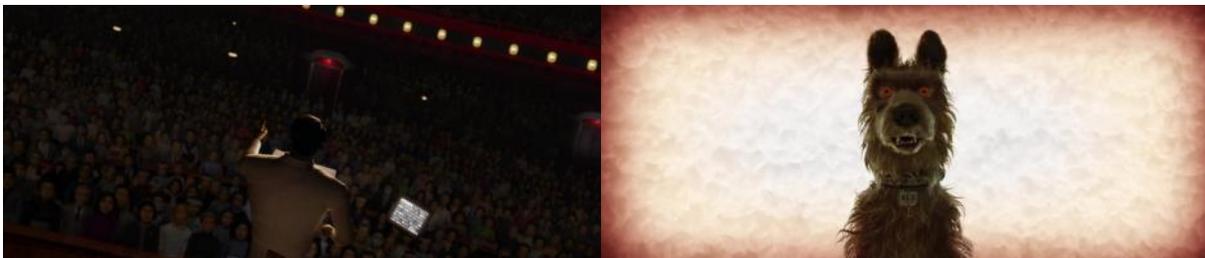
Fuente: Adaptado de *Isle of Dogs* [película], de Wes Anderson, 2018, American Empirical Pictures.

Angulación

La angulación se mantiene uniforme a lo largo del metraje, con pocas variaciones. Predominan los ángulos frontales, en los que se muestran a los personajes de frente, de espalda o de lado, manteniendo la cámara una posición fija.

En determinadas escenas cambia la angulación a contrapicado o picado, para comunicar superioridad o subordinación según el personaje. Por ejemplo, cuando aparece en escena por primera vez la manada de Chief, se hace la presentación de los perros con este tipo de ángulos para demostrar que son dominantes, o cuando el Alcalde realiza su discurso, se presenta el POV que tiene él desde la tarima y se muestra al pueblo en picado, transmitiendo sumisión o inferioridad.

Imagen 48. Fotogramas del fragmento N° 1, ángulo picado y contrapicado



Fuente: Adaptado de *Isle of Dogs* [película], de Wes Anderson, 2018, American Empirical Pictures.

Los ángulos cenitales y nadir se utilizan para mostrar POV de algún personaje o enseñar planos que aportan información visual adicional a la narración, como mapas, ilustraciones o detalles de objetos.

En términos generales, se evidencia que Anderson en este filme maneja ya una fórmula estética que aplica para caracterizar a sus personajes y transmitir sus emociones a través de la repetición de los mismos recursos estilísticos.

Escala de planos

Los planos más utilizados son los generales y medios, ya que al tener a los perros como protagonistas, es necesario mostrar su cuerpo completo en la mayoría de las escenas. En los diálogos entre los perros o en algún monólogo (cuando Chief cuenta su historia antes de convertirse en perro callejero) el encuadre se hace a plano medio largo, y en los momentos de acción, plano general o americano, debido a que el encuadre lo comparten con personajes humanos y es necesario que se hagan tomas abiertas que muestren a ambos.

En el caso de los humanos, se evidencia recurrencia de planos medio largos y medio cortos, debido a que muchos de los sucesos en Megasaki se narran a través de un formato de noticiero televisivo, en el que una periodista e intérprete van narrando todo lo que sucede en Megasaki, y los protagonistas de estos sucesos (sea el Alcalde,

los estudiantes o los científicos) dan declaraciones y el encuadre es a plano medio largo o corto, según el caso.

El primer plano también tiene recurrencia en los fragmentos analizados, sobre todo para mostrar detalles de objetos, como en la escena en que se prepara el sushi o el acercamiento a los collares con los nombres de los perros protagonistas. Este recurso se utiliza de la misma forma en como se hace en los filmes antes analizados.

Entre los planos que tienen menor presencia, está el gran plano general, que sirve para contextualizar locaciones y mostrar la geografía de esta ciudad ficticia nipona y todos sus rincones. Y el primerísimo primer plano para ciertos momentos emotivos en los que se hace close up a las expresiones de los personajes.

Imagen 49. Fotograma del fragmento Nº 3, Chief recibe el antídoto a la gripe canina



Fuente: Adaptado de *Isle of Dogs* [película], de Wes Anderson, 2018, American Empirical Pictures.

Cabe destacar que la composición dentro del encuadre responde a la misma estructura de los filmes analizados: se mantiene la simetría, personajes encuadrados en el centro, predominio de formas cuadradas en los fondos, puntos de fuga, división del plano en dos, entre otros elementos. Además de esto, se mantiene el efecto que

busca eliminar la profundidad de campo pronunciada y generar planos uniformes de dos dimensiones, con colores análogos.

Movimientos de cámara

Los movimientos de cámara en *Isle of Dogs* son precisos y exactos, mantienen en todo momento simetría y linealidad. Predominan las panorámicas, *travelling* y *zoom in/out*, alternándose entre sí según lo requiera la escena.

La estructura que suele aparecer en la película con respecto a los movimientos de cámara es *Travelling* (en cualquiera de sus variantes) – *zoom in/out* – *Travelling* o barrido. Esto suele aplicar para escenas de seguimiento de acciones o de narración con voz en off mientras aparece una secuencia de imágenes en pantalla; ej: cuando el perro Júpiter explica la historia del “Niño Samurái” y el conflicto histórico con los perros en Megasaki.

Imagen 50. Fotogramas del fragmento N° 1, historia del “Niño Samurái”



Fuente: Adaptado de *Isle of Dogs* [película], de Wes Anderson, 2018, American Empirical Pictures.

También se utilizan las panorámicas y *travelling* para contextualizar las locaciones, seguir el trayecto de un personaje o hacer transiciones de una escena a otra.

Los *zoom in*, por otra parte, son también usados como recurso para generar humor o sarcasmo, al realizar un acercamiento a la expresión de un personaje o hacer énfasis en alguna acción que pueda tener cierta carga irónica o humorística.

Transiciones

Los cortes simples de continuidad, *raccord* y temáticos son los que tienen mayor presencia.

Los de continuidad y *raccord* mantienen la transición constante entre las escenas y acciones que suceden tanto en Megasaki como en Isla Basura. Los temáticos son los cortes constantes que resaltan una secuencia de acciones, sucesos, personajes u objetos para connotar algún significado. Un ejemplo de ello sería la secuencia de imágenes que se presenta en el segundo fragmento cuando el Oráculo y Júpiter explican la historia de Isla Basura.

Con menor frecuencia hay presencia de cortes alternados, para mostrar situaciones que ocurren de forma paralela en locaciones diferentes. En este caso, la búsqueda de Spots en Isla Basura y los conflictos de la ciudad nipona.

Imagen 51. Fotogramas del fragmento N° 2, corte temático



Fuente: Adaptado de *Isle of Dogs* [película], de Wes Anderson, 2018, American Empirical Pictures.

Imagen 52. Fotogramas del fragmento N° 2, corte alternado



Fuente: Adaptado de *Isle of Dogs* [película], de Wes Anderson, 2018, American Empirical Pictures.

Códigos no específicos

A continuación se presenta el análisis de los códigos no específicos del cine que se identificaron en los filmes analizados, con la finalidad de poder describir los elementos “externos” de los códigos del cine a los que Wes Anderson recurre con mayor frecuencia para construir su propio lenguaje visual.

Bottle Rocket (1996)

Cuadro 26. Resultados del análisis de los códigos no específicos de Bottle Rocket

| Bottle Rocket | Música | Textos escritos | Elementos gráficos |
|-----------------------|---|--|--------------------|
| Fragmento N° 1 | <ul style="list-style-type: none"> • Extradiegética | Título principal: tipografía <i>Futura Bold</i> | Ninguno |
| Fragmento N° 2 | <ul style="list-style-type: none"> • Extradiegética • Diegética | Ninguno | Ninguno |
| Fragmento N° 3 | <ul style="list-style-type: none"> • Extradiegética | Ninguno | Ninguno |

Fuente: Elaboración propia.

The Royal Tenenbaums (2001)

Cuadro 27. Resultados del análisis de los códigos no específicos de *The Royal Tenenbaums*

| The Royal Tenenbaums | Música | Textos escritos | Elementos gráficos |
|-----------------------|--|---|--|
| Fragmento N° 1 | <ul style="list-style-type: none"> Extradiegética | <ul style="list-style-type: none"> Título principal y título libro: tipografía <i>Futura Bold</i>. Posters, autobuses y carteles: <i>Futura Medium</i>. Portada libro Henry Sherman: <i>Helvética</i>. Portada libro Etheline Tenenbaum: <i>Milano Roman</i>. | Portadas libros y posters |
| Fragmento N° 2 | <ul style="list-style-type: none"> Extradiegética | <ul style="list-style-type: none"> Título libro y posters: <i>Futura Bold</i>. | Portada de capítulo |
| Fragmento N° 3 | <ul style="list-style-type: none"> Extradiegética | <ul style="list-style-type: none"> Título libro y créditos: <i>Futura Bold</i>. Portada libro Raleigh St. Clair: <i>Helvética</i>. | Portada de libro Raleigh y portada de capítulo |

Fuente: Elaboración propia.

The Grand Budapest Hotel (2014)

Cuadro 28. Resultados del análisis de los códigos no específicos de *The Grand Budapest Hotel*

| The Grand Budapest Hotel | Música | Textos escritos | Elementos gráficos |
|--------------------------|--|--|---|
| Fragmento N° 1 | <ul style="list-style-type: none"> Extradiegética | <ul style="list-style-type: none"> Créditos de inicio, títulos y subtítulos: tipografía <i>Archer</i>. Periódicos: <i>Beaufort, Old English, Münchner Fraktur, Trajan, Garamond, Bebas</i> y <i>Russian</i> modificada. Señalización: <i>FF DIN</i>. | <ul style="list-style-type: none"> Logos <i>Grand Budapest Hotel</i> y <i>Luzt</i>. Periódicos, señalización, carteles y portada libro <i>Grand Budapest Hotel</i>. |
| Fragmento N° 2 | <ul style="list-style-type: none"> Extradiegética | <ul style="list-style-type: none"> Imagen transición parte 2: <i>Elfen Fraktur A</i>. Subtítulos: <i>Archer</i>. Señalización y carteles: <i>FF DIN, Toronto Gothic, Old English</i>. Periódicos y cartas: <i>Romana, Fletcher, Cheltenham, Münchner Fraktur</i> y <i>Renaissance Fraktur</i>. | <ul style="list-style-type: none"> Señalización, cartas, periódicos y libros. Emblema familia Desgoffe-and-Taxis. Insignia de la Sociedad de Las Llaves Cruzadas. |
| Fragmento N° 3 | <ul style="list-style-type: none"> Extradiegética | <ul style="list-style-type: none"> Imagen transición parte 5: <i>Elfen Fraktur A</i>. Subtítulos: <i>Archer</i>. Señalización y carteles: <i>FF DIN, Toronto Gothic, Old English</i>. Periódicos y cartas: <i>Romana, Fletcher, Cheltenham, Münchner Fraktur</i> y <i>Renaissance Fraktur</i>. | <ul style="list-style-type: none"> Señalización, informes policiales, cartas, periódicos, testamentos, menús. Logo Hotel Budapest. Insignia de la Sociedad de Las Llaves Cruzadas. |

Fuente: Elaboración propia.

