

UACM

Universidad Autónoma
de la Ciudad de México

Nada humano me es ajeno

COLEGIO DE HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES.

LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y CULTURA.

Wes Anderson Más allá de la ficción; el exterminio del ser humano y la naturaleza en los filmes: Isle of dogs, Fantastic Mr.Fox y The grand hotel Budapest.

TESIS PARA OBTENER EL TITULO DE
LICENCIADA EN COMUNICACIÓN Y CULTURA

PRESENTA

Jackeline Valle Torres

Directora de Tesis

Dra. Graciela Sánchez Guevara

Ciudad de México, mayo de 2021

SISTEMA BIBLIOTECARIO DE INFORMACIÓN Y DOCUMENTACIÓN



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE LA CIUDAD DE MÉXICO COORDINACIÓN ACADÉMICA

RESTRICCIONES DE USO PARA LAS TESIS DIGITALES

DERECHOS RESERVADOS[©]

La presente obra y cada uno de sus elementos está protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor; por la Ley de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México, así como lo dispuesto por el Estatuto General Orgánico de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México; del mismo modo por lo establecido en el Acuerdo por el cual se aprueba la Norma mediante la que se Modifican, Adicionan y Derogan Diversas Disposiciones del Estatuto Orgánico de la Universidad de la Ciudad de México, aprobado por el Consejo de Gobierno el 29 de enero de 2002, con el objeto de definir las atribuciones de las diferentes unidades que forman la estructura de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México como organismo público autónomo y lo establecido en el Reglamento de Titulación de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México.

Por lo que el uso de su contenido, así como cada una de las partes que lo integran y que están bajo la tutela de la Ley Federal de Derecho de Autor, obliga a quien haga uso de la presente obra a considerar que solo lo realizará si es para fines educativos, académicos, de investigación o informativos y se compromete a citar esta fuente, así como a su autor ó autores. Por lo tanto, queda prohibida su reproducción total o parcial y cualquier uso diferente a los ya mencionados, los cuales serán reclamados por el titular de los derechos y sancionados conforme a la legislación aplicable.

Agradecimientos

Agradezco a la Universidad Autónoma de la ciudad de México por haberme acogido todos estos años, a mis profesores, que durante este camino me han instruido de manera adecuada, y que con sus herramientas me ayudaron a esculpir mi camino.

En particular, agradezco a mi directora de tesis, la Dra. Graciela Sánchez Guevara, por su tiempo, dedicación y enseñanza, gracias a ella descubrí lo que me apasiona en el campo académico, además de ser una persona amable y dedicada con sus alumnos, le debo mucho.

A mis lectoras: Dra. María Cristina Gómez Mogaras, Dra. Maribel Reyes Calixto y Mtra. Edith Leal Miranda, quienes se tomaron el tiempo para leer mi trabajo, darme retroalimentación y brindarme su apoyo pese a sus múltiples ocupaciones.

Al personal administrativo que han hecho posible mi titulación, siempre pendiente, esforzándose, dedicando su tiempo a los alumnos y a la universidad.

A mi familia por apoyarme durante todo mi camino, siempre a mi lado pese a la distancia, brindándome su cariño incondicional, son la luz en mi camino.

Agradezco a mi madre, el principal pilar en mi vida, gracias a todo su esfuerzo, sus desvelos, su apoyo y ternura, logro día con día cumplir mis metas, sin ella nada de lo que he conseguido sería posible.

Índice

Introducción	1
Capítulo I Hacia una semblanza de la producción cinematográfica de Wes Anderson.....	8
Introducción	8
1.1. Los tiempos de Wes Anderson.....	8
1.2. La construcción del autor cinematográfico	11
1.3. El ojo filmográfico de Wes Anderson.	13
1.4. El género cinematográfico de Wes Anderson; endulzando lo amargo.	14
1.4.1 El cine <i>stop motion</i>	15
1.4.2 Fantástico señor zorro	17
1.4.3 Isla de perros	18
1.4.4 El Gran Hotel Budapest.....	20
Reflexiones.....	21
CAPÍTULO II EL DISCURSO FÍLMICO DE WES ANDERSON.....	23
Introducción	23
2.1. DEFINICIÓN DE DISCURSO CINEMATOGRAFICO	24
2.2 DEFINICIÓN DE TEXTO CINEMATOGRAFICO	27
2. 3. La red actancial: tipografía de actantes andersianos.....	29
2.3.1. Red actancial: comportamientos humanos	31
Participantes de la película Fantástico señor zorro	32
Participantes de la película Isla de perros.	35
Participantes de la película El Gran Hotel Budapest.....	41
2.3.2 Secuencias cinematográficas.....	45
2.4 Códigos sonoros y visuales cinematográficos	51
2.4.1 Códigos sonoros	51
2.4.2. Composición, planificación y angulación	55
2.4.3. Códigos Visuales: Luz y color.....	58
2.5 Análisis de las secuencias cinematográficas	63
2.5.1 <i>Secuencias de Fantástico señor zorro</i>	64
Secuencia 1	64
Secuencia 2	66
Secuencia 3	68
Análisis General.....	70
2.5.2 <i>Secuencias de El Gran Hotel Budapest</i>	70
Secuencia 1	70
Secuencia 2	71
Secuencia 3	72
Análisis General.....	73
2.5.3 <i>Secuencias de Isla de perros</i>	74

Secuencia 1	74
Secuencia 2	75
Secuencia 3	75
Secuencia 4	76
Reflexiones	85
Capítulo III El cine de Wes Anderson: una mirada desde la semiótica cinematográfica.....	86
Introducción	86
3.1. Wes Anderson desde la óptica lotmaniana.....	87
3.1.1 La semiosfera y sus rasgos en el cine andersiano.....	87
3.1.2. Núcleo/periferia en los tres filmes de Wes Anderson	88
3.1.3. Heterogéneo y homogéneo de la semisofera andersiana.....	89
3.1.4. El cine andersiano como texto	90
3.2. La función socio-comunicativa del cine andersiano	91
3.2.1. El trato entre el destinador y el destinatario: el director y el filmo-espectador	91
3.2.2. El trato del auditorio y el filme: espectador y contenido	91
3.3.3. El trato del espectador consigo mismo	92
3.4. La construcción de la iconosfera cinematográfica	94
3.4.1. El color desde la mirada de Wes Anderson	95
3.4.2. La icónica música de Wes Anderson	96
3.4.3. Subtítulos/tipografía	97
3.4.4 Realidad vs ficción texto en el texto	100
3.5. La traducción intersemiótica	102
3.5.1. Retakes del cine andersiano.....	105
3.6 Intratextualidad en tres cintas de Wes Anderson	109
3.6.1. Actantes Conflictivos/ambiciosos.....	110
3.6.2. Actantes Elegantes/refinados	112
3.6.3. Actantes con problemas para interactuar con otros.....	112
3.6.4. Actantes amorosos, el apoyo	113
Reflexiones.....	115
Conclusiones generales.....	117
Fuentes de Consulta.	120
Anexos.	125

Introducción

Durante los últimos 100 años el cine a evolucionado a pasos agigantados, las técnicas utilizadas para su producción se han pulido durante su desarrollo, los equipos involucrados en las realizaciones han mejorado los discursos que manejan en los films, los colores (que llegan hace 50 años) han sido de gran utilidad para que los mensajes planteados sean aún más descriptivos, estos y muchos otros recursos son los que abren la oportunidad a los dobles discursos que manejan diversos cineastas en sus películas.

Entre la diversidad de generadores de cine encontramos a Wes Anderson, un director nacido en Texas, Estados Unidos, que desde una perspectiva multicolor ha logrado sorprender a los consumidores, sin embargo, dentro de sus mundos llenos de fantasía y simetría, encontramos que existen mensajes entorno al exterminio o la destrucción del ser humano y su entorno.

Por tales motivos, se decidió trabajar tres de las producciones cinematográficas realizadas por Anderson: *Fantastic Mr. Fox* (2009), *The Grand Budapest Hotel* (2014) e, *Isle of Dogs* (2018), con la finalidad de reconocer que estos films tienen una temática en común: el exterminio de los seres vivos.

¿Por qué existen estos dobles discursos bélicos en el cine? Históricamente el ser humano ha vivido en medio de guerras, revoluciones, ha recurrido a la destrucción del hombre por el hombre, los motivos para que estas se desaten son diversos ¿Cuántas guerras ha habido? Las suficientes para que el discurso siga presente en todos los seres vivos. El poder, el dinero, las creencias religiosas, las ideologías que se imponen a otros, han traído como consecuencia la destrucción del ser humano sin importar sexo, edad, condición social, económica, etc. El poderoso quiere imponer su forma de pensar, su creencia y apoderarse de las tierras y de los recursos naturales para sí.

El cine siempre ha funcionado como instrumento para plasmar la realidad en la que se vive, aunque no fue su intención filmar las películas para denunciar estos hechos ocurridos alrededor del mundo, Wes Anderson refleja estas problemáticas

sociales de manera metafórica logrando un perfecto retrato de las acciones viles del hombre blanco que se siente superior al resto del mundo y su afán por destruir aquello que no comparta su visión del mundo.

El hábil manejo de los discursos cinematográficos ofrece las posibilidades de ambientar nuestro mundo a través de una ficción única con base en la mirada de los directores, así es como Wes Anderson ha creado una semiosfera llena de colores enternecedores, música ad hoc para ambientación, planos altamente estéticos, y personajes que no cumplen con el estereotipo del héroe.

Desde esta perspectiva encontramos la belleza dentro del caos, ya que, históricamente el ser humano ha vivido en medio de guerras, revoluciones, de la destrucción del hombre por el hombre, sucesos que marcan con crueldad diversos momentos de nuestra historia, ¿cuántas guerras han explotado a causa de la avaricia del ser humano?, el poderoso quiere imponer su forma de pensar, su creencia y apoderarse de las tierras, obtener todos recursos naturales para sí.

Aunque no fue su intención filmar las películas para denunciar estos aspectos de la vida en general, en el mundo, Wes Anderson refleja estas problemáticas sociales en las tres películas. Isla de perros (2018) narra la historia de los extraños sucesos que ocurren en Megasaki, donde reside Atari sobrino del encargado de gobernar la ciudad quien ahora se ha dispuesto a expulsar y exterminar a todos los perros que residen en la isla con el motivo de terminar con el extraño brote de gripe canina. Atari tendrá que hacer una travesía para poder recuperar a su perro Spot, sin embargo, esta aventura la realizará a lado de Chief, Rex, Boxx, Duke y King, caninos que se encuentran atrapados en la isla.

El Fantástico señor zorro (2009) aborda el tema de la decadencia espiritual y de sentido por la vida del señor zorro, quien en la búsqueda de un propósito para seguir viviendo y continuar con su vida se encarga de tramar un plan para asaltar tresgranjas que se encuentran en su nuevo hogar, sin saber que su propósito provocará reacciones negativas en cadena hacia su entorno.

El Gran Hotel Budapest (2014) es una historia dentro de otra historia que narra la vida de Zero Mustafa y la manera en la cual logra convertirse en dueño del Hotel Budapest. Zero consigue trabajo como chico del Lobby en el gran hotel Budapest, tras migrar de su lugar de origen a causa de una guerra y problemas sociales que ocurren en su entorno. La historia se desarrolla a lado de Messie Gustave H quien tras recibir una herencia se verá implicado en falsas acusaciones y será Zero el encargado de apoyar a su amigo para lograr exonerarlo de sus cargos.

El problema que se planea es cómo en tres filmes de Wes Anderson se refleja una realidad que vive el mundo, no solo la destrucción por las guerras, sino fundamentalmente el hombre que desea tener el poder para sí y dominar el mundo. Estas películas son una metáfora y a través de ella logra un perfecto retrato de las acciones viles del hombre blanco que se siente superior al resto del mundo y su afán por destruir aquello que suene o se vea feo, para imaginarse y construir de acuerdo con su pensamiento un bello mundo. Con base en este planteamiento del problema, construimos el siguiente estado del arte.

Al hacer la investigación documental para la construcción del estado del arte se revisaron tesis de diferentes grados, artículos en revistas de investigación, libros especializados en semiótica y cinematografía.

Se abordaron los tópicos generales como: cine de animación, semiótica y discurso visual dinámico, texto fílmico, discurso simbólico en acción, semiótica del cine, transtextualidad. Y particularmente, investigaciones relacionadas con el tema de esta investigación que es: el exterminio de los seres vivos. La exploración abarca investigaciones nacionales e internacionales en tesis de licenciatura, maestría y doctorado; libros, artículos y revistas dedicadas a estos asuntos. Específicamente, la existencia de investigaciones que abarquen los temas de historia del cine, técnicas empleadas y significación del cine de Wes Anderson. Los relacionados con la comunicación y la cultura son la reproductividad técnica, la semiótica fílmica, el discurso, industrias culturales y hegemonía cultural.

Las bases de datos a los que se recurrió fueron: google académico, Academia.edu, TESIUNAM, *Open Journal Systems* de la universidad de Valencia, Depósito de Investigación Universidad de Sevilla, Revistalis, Riu Net. Con base en la búsqueda de información hallamos Duran (2008), aborda el tema del cine desde sus inicios e historia, para posteriormente redactar con ayuda de los textos de Gubern (1969), Castro K y Sánchez J (1999) lo que sería el dibujo animado en el cine. Se encontraron alrededor de 18 textos que relacionan al cine, la semiótica y el dibujo animado, los cuales se dividirán en bloques cognitivos para el desarrollo del proyecto de tesis, los bloques serán: 1. Cine de animación, 2. Semiótica del cine y 3. Comunicación y Cultura.

Para el **bloque cognitivo I**: Cine de animación, vamos a trabajar con las categorías analíticas transtextualidad, *cartoon*, técnicas del cine de animación. Nos apoyamos en Abonce (2008), Hernández Hernández (2012), Pujante (2009), Castro, K. & Sánchez, J. (1999), Duran (2008), Kirchheimer (2013), Luengo (2012), que abordan las técnicas del cine de animación, la manera en la que se desarrollaron y cómo se utilizan en la actualidad.

En el **bloque cognitivo II**: Semiótica del cine, las categorías analíticas son: construcción del auditorio, Metz (1968), Lotman (1996) quienes desarrollan las principales teorías de la semiótica fílmica y cómo se construye el auditorio a través de los contenidos de las películas. No es que sostengan que los temas y contenidos conformen la forma de ser y pensar de los sujetos, pero sí de una u otra manera, influyen en la construcción de sujetos como auditorio.

El **bloque cognitivo III**: comunicación y cultura, las categorías analíticas con las que trabajaremos son: industrias culturales y hegemonía, (Stuart Hall modelo), Sánchez Ruiz (2003) con los cuales trabajaremos sobre las representaciones en la industria cinematográfica como parte de la Industria y hegemonía cultural.

El objeto de estudio se forma a partir de la constante hallada en los tres filmes de Wes Anderson, emerge el objeto de estudio que es el exterminio de los seres vivos a través de los tiempos históricos del ser humano. La primera y segunda Guerras Mundiales, la Guerra del Golfo, las actuales Guerras en el Medio Oriente,

por decir algunas, impulsadas por el ejercicio del poder del imperialismo, el deseo por poseer los recursos materiales del otro, que traen como consecuencia las familias disfuncionales que obligan al ser humano a tomar dos caminos, uno a huir, a emigrar, otro a defender lo propio.

Asimismo, el hombre poderoso se ha encargado de destruir el entorno natural: flora y fauna. El objeto de estudio se construye con base en la realidad ficcional metafórica propuesta por Wes Anderson, que refleja y refracta una realidad histórica vivida por los seres humanos, dicha realidad ficcional se examinará con base en los estudios del cine, de la semiótica del cine, pues la temática abordada por el director da cuenta de una realidad a través de símbolos tanto en los contenidos como en la forma, esto es el cine de *stop motion*. De este objeto de estudio surgen las preguntas de investigación y sus objetivos.

¿De qué manera se relaciona el contenido de las películas de Wes Anderson en cuanto al tipo de personajes, diálogos, acontecimientos con la forma audiovisual constituida por colores, volúmenes, sonidos y voces?

Desglosando las siguientes preguntas particulares:

- ¿Cómo se manifiestan las relaciones socio-política-cultural-económica de Wes Anderson, representadas, reflejadas y refractadas en sus filmes?
- ¿Cuáles son las acciones que permiten clasificar a los personajes ya sea individuales o colectivos en sujeto-objeto, destinador-destinatario ayudante-opositor y cómo se convierten en iconos y símbolos.
- ¿De qué manera se representa la red actancial y las formas de las películas desde los estudios culturales en comunicación?

El objetivo general es relacionar el contenido de las películas de Wes Anderson en cuanto al tipo de personajes, diálogos, acontecimientos, y la forma audiovisual constituida por colores, volúmenes, sonidos y voces.

Los objetivos particulares de esta investigación son:

- Conocer la situación socio-política-cultural-económica del autor y la manera en que esta se representa, se refleja y se refracta en sus filmes.
- Identificar las acciones de los personajes de los tres filmes, y clasificarlas de acuerdo con las categorías analíticas: signo, señal, icono, símbolo, texto y conformar una red actancial.
- Interpretar la red actancial y las formas de las películas desde los estudios culturales en comunicación

El supuesto de partida recae en que históricamente el cine de animación se ha asociado como cine infantil, no obstante, Wes Anderson llega con la propuesta de hacer representaciones sobre el exterminio del ser humano y de la naturaleza, mediante el uso de la técnica *stop motion* y el género de comedia. Por lo tanto, el supuesto de partida es que no todo el cine *stop motion* es para infantes, sino que, en el caso de Wes Anderson, sin saberlo logró tratar temas fuertes como la guerra, la discriminación la destrucción de la naturaleza, los problemas familiares, a través de personajes, escenografías, música a través de la producción de sentido cómico o drama.

Esta investigación se justifica porque aborda temáticas sustanciales para la sociedad como es el exterminio humano y natural, por el abandono, por la desolación, por las familias disfuncionales que paradójicamente se muestran en los films como cine para niños desarrollados desde el género de comedia que hace reír y pasar desapercibido el trasfondo de las películas.

En el nivel global se justifica esta investigación por el tipo de temáticas abordadas en la investigación, pues no solo tienen impacto para una sociedad en particular, sino para la generalidad. El poder de los imperios no tiene límites y esto se muestra en las tres películas de manera metafórica podríamos decir de manera particular, esto es tomando en cuenta grupos pequeños como la familia del Sr. Zorro, o de los perros o de Zero, protagonista de *El Gran Hotel Budapest*, se representa, refleja y refracta el pensamiento de los hombres poderosos para dominar el orbe.

En el nivel teórico, esta investigación se sustenta, porque no hay estudios desde el enfoque semiótico y discursivo sobre los planteamientos de las tres películas, que desde nuestro punto de vista son interesantes por la forma en que se presentan los temas en forma de cine de animación, que desde un principio fue pensado para niños, pero que en realidad es un cine complejo tanto por el contenido como por la forma. Es importante hacer una lectura de los mensajes implícitos que suscitan los films. Las historias abordan temas sociales que van más allá de lo que se ve en una primera lectura, por lo tanto, recurrimos a al análisis del discurso y de la semiótica, a fin de comprender cómo se ejerce el dominio y el poder. Con base en la construcción del objeto de estudio y justificación del tema, procedemos a desarrollar los antecedentes históricos de la problemática.

Capítulo I Hacia una semblanza de la producción cinematográfica de Wes Anderson

Introducción

El objetivo fundamental de este capítulo es conocer la situación socio-política-cultural-económica en la que vive el autor y la manera en que ésta se representa, se refleja y se refracta en sus filmes, lo cual nos permitirá responder a la pregunta de investigación ¿Cómo se manifiestan las relaciones socio-política-cultural-económica de Wes Anderson, representadas, reflejadas y refractadas en sus filmes? Para resolver el cuestionamiento nos acercamos al cine de animación, a fin de trabajar con las siguientes categorías analíticas: transtextualidad, *cartoon*, técnicas del cine de animación. Para ello, nos apoyamos en Abonce (2008), Hernández (2012), Pujante (2009), Castro, K. & Sánchez, J. (1999), Duran (2008), Kirchheimer (2013), Luengo (2012), quienes abordan las técnicas del cine de animación, la manera en la que se desarrollaron y cómo se utilizan en el siglo XXI.

1.1. Los tiempos de Wes Anderson

Wesley Wales Anderson mejor conocido como Wes Anderson nació un 1 de mayo de 1969 en Houston, Texas, Estados Unidos fue el segundo hijo del matrimonio entre una agente inmobiliaria que estudio arqueología y un publicista quienes se divorciarían durante la infancia de Wes, lo cual influiría en su visión como director.

Creo que se ha magnificado lo que he dicho. Por supuesto que me marcó el divorcio de mis padres, pero ¿en qué niño no lo haría? Supongo que mis películas vuelven una y otra vez a ese tema, pero, francamente, no sabría decir qué intención exacta tiene en ellas (cit. en García, 2014: s/p)

Durante las décadas del crecimiento y desarrollo de Wes Anderson, el estado de Texas parecía un lugar tranquilo y pacífico para vivir, lo que en gran medida posibilitaba el desarrollo del futuro cineasta, quien nunca mencionaría ningún

acontecimiento que marcará fuertemente su vida en sociedad, sin embargo, en 1970 (cuando Wesley no contaba ni siquiera con su primer año de vida) se firmaría el tratado de límites de México y Estados Unidos:

*Que designa al Río Grande como frontera internacional se llama Comisión Internacional de Límites y Aguas (CILA) en México; y en EE.UU., International Boundary and Water Commission (IBWC), en el que se especifica que - **cada país debe prohibir la construcción de estructuras en su territorio, que en juicio de la Comisión, puedan causar desvío u obstrucción del flujo normal del río o de su flujo de inundación-** (Pighi Bel, 2017, BBC)*

El 3 de febrero de 1980, sucedió lo que se conocería como la peor masacre ocurrida en El Paso, Texas “Barry Chvarak, 21, stood up from the bar of the Starburst Lounge, turned to his twin brother and said he was “going to shoot up the place.” (Barer & Hinkle, 2019) la masacre ocurrida aquella noche en el bar, dejaría un saldo de 5 muertos y 3 heridos, el joven atacante arruinó la noche de muchas personas que pasaban un rato de diversión y dejó a cinco familias sin la oportunidad de volver a ver a sus seres queridos.

Por último, en 1986 “La Dra. Juliet V. García se convierte en la primera mujer mexicanoamericana que llega a ser presidenta de un colegio o universidad en los Estados Unidos, al tomar su puesto en Texas Southmost College” (TEXAS HISTORICAL COMMISSION, 2015), siendo estos solo algunos de los acontecimientos importantes ocurridos en Texas durante las primeras décadas de la vida del director.