Isle of Dogs (2018)

Cuadro 29. Resultados del análisis de los códigos no específicos de Isle of Dogs

| Isle of Dogs | Música | Textos escritos | Elementos gráficos |
|-----------------------|---|---|---|
| Fragmento N° 1 | <ul style="list-style-type: none"> • Extradiegética • Diegética | <ul style="list-style-type: none"> • Títulos: tipografía <i>Maison Mono Italic</i>. • Créditos: <i>LL Brown</i>. • Caracteres japoneses diseñados a mano por Erica Dorn y el equipo de diseño gráfico. | <ul style="list-style-type: none"> • Diseño de grabados <i>ukiyo-e</i> inspirados en Utagawa Hiroshige y Katushika Hokusai. • Señalización, afiches, cartas y documentos. |
| Fragmento N° 2 | <ul style="list-style-type: none"> • Extradiegética | <ul style="list-style-type: none"> • Títulos y subtítulos: <i>LL Brown</i>. • Caracteres japoneses diseñados a mano por Erica Dorn y el equipo de diseño gráfico. | <ul style="list-style-type: none"> • Señalización, empaques de <i>Doggy Chops</i>, mapas, planos y documentos. • Diseño de grabados <i>ukiyo-e</i> inspirados en Utagawa Hiroshige y Katushika Hokusai. |
| Fragmento N° 3 | <ul style="list-style-type: none"> • Extradiegética | <ul style="list-style-type: none"> • Títulos y subtítulos: <i>LL Brown</i>. • Caracteres japoneses diseñados a mano por Erica Dorn y el equipo de diseño gráfico. | <ul style="list-style-type: none"> • Señalización y empaques. • Diseño de grabados <i>ukiyo-e</i> inspirados en Utagawa Hiroshige y Katushika Hokusai. |

Fuente: Elaboración propia.

Música

La música es uno de los elementos más importantes dentro de la narración de las películas de Anderson, porque tiene una conexión directa con el desarrollo de los personajes y las situaciones por las que estos atraviesan; en particular esto se evidencia en las canciones que acompañan al *soundtrack*. Como bien expresan Boschi y McNelis (2011) “(...) las canciones pueden evocar sus trayectorias (la de los personajes) a través de la cultura popular de un modo en que las partituras compuestas para la película no pueden” (pág. 29).

Es por ello que el director integra este elemento cuando se dan cambios visuales importantes para resaltar los momentos narrativos significativos dentro del filme, así como agregar una capa más de significado (pág. 28). La música suele ser extradiegética, es decir, que solo el espectador puede escucharla, mas no los personajes dentro de la historia.

Anderson evidencia una preferencia por acompañar el *soundtrack* con canciones de bandas o cantantes de rock de los años 60, 70 y 80, así como también incluir piezas de Jazz y música clásica. Esto está presente con mayor recurrencia en las dos primeras películas analizadas (*Bottle Rocket* y *The Royal Tenenbaums*), mientras que en las otras dos (*Isle of Dogs* y *The Grand Budapest Hotel*) predomina la banda sonora instrumental compuesta para estos filmes.

La elección de estas canciones dentro de las películas complementa alguna situación particular que esté atravesando el personaje o busca expresar alguna emoción contenida; por lo general, las letras ponen de manifiesto lo que está sintiendo el personaje o acompañan al montaje de alguna secuencia de escenas.

Por ejemplo, en *Bottle Rocket*, cuando Anthony y Dignan se van del motel de manera precipitada en un auto robado, y el romance entre Anthony e Inés debe terminar, se escucha de fondo la canción “*Over and Done With*” de la agrupación *The*

Proclaimers, que si bien la letra no está relacionada con lo que sucede en pantalla, el coro de la canción (que se puede traducir como “se acabó”) complementa la frustración de ambos personajes por no poder continuar su relación. Es por eso que durante este momento se observan tres planos consecutivos que alternan a Anthony e Inés, el primero en el auto con Dignan, el segundo de Inés realizando sus labores en el motel mientras escucha en una radio esa canción, y luego de nuevo un plano de Anthony en el auto con una expresión de frustración. Cabe destacar que este es el único momento en el que la música pasa a ser parte de la narración y es diegética, ya que se muestra a Inés escuchándola en una radio.

En la secuencia episódica del primer robo en casa de Anthony, la canción seleccionada es “*7 and 7 Is*” de la agrupación *Love*, que tiene un ritmo rápido y dinámico, con predominancia del sonido de la batería de fondo. Esta canción tiene un tono rebelde e irreverente, que encaja con la situación en la que Anthony está perpetrando su propio hogar.

Otro ejemplo es en *The Royal Tenenbaums*, durante la “escapada” de Royal con sus nietos Ari y Uzi; en esa secuencia ordinaria se presenta un montaje con una sucesión de escenas en la que los tres se divierten mientras hacen travesuras. La musicalización es la canción “*Me and Julio down by the schoolyard*” de Paul Simon, que refuerza ese momento de desenfado, diversión y rebeldía.

En el caso de *Isle of Dogs* y *The Grand Budapest Hotel*, como ya se explicó, no hay presencia de canciones, sino de música instrumental compuesta por Alexandre Desplat, que se adapta a las épocas y lugares en donde se desarrollan las historias, que son Japón y Zubrowka, respectivamente.

Textos escritos (tipografías)

La utilización de fuentes tipográficas para los créditos, títulos, subtítulos e incluso textos presentes dentro de la diégesis de las películas de Anderson, no es al

azar y existe una evidente intención estilística tras la elección y creación de las tipografías. Esto es algo que el director fue evolucionando y perfeccionando con los años, y se puede apreciar al comparar *Bottle Rocket* con *Isle of Dogs*; mientras que la primera tiene apenas unos cuantos títulos con la tipografía *Futura Bold*, en *Isle of Dogs* un departamento de diseño se encargó de crear a mano todos los caracteres japoneses y tipografías que aparecen tanto en títulos extradiegéticos, como en las señalizaciones, cartas y empaques dentro de la historia.

En el presente trabajo se identificó que Anderson recurre sobre todo a fuentes tipográficas *sans serif*, que tienen un estilo elegante, minimalista y son de fácil lectura; en momentos puntuales recurre a fuentes romanas o rotuladas para caracterizar elementos propios de una locación o época, tal y como sucede con *Isle of Dogs* y *The Grand Budapest Hotel*. En *Bottle Rocket* y *The Royal Tenenbaums* para los títulos utilizó *Futura Bold* o *Futura Medium*, y en las portadas de libros que aparecen insertos en *Tenenbaums*, utilizó *Helvética* y *Milano Roman* (serif).

En términos generales, para los títulos de sus películas (incluso las que no se seleccionaron como muestra para el presente trabajo) la tipografía *Futura* está siempre presente. A partir de *Moonrise Kingdom* (2012), comienza a variar este aspecto e incorpora otras fuentes e incluso algunas diseñadas en particular para el filme. Es por eso que en *The Grand Budapest Hotel* la tipografía principal utilizada es la romana *Archer* para títulos y subtítulos, y para los elementos gráficos diegéticos de señalización y periódicos hay presencia de fuentes manuscritas adaptadas a la época, como *Old English*, *Münchner Fraktur* o *Toronto Gothic*. En el caso de *Isle of Dogs*, la mayor parte de caracteres japoneses son diseños originales creados por Erica Dorn junto al equipo de diseño gráfico, y para títulos se recurre a la tipografía *LL Brown*, que es *sans serif* y tiene un estilo similar a *Futura*.

Imagen 53. Tipografías utilizadas en la selección de películas



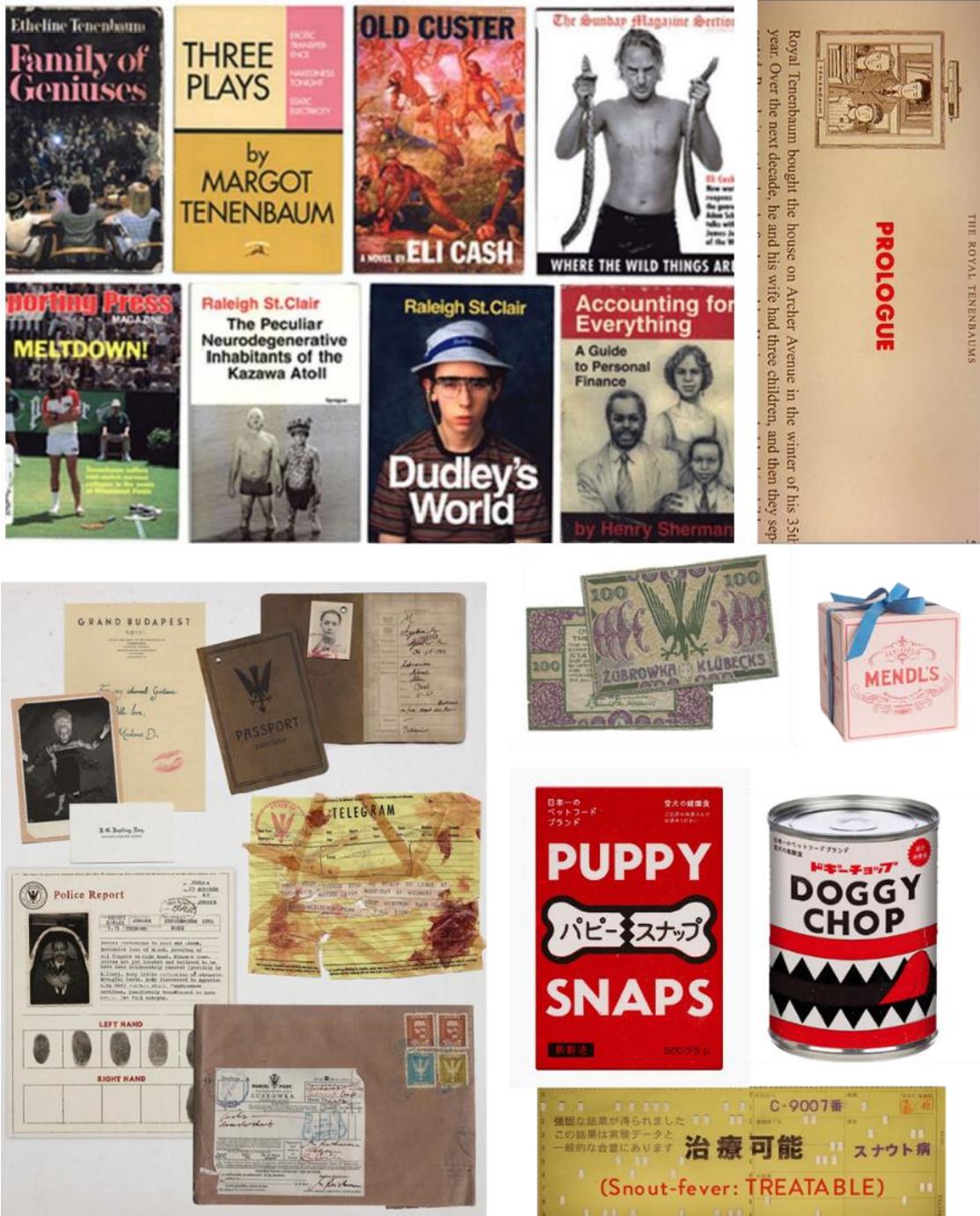
Fuente: Elaboración propia.

Elementos gráficos

Al igual que la tipografía, el diseño gráfico en la filmografía de Anderson es otra característica importante que tiene mayor desarrollo en sus últimas cintas. En *Bottle Rocket* no hay presencia relevante de este elemento, pero en *The Royal Tenenbaums* se comienza a evidenciar un atisbo del estilo gráfico que luego perfeccionaría; aquí hay presencia de insertos extradiegéticos de portadas de libros y revistas que hacen alusión a sucesos relacionados con los hermanos Tenenbaums, o publicaciones de libros escritos por alguno de los personajes, como *Old Custer* de Eli Cash o el trabajo *Dudley's World* de Raleigh St. Clair. Además, en la diégesis hay presencia de pósteres y carteles diseñados para las obras de teatro de Margot.

Ese interés por incorporar elementos gráficos, Anderson lo lleva a otro nivel en *The Grand Budapest Hotel*, al crear múltiples elementos de papelería, señalización, sellos postales, banderas, logos, insignias, pasaportes, libros y periódicos que forman parte de la puesta en escena de las locaciones. Eso incluye desde el logo del Hotel Budapest, el emblema de la familia Desgoffe-and-Taxis, pasando por los periódicos *Trans-Alpine Yodel* o *The Continental Drift*, los billetes de *Klublecks*, hasta el empaçado de los famosos postres *Courtesan au Chocolat* de *Mendl's*. Todos estos diseños fueron creados por Annie Atkins para el imaginario que presenta Anderson en el ficticio país de Zubrowka, tomando como referencia piezas de diseño de principios de siglo de Europa del Este, así como del estilo *Art Deco*.

Imagen 54. Algunos elementos gráficos utilizados en las películas seleccionadas



Fuente: Elaboración propia.

Además, como se mencionó, pese a que el mundo creado en *The Grand Budapest Hotel* es imaginario, se hace alusión a sucesos históricos a través de una simbología inventada que evoca los acontecimientos del período entreguerras, y es por ello que en el diseño gráfico de ciertas piezas visuales se hace alusión a esto, como la insignia “ZZ” del ejército de Zubrowka, que representaría la insignia de la SS nazi, o el águila de la insignia de *Lutz*, haciendo una alusión al águila imperial presente en el escudo de la antigua República de Weimar.

Por último, en *Isle of Dogs* también está presente un gran nivel de detalle y cuidado en el apartado gráfico, esta vez para representar a una ciudad ficticia de Japón. La señalización, documentos, papelería y empaques son creaciones originales del equipo de diseño, con inspiración en la caligrafía tradicional japonesa.

Hay que destacar la creación de los grabados *ukiyo-e* que tienen relevancia visual al momento de narrar ciertos acontecimientos en la historia de *Isle of Dogs*.

Este tipo de grabados xilográficos forman parte del género artístico *ukiyo-e* muy popular en el periodo Edo (1615-1868) que “...reflejó los gustos de la cultura visual de las nuevas clases urbanas (...) Una cultura amante del ocio y fascinada por los entretenimientos que el bolsillo puede pagar, aunque también desde el sofisticado refinamiento que caracteriza a la cultura japonesa a lo largo de su historia” (Almazán, 2013, págs. 1-2). Anderson en este caso tomó inspiración de los artistas Utagawa Kunisada, Katsushika Hokusai y Utagawa Hiroshige para recrear escenas de acontecimientos pasados que narra el perro Júpiter, como la historia del “Niño Samurai” o la de los perros caníbales en Isla Basura, además de los grabados utilizados durante el discurso del Alcalde y del profesor Watanabe, líder del Partido Científico.

Imagen 55. Referentes gráficos y adaptaciones en Isle of Dogs

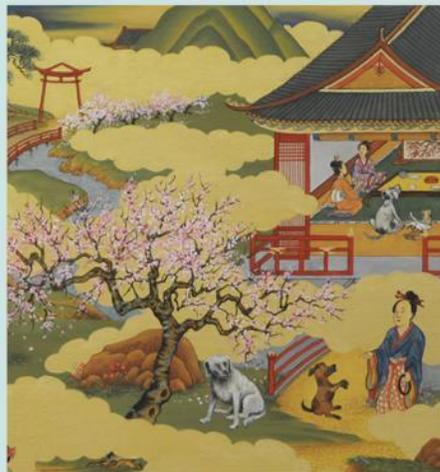
Elementos gráficos Isle of Dogs

Referentes



Hakkeizaka Yoroikakematsu
(1797-1858), U. Hiroshige

Adaptación



Versión de Isle of Dogs



La gran ola de Kanagawa
(1820-1831), K. Hokusai.



Versión de Isle of Dogs

Fuente: Elaboración propia.

El fantástico mundo de Wes Anderson: caracterización de su lenguaje visual

Tras la identificación de las principales unidades sintagmáticas —utilizando como referencia las categorías de análisis propuestas por Metz (1974)—, así como la descripción de los códigos específicos y no específicos del cine presentes en los filmes seleccionados de Wes Anderson, se han evidenciado ciertos patrones y repeticiones de recursos narrativos y visuales que permiten la caracterización de la estructura del mensaje del lenguaje cinematográfico de este director.

Anderson emplea ciertos elementos de narración, así como de recursos técnicos y estilísticos para plasmar en su filmografía su mundo interior y lograr desarrollar un lenguaje cinematográfico característico, que es el que lo ha hecho tan reconocido. Todos estos elementos pudieron identificarse a partir de la observación de repetición de patrones en las unidades sintagmáticas registradas en los cuadros de contenidos.

Si bien las películas tomadas como muestra para el análisis semiótico presentan una brecha de 22 años y en estas se evidencian grandes diferencias en el apartado técnico/visual, tienen en común el tipo de temas que Anderson aborda y la forma en cómo lo hace. Es por ello que en su filmografía cuenta el mismo tipo de historias, la caracterización y desarrollo de los personajes presenta ciertos patrones similares (en especial los protagonistas), y los acontecimientos o situaciones que guían la trama se manejan con el mismo código de humor. Todos estos elementos identificados en el visionado de las películas se detallan a continuación:

Imagen 56. Características del cine de Wes Anderson



Fuente: Elaboración propia.

La soledad y ruptura con la familia como eje central de las historias

Desde el punto de vista narrativo y de las temáticas recurrentes que lo obsesionan, una característica común en todas sus historias es que Wes Anderson aborda temas como la soledad del individuo, el desencanto de sus personajes con el mundo que los rodea, relaciones familiares e interpersonales conflictivas, la búsqueda de la identidad propia y el reencuentro o reconexión con la familia. Esto lo estructura a través del uso de las escenas, sintagmas alternantes y secuencias episódicas. Por ejemplo:

- En *Bottle Rocket* Anthony y Dignan son dos personajes que se sienten marginados y rechazados por su entorno, ambos buscan poder encontrar un lugar al cual pertenecer y creen que pueden conseguirlo al unirse a un grupo delictivo. Si bien no se ahonda en su pasado ni relaciones familiares, en los diálogos se asoma que ambos no tienen una buena conexión con sus familias y se encuentran alejados de ellas.
- En *The Royal Tenenbaums* la historia gira en torno a la relación conflictiva de los Tenenbaum tras el divorcio de los padres y la ausencia de Royal. Los tres hijos presentan problemas de identidad y grandes carencias emocionales que afectan su vida afectiva y profesional.
- En *The Grand Budapest Hotel* se presenta al personaje de Zero Moustafa que es huérfano, pero logra conseguir su lugar junto a Agatha y Mr. Gustave en el Hotel Budapest. Sin embargo, tras algunos años, Mr. Gustave es asesinado, y su esposa Agatha muere por una enfermedad desconocida; es por eso que Zero termina convirtiéndose en un personaje solitario y melancólico. Por otra parte, también en esta historia se presenta el conflicto de la familia Desgoffe-and-Taxis por la herencia que dejó Madame D. tras ser asesinada.

- Por último, en *Isle of Dogs*, tenemos a Atari, un niño huérfano que establece una conexión y amistad con su perro guardaespaldas, Spots. Además, tenemos a un grupo de perros que han sido marginados y desterrados a una isla abandonada.

Como puede observarse, estas temáticas que aborda Anderson, si bien son *plots* muy distintos entre sí, mantienen en común los mismos elementos:

- Personajes solitarios, marginados e incomprendidos.
- Ausencia de figuras paternas.
- Conflictos familiares
- Familias disfuncionales.
- Vínculos rotos.
- Búsqueda de identidad propia.

A esto se suman los conflictos presentes en sus historias, tal y como se pudo identificar en los sintagmas alternantes:

- Expectativas individuales frente a las colectivas.
- Comportamientos infantiles y regresión a la niñez como escape de la realidad.
- Relaciones conflictivas entre miembros de una familia.
- Crisis de identidad por infancia traumática o ausencia de figuras paternas.
- Muertes o pérdidas de seres queridos.
- Búsqueda de pertenencia en círculos externos a la familia como sustitutos.
- Escape de la realidad.

Aunado a esto, en sus historias no existe en sí una figura de “villano”, ya que sus personajes en realidad suelen librar una lucha consigo mismos, sus complejos y relaciones con los que los rodean, por lo que cada uno de ellos está lleno de matices en su personalidad y no hay presencia de la contraposición de “buenos contra villanos”. No obstante, en *Isle of Dogs* y en *The Grand Budapest Hotel* hay una excepción, ya que se evidencia este tipo de figuras representadas por el alcalde Kobayashi y Dmitri, respectivamente.

Pese a la selección de este tipo de historias, el abordaje que le da Anderson es desde el humor negro, por lo que hay un equilibrio entre el drama y la comedia, dando como resultado historias cercanas con las que el espectador puede identificarse o sentirse reflejado de algún modo.

Como bien expresa Kunze, *et al.* (2014): “(...) la mezcla de registros cómicos permite a la audiencia considerar el mundo ficticio de una película como en parte increíble, reírse del tratamiento plano de situaciones melodramáticas y aun así sentirse conmovida por las desventuras de los personajes” (pág. 27).

Es por ello que se evidencia que los dilemas existenciales y conflictos familiares de los personajes están matizados con momentos de situaciones absurdas y descabelladas, que pueden resultar imprevisibles para el espectador. Además, hacia los minutos finales de sus largometrajes, los conflictos que se vienen desarrollando a lo largo de la historia suelen desembocar en peleas o persecuciones, reflejadas con cierta caricaturización.

La ausencia de comportamientos, rasgos y cualidades consistentes en los personajes de Wes Anderson restringe la formulación de vínculos lógicos acción /reacción. Más bien, la audiencia se ve obligada a permitir que las acciones y reacciones ocurran sin expectativas lógicas o preformuladas, (...) las acciones de un personaje de Anderson, aunque no son inconcebibles, rara vez pueden predecirse de antemano (...) por lo que Anderson niega a su audiencia la sensación de verosimilitud que ofrece el cine más convencional. Más bien crea dos campos de actuación que se cruzan, la credibilidad normativa y la posibilidad excéntrica, entre los cuales sus personajes fluctúan sin indicación previa (Kunze, *et al.*, 2014, pág. 28).