El cambio más significativo de Wesley sucedería una vez llegado a la universidad, sin embargo, mientras eso ocurría tuvo que enfrentarse a sus dificultades sociales, “*Wes Anderson nunca fue el más popular de su escuela. Tuvo que lidiar con sus compañeros que siempre lo molestaron por vestirse y ser diferente*” (Márquez Moreno, 2009. NEXOS)

Se rumora que durante su infancia él grababa con la cámara de Súper 8 que tenía su padre, sin embargo, el ahora director estudiaría la carrera de Filosofía en *The University of Texas at Austin (UT Austin)* donde conocería al

actor y director Owen Wilson con quien compartiría su afición por el cine lo que lo impulsaría a realizar su primer cortometraje que llevaría por título *Bottle Rocket* (1992).

Dos años más tarde Wilson y Anderson decidieron realizar el largometraje de *Bottle Rocket* (1994) para el cual se basarían en su trabajo anterior, aunque nunca logró el éxito esperado para la carrera del joven director. Para su segundo largometraje *Rushmore* (1998) “Wesley y Owen escribieron el guion pensando en Bill Murray para el protagonista, el histrión que venía de una carrera pop en el cine hollywoodense, accedió a participar en la minúscula producción independiente. Solo cobró 9 mil dólares.” (Hidalgo, 2018) dando paso a que el actor se convirtiera en el personaje más recurrente de todos sus largometrajes.

The Royal Tenenbaum (2001) daría uno de los pequeños pasos a la fama del director, este sería el trabajo que demostraría la definición de su estilo cinematográfico, Anderson comenzaría a jugar en profundidad con los colores, el dramatismo en su guion y los diminutos detalles que lo caracterizan.

Al comenzar el filme vemos un corte transversal de la casa, herramienta que se repetirá en Life Aquatic with Steve Zissou y Fantastic Mr. Fox. Vemos un mundo dominado por Futura, la tipografía con la que Anderson ha presentado la gran mayoría de sus títulos, subtítulos y créditos a lo largo de su carrera. (Coll, 2018, Revista Código)

The Life Aquatic with Steve Zissou (2004) con este filme trabaja arduamente en la musicalización, además de comenzar en sus investigaciones sobre el *Stop Motion* con lo cual daría vida a la fauna marina que aparecerá en todo el largometraje. Con *The Darjeeling Limited* (2007) trabaja de manera sublime en la técnica cinematográfica, para lo cual se inspiró en Stanley Kubrick.

[...] gran parte de la película de Anderson recuerda visualmente la obra maestra de Kubrick, particularmente en su uso del encuadre de lente amplia de áreas confinadas, composición que hace que los personajes aparezcan pequeños dentro de los escenarios que los contienen. Sin embargo, ese espacio es una espada de doble filo, ya que la lente es tan ancha que captura los bordes de los

conjuntos: al retroceder para minimizar la potencia del individuo, la cámara también establece las dimensiones de las salas y los pasillos.(Coll, 2018, Revista Código).

Fantástico señor zorro (2009) daría el giro de 360° del director, ya que profundizaría con las técnicas de animación, pese al poco éxito que tuvo la película, lo cierto es que se comenzaría a cocinar su carrera de manera casi en la inmediatez, a estas alturas el cineasta era reconocido y se había encontrado ya en galardones a nivel mundial como los Oscar.

Moonrise Kingdom (2012) logró conectar a Wes Anderson con su audiencia, pues plasmó la ternura del amor juvenil sin dejar de lado su trabajo un poco caótico en la personalidad de sus personajes, con este filme sus ganancias aumentaron, además que sería uno de los logros más importantes al preceder a su largometraje más conocido hasta ese entonces, El Gran Hotel Budapest (2014) película con la cual recibiría más nominaciones a los premios Oscar y ganaría multitud de reconocimientos.

A penas asimilaba su fama cuando decidió saltar más alto, Isla de perros fue considerada un éxito total, las técnicas utilizadas para su elaboración se volvieron famosas, llamando la atención de todos los espectadores y causando un fenómeno global de popularidad para Anderson, así como él hizo con la anticipación de este largometraje casi en la inmediatez adelantó información sobre su siguiente película French Dispatch (2020) que se estrenaría a mediados del año 2020 elevando las expectativas sobre su nuevo trabajo.

1.2. La construcción del autor cinematográfico

Wes Anderson no tuvo una formación como cineasta, su pasión por el cine fue lo que lo impulsó a realizar contenido audiovisual, el primero de sus trabajos lleva el nombre de *Bottle Rocket* (1992) el cual realiza con Owen y Luke Wilson. Los jóvenes lograron llevar en 1994 al Festival de cine de Sundance, “el corto de 13 minutos el

cual recibió alabanzas, lo que los impulsaría a realizar un largometraje basado en su corto que llevaría el mismo nombre y sería lanzado 2 años más tarde.” (Calvario, 2016).

En 1998 realizaría su segundo largometraje que llevaría por nombre *Rushmore* el cual declaró que se había inspirado en su época del colegio “Es cierto que muchas de mis películas se basan en experiencias personales, pero no siempre es así.” (cit. En García, 2014) esta sería la primera de las películas en las que aparecería el actor Bill Murray.

Una de las características de los guiones de Anderson sería la integración de los personajes “marginados”, el director se ha dado a la tarea de dar vida a las voces mitigadas por el resto, la mayoría de sus protagonistas no se caracteriza por ser el chico popular en ninguno de los aspectos de su vida, incluso las familias representadas en sus filmes plasman la realidad de la disfuncionalidad.

Se cree que Owen Wilson fue la pieza que faltaba en la vida de Anderson, ya que, sería quien lo impulsaría a trabajar en su desarrollo como director, así como en su visión de los *Queer* en el cine:

Anderson comenzó a crear historias donde los protagonistas son los perdedores, no los guapos y habilidosos. Sus personajes suelen ser tímidos y encantadores, y tener también una manía que les impide socializar con naturalidad. Bien sean extremadamente talentosos (Los Tenenbaums, 2001), incomprendidos pero llenos de ambiciones (Rushmore, 1998), o con una gran proyección de la familia (Viaje a Darjeeling, 2008), la moraleja que esconden es una clara celebración de la diferencia y una apasionada defensa de la importancia de ser uno mismo. (Márquez Moreno, 2009, NEXOS)

Su trabajo no siempre se encuentra en la pantalla grande, el director también ha participado en diferentes comerciales para marcas cómo: Prada, Sony Mobile, AT&T, Hyundai, Softbank, IKEA, American Express, H&M, además en 2010 “junto a Roman Coppola dirigió un anuncio para Stella Artois” (Márquez Moreno, 2009, Nexos)

1.3. El ojo filmográfico de Wes Anderson.

Wes Anderson es un director muy particular, utiliza recurrentemente los mismos recursos, el manejo de la composición en sus encuadres, una paleta de colores específica para cada una de sus cintas; tipografía, incluso tiene un elenco de actores recurrentes en el cual nunca puede faltar Bill Murray. Todo el conjunto de características que forman su mundo cinematográfico son las que lo hacen sobresalir en distintas ramas; arquitectura, cultura, moda, entre otros.

*Prácticamente todas sus películas giran en torno a una ubicación única: puede ser una casa familiar (The Royal Tenenbaums, Fantastic Mr Fox, Moonrise Kingdom), una escuela (Rushmore), o un medio de transporte (el barco en The Life Aquatic con Steve Zissou, un tren en The Darjeeling Limitedo), un hotel, como en **The Grand Budapest Hotel**, e incluso, en un movimiento de la arquitectura: el metabolismo japonés (Isle of dogs). (Noticias de arquitectura, sin fecha)*

La arquitectura de las escenografías de los filmes son algo que se admira profundamente del cineasta, ya que, pocas veces descuida el recorrido espacial en sus películas. Otro de los recursos que hacen únicas sus piezas es el uso del *SlowMotion*, esto se puede ver en casi todos sus trabajos y en múltiples ocasiones.

Podemos definir la técnica del *SlowMotion* como “un movimiento lento de la imagen acompañado de música que expresa la escena, esto funciona para transmitir una emoción, sin embargo, no se ha analizado a detalle” Wöllner, Clemens & Albrecht, Henning & Hammerschmidt, David & Hohagen, Jesper. (2017).

Otros recursos de cámara que podemos apreciar en los films son el *Whip pan* y el *Tilt*. Sin embargo, algo sumamente característico de su cine es la manera de explicar los planes con otros recursos, esto consiste en que, si se hace una explicación, ejemplo: un juego; se realizara una animación de un mapa en el cual se vean explicados (acompañados de la narración) la manera en la que dicho juego se ejecuta.

1.4. El género cinematográfico de Wes Anderson; endulzando lo amargo.

Wes Anderson ha sido reconocido por su manejo de guion y sus excéntricos personajes. Uno de los puntos clave en su trabajo es que todos hablan sobre comedia, sin embargo, esta no clasifica siempre para hacernos reír a carcajadas, las particularidades de su humor radican en diferentes aspectos propios del director, uno de estos se podría nombrar como Interrupción del carácter.

Reeser (2019) escribe para la web Noflmschool, 5 claves de la comedia Anderson, en el que describe a Monsieur Gustave (personaje recurrente en *The Grand Budapest Hotel*) como “very civil man, whose even temper never breaks.” Dicha característica sirve para romper de manera hilarante, los momentos de mucha tensión experimentados por el personaje, logrando aportar un nivel de humor que arrebatara al espectador una pequeña risa.

Reeser nombra los ejercicios de control de los personajes de los filmes, algo que es ciertamente atinado y que se encuentra ejemplificado en los personajes animales de las cintas *Fantástico señor zorro* e *Isla de perros*, ya que, “We all have animal instincts. Anderson makes us laugh with the constant struggle to keep these rabid tendencies at bay.” (Reeser, 2019)

¿Por qué considero que Wes Anderson logra aportar dulzura dentro de lo amargo? Esto se debe a que logra romper los momentos de alta tensión de los personajes de manera humorística, algo que pocos directores logran tan bien como él, esto se aprecia en la parte de la contención de los instintos, los animales cuando pierden el control de su lado humano sacan a relucir sus actitudes animalescas, tales como: gruñir, enseñar las garras o colmillos, etc. Al respecto, en su libro *Masa y Poder* de Elías Canetti, describe la forma de ser de los humanos asemejándolos con las formas de defenderse de los animales.

En la Web “tomatazos” se dieron a la tarea de realizar diversidad de artículos relacionados con el director, en uno de ellos se expresa el impacto que el estreno

de *The Royal Tenenbaums*, en el cual expresan la singularidad de su comedia, la cual se caracteriza también por ser “negra” y estar rodeada de dramatismo.

[...] toma el humor más negro para retratar a un grupo de perdedores excéntricos y demostrar la fascinación que tiene el director por los fracasados, por el desamor y por todo lo que no sigue una norma. Aunque también es una comedia que sufre por no ser cómica: sus gestos graciosos no residen en los diálogos, sino que se junta con la puesta en escena que opera como artefacto cómico que a la vez invalida la implicación emocional hacia su lado más dramático. (Izurieta Barreto, 2019, tomatazos)

En síntesis, podemos concluir que la comedia andersina (si se me permite el término) no será tradicional, ni enfocada en realizar chistes que se entiendan con facilidad, mucho menos tendrá personajes que arrojen chistes dentro de la línea cómica tradicional, Anderson siempre jugara con la comedia atravesada por las emociones y los problemas de sus personajes. Se trata de un humor fino para mentes inteligentes.

1.4.1 El cine *stop motion*

Una de las características especiales del Director Anderson es el manejo del recurso del cine Stop Motion, muchos pensarían que su trabajo inicia cuando filma *Fantástico Señor zorro*, sin embargo, cuando se graba *The Life Aquatic with Steve Zissou*, se observa este recurso en toda la vida marina que aparece en la película, ya que, ninguno de los personajes de dicha fauna es real, pues usa el “...*stop-motion utilizado de una manera muy diferente. Creo que el hecho de que no sean creados por computadora añadirá una capa de fábula, que es realmente el gran valor de la propia película*”. (Vega, 2018, Xataka)

El director comienza a trabajar con este particular recurso y lo cierto es que, si prestamos atención en sus películas, en la mayoría encontraremos este tipo de animación, aunque no sea el recurso principal, esto podría suceder gracias a la gran imaginación que tiene el director, por lo que muchos paisajes (como en *The Grand*

Budapest Hotel) tienen que ser representados a mano con maquetas y marionetas para diversidad de escenas.

[...] no matter if he's working in stop-motion or live-action, is positively obsessed with minutiae. He loves all the tiny components of mise en scène that seem trifling in a vacuum. He's in utmost control over every bit of visual information that appears in each frame. And like an animator, he'll often use his total mastery over the frame to exaggerate affects, lending even his live-action films a cartoonish quality. (Crump, 2019, the week).

La gran imaginación de Wes Anderson, se convierte en uno de los motivos principales por los cuales probablemente comenzó a trabajar con el recurso de Stop Motion, volviéndose algo particular en sus filmes, no importar si es Live Action, lo tendrá y será ejecutado de modo que el público lo apreciará a manera de cartoon, probablemente volviendo cómica la escena que representa.

Hasta el momento el autor solamente ha trabajado con dos películas totalmente animadas Fantástico Señor zorro e Isla de perros, en las cuales se tomó la molestia de detallar cada escena y de representar lo mejor posible cada uno de sus personajes, llevando a su equipo de trabajo a los límites.

Solo pide cosas concretas sin tener demasiada idea de la técnica. Quizá por eso se parecen tanto sus películas de animación a sus películas reales, porque **busca hacer el mismo tipo de planos y movimientos de cámara**. No se queda necesariamente en la metodología habitual de los animadores, en parte porque ni siquiera lo conoce bien. Tiene su película en la cabeza y sea de imagen real o de animación, les pide a los técnicos que la hagan. (Ortiz Gascón, 2018, el contra plano)

Anderson dejó en claro con cada una de sus películas que su estilo era particular y sumamente metódico, sin importar las técnicas que se tengan que utilizar, busca plasmar lo que hay en su cabeza para llevarlo a la pantalla grande de manera magistral.

Anderson sigue desesperando a los animadores. Les pide planos imposibles físicamente imposibles, no es una forma de hablar. Le hace usar técnicas

antiguas, "peores", más simples, porque busca un tipo de animación más clásica.
(Ortiz Gascón, 2018, el contra plano)

Veamos a continuación la sinopsis de cada una de las cintas que me ocupan, a fin de que el lector, si es que no ha visto las tres películas, esté en contexto tanto de la temática como del contenido, para posteriormente pasar a los siguientes capítulos donde se realiza el análisis semiótico.

1.4.2 Fantástico señor zorro

Fantástico Señor Zorro (2009) aborda el tema de la decadencia espiritual y de sentido por la vida del señor zorro, quien en la búsqueda de un propósito para seguir viviendo y continuar con su vida, se encarga de tramar un plan para asaltar tres granjas que se encuentran cercanas a su nuevo hogar, sin saber que su propósito provocará reacciones negativas en cadena en su entorno.

Este fue el primer largometraje totalmente animado de Wes Anderson, con anterioridad se habían rodado 5 películas, y en algunas de estas se incluía la técnica de Stop Motion para introducir pequeñas escenas animadas dentro de los filmes, comenzando a crear una de las características más importantes del director. La película es un homenaje y adaptación del libro homónimo de Roald Dahl. Anderson expresa " Fantástico señor zorro fue el primer libro que consideré mío en casa" (Ayuso, 2009, El País) El director experimentó con su filme el estilo antropomórfico de sus personajes animados, los llevó a otro nivel, donde no solo el carácter humano está presente, sino que los mismos instintos animales se apoderan de momentos de sus personajes.

La animación se torna no solo para niños, también para adultos, para amantes del arte, para personas que aprecian las buenas historias y la animación a la antigua, el guion está diseñado al puro estilo de Anderson, repleto de fracturas familiares, problemas existenciales, cambios dramáticos de humor y persecuciones memorables, no obstante, Fantástico señor zorro logra ese giro de detalles que el

autor trató de trabajar en sus películas anteriores, aún con poco presupuesto logró ejecutar efectos poco esperados por la audiencia, así lo expresa Márquez Moreno:

En un medio donde las películas animadas están en una carrera constante para ver quién logra las gráficas más reales, él opta por regresar a lo básico, el stop motion y las marionetas fabricadas artesanalmente, justo para demostrar que la técnica que algunos calificarían de poco innovadora es la mayor virtud de la película. (Márquez Moreno, 2009, NEXOS)

El número de marionetas utilizadas para la película no se localizó con exactitud, pero se encontró que el detalle que caracteriza la producción de los filmes de Anderson fue de suma importancia para rodar el largometraje, ya que se tenía poco presupuesto

...el tamaño de las marionetas varía: para los primeros planos o las escenas dialogadas utilizábamos marionetas de 30 cm, para los planos más amplios, marionetas de 10 cm, y para los planos aún más amplios teníamos marionetas de 3 o 4 cm. No teníamos dinero para hacer grandes decorados, así que jugamos con las escalas para crear una ilusión de grandes espacios. (Centro de Cultura Contemporánea de la Universidad de Granada., 2017)

Estos detalles fueron imprescindibles para el proyecto que marcaría una pauta para lo que sería uno de sus largometrajes mejor ejecutado y el más galardonado Isla de perros.

1.4.3 Isla de perros

Isla de Perros (2018) narra la historia de los extraños sucesos que ocurren en Megasaki, el encargado de gobernar la ciudad se dispone a expulsar y exterminar a todos los perros que residen en la isla con el motivo de terminar con el extraño brote de gripe canina. Atari tendrá que hacer una travesía para poder recuperar a su perro Spot, sin embargo, esta aventura la realizará a lado de Chief, Rex, Boxx, Duke y King, caninos que se encuentran atrapados en la isla.

En 2018 Wes Anderson sacaría a la luz *Isla de perros*, largometraje en el que trabajaría cerca de tres años. La película sería anunciada mediante un video publicado en internet por el mismo director, quien declararía que esta sería su segunda película de animación, además de anunciar que el protagonista de la cinta sería un perro “-Tenemos a Edward Norton, quien hace de un perro-, confirma Anderson. -Un perro protagonista. Llamado Rex-, completa el actor.” (Clarín.com, 2016).

El detalle de la película fue sumamente impresionante, ya que no solo plasmaban la esencia del director y la estética que venía trabajando en sus films anteriores, sino que representaban el arduo trabajo de animación realizado: “un animador llegaba a hacer unos 2 o 3 segundos de metraje durante su jornada diaria. No más (...) A Wes Anderson le gusta que todo sea artesanal, hecho a mano y que todo sea real y se pueda tocar” (PLAYGROUND COMMUNITY, 2018)

Para la realización se necesitaron 240 sets y 1000 marionetas, todo el trabajo de animación fue mostrado al público en videos publicados en internet por los realizadores “Most of the movie occurred on Trash Island with the dogs and that took up around 90% of the sets. The island was divided into color-coded zones like “The Wizard of Oz” with different kinds of trash.” (Desowitz, 2018, Indie Wire) El director y su grupo de animadores estuvieron dispuestos a llevar el Stop Motion al siguiente nivel.

Los galardones de la película no se hicieron esperar, el primero de ellos fue el honor de convertirse en la primera cinta de animación en abrir el Festival Internacional de Cine de Berlín realizado durante febrero de 2018. En México la película se estrenó en la Cineteca Nacional durante mayo del 2018, convirtiéndose en la película más vista en la historia del recinto, juntando cerca de “57,128 espectadores desde su estreno en mayo hasta el día 9 de julio, superando la marca implantada anteriormente por Cartas de Van Gogh con 55,367 espectadores.” (Quintanar Polanco, 2018, tomatazos).

El impacto de la película fue tan grande que meses más tarde el mangaka Mimetaro Mochizuki lanzó una adaptación a manga japonés del largometraje.

Muchas personas conocieron al director y redescubrieron sus historias gracias a este filme, pues su impacto superó lo que sus anteriores trabajos no habían hecho.

1.4.4 El Gran Hotel Budapest

El Gran Hotel Budapest (2014) es el relato dentro del relato que narra la vida de Zero Mustafa y la manera en la cual logra convertirse en dueño del Hotel Budapest. Zero consigue trabajo como chico del Lobby en el gran hotel Budapest, tras migrar de su lugar de origen a causa de una guerra y problemas sociales que ocurren en su entorno. La historia se desarrolla a lado de Messie Gustave H quien tras recibir una herencia se verá implicado en falsas acusaciones y será Zero el encargado de apoyar a su amigo para lograr exonerarlo de sus cargos.

Wes Anderson se reconocería en todo el mundo por el colorido y los detalles de sus películas, sin embargo, el parteaguas que daría fama al director sería El Gran Hotel Budapest, filme que encantó no solo por la historia narrada, sino también por su paleta de colores en tonalidades pastel y sus maquetas que harán dudar de si se trata de realidad o ficción.

Durante los meses de estreno, la película fue nominada a diferentes premios, incluyendo los premios Oscar con 9 nominaciones “A mejor película, director, guion original, montaje, fotografía, banda sonora, dirección artística, vestuario y maquillaje. Además, fue la gran vencedora de los Bafta (los Óscar ingleses) al ganar en categorías como mejor maquillaje, música original y diseño de producción.” (Domínguez, 2015, La prensa).

El director retomaría nuevamente a su elenco de actores recurrentes y los pondría en una historia llena de drama (uno de los factores que abunda en sus películas), nieve, colores al borde de lo melancólico y una impresionante arquitectura recreada por su grupo de producción. Para este filme adopta la idea de mezclar la animación stop motion con la imagen real, por lo cual el grupo de

producción se dio a la tarea de dar vida a todo aquello que Anderson guardaba en su cabeza.

El Gran Hotel Budapest con el cine clásico en el que detectamos y aceptamos las maquetas de mansiones, palacios y castillos inexistentes sobre fondos pintados a mano (matte paintings). Construcciones que acercaban las películas a los cuentos de hadas. (Meléndez, 2016, Yorokobu)

Sus efectos especiales no fueron los únicos que impresionaron al público y a las críticas, también el formato en que se decidió filmar es poco convencional en el cine contemporáneo “Fox incluso llegó a enviar a los cines de EEUU que iban a proyectar el filme, un folio con las instrucciones necesarias para que no hubiera problemas durante la proyección, incluyendo el nivel de luz adecuado.” (Hernández, 2015, El mundo), lo anterior gracias a que la película se planeó para una proyección al estilo de los años 30’s en un formato de 1.37:1, diferente al ahora utilizado.

Para lograr su magia, el director investigó sobre grandes hoteles, hermosos lugares con la esencia europea, incluso tuvo una colaboración con la marca Prada, quienes ayudaron con su “utilería”, con la finalidad de representar la melancolía de la Europa antigua, todo montado al estilo de Wes Anderson, logrando impresionar a aquellas personas que venían mirando el trabajo del director.