En este sentido, puede ejemplificarse con la escena de *The Grand Budapest Hotel*, en la que Dmitri intenta arrebatarse el cuadro “Niño con manzana” a Agatha dentro del hotel, y en uno de los pasillos se encuentra a Mr. Gustave y Zero e intenta dispararles; tras la primera detonación, de las habitaciones se asoman miembros del ejército de Zubrowka (que se alojaban allí por el posible inicio de la guerra) y comienza un intercambio de disparos sin sentido desde todas las habitaciones de esa planta.

Otra escena que presenta este tipo de situaciones imprevistas es en *The Royal Tenenbaums*, cuando Eli Cash choca su auto contra la casa de los Tenenbaums durante la boda de Etheline y Henry Sherman, y Chas comienza a perseguirlo por poner en riesgo la vida de sus hijos y de la familia.

Este tipo de persecuciones y momentos de absurdo, Anderson los muestra con un toque humorístico, asemejando a situaciones que suceden en caricaturas. Esto lleva a otra característica importante que se evidencia en las historias del director: creación de mundos de fantasía.

Estética de los mundos de Wes Anderson

Una característica inconfundible del director es la estética que maneja en sus películas, en las que el espectador está ante un mundo de fantasía que no busca ser “natural” ni ser fiel a la realidad, sino más bien dejar en evidencia que se encuentra dentro del imaginario de Anderson.

Todo esto se trabaja desde la dirección de fotografía y de arte, en las que se plasma cada detalle de forma cuidadosa tanto en la puesta en escena como en la iluminación y en el uso de la cámara.

En su primera película, *Bottle Rocket* (1996), no están tan presentes esos elementos que hacen su sello visual tan distintivo, debido a que apenas estaba comenzando a experimentar y a desarrollar su propio estilo. No obstante, hay algunos

movimientos de cámara, encuadres y escala de planos recurrentes que más adelante se convierten en parte de su lenguaje cinematográfico.

Estos recursos técnicos a los que se hace referencia y que caracterizan su lenguaje cinematográfico son los siguientes:

Iluminación y paleta de colores

Desde *Bottle Rocket* (1996) hasta *Isle of Dogs* (2018) el director utiliza una iluminación plana, con pocas sombras y contrastes; a excepción de algunas escenas en las que la iluminación presenta contrastes más notorios entre claros y oscuros, como en *The Grand Budapest Hotel*, cuando se realiza el funeral de Madame D, o en *Isle of Dogs*, cuando el Alcalde da su discurso; salvo esas excepciones, en general este apartado se mantiene uniforme, y no suele aplicar luces “duras”.

En cuanto a las paletas de colores, Anderson tiene preferencia por temperaturas de color cálidas, además de utilizar las siguientes combinaciones del círculo cromático:

- Combinaciones análogas. Ej: en *The Grand Budapest Hotel* predomina rosado – morado – rojo.
- Combinaciones complementarias. Ej: en *Bottle Rocket* en algunas escenas se combina verde (en fondos) - rojo (en ropa o accesorios).
- Combinaciones triádicas primarias. Ej: en *Isle of dogs* cuando combina rojo, amarillo y azul.

En las cuatro películas seleccionadas para el presente análisis semiótico se evidenció que los colores más predominantes dentro de su paleta son:

- Amarillo.
- Rojo.

- Rosado.
- Azul.

El significado tras esta elección puede variar según la película. En algunos casos la utilización de ciertos colores se hace con fines estéticos, para retener la atención del espectador y dirigir la mirada hacia algún objeto o sujeto en específico, o servir como elemento decorativo; en otras, se hace con la intención de reforzar un mensaje. Por ejemplo, la paleta de rosados y rojos en el Hotel Budapest representa ese mundo de glamour, excesos e irrealidad que se vivía allí dentro del hotel, en comparación con la cruda realidad en medio del contexto entreguerras. El rojo de la casa Tenenbaum o de las señalizaciones en la ciudad de Megasaki de *Isle of Dogs* significan tensión, alerta o agresividad. Los tonos amarillos tierra y grises en Isla Basura refuerzan la desolación y desidia de ese lugar en donde exilian a los perros. Como se puede observar, la selección no es al azar y según la historia y situaciones de la trama, los colores refuerzan significados y crean atmósferas con el objetivo de producir emociones en el espectador.

Encuadre, escala de planos y angulación

Otra característica muy importante es la composición y encuadre que utiliza en su filmografía. Como se ha mencionado, en *Bottle Rocket* no estaba perfeccionada la técnica, sino que apenas hay indicios de un estilo que desarrolla en filmes posteriores.

Este tipo de composición al que se hace alusión es la composición simétrica, en la que se ordenan a los sujetos y objetos en el encuadre de forma equilibrada, centrandolo a un personaje y dividiendo el plano en dos partes perfectas; además, existe preferencia por otras composiciones, como la regla de los tercios, composición con líneas horizontales y verticales, formas geométricas o enmarcado de los sujetos. Esto se ve reflejado en los sintagmas descriptivos, en los que alterna múltiples planos de las locaciones en donde se desarrolla la acción.

Suele componer también con algo llamado encuadre “planimétrico”, como le llama el analista David Bordwell (2007):

(...) implica una presentación frontal de la acción. Enmarca a las personas contra un fondo perpendicular, como si estuvieran en una formación policial. Por lo general, los enfrenta a la cámara (...) y la idea clave es que las personas y el entorno no se observen desde un ángulo oblicuo; si el fondo es perpendicular, la gente se parará o se sentará a 90 o 180 grados con respecto a eso. También puede organizarlos con cierta profundidad, pero, de nuevo, están apilados de manera perpendicular, lo que hace que cada área sea un plano bastante estricto (Bordwell, 2014).

Además este tipo de encuadre tiene mucha profundidad de campo, por lo que se tiene una vista general de todos los objetos en el encuadre y permite al espectador fijarse en detalles o acciones que ocurren fuera del primer plano. Por ejemplo, en *Isle of Dogs*, durante el discurso del Alcalde, cuando aprueba la expulsión de los perros y anuncia que el perro guardaespaldas Spots va a ser el primero en ser exiliado, puede observarse a un lado del podio a un personaje en contraluz que se encuentra en el fondo (más adelante se revelará que es Atari), pero durante este momento su figura no se encontraba en primer plano, pero Anderson con la composición del encuadre junto a la iluminación, lo destaca, ya que Atari es uno de los personajes más importantes de la trama.

Otro factor determinante en el encuadre es la relación de aspecto y el tipo de lentes utilizados; en general el director varía estos elementos según el filme, pero tiene preferencia por lentes anamórficos (que suelen distorsionar las imágenes en los bordes, pero abarcan mayor campo visual) de 27 mm y 40 mm. La relación de aspecto queda de la siguiente forma:

- **Bottle Rocket:** 1.85:1
- **The Royal Tenenbaums:** 2.39:1
- **The Grand Budapest Hotel:** 1.37:1 para la línea temporal de 1930, 2.35:1 para la de los años 1960 y 1.85:1 para la línea temporal de 1980.

- **Isle of Dogs:** 2.39:1

En cuanto a la escala de planos más utilizada, están:

- **Gran plano general y plano general:** tienen la función de contextualizar locaciones.
- **Plano medio:** utilizados para diálogos o monólogos.
- **Primer plano:** producir mayor cercanía y empatía.
- **Plano detalle:** mostrar objetos o detalles importantes para la trama.

Imagen 57. Relación de aspecto de las cuatro películas seleccionadas

RELACIÓN DE ASPECTO

Bottle Rocket



The Grand Budapest Hotel



The Royal Tenenbaums



Isle of Dogs



Fuente: Elaboración propia.

En general, la escala de planos no varía mucho y en esencia se repiten estos cinco. Los encuadres tienden a ser fijos y no presentar mayores cambios en cuanto a la angulación, a excepción de algunas escenas en las que se muestran POV de un personaje o para denotar sumisión o superioridad. Los ángulos más utilizados por Anderson son:

- Frontal.
- Cenital.
- Picado.
- Contrapicado.

En la mayoría de las tomas los ángulos son frontales y varían en cuanto a su dirección, es decir, que la cámara está frontal pero el personaje no siempre se encuentra de frente, sino que puede estar de perfil, diagonal o de espaldas. Los cenitales son utilizados para mostrar detalles de objetos como cartas, periódicos o postales, entre otros, y se encuentran presentes en los Insertos Explicativos, que forman parte de los Planos Autónomos. Los picados y contrapicados el director suele utilizarlos para reforzar posiciones de sumisión o superioridad o mostrar algún punto de vista (POV) del personaje.

Movimientos y cámara y transiciones

Los movimientos de cámara son limitados, ya que como se ha mencionado, Anderson utiliza encuadres fijos y realiza las transiciones a través de cortes simples de continuidad. Los movimientos a los que más recurre en las cuatro películas analizadas son:

- *Travelling*.
- Barrido.
- Panorámicas.
- *Zoom in/out*.
- Cámara en mano.

Las funciones de estos movimientos es similar en los cuatro filmes analizados: los *travelling* los utiliza para seguir las acciones de sus personajes, las panorámicas para describir visualmente locaciones, los barridos y *zoom in/out* para hacer una transición rápida hacia algún suceso relevante o personaje, que por lo general tiene un carácter humorístico; por último, la cámara en mano la utiliza para persecuciones o momentos de acción.

Como se ha mencionado, sus encuadres y movimientos tienden a ser rígidos y precisos, buscando la simetría y el balance visual, por lo que Anderson suele filmar la acción de frente, de espaldas o en ángulo recto. Como expresa Bordwell (2014):

Esta geometría puede extenderse a los movimientos de la cámara: moverse de manera lateral y en paralelo a los planos de la toma, o hacer una panorámica en ángulo recto o hacer *zoom* a lo largo del eje del lente. Otra extensión es el ángulo recto hacia abajo, que es otra variante de toma en un ángulo recto diferente a la acción (Bordwell, 2014).