Reflexiones

¿Cómo se manifiestan las relaciones socio-política-cultural-económica de Wes Anderson, representadas, reflejadas y refractadas en sus filmes?

En cierta medida la vida del director influye en la producción cinematográfica, Wes Anderson es hijo de padres divorciados, lo que podría servir para ejemplificar un par de sus filmes, pues el director no podría escapar a la influencia, de manera inconsciente, del contexto en el que vivió. Además, se puede apreciar que este nunca fue el centro de atención en sus actividades sociales/escolares lo cual como se menciona en el apartado 1.2 puede apreciarse un modo de “inspiración” para los

personajes que serían plasmados como: perdedores, no guapos, habilidosos, tímidos y encantadores, siendo características que con alta probabilidad reflejen la personalidad del autor o la manera en la que él se sentía durante su juventud.

Muchos de los personajes que se muestran en sus filmes son de clase media, exceptuando a los Tanenbaum o en *The aquatic life*. También se puede apreciar el gusto por la cultura europea antigua por parte del autor, y esta también se ve reflejada en diferentes filmes.

Lo que falta es la inspiración de Texas en sus películas, sin embargo, el contexto social de Texas no amerita mayor trascendencia como para verse plasmada.

CAPÍTULO II EL DISCURSO FÍLMICO DE WES ANDERSON

Introducción

En este apartado se realiza un acercamiento al discurso y texto cinematográfico, abordando sus definiciones para profundizar en las ideas del director Wes Anderson. Conocemos a los actantes en sus filmes, los tipos de relaciones que se manejan y la manera en que estos son importantes en el proceso comunicativo que forma al cine.

Identificamos las categorías de héroe, objeto, destinador- destinatario, adyunte-opositor, así descubriremos los comportamientos que poseen los personajes antropomórficos que aparecen en los filmes, sus características físicas y psicológicas. Reconoceremos las secuencias más importantes de cada película, esto con la intención de desvelar su cronología y reconocer los momentos de aparición de los personajes.

El conjunto de todas estas características nos ayudará a identificar los códigos sonoros y visuales que se manejan a lo largo de los filmes, así mismo veremos de manera técnica la composición de los planos, la angulación, reconociendo posibles motivos por los cuales el discurso cinematográfico se ha decidido así. Esto funcionará como guía para conocer acerca de las características distintivas que posee Wes Anderson en su cine.

Hacer esta lectura general de los aspectos técnicos dentro del texto y lo audiovisual de las películas nos guiará para realizar un análisis a profundidad de cada uno de los films, esto nos ayudará a identificar los tipos de planos, luces, colores, encuadres y por qué se eligieron para esas escenas.

2.1. DEFINICIÓN DE DISCURSO CINEMATográfico

Lauro Zavala(1993) en su texto *Hacia una semiología del discurso cinematográfico* señala que para abordar el estudio de este tipo de discurso audiovisual es necesario referirse [...] simultáneamente al estudio de los sistemas, procesos y productos de significación, a aquellos que podríamos llamar procesos semio-narrativos, así como a las reglas generativas de las estructuras de enunciación, tanto por parte del sujeto de esta enunciación como de su eventual interprete o lector. (pp.175). En este sentido es pertinente preguntarnos primero ¿qué implica discurso y qué lo cinematográfico? Conforme a los estudios del discurso éste implica a decir de Sánchez (2005) no solo los enunciados, el guion, los parlamentos de los personajes, sino también la relación de coherencia y cohesión coexistente entre el tipo de personaje y su parlamento, así mismo, debe considerarse el tiempo-espacio que se representa en la cinta independientemente del tiempo-espacio real del director, del mismo modo es importante las locaciones, las luces, los espacios abiertos-cerrados, mobiliario, en suma toda la escenografía, todo el conjunto produce sentido tanto para los personajes como para el espectador.

En este texto, Zavala menciona que existen otros tipos de discurso a los que se les ha prestado mayor atención, sin embargo, el discurso cinematográfico no deja de ser relevante, y al igual que otros tiene características que los distinguen de los demás, así mismo menciona a Christian Metz (1974) como uno de los autores con mayor influencia en el estudio semiológico del discurso cinematográfico. Sin embargo, Zavala(1993) recuerda que existen preocupaciones en torno a este sistema, algunas de ellas son: “determinar la diferencia entre las formas de percepción y articulación discursiva, mecanismos de seducción diegética (la historia o relato narrado) que ejercen la imagen cinematográfica sobre los procesos de secundariedad relativa, así como la discusión del estatuto semiológico del cine, [de ahí la pregunta]: ¿es el cine una lengua o lenguaje, un sistema de reglas generativas con autonomía relativa frente a otros sistemas discursivos, cuyas unidades mínimas de significación puede ser determinadas estructuralmente?” (pp.177)

Lo cierto es que tanto Metz (1974) como Lotman (1973) abordan el tema del discurso cinematográfico sin despegarse del lenguaje cinematográfico, por lo que nos enfocaremos sobre el significado o, mejor dicho, la producción de semiosis del *lenguaje cinematográfico* presentado por ambos autores. Por su parte Metz menciona acerca del lenguaje cinematográfico:

[...] es necesario reconocer que el lenguaje cinematográfico, al comienzo, da la impresión insistente de que no es posible dominarlo en términos formales. El semiólogo del cine tiene una especie de inspiración general que le llega desde la lingüística, pero ninguno de los conceptos técnicos de esta materia puede ayudarlo directamente en el detalle de su trabajo, ninguna noción operativa de la lingüística es aplicable tal cual en el estudio del cine. (Metz, 1974, pp.43)

Pese a las dificultades técnicas que se tuvieron para la definición del cine como un lenguaje, se encontraron características que lo volvieron viable y a su vez un desafío. De acuerdo con Metz, el lenguaje cinematográfico tiene dos rasgos o ausencia de rasgos que parecen desafiar a la empresa filmo-semiológica:

1) la ausencia de toda unidad discreta, que fuese común a todos los filmes y que por tanto fuese propia del cine y pudiera ser concatenada, mediante una formalización con otra; la ausencia de toda instancia que tuviese alguna mínima semejanza con el morfema o con el formante: de todo alfabeto, fuese terminal o no.

2) la ausencia de todo criterio de gramaticalidad. No cabe imaginar una serie de planos, por más insólita y caprichosa que sea, acerca de la cual el nativo pudiera decir: **esto no es un filme**. (Metz 1974, pp.43-44) cabe señalar que no hay que salir de estas dificultades, sino partir de ellas.

Por su parte, Lotman (1973) explica que “son las diferencias y combinaciones las que determinan la estructura del lenguaje cinematográfico, ya que, cada imagen en la pantalla es un signo, tiene un significado, es portadora de información, y este significado puede tener un carácter doble” (pp.45) Tanto Metz como Lotman encuentran dos tendencias que lo caracterizan.

Para Lotman una de las tendencias es la repetición de elementos que los espectadores experimentado vital o artísticamente, con lo cual crean un sistema de expectativas; la otra se refiere a que se infringen determinados puntos de este sistema de expectativas, y pone en relieve los nudos semánticos del texto. “Por tanto, las significaciones cinematográficas se basan en un desplazamiento, una deformación de las sucesiones, hechos o aspectos habituales de las cosas. Pero *significativo* y *deformado* resultando sinónimo solo en las etapas iniciales de la formación del lenguaje cinematográfico.” (Lotman 1973, p.46)

Lo anterior pone sobre la mesa la idea de que el lenguaje cinematográfico es mucho más complejo de lo que parecería, sin embargo, es fundamental para el estudio del discurso, ya que nos ayuda a comprender la cualidad polisémica de los signos que se encuentran dentro del filme. Zavala (1993), por su lado, menciona algunas de las posibilidades del análisis del discurso fílmico, sobre las cuales destacan que “todo modelo intenta dar cuenta de los procesos de significación de las imágenes, habrá de inscribirse en esa tradición teórica en la que se ha discutido la referencialidad o la autonomía de los signos icónicos” (pp.179)

Dentro de estos estudios, Zavala señala varias regiones dedicadas al estudio, de las cuales mencionaremos, la semiología europea, específicamente a Gianfranco Bettini, éste estudia el cine como un aparato de enunciación que produce un tiempo diegético¹, asimismo aborda la noción de “texto” para explicar la temporalidad fílmica, a fin de distinguir “diversos niveles de interacción macrotectual: el de la lógica del relato, de la verosimilitud, la introducción semántica y las implicaciones situacionales.” (Bettini cit. en Zavala 1974, p.180). Por ello, resulta interesante analizar el discurso cinematográfico como texto cinematográfico, ya que desde la teoría lotmaniana, el texto es la entretejadura de varios códigos que en su conjunto construyen o producen sentido, esto lo veremos con más detenimiento en el capítulo III.

¹ La diégesis designa el aspecto narrativo del discurso; en tal sentido esta noción se aproxima a los conceptos de historia y relato. Para Genette, narración y descripción constituyen lo narrado. (Greimás & Courtés 1990, *Semiótica, Diccionario razonado de la teoría del lenguaje*. Madrid: Gredos, p. 122.

2.2 DEFINICIÓN DE TEXTO CINEMATográfico

El texto cinematográfico es el ejemplo de que no se requiere estar escrito para ser leído como tal, con esto no nos referimos al guion, sino a la existencia misma del filme y a sus características ontológicas, que lo vuelven comparable con cualquier otro texto. Por su parte, Blanco de la Lama (2004) en su artículo ***El texto cinematográfico entre el escenario y el punto de vista***, señala que:

[...] las imágenes visuales son fenoménicas o ilusorias como las mentales producidas por la imaginación; del mismo modo la intelección de las imágenes visuales reviste el mismo grado de abstracción que cualquier discurso verbal. La distinción entre *ver* y *mirar* como fases de un proceso hermenéutico aplicado al texto cinematográfico tiene su correspondiente en la correlación *leer* y *entender* el texto literario. (2004 p.267)

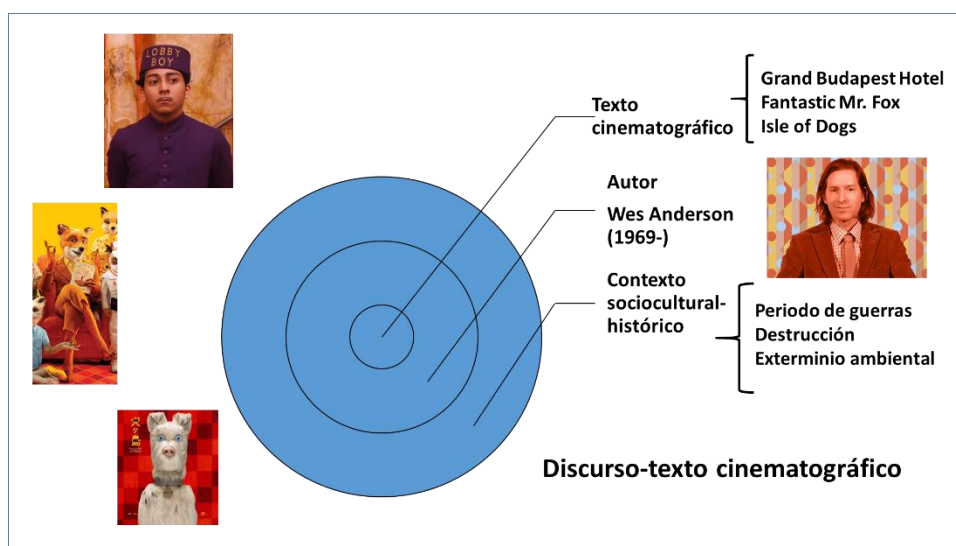
Pese a la similitud entre el texto literario y el cinematográfico existen diferencias claves que nos sirven para decodificar la imagen visual, de acuerdo con de la Lama el texto cinematográfico se caracteriza porque está constituido por un significante que es la imagen, lo que se ve concretamente, en otras palabras es el acto de *ver*, mientras que el proceso de descodificación por parte del espectador, corresponde al acto de *mirar* “consistente en establecer una relación lógica, de causa/efecto entre las distintas imágenes que de forma simultánea o sucesiva se presentan ante el espectador”. (Lama, 2004, p.267).

Desde el punto de vista de Lotman ([1981] 1996) existen dos tipos de lenguajes: la lengua natural que es primario “después siguió la conversión del mismo en una fórmula ritualizada, codificada también mediante algún lenguaje secundario, o sea, **un texto**” (p.79). Los textos de segundo orden son los que articulan dos lenguajes, el verbal y los gestos, por ejemplo. Este tipo de textos está constituido por subtextos en lenguajes diversos y no deducibles uno del otro, (por ejemplo la representación dramática o el hecho teatral, la ceremonia, el texto cinematográfico). En otras palabras, un texto, por ejemplo, artístico, el cinematográfico, como es el caso del cine de Wes Anderson, está tejido por variados

códigos: el verbal corresponde a los parlamentos; el visual: formas, colores, espacios, tiempos, y el sonoro: partitura, música que lleva al espectador a aflorar sentimientos de alegría, tristeza, enojo, melancolía, etc. De tal manera que, el texto como entretejadura de códigos representa “[...] complejas colisiones histórico-culturales [que] activan una u otra tendencia. Sin embargo, potencialmente en cada texto artístico ambas están presentes en compleja tensión entre sí.” (p. 80)

Concluimos que el discurso y el texto cinematográfico no se excluyen mutuamente, por el contrario, ambos conceptos son complementarios y comparten de los diferentes lenguajes, el primero implica el autor, el film como creación artística y el contexto socio-cultural, político, histórico; mientras que el segundo articula los diferentes códigos correspondientes a los distintos lenguajes. En la siguiente figura, esquemizamos la articulación de texto, autor, contexto lo que constituye en su conjunto un discurso-texto cinematográfico.

Cuadro II.1 Discurso-texto cinematográfico



Cuadro de elaboración propia

Para realizar el análisis de las tres cintas que nos ocupan, en primer lugar nos apoyamos en la teoría de las redes actanciales propuesta por Greimas, a fin de comprender los roles adjudicados a cada uno de los actantes.

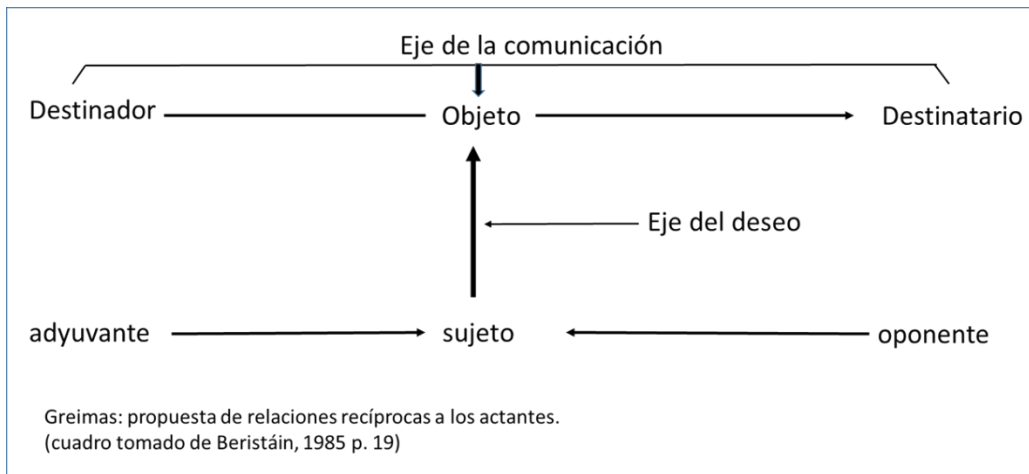
2. 3. La red actancial: tipografía de actantes andersianos

En este apartado nos centramos en el estudio de los actantes y sus acciones de acuerdo con la teoría actancial de Greimas, ya que esta responde a nuestra pregunta acerca de la relación interpersonal establecida entre ellos. De acuerdo con este autor, el término actante tiene varias acepciones, para esta investigación elegimos la siguiente definición: “El concepto de actante tiene mayor extensión sobre todo en semiótica literaria, que el término personaje [...] pues no solo comprende a los seres humanos, sino también a los animales, los objetos o los conceptos.” (Greimas 1990 p. 23) Greimas hace una profunda discusión entre el término personaje, *dramatis personae* y actante, pero en este tema no profundizaré, solo señalo que el concepto actante responde a los objetivos de esta tesis, ya que tanto seres humanos como animales actúan de acuerdo a determinados roles señalados por el cineasta. La red actancial de acuerdo con Greimas (1990 pp. 24-25), se conforma de manera binaria de la siguiente manera: sujeto-objeto; destinador-destinatario; coadyuvante-opositor. Pareciera que estas oposiciones son irreconciliables, pero no es así, Greimas dice que:

En la progresión del discurso narrativo [en nuestro caso, discurso narrativo cinematográfico], el actante puede asumir cierto número de roles actanciales, definido, a su vez, por la posición del actante en el encadenamiento lógico de la narración [...] (Greimas, 1990 p. 25)

Greimas (en Beristáin, 1990 p.19) propone cuatro tipos de actantes: a) actantes de la comunicación correspondiente al narratario o narrador de la historia o diégesis, b) los actantes de la narración que son el sujeto/objeto, destinador/destinatario, adyuvante/oponente. El eje de la comunicación es el siguiente:

Cuadro II.2



Greimas (en Beristáin, 1990 pp.19-20) señala en la línea destinado-destinatario una relación general de saber (comunicación); en la línea adyuvante-oponente, la relación es de poder; y en la línea de sujeto-objeto se produce una relación de querer que mediante el desarrollo de la acción se convierte en hacer. En otras palabras, las categorías actanciales son:

1. El héroe del relato es el agente que desea, ama o busca el objeto, se identifica con el sujeto de la oración.
2. El objeto es lo buscado o deseado por el sujeto que puede ser un personaje, un valor, un objeto, o animal, se identifica con el objeto directo de la oración.
3. Destinador es el árbitro distribuidor del bien o satisfactor, o el manipulador que otorga al sujeto su competencia para procurarse el objeto de valor
4. Destinatario es el obtenedor virtual del bien o del valor. Tanto destinador como destinatario se homologan en el acto comunicativo como emisor-receptor que determinan la función emotiva cuando el mensaje está orientado al emisor, y la función conativa, cuando está orientada al receptor (Jakobson en Beristáin, 1990 p. 20)
5. El adyuvante y el opositor de acuerdo con Greimas corresponden a los participantes circunstanciales. El adyuvante participa con la voluntad de obrar aportando auxilio en el mismo sentido del deseo del sujeto, mientras

que el opositor revela resistencia a obrar y pone obstáculos a la realización del deseo y de la comunicación. (Beristán, 1990 pp. 19-21)

Por último, señala Beristán que las acciones son las manifestaciones de un actante, de ahí que los actantes se definan en el relato de acuerdo con su tipo de acción en el que participan. Una vez definidas las acciones y la relación binaria de los actantes, en el siguiente apartado analizamos la red actancial de los tres filmes en estudio.

2.3.1. Red actancial: comportamientos humanos

En las películas *Fantástico señor zorro e Isla de perros*, Wes Anderson utiliza el recurso de la fábula para narrar las historias de las películas mencionadas. En la primera, Mr. Fox narra sus deseos de vivir de una manera diferente porque él dice a su esposa Felicity “ya no quiero seguir viviendo en un hoyo”, por lo tanto, idea una serie de acciones para mejorar sus condiciones de vida tanto de él mismo como de su familia y de sus amigos. Los participantes de esta cinta son como se muestra en el siguiente cuadro:

Cuadro II.3



Cuadro de elaboración propia

Participantes de la película Fantástico señor zorro

A continuación, hacemos una breve descripción física, a qué se dedican y aspectos psico-emocionales de cada uno de los actantes. Como se trata de actantes animales, estos tienen características humanas: hablan, razonan, sienten, visten, trabajan, actúan y viven como humanos, pero en su hábitat *ad hoc*, en el caso de la Familia zorro y sus amigos viven en el campo y sus casas son los árboles. También se desempeñan en actividades profesionales como: escritores, doctores, abogados, profesores, etc. El matrimonio Fox representa una familia con poder adquisitivo, poseen su propia casa, que es un árbol, visten bien, el niño va a la escuela y tratan de educarlo bien. Por sus características físicas, todos son de pelaje claro, ojos color claro, y son bonitos. Es un matrimonio educado con un manejo correcto del lenguaje y actitudes corporales y faciales educadas.

Mr. Fox representa a un hombre que trabaja como redactor en la gaceta del pueblo. Es dueño de su casa que es un árbol. Es elegante en su forma de vestir y caminar, educado y amable en su forma de ser. Un día se percata de que vive rutinariamente y eso lo hace infeliz, por lo tanto decide idear una serie de acciones para cambiar su forma de vida.

Felicity es la esposa de Mr. Fox. Es ama de casa y cuida de su hijo Ash. En su tiempo libre se dedica a pintar. Es de carácter fuerte, pero comprensiva. De la misma manera que su esposo es educada y elegante.

Ash es hijo de los señores zorro. Niño de aproximadamente 12 años zorro, su carácter es muy conflictivo, se encuentra en constante competencia, tratando de imitar las habilidades de su padre, parece ser antisocial con el resto, además de encontrarse molesto la mayor parte del tiempo, su temperamento lleva a la irritabilidad constante de los demás.

Kristofferson es sobrino de Felicity y primo de Ash. Es un niño de aproximadamente de 11 años. Le gusta el deporte y lo practica por encima del promedio, es tímido y reservado. El hecho de ser menor y más talentoso que su primo, provoca que Ash tenga rivalidad constante y por ello hay peleas durante el

desarrollo de la trama. La rivalidad termina cuando Kristofferson lo salva de los humanos.

Kylie pertenece a la familia de las zarigüeyas; es el encargado del mantenimiento del árbol que adquiere Mr. Fox. Su característica más peculiar es que tiende a perderse en las conversaciones, sus ojos se desentonan y se vuelven pequeñas espirales. Viste con un chaleco lleno de bolsas, un gorro y pantaloncillo tipo pescador de color verde. Kylie ayuda a Mr. Fox a llevar a cabo los planes y comparten una relación de complicidad, al ser el principal participante del plan de Mr. Fox, la ayuda de la zarigüeya se ve frustrada no solo por el confortamiento de la mujer de zorro, sino también por la aparición de los principales opositores de la historia.