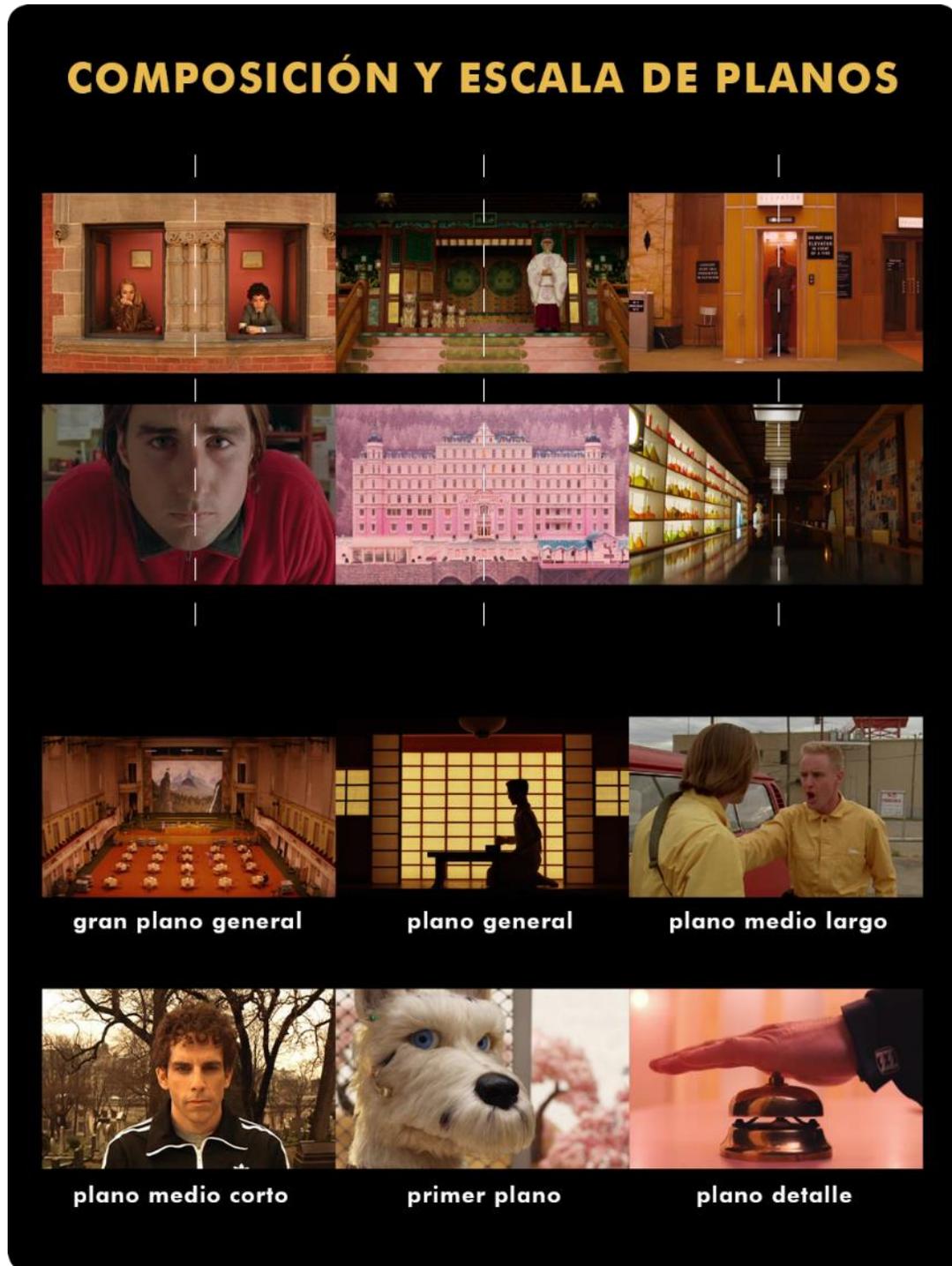
Es importante destacar que las transiciones van en conjunto con los movimientos de cámara. En el presente análisis semiótico se evidenció que el director suele utilizar los siguientes movimientos y planos combinados antes de hacer un corte:

- Plano general en ángulo frontal – panorámica horizontal – *zoom in/out* (según el contexto).
- Plano general en ángulo cenital o nadir – panorámica vertical a 90° – plano general en ángulo frontal – *travelling* vertical – *zoom out*.
- Gran Plano General en ángulo frontal – *zoom in* – plano general en ángulo frontal – *zoom in* – primer plano en ángulo frontal (cuando hay sujeto en encuadre).
- Primer plano en ángulo frontal (cuando hay sujeto en el encuadre) – *travelling* lateral – plano general en ángulo frontal.

Estas son algunas de las combinaciones de planos, ángulos y movimientos que utiliza Anderson en sus películas. Cabe destacar que para variaciones de ángulos emplea cortes, es decir, que rara vez varía de ángulo en la misma toma. Los cortes *raccord* y de continuidad permiten que el director mantenga su estilo simétrico sin que haya variaciones perceptibles al hacer los cambios entre planos.

Estas combinaciones mencionadas anteriormente, el director las utiliza para hacer transiciones dentro de una misma locación y mostrar varias áreas de la misma y terminar el movimiento centrando la atención en un personaje o acontecimiento. Por ejemplo, en *Isle of Dogs* hace un *travelling* vertical para mostrar el anfiteatro de Megasaki lleno de gente y culmina con un *zoom out* en plano general, centrando la atención en la tarima en donde el alcalde va a comenzar su discurso.

Imagen 58. Tipo de composición (simétrica) y escala de planos más utilizada



Fuente: Elaboración propia.

La música y las artes gráficas como referentes

Para concluir con la caracterización, se destacan lo que clasifica Metz (1974) como códigos no específicos, que para el presente análisis semiótico se seleccionó la música, textos escritos y elementos gráficos.

La música utilizada por el director, sobre todo en sus primeros filmes, suele ser de bandas de rock de los años 60, 70 u 80 como acompañante del *soundtrack*. Las canciones las utiliza en momentos específicos, ya sea para acentuar alguna escena (como sucede durante el primer robo en casa de Anthony en *Bottle Rocket*) o para reforzar significados a través de las letras.

En palabras de Boschi y McNelis (2011):

Por lo general, estas no son las canciones de éxito conocidas que se eligen típicamente para la nostalgia de la década de 1960 o para evocar nociones de contracultura, sino más bien canciones inspiradas en el folk, elegidas por su fragilidad emocional, ritmo temporal y relevancia lírica. Las preferencias estéticas como estas crean un hilo conductor en el trabajo de Anderson (pág. 30).

En sus últimas películas, esta selección de canciones disminuye y predominan los tracks compuestos para los filmes, debido a que este tipo de música no es acorde con las ambientaciones de sus dos últimos trabajos (*The Grand Budapest Hotel* e *Isle of Dogs*). No obstante, en una secuencia en Isla Basura, cuando la manada de Chief ayuda a Atari en su búsqueda de Spots, suena la canción “*I Won’t Hurt You*” de *The West Coast Pop Art Experimental Band*, una canción de los años 60 que encaja con el montaje de Atari y los perros en la isla.

En cuanto a los elementos gráficos y tipográficos, predomina la tipografía *Futura* para títulos y subtítulos, aunque en las dos últimas películas analizadas cambia la selección por fuentes adaptadas a los contextos, siendo la elección *Archer* y *LL Brown*. Todas estas tipografía tienen en común que son legibles y atemporales.

En cuanto a los elementos gráficos, Anderson toma referencias de las épocas que utiliza para crear sus mundos, por lo que se evidencia la inspiración en los grabados japoneses *ukiyo-e* y utilización de caracteres japoneses para *Isle of Dogs*, diseños de señalizaciones y decorados de Europa a principios de siglo o diseños de empaques y periódicos originales para *The Grand Budapest Hotel*.

En resumen, el director se apropia de referentes y elementos externos para adaptarlos a su visión y poder crear sus mundos de fantasía, en los que cada detalle está creado de forma meticulosa para connotar o reforzar significados dentro de la historia. La forma en cómo los utiliza y los estructura, le sirven para desarrollar características comunes que forman parte de la construcción de su propio lenguaje cinematográfico, que permite que sea reconocible y fácil de identificar, incluso para quienes no consumen el tipo de cine que hace.

El cine de Wes Anderson: ¿por qué su estilo es tan único y reconocible?

A lo largo de este trabajo se ha determinado que el director norteamericano cuenta con un estilo único y reconocible en sus películas, que puede identificarse desde el apartado visual y puesta en escena, hasta en las temáticas y formas de narrar sus historias. Se han podido evidenciar las estrategias que utiliza Anderson para crear cada una de sus obras a través de la identificación de las principales unidades sintagmáticas en los fragmentos seleccionados de las cuatro películas analizadas, la descripción de los códigos específicos y no específicos, y por último con la caracterización de la estructura de los mensajes presentes en su lenguaje cinematográfico.

El cineasta como parte de su estrategia emplea una fórmula, con elementos tanto visuales como narrativos, que se repite en todos sus filmes, que le permite contar sus historias de forma efectiva, así como desarrollar un estilo único y distintivo que lo ha llevado a ser un referente en el nuevo cine independiente norteamericano.

Estos elementos que se han identificado y caracterizado a lo largo de este análisis semiótico pueden clasificarse de la siguiente forma:

- Recursos narrativos:
 - ⇒ Tramas / Temáticas.
 - ⇒ Storytelling.
 - ⇒ Caracterización de personajes.
- Recursos visuales:
 - ⇒ Cinematografía.
 - ⇒ Puesta en escena y elementos gráficos.

⇒ Referentes.

A continuación se detalla cada uno de los recursos que utiliza Anderson para contar historias y construir significados en sus películas.

Recursos narrativos

En el presente análisis semiótico se evidenció que al cineasta le interesa abordar las mismas temáticas, narrarlas de la misma forma, utilizar el mismo código de humor y darle una caracterización similar a sus personajes. Es decir, que para crear sus historias emplea la siguiente fórmula:

Temáticas

Las temáticas que suele abordar están vinculadas con la soledad, ruptura de vínculos familiares, desapego de la realidad y búsqueda de identidad. En cada uno de sus trabajos se encuentra presente alguno de estos temas, ya sea como conflicto central de la historia, por ejemplo, en el caso de *The Royal Tenenbaums*, o como una trama secundaria representada a través de algún personaje, como por ejemplo en *Isle of Dogs*, con el personaje de Atari, un niño huérfano solitario que logra desarrollar un vínculo profundo con su mascota Spots.

Se pudo identificar que este tipo de tramas las aborda con más recurrencia en sus primeras películas, mientras que en las últimas la historia central no gira en torno a este tipo de conflictos, pero de igual forma están presentes.

Storytelling

Un elemento determinante que le da forma a sus historias, es la forma de narrar y presentar los acontecimientos y los conflictos de los personajes.

La división de la historia en capítulos o partes es una característica frecuente. A excepción de *Bottle Rocket*, en las otras tres películas analizadas se identificó esta forma de narrar. En *The Royal Tenenbaums* y *The Grand Budapest Hotel*, esta división corresponde a los capítulos de los libros (titulados con el mismo nombre) que cuentan todos los acontecimientos que suceden en pantalla. En *Isle of Dogs* se trata de una división por partes para separar los sucesos de Megasaki y de la Isla Basura. A esta segmentación suele acompañarle la narración de voz en off que describe acciones o añade información relevante al espectador; este narrador puede ser omnisciente, como en *The Royal Tenenbaums*, o puede ser un personaje dentro de la diégesis, como en *The Grand Budapest Hotel*.

Esta forma de narrar la historia el autor la utiliza para presentarla de forma más amena y efectiva, asemejando a los cuentos infantiles, lo que va en concordancia con los mundos de fantasía que el director presenta y que además refuerza al espectador la idea de que se encuentra dentro de una ficción de Wes Anderson.

El último elemento que compone su fórmula para narrar es el género de sus películas, que oscila entre drama-comedia. Se determinó que Anderson refleja en las distintas situaciones, diálogos y acciones de los personajes, un tipo de humor negro muy particular, que fluctúa entre la exageración, el absurdo y la ironía, lo que aporta una caracterización única y fresca en la narración de las historias.