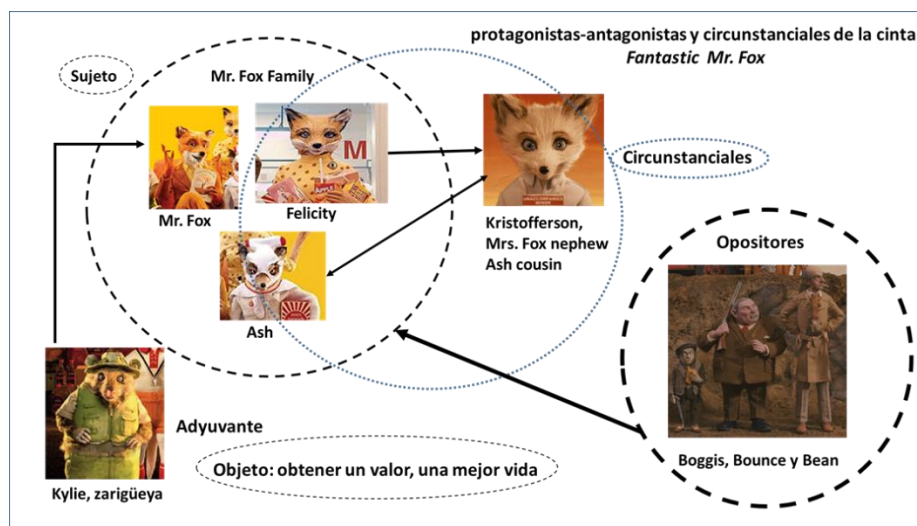
Boggis, Bounce y Bean son los dueños de las granjas y se dedican a la agricultura. **Bean** es un hombre alto, delgado, calvo, frío y calculador, mantiene la calma, sin embargo, en varias ocasiones se le mira perder la cordura, siempre está fumando, viste camisa blanca, pantalón gris y saco largo de color café, con zapatos color mostaza. **Boggis** es un hombre torpe, de estatura media, regordete, viste traje color café, zapatos negros y una corbata blanca. El último (de derecha a izquierda) es **Bounce**, él siempre está enojado, es despistado, adora comer hígado de pollo, de estatura muy pequeña, viste un traje en tonalidades marrón con una corbata amarilla y un gorro a cuadros color gris. Estos tres personajes son los antagonistas u opositores del relato. Existe una relación de odio entre ellos y el protagonista. El conflicto surge a causa de los múltiples daños que les causa Mr. Fox al robar sus granjas, al no poder capturarlo, el odio se extiende a toda la comunidad animal de la zona, lo que incita a los antagonistas a exterminar a toda la fauna aledaña a sus granjas, así como a la flora, talan árboles y cavan hoyos.

En el siguiente cuadro, vemos de manera sintética, la relación entre los actantes de la cinta. Mr. Fox desea cambiar de su rutina de vida porque lo hace sentirse muy infeliz, para lo cual requiere de ayuda de sus amigos y de la zarigüeya Kylie. En un momento dado Felicity se opone a los planes convirtiéndose en actante opositora de enunciado, pero no de hecho. Mientras de los tres agricultores y

granjeros se oponen a las acciones de Mr. Fox y talan árboles excavan la tierra y hacen grandes destrozos para ahuyentar a Mr. Zorro y a su familia y todos sus amigos.

Desde nuestra perspectiva, esta película es un pretexto para denunciar a las grandes empresas que se han dedicado a dañar el medioambiente, no han respetado la naturaleza en el más amplio sentido del término. Es posible que Wes Anderson no haya tenido el propósito de enviar el mensaje implícito a través de una película aparentemente inocente, pero que tiene un trasfondo muy importante que aterriza en la crítica a las grandes empresas capitalistas que han contribuido en gran medida al Calentamiento Global y el peligro que corren, en primer lugar, la flora y la fauna y, en segundo lugar, los seres humanos.

Cuadro III.4 Relaciones actanciales

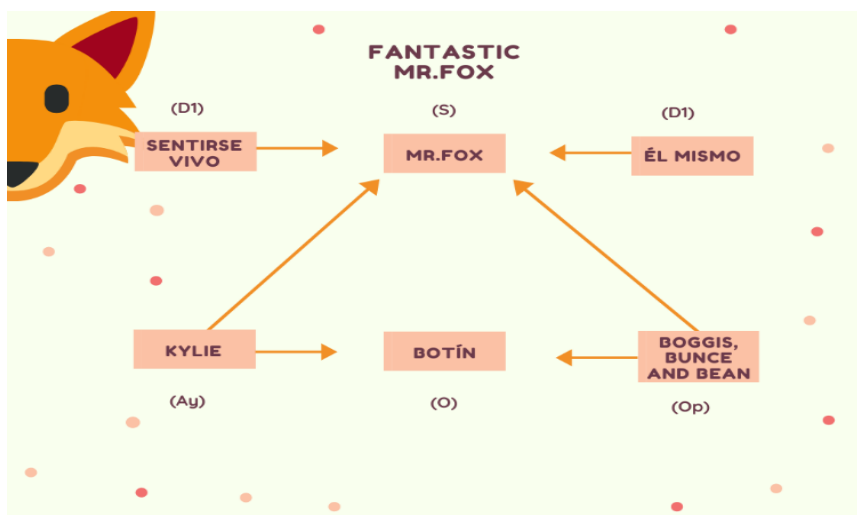


Cuadro de elaboración propia

En el siguiente cuadro se observa esquemáticamente la gramática del hilo narrativo de la película y el eje de comunicación propuesto por Gremias, en cuanto a las acciones y cómo estas cumplen con los roles de cada uno de los participantes en torno al objeto o el deseo perseguido por Mr. Fox, que es sentirse bien consigo mismo y escapar de la vida rutinaria en la que vivía. Aunque al final de la película, las condiciones de mejoramiento para la familia de Mr. Fox, no fueron optimas, sus condiciones de vida cambiaron. Esta última escena en donde se mira a la familia

viviendo en las alcantarillas nos lleva a recordar la película “Parásitos”, donde se hace una ácida crítica a la burguesía coreana que vive arriba y los pobres viven abajo, muy cerca de las alcantarillas.

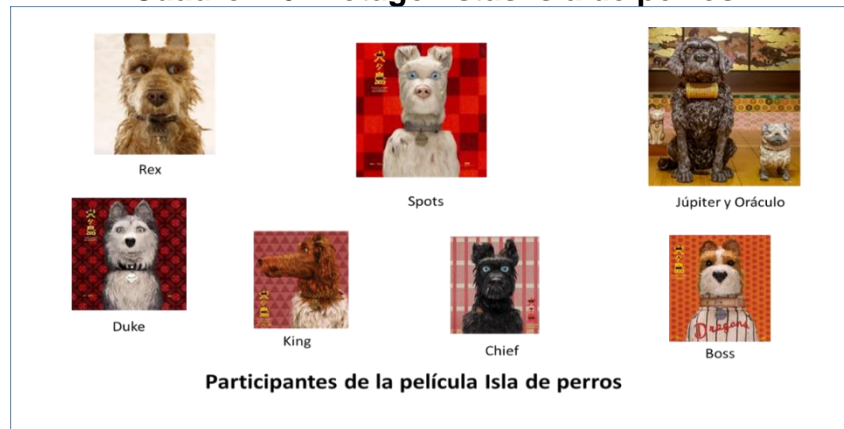
Cuadro II. 5 Red actancial Fantástico señor zorro



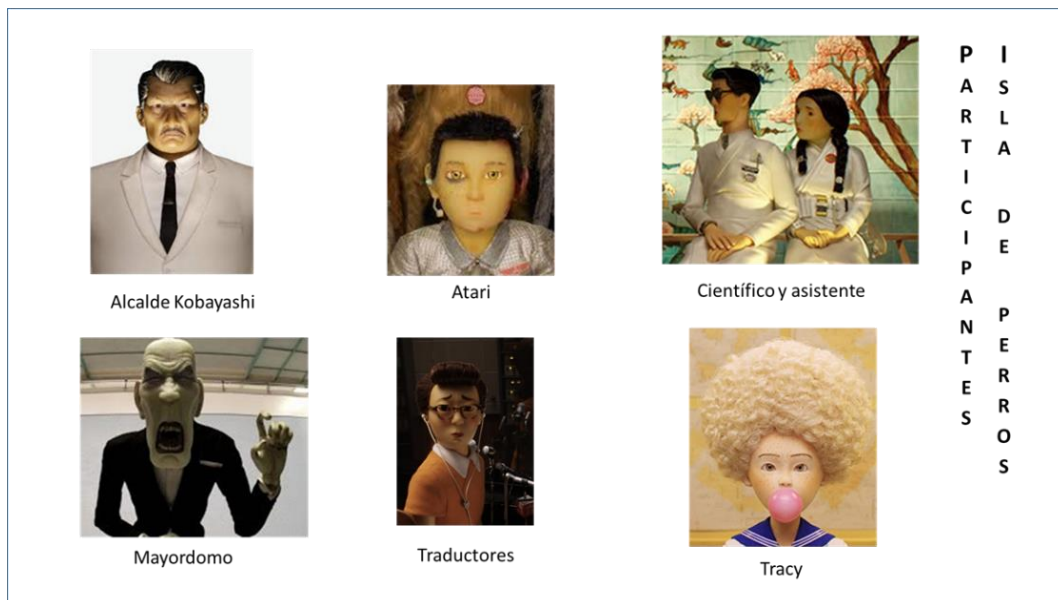
Participantes de la película Isla de perros.

Isla de perros es una película animada, cuya trama es eliminar todo perro vivo de Japón, enviándolos a una isla donde están todos los animales con gripe. Para sustituirlos, construyen perros mecánicos. Atari, hijo del alcalde Kobayashi, quien odia a los perros, se dirige a la Isla para recuperar a su perro llamado spots. A continuación, observamos a los protagonistas-perros que cumplen con diversas funciones, siendo Spots el objeto del deseo por parte de Atari, su dueño.

Cuadro II.6 Protagonistas Isla de perros



Cuadro II. 7 Protagonistas-antagonistas Isla de perros.



Cuadros II.6 y II.7 de elaboración propia

A continuación, hacemos una breve descripción de cada uno de los actantes.

Júpiter y Oráculo fungen como actantes de la comunicación del hilo narrativo de la historia. El primero de ellos es Júpiter, un perro terranova de pelaje negro, interpretado por F. Murray Abraham, el animal luce aparentemente ciego, lleva en su cuello un barril viejo en el cual guarda licor. El segundo perro es Oráculo, una pug de tonalidad gris interpretada por Tilda Swinton. Oráculo es un perro de

tamaño pequeño que interpreta las noticias que mira por televisión. Júpiter y Oráculo, son los narradores de la historia e intérpretes del grupo principal. Grupo conformado por Rex, Duke, King y Boss, estos caninos mantenían relaciones estrechas con los humanos hasta llegado el momento en el que tuvieron que ser desterrados, los cuatro conforman una jauría para asegurar su supervivencia, ellos tienen una relación complicada con Chief, un perro callejero que odia profundamente a los humanos.

Spots es un actante de carácter secundario interpretado por Liev Schreiber, es un perro sumamente obediente, es líder nato, su pelaje es blanco con manchas apenas visibles de color negro, posee una nariz rosada, ojos azules y unas orejas caídas, su collar es de color gris.

Rex es uno de los actantes principales de la película, interpretado por Edward Norton, es un perro de pelaje dorado, su nariz y ojos son de color marrón, tiene un collar viejo casi oxidado, de carácter afable con los humanos, tiende a democratizar las resoluciones de problemas de la manada.

Duke, actante, el actor Jeff Goldblum presta su voz para la interpretación. Es un perro Husky que está siempre al tanto de los rumores de la isla, posee un pelaje en tonalidades grises, sus ojos son del mismo color y posee un collar negro.

King, actante interpretado por Bob Balaban, es un perro de talla media, con pelaje ondulado es de color rojo, café y blanco, y tiene un gran bigote como mostacho, su placa parece un collar de color gris, anteriormente era el perro estrella de la marca Doggy Chop.