Caracterización de personajes

La caracterización de los personajes es otro elemento distintivo que, como se ha mencionado, presenta ciertas particularidades.

Entre ellas se encuentra la caricaturización y rasgos exagerados en determinados momentos, que les proporciona a los personajes un carácter imprevisible, e incluso infantil; es común que los adultos se comporten como niños o tengan aspiraciones infantiles, tal y como sucede con el personaje de Dignan en *Bottle*

Rocket, en *The Royal Tenenbaums* cuando Royal se escapa con sus nietos, o los comportamientos erráticos de Eli Cash cuando choca su auto contra la casa de los Tenenbaums. Este tipo de rasgos están relacionados con las temáticas que aborda Anderson, ya que los personajes suelen tener algún tipo de regresión hacia la niñez, comportamientos inmaduros o represión emocional que los lleva al límite y los hace inestables. Como expresa Kunze, *et al.* (2014): “(...) al fin y al cabo, Wes Anderson rara vez presenta la edad adulta como un componente de madurez o equilibrio emocional...” (pág. 26).

Además, este tipo de construcción de personajes caricaturizados va en consonancia con los mundos singulares que crea Anderson, en los que no se pretende realizar una reproducción fiel de la realidad ni representar a individuos convencionales. Como se ha mencionado, hay una evidente intención de demostrar al espectador que está en un contexto muy particular, como bien expresa Kunze, *et al.* (2014): “A pesar de sus excéntricas fluctuaciones, los personajes de Anderson no son incongruentes dentro de sus contextos cinematográficos (...) Estos entornos son mundos cinematográficos que son a la vez representaciones familiares e inauténticas de la realidad” (pág. 35).

Es por eso que la Europa del Este de *The Grand Budapest Hotel* así como la ficticia ciudad de Megasaki en Japón, son locaciones reimaginadas y adaptadas por el director para crear un mundo alterno y plasmar su visión; esto también sucede con la ciudad de Nueva York en *The Royal Tenenbaums* que “(...) no es una realidad contemporánea reconocible, sino un espacio imaginado que se inspira en la literatura de J. D. Salinger...” (pág. 35). Además, este autor añade:

(...) los personajes andersonianos son en gran medida insondables fuera de la diégesis de la película, se deslizan entre una identificación empática que no es forzada en la audiencia, sino alentada y deseada, y un semiabsurdo en el que se recuerda al espectador el lugar y el papel de la construcción cinematográfica del personaje dentro de la película (pág. 35).

Recursos visuales

Los elementos visuales que utiliza se basan en la repetición de los mismos códigos específicos en su cinematografía, desde planos, movimientos de cámara y angulación; a esto se le suma la creación de una puesta en escena llena de detalles, con objetos, colores y elementos gráficos personalizados y adaptados de manera específica para los mundos que crea Anderson. A continuación se explica con mayor detalle cada uno de estos elementos:

Cinematografía

La cinematografía de Wes Anderson es uno de sus elementos más distintivos que forma parte de su sello. Junto con el director de fotografía Robert Yeoman, la planifica de forma cuidadosa para que cada plano presente la estética deseada. Se caracteriza por ser repetitiva en el empleo de movimientos de cámara, planos y ángulos, no obstante, esto no implica que sea aburrida, sino que más bien permite contextualizar y ubicar fácilmente al espectador frente al mundo único que se le presenta en pantalla.

Está conformada por el uso de planos generales, planos medio cortos y largos, primeros planos y plano detalle; a esto se le añaden los movimientos de *travelling* en todas sus variantes: panorámicas, barridos y *zoom in/out*; los ángulos son frontales y, según el contexto, pueden variar a cenital, nadir, picado o contrapicado. En esencia, estos códigos se repiten combinados entre sí y unidos en un montaje de cortes simples. Es frecuente que el director haga transiciones de planos generales a planos medios o primeros planos utilizando este tipo de corte directo, y en determinados momentos lo realiza con movimientos de cámara.

En general, sus encuadres se mantienen fijos y sin mayores variaciones de angulaciones en una misma toma. Esta característica permite que se pueda llevar a cabo la composición simétrica que forma parte de su estilo, en la que todos los objetos

y sujetos se encuentran balanceados y armónicos dentro del encuadre. La composición “planimétrica” que, como se ha mencionado así le nombró el analista David Bordwell (2007), es otro componente que es frecuente en su cine, permitiendo una profundidad de campo amplia, que forma líneas horizontales y verticales dando una sensación de imagen plana, de dos dimensiones. Este tipo de encuadres permiten darle el protagonismo necesario a sus sujetos, pero a su vez a su contexto, que cobra gran relevancia debido a que la puesta en escena es muy importante dentro de la historia.

La paleta de colores varía entre saturados y pasteles, según el contexto, pero en general Anderson opta por utilizar tonos cálidos en los que predominan combinaciones primarias, análogas o complementarias, en las que destacan: amarillo, rojo, marrón, beige, vinotinto, así como también añade rosados o azules como complemento.

Puesta en escena y elementos gráficos

El nivel de detalle en las ambientaciones y puesta en escena es otro componente clave. Los objetos, locaciones y decoraciones además de cumplir un propósito estético y estilístico, connotan significados y funcionan para representar de manera simbólica la personalidad o intereses de los personajes. El director les da protagonismo y no son simplemente objetos o accesorios decorativos, sino que tienen relevancia dentro de la narrativa visual, y por la forma en como compone estos objetos dentro del encuadre, se evidencia la precisión y atención por el detalle puesto sobre cada uno de ellos con la intención de transmitir mensajes y significados, así como también servir para contextualizar o representar una época.

Es por ello que junto a todo esto, se suman los recursos gráficos que contribuyen a la personalización y creación de estos mundos tan detallados y minuciosos. Por lo que el departamento de dirección de arte es clave para darle vida a todos los objetos y piezas de diseño gráfico dentro o fuera de la diégesis, que permiten que Anderson pueda crear los mundos particulares de cada película.

Imagen 59. Paletas de colores y significados de la muestra seleccionada de la filmografía



Fuente: Elaboración propia.

Referentes

Para crear estos elementos gráficos, el autor recurre a referentes de las artes como fuente de inspiración que le permiten desarrollar todas las piezas e iconografía necesarias para tener un mundo creíble con el que el espectador pueda familiarizarse. Es decir, que las referencias de las artes plásticas, pintura, teatro, literatura, arquitectura y cine, así como culturales del contexto o país que Anderson tome como referencia para sus películas, son indispensables y un elemento fundamental dentro de su fórmula para crear su lenguaje cinematográfico.

Es por ello que en dos de sus últimas películas, *The Grand Budapest Hotel* e *Isle of Dogs*, el director tomó inspiración de épocas y países específicos para poder adaptarlos a sus mundos ficticios y plasmar su imaginario creando una nueva iconografía, una de ellas inspirada en Europa del Este y la otra en Japón, construyendo de forma detallada cada elemento de la puesta en escena, desde pequeños objetos como broches, botones, cartas, hasta los diseños del papel tapiz de las paredes o los patrones de las alfombras. En menor medida, esto también aplica para *The Royal Tenenbaums* con su reinventada ciudad de Nueva York, aunque a diferencia de los filmes antes mencionados, no hay tanto nivel de detalle, debido a que el director aún estaba comenzando a afianzar su estilo visual; de igual forma sucede con *Bottle Rocket*, en la que no hay una construcción minuciosa de la puesta en escena ni de los objetos que la componen.

Imagen 60. Referentes gráficos y adaptaciones en Grand Budapest Hotel



Fuente: Elaboración propia.

Todo esto cobra importancia porque con la construcción de cada pequeño detalle y la repetición de los mismos esquemas en cada película que hace, el director está enseñando al espectador cómo distinguir sus mundos particulares y cuáles son los elementos que lo identifican. Como bien explica Bordwell (2015) con el siguiente ejemplo:

Básicamente, el narrador tiene que enseñarnos las reglas, grandes o pequeñas, que gobiernan el mundo. ¿Es un reino, un páramo post apocalíptico o un mundo en guerra? Este proceso es más fácil si el mundo imaginario es un mundo modelo, una especie de esquema que podemos completar porque encaja en un concepto general que ya tenemos. Si esto es un reino, como lo es en parte el país de las maravillas de Alicia, entonces podemos captar la presencia de reyes, reinas, aristócratas, soldados y decapitaciones. Si es un páramo, esperamos algo más parecido a un mundo de tribus nómadas, con la ausencia de leyes que producen bandas de carroñeros y enfrentamientos violentos. Si un mundo alternativo incorpora uno o más esquemas conceptuales que ya conocemos, podemos aprender nuestro camino alrededor de este nuevo más rápido (...) Por supuesto, los esquemas de origen no necesitan ser en lo absoluto reales, solo conceptualmente familiares... (Bordwell, 2015).

Es por eso que los mundos de Wes Anderson tienen estos esquemas o patrones que lo hacen identificable, por lo que el espectador al momento de ver una película de este director, puede comprender de forma fácil cuáles son las reglas por las que se rigen los personajes, qué los motiva, cuáles son sus conflictos, cómo es el contexto en el que habitan, etc.

En resumen, la combinación de los referentes visuales, la creación de todos los objetos y detalles que componen la escenografía, junto con la selección de la paleta de colores y la cinematografía, permiten que Anderson consiga un estilo visual identificable, que lo diferencie de otros directores contemporáneos.

Es por ello que de acuerdo con las estrategias que emplea para estructurar sus películas, pueden clasificarse de la siguiente manera:

- Temáticas: soledad, ruptura de lazos familiares, búsqueda de identidad y pertenencia, pérdidas y reconexión con seres queridos.

- Storytelling/narración: división de la historia por partes o capítulos, narración de voz en off, tratamiento de drama/comedia con predominancia del humor negro.
- Caracterización de personajes: presentan comportamientos impredecibles (pero no ilógicos dentro de la diégesis), rasgos infantiles con cierta caricaturización o exageración.
- Cinematografía: composición simétrica y balanceada, encuadres “planimétricos” (con poca profundidad de campo, produciendo una sensación “plana”, destacando líneas horizontales o verticales y permitiendo resaltar a su vez acciones en segundo plano o de fondo), movimientos de *travelling*, barrido, panorámicas, *zoom in/out*; planos generales, medio largos y cortos, primeros planos y planos detalle; angulación frontal, cenital, picado y contrapicado; paleta de colores saturados o pasteles (según lo requiera el contexto), con predominancia de colores amarillo, rojo, rosado y azul.
- Puesta en escena y elementos gráficos: precisión y máxima atención en el detalle, protagonismo de objetos, uso de objetos para connotar significados o representar a personajes, creación de piezas gráficas personalizadas y uso de referentes de las artes para reinterpretar y adaptar elementos gráficos y visuales dentro de la diégesis.

El empleo de estas estrategias, combinadas entre sí como una fórmula, cumplen la función de construir significados y transmitir las emociones o mensajes deseados por Anderson, permitiéndole mostrar su imaginario y plasmar su mundo interior en cada uno de sus trabajos, así como también crear un estilo personal y singular que lo identifica como director y creador independiente.

Conclusiones

Para la realización del presente análisis semiótico, se tomaron en consideración cuatro películas de la filmografía de Wes Anderson, dos pertenecientes a la etapa inicial de su carrera (entre los años 1996 y 2001) y dos representativas de su etapa como autor consolidado (estrenadas en 2014 y 2018, respectivamente), lo que permitió conocer cuáles son las estrategias que utiliza para construir su propio lenguaje cinematográfico. De este modo, se identificaron, describieron y caracterizaron los principales elementos y recursos audiovisuales y narrativos a los que el cineasta recurre para crear un estilo único y reconocible en el panorama del cine actual.

Esto se logró empleando la propuesta metodológica del teórico estructuralista Christian Metz (1974), quien fue uno de los pioneros en el establecimiento de la semiología del cine dentro de las teorías cinematográficas contemporáneas. Pese a que su modelo de la gran sintagmática tiene más de 40 años y presenta algunas limitaciones, la investigación demostró que sigue vigente, pues sirvió de base para identificar las unidades de sentido en la obra fílmica de Anderson, así como describir cómo se articulan entre ellas para producir significados.

La fortaleza de esta metodología radica en que permite abarcar múltiples aspectos a la hora de analizar largometrajes, lo cual contribuye a obtener una visión general de la obra de los directores de cine, desde la construcción de la narrativa hasta el uso de códigos específicos y no específicos del séptimo arte; caracterizar su obra; y desvelar la estructura subyacente de su lenguaje cinematográfico.

Es por ello que se determinó que el lenguaje cinematográfico de Anderson se basa en la repetición de elementos visuales y narrativos a modo de fórmula, en el que predomina una estructura con sintagmas descriptivos y alternantes, insertos explicativos, escenas y planos secuencia. Allí se encuentran los principales conflictos de sus historias, en los que se desarrollan las temáticas que lo obsesionan, como lo son las crisis familiares, la soledad, la búsqueda de identidad o pertenencia, pérdidas y

escape de la realidad. Esto representado en un apartado visual que se caracteriza por el empleo de composiciones simétricas y “planimétricas”, uso de focales gran angular, movimientos de travelling, barrido, zoom in/out, uso de ángulos frontales y cenitales. Además, hay predominancia de tonalidades cálidas, pasteles o de alta saturación (según el contexto), en las que se repite el uso de colores amarillo, rojo, azul y rosado.

Esto permite evidenciar, que si bien Wes Anderson es un cineasta que se centra en el apartado visual de sus largometrajes, aborda temáticas de cierta profundidad que pueden conectar con el espectador, y la construcción visual de las mismas tiene como objetivo connotar significados, además de ser un elemento estético, que se refuerza con la combinación de varios códigos (iluminación / escala de planos / mov. de cámara / angulación) para contar las historias de forma eficaz.

En las cuatro películas analizadas, se identificó que mantiene las mismas estructuras narrativas, temáticas y conflictos, así como un similar tratamiento de comedia dramática y de caracterización de personajes. La mayor diferencia entre sus primeros trabajos y los últimos se encuentra presente en el apartado técnico/estético, en el que se puede evidenciar notables cambios desde *Bottle Rocket* hasta *Isle of Dogs*, ya que el empleo de los códigos específicos se vuelve más consciente y estandarizado en los filmes más recientes como resultado de la maduración de su estilo.

La estética de *Bottle Rocket* es más convencional, cuenta con un menor nivel de detalle en la puesta en escena, en la composición, movimientos de cámara y color; ello evidencia que el cineasta allí apenas comenzaba a experimentar con los elementos que más adelante se convertirían en parte de su sello inconfundible. Esta evolución se comienza a notar a partir de *The Royal Tenenbaums*, que Anderson continuó perfeccionando en trabajos posteriores, hasta consagrarse en *The Grand Budapest Hotel* e *Isle of Dogs*, donde es posible identificar y reconocer de manera mucho más directa esos elementos visuales que casi podrían ser considerados obsesivos por el

nivel de precisión y simetría que exhiben en materia de composición, movimientos de cámara, transiciones, sincronización de la música y creación de objetos y elementos gráficos para la puesta en escena.

Se apropia de una combinación de recursos técnicos/estéticos y narrativos de tal manera que incluso en películas realizadas por otros cineastas, caracterizadas por emplear estos elementos de forma similar, es difícil no evocar a Wes Anderson, sobre todo por el uso de composiciones simétricas y “planimétricas”, travelling y paletas de colores con tonos cálidos o pasteles. Algunos ejemplos de ello son *Amélie* (2001), *Lost in Translation* (2003), *Little Miss Sunshine* (2005), *The Secret Life of Walter Mitty* (2013) o *Her* (2013). La mayoría de estos títulos no pretenden rendir tributo ni homenajear a Anderson. De hecho, muchos de estos directores pertenecen al “nuevo” grupo de cineastas de finales de los años 90, que forman parte de “la nueva ola de cine norteamericano”, por lo que el tratamiento de las mismas temáticas y empleo de recursos estilísticos similares proviene de esa pretensión de hacer un cine diferente, al margen de los estándares de la industria. No obstante, Anderson ha sido el que ha conseguido afianzar mejor su estilo y apropiarse de dichos elementos para crear ese lenguaje cinematográfico que lo define como creador.

La realización de este análisis semiótico, además de ser una nueva contribución a la bibliografía académica sobre este cineasta, aporta un modelo útil para el abordaje de cualquier producto audiovisual, sea de ficción o documental, ya que permite evidenciar la forma como se organizan las unidades de sentido dentro de una narración audiovisual. Sin embargo, la propuesta de Metz (1974), el fundamento metodológico del presente trabajo, no está exenta de limitaciones, porque en ella se plantea un modelo que no toma en consideración la subjetividad ni los factores sociales o culturales que pueden influir tanto en la creación del producto fílmico como en la percepción e interpretación del espectador, lo que deja por fuera otras variables que pueden dar mayor profundidad al análisis.

Recomendaciones

- Se recomienda complementar la propuesta metodológica de Metz (1974) con otros modelos analíticos o corrientes teóricas que consideren la subjetividad, los factores sociales o culturales en la creación del producto fílmico.
- Se sugiere incentivar el análisis fílmico semiótico de productos audiovisuales a nivel universitario en la escuela de Comunicación Social de la Universidad Central de Venezuela.
- Anderson es además un cineasta que se puede estudiar desde otras áreas, como la publicidad y el marketing, con el objetivo de determinar cómo ha convertido su nombre en una marca personal a través de la aplicación de los elementos que la componen: anclaje (imagen, diseño, símbolos, colores), interacción (de la audiencia con Anderson y su obra), vinculación (elementos visuales que forman parte de su identidad como autor), sentido y dirección (finalidad del mensaje, valores, lo que quiere transmitir en su obra).

Referencias

- Aguilar-Leyva, O. (2004). La semiología y el análisis de lo visual. *Escritos. Revista del Centro de Ciencias del Lenguaje*. (30), 9-43.
<https://biblat.unam.mx/es/revista/escritos-revista-del-centro-de-ciencias-del-lenguaje/articulo/la-semiologia-y-el-analisis-de-lo-visual>
- Aguirre, J. (2016). La escritura fílmica según Christian Metz. *Comunicación*. Nº 175, págs. 97-105.
- Almazán, D. (2013). El grabado Ukiyoe como reflejo de los valores de la cultura japonesa. *Kokoro: Revista para la difusión de la cultura japonesa*. Nº 1, págs. 1-17.
- Anderson, W. (Director). (1996). *Bottle Rocket* [película]. Columbia Pictures; Gracie Films.
- Anderson, W. (Director). (2001). *The Royal Tenenbaums* [película]. Touchstone Pictures; American Empirical Pictures.
- Anderson, W. (Director). (2014). *The Grand Budapest Hotel* [película]. Fox Searchlight Pictures; Indian Paintbrush; Studio Babelsberg American Empirical Pictures.
- Anderson, W. (Director). (2018). *Isle of Dogs* [película]. Twentieth Century Fox Animation; Indian Paintbrush; American Empirical Pictures.
- Arias, F. (2012). *El Proyecto de Investigación. Introducción a la metodología científica*. Editorial Episteme.
- Aumont, J., Bergala, A., Michel, M., & Vernet, M. (1985). *Estética del cine: Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Ediciones Paidós.

- Bardon, L., Roldán, J., & Toussaint Azócar, F. (2011). *Rebranding: cortometraje de ficción inspirado en la estética de "Rushmore" de Wes Anderson*. [Tesis].
<http://biblioteca2.ucab.edu.ve/biblioteca/marc/php/buscar.php?base=marc&cipar=marc.par&epilogo=&Formato=w&Opcion=detalle&Expresion=N:96668>
- Blanco Ballesteros, P. (2010). El paradigma de la apropiación pop en Wes Anderson. *Cuadernos de Documentación multimedia*. 21, 43 - 72.
<https://revistas.ucm.es/index.php/CDMU/article/view/21640>
- Bordwell, D. (16 de enero de 2007). Shot-consciousness. *Observations on film art*.
<http://www.davidbordwell.net/blog/2007/01/16/shot-consciousness/>
- Bordwell, D. (20 de julio de 2014). Moonrise Kingdom: Wes in Wonderland. *Observations on film art*.
<http://www.davidbordwell.net/blog/2014/07/20/moonrise-kingdom-wes-in-wonderland/>
- Bordwell, D. (26 de marzo de 2014). The Grand Budapest Hotel: Wes Anderson takes the 4:3 challenge. *Observations on film art*.
<http://www.davidbordwell.net/blog/2014/03/26/the-grand-budapest-hotel-wes-anderson-takes-the-43-challenge/>
- Bordwell, D. (5 de noviembre de 2015). Wesworld. *Observations on film art*:
<http://www.davidbordwell.net/blog/2015/11/05/wesworld>
- Boschi, E., & McNelis, T. (2011). 'Same old song': on audio-visual style in the films of Wes Anderson. *New Review of Film and Television Studies*, 10 (1), 28-45.
<https://doi.org/10.1080/17400309.2012.631174>
- Browning, M. (2011). *Wes Anderson: Why His Movies Matter*. Praeger.

- Buckland, W. (2018). *Wes Anderson's Symbolic Storyworld: a semiotic analysis*. Bloomsbury Publishing Inc.
- Bustamante, S. (s.f). *Isle of Dogs: Haikú por la Empatía Perdida*.
<https://www.direccioneszac.net/isle-of-dogs-haiku-la-empatia-perdida/>
- Casetti, F. (1994). *Teorías del cine*. Cátedra.
- Casetti, F., & Di Chio, F. (1991). *Cómo analizar un film*. Editores Paidós.
- Cinecam. (s.f). *Historia del cine independiente americano*.
<https://cinecam.wordpress.com/historia-del-cine/cine-independiente-americano/>
- Coll, E. (21 de febrero de 2020). *El universo de Wes Anderson. Una guía de referencias*. Código. <https://revistacodigo.com/lista-el-universo-de-wes-anderson-una-guia-de-referencias/>
- Cueva, D. (2014). *Análisis de la narrativa audiovisual de las películas de Wes Anderson*. [Tesis]. <https://repositorio.upao.edu.pe/handle/20.500.12759/360>
- Ferreras Rodríguez, J., & Vergilio Leite, L. (2008). A vueltas con la alfabetización visual: lenguaje y significado en las películas de Wes Anderson. *IC Revista Científica de Información y Comunicación*. (5), 248-287.
- Film Affinity. (2014). *Reseña The Grand Budapest Hotel*. FilmAffinity:
<https://www.filmaffinity.com/es/film817968.html>
- García Guardia , M., & Menéndez Hevia , T. (2006). Mímesis en el paradigma del llamado “cine contemporáneo” y la narración hipermedia. *Icono*. 14, (8), 1-14.
- Gutiérrez, K. (2015). *Wes Anderson: El estilista del siglo XXI*. Cactus.
<https://www.revistacactus.com/wes-anderson-el-estilista-del-siglo-xxi/>

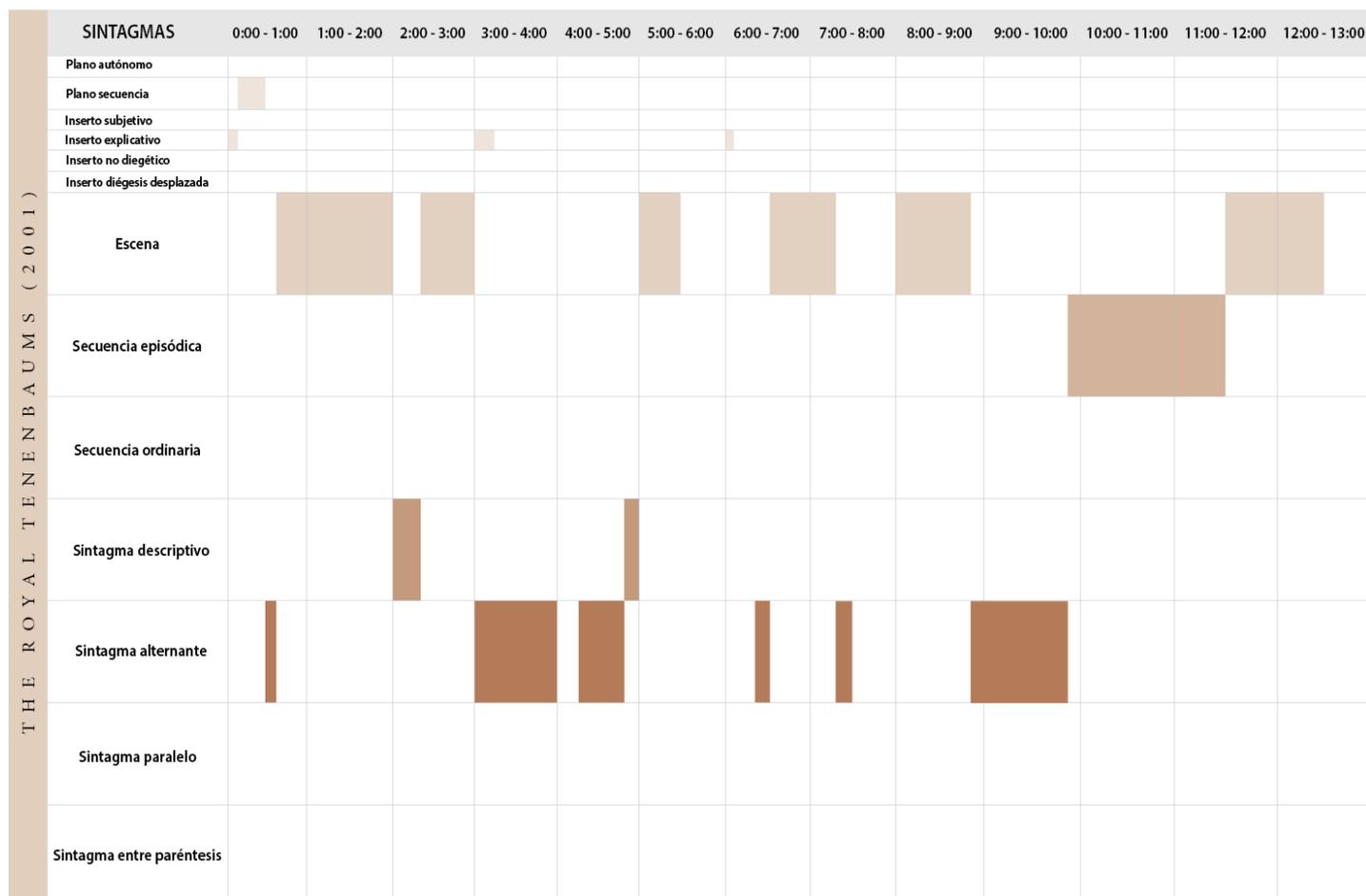
- Hancock, B. (2005). A Community of Characters – The Narrative Self in the Films of Wes Anderson. *Journal of Religion & Film*. 9, (2), 1-17.
<https://digitalcommons.unomaha.edu/jrf/vol9/iss2/3/>
- Hartley, H. (20 de noviembre de 2011). *Harley: tener el control artístico sobre su obra*. Miradas de cine. <https://miradasdecine.es/2011/11/entrevista-isaki-parte-2.html>
- Hernández Sampieri, R., & Mendoza Torres, C. (2006). *Metodología de la Investigación*. Mc Graw Hill Education.
- Internet Movie Database. (s.f). *Biografía Wes Anderson*.
<https://www.imdb.com/name/nm0027572/>
- Irizarri, D. (2019). Isle of Dogs, o los perros como sujetos políticos en la ciudad. *Planeo*. (39), 56-59. <https://issuu.com/revistaplaneo/docs/planeo39>
- Konigsberg, I. (2004). *Diccionario técnico Akal de cine*. Akal.
- Kornhaber, D. (2017). *Wes Anderson: a collector's cinema*. University of Illinois Press.
- Kuhn, A. (2012). *A Dictionary of Film Studies*. USA: Oxford University Press.
- Kunze, P., Richter, N., Wilkins, K., Rybin, S., Joseph, R., Knight, C., . . . Shackelford, L. (2014). *The Films of Wes Anderson: Critical Essays on an Indiewood Icon*. Palgrave Macmillan US.
- López de la Cruz, S. (2018). *El cine traiciona a la pintura: un acercamiento a la teoría fílmica francesa desde André Bazin y Jean Mitry*. 1, (16), 79-101.
<https://doi.org/10.24310/Fotocinema.2018.v0i16.4087>
- Magnolia (2014). *El Gran Hotel Budapest: el último retazo de humanidad*. Magnolia Archivo: <http://archivo.revistamagnolia.es/2014/03/el-gran-hotel-budapest/>
- Martin, M. (2002). *El lenguaje del cine*. Gedisa.

- Mendizábal de la Cruz, N. (2011). Lingüística, semiótica y cine: perspectivas de estudio e investigación. *Espéculo: Revista de Estudios Literarios* (47).
<http://www.ucm.es/info/especulo/numero47/semiocine.html>
- Metz, C. (1974). *Lenguaje y Cine*. Editorial Planeta.
- Metz, C. (2002). *Ensayos sobre la significación del cine, vol. 1*. Paidós Comunicación.
- Mitry, J. (1986). *Estética y psicología del cine*. Siglo XXI editores.
- Paz G., J. (2001). Teorías semióticas y semiótica fílmica. *Cuadernos de la Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales - Universidad Nacional de Jujuy*,(17), 371-387. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=18501721>.
- Perdomo, W. (2016). Un modelo semiótico para la lectura del discurso cinematográfico. *AdVersus: Revista de Semiótica*, 8, (30), 152-171.
<http://www.adversus.org/indice/nro-30/notas/XIII3007.pdf>
- Pernas, J. (2015). *Conceptos básicos del lenguaje cinematográfico*. The College for International Studies - The American College of Madrid.
<https://docplayer.es/67254507-Conceptos-basicos-del-lenguaje-cinematografico.html>
- Polanco, M. (2015). *La estética en los filmes de Wes Anderson: la dirección de arte a través de la representación visual del cine de autor*. [Tesis].
http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/catalogo_de_proyectos/detalle_proyecto.php?id_proyecto=3601
- Pulecio, E. (2010). *El cine: análisis y estética*. Ministerio de Cultura de Colombia:
<https://www.mincultura.gov.co/areas/cinematografia/publicaciones/Documents/El%20Cine%20An%C3%A1lisis%20y%20Est%C3%A9tica.pdf>

- Ráez-Suárez, P. (2016). *El cine de Wes Anderson: aspectos de composición visual y autoría*. [Tesis]. <https://repositorio.ulima.edu.pe/handle/20.500.12724/3616>
- Sánchez-Navarro, J., & Lapaz Castillo, L. (2015). *¿Cómo analizar una película desde un punto de vista narrativo?* UOC.
- Saussure, F. (1945). *Curso de lingüística general*. Editorial Losada.
- Serrano, A. (2014). *El cine de Quentin Tarantino: una aproximación a la estética de la violencia*. Universidad Católica Andrés Bello.
- Stam, R., Burgoyne, R., & Flitterman-Lewis, S. (1999). *Nuevos conceptos de la teoría del cine*. Paidós Comunicación.
- The Artifice. (5 de junio de 2018). *Isle of Dogs: Humanity in the Inhuman*. TheArtifice: <https://the-artifice.com/isle-of-dogs-analysis/>
- Varela, F. (2011). *Análisis semiótico de un texto fílmico*. [Tesis]. <https://bibliotecadigital.univalle.edu.co/bitstream/handle/10893/10440/CB-0460931.pdf?sequence=1>
- Vernet, M. (2006). *Análisis estructural del relato*. Ciudad de México: Cayocan.
- Zavala, L. (2016). De qué hablamos al decir «estética del cine». *Desde el Sur*. 8, (1), 85-100. <https://doi.org/10.21142/DES-801-2016>

Anexo E. Cuadro sintagmas, *The Royal Tenenbaums*, fragmento N° 2

FRAGMENTO N° 2: Capítulo 4 (0:42:00 a 0:54: 38 min)



Anexo M. Resumen general cuadro sintagmas

| UNIDADES SINTAGMÁTICAS | Películas | Escena | Secuencia episódica | Secuencia ordinaria | Sintagma descriptivo | Sintagma alternante | Sintagma paralelo | Sintagma entre paréntesis | Plano secuencia | Inserto explicativo | Inserto no diegético | Inserto subjetivo | Inserto de diégesis desplazada |
|------------------------|--------------------------|--------|---------------------|---------------------|----------------------|---------------------|-------------------|---------------------------|-----------------|---------------------|----------------------|-------------------|--------------------------------|
| | BOTTLE ROCKET | 3 | | 2 | 3 | 3 | 1 | | 2 | 2 | | | |
| | THE ROYAL TENENBAUMS | 3 | 1 | 1 | 4 | 3 | 1 | 2 | 2 | 4 | | | |
| | THE GRAND BUDAPEST HOTEL | 2 | 1 | 1 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | 3 | | | |
| | ISLE OF DOGS | 2 | 1 | 1 | 4 | 4 | 1 | 1 | 3 | 6 | | 1 | |