Chief Personaje principal interpretado por el actor Bryan Cranston, es un perro callejero de aparente pelaje negro y ojos azules. Su actitud es busca pleitos, odia a los humanos, y siempre se muestra desconfiado ante ellos

Alcalde Kobayashi es un personaje antagonista, el actor Kunichi Nomura presta su voz para el personaje. El alcalde es un hombre de carácter autoritario, parece tener un discurso convincente, posee un rostro duro con grandes arrugas, su cabello se encuentra lleno de canas, su físico es de altura media con un gran

torso y piernas delgadas, siempre viste de blanco con corbata negra, tiene un tatuaje de gato negro al estilo japonés que cubre toda su espalda. El motivo por el cual los perros se encuentran abandonados es por órdenes del Alcalde Kobayashi, el antagonista, quien tiene un odio enorme hacia los perros, principal sospechoso de crear la gripe canina. Su principal aliado es su mayordomo, quien hace el trabajo sucio por él, la primera de sus funciones es mantener al joven sobrino Atari Kobayashi lejos de las ocupaciones del alcalde.

Atari. Es uno de los personajes principales de filme, interpretado por Koyu Rankin. Es un niño huérfano de 12 años de edad, él llega a la isla con el deseo de recuperar a su perro, por lo cual roba una nave para lograrlo, siempre trae una resortera. Físicamente es un niño pequeño al que le faltan dientes, tiene múltiples golpes en el rostro y un ojo morado debido al accidente, viste con un traje de astronautas y posee un artefacto para comunicarse con los perros. Atari se ve obligado a ir a la isla basura, donde entabla una relación estrecha con el grupo de perro antes mencionado, todos excepto chief, mantienen una relación de amo y subordinado con Atari, pese a la negación, conforme se desarrolla la historia, Chief cede y se subordina ante el humano. Este grupo es el principal apoyo del niño en la búsqueda de su perro Spots.

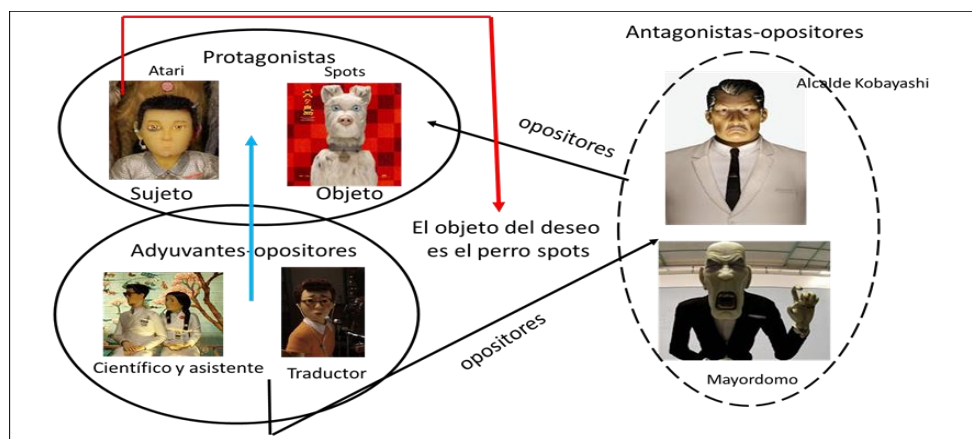
Mayordomo es otro personaje antagónico, interpretado por Akira Takayama. El hombre es mayordomo, tiene un carácter sumamente irritable, su aspecto es muy delgado casi esquelético, tiene una piel verde, unas ojeras profundas de color morado, dientes sucios y desalineados, su rostro es muy alargado, viste siempre de traje negro y camisa blanca, con un pequeño adorno de gato en el cuello. Existe un grupo de personajes que fungen un papel de opositores contra el alcalde Kobayashi. El principal opositor es el Científico Watanabe y su asistente. Watanabe también buscan el puesto de Alcalde, además junto a su asistente y grupo científico encuentran la cura contra la gripe canina, sin embargo, el mayor-domo se encarga de la muerte de watanabe, infundiendo miedo en su grupo.

Científico y asistente ambos personajes son de carácter secundario, el primero de ellos es la Asistente, interpretada por la artista Yoko Ono, trabaja junto

a sus compañeros en la búsqueda de la cura para la gripe canina, es una mujer reservada y tímida, físicamente es delgada, tiene cabello negro que lleva en dos trenzas, y viste un kimono blanco con el botono del partido de Watanabe. El segundo personaje es el científico Watanabe, interpretado por Akira Ito, él es un joven científico que descubre la cura de la gripe canina, se lanza a la candidatura para derrocar a Kobayashi. Físicamente es delgado, viste una bata de laboratorio cruzada de color blanca y unos lentes de sol.

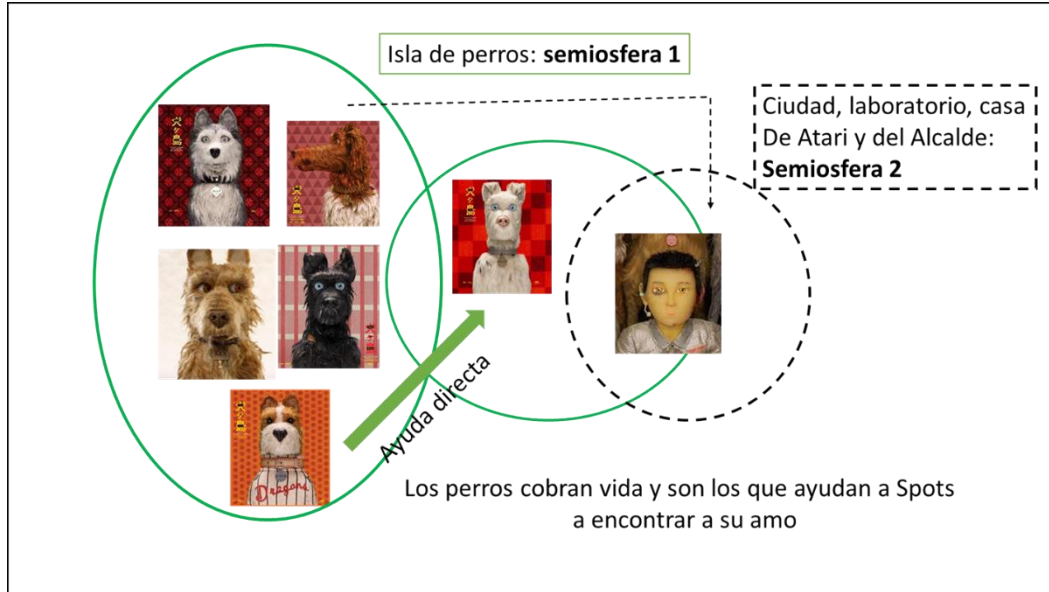
Tracy es un personaje secundario, interpretado por Greta Grenwing. Ella es una estudiante extranjera que viene de Ohio, tiene una actitud curiosa, lo que la lleva a crear conjeturas de los extraños sucesos que ocurren en Megasaki. Físicamente tiene cabello rubio peinado en un afro, ojos color avellana, y viste el uniforme escolar, ella se proclama “pro-perros”. La ultima de relaciones es la función de los traductores, ellos son los principales conectores de la diegesis del filme con el espectador, ya que, se encargan de trasladar lo que ocurren en el idioma japonés al “español”, este grupo de personajes y artefactos pone al lector en contexto de los acontecimientos ocurridos en otro idioma.

Traductores, estos son personajes de carácter terciarios, ellos se encargan de traducir las conversaciones que ocurren en el idioma japonés, también se utilizan artefactos que llevan a cabo esta función. La intérprete más destacable es interpretada por la actriz Frances McDormand. Ella es una mujer de mediana edad, lleva un vestido color durazno con cuello blanco, anteojos y lleva el cabello recogido.

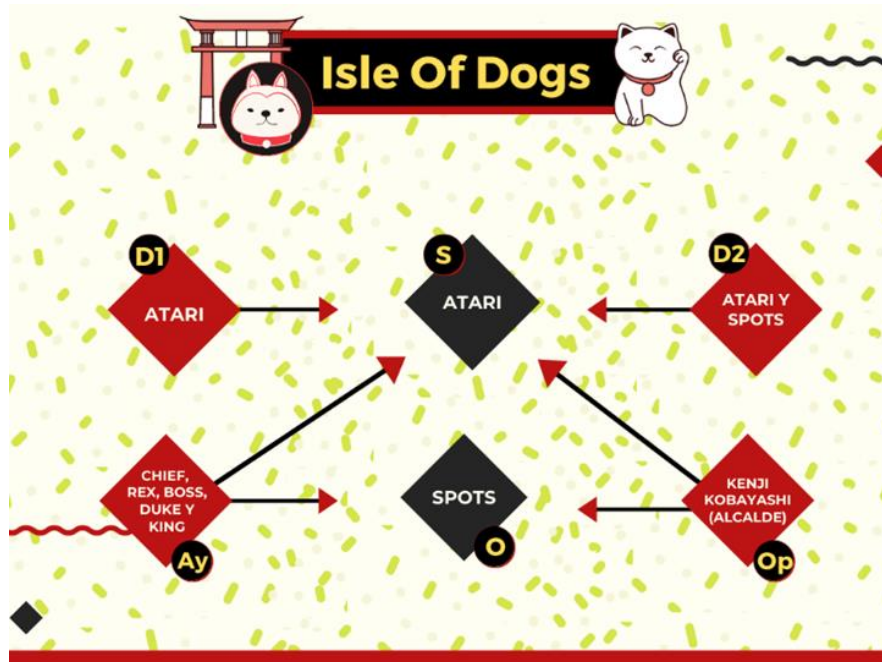


Cuadro II. 8 Gramáticas de los protagonistas de Isla de perros

Cuadro II. 9 Dos semioferas, de Isla de perros



Cuadro II. 10 Red actancial



Participantes de la película El Gran Hotel Budapest

Uno de los primeros actantes en aparecer en escena durante la película es el autor



del libro, que escribe la historia de El Gran Hotel Budapest, es un actante de la comunicación, porque se trata de un narratario de los hechos ya pasados; es el que entrevista a Zero Mustafá y le da forma a los hechos. Se trata de un hombre de amplia frente con entradas pronunciadas, lleva bigote y usa lentes, de compleción normal. Viste un traje de color beige con corbata rosada. Este personaje es Interpretado por los actores Tom

Wilkinson y Jude Law.

Zero Mustafa es el actante héroe de la historia, es decir cumple con el papel de sujeto, pero también de objeto, como lo veremos más adelante. Se le ve en dos momentos de su vida, durante su etapa adulta es interpretado por F. Murray Abraham, y en su juventud por Tony Revolori. El hombre ocupa el puesto de chico de lobby en El Gran Hotel Budapest, tiene una actitud servicial ante los visitantes del lugar, durante toda su vida se le cataloga como un hombre solitario.



Físicamente viste con el uniforme del Hotel, es un joven delgado y de tez morena, además todos los días pinta un bigote en su rostro. Cuando es adulto se le ve con una gran barba, grandes entradas, un saco morado, camisa roja y pantalón marrón. La primera de las relaciones existentes en el filme, es la del autor y Zero Mustafá, esta nace de una conversación con el dueño del hotel Budapest (Zero) quien le cuenta la historia de cómo adquirió el edificio. Una de las primeras relaciones que Zero trae a colación es la que tuvo con M. Gustave, la cual inició como mentor y aprendiz, ya que, el joven se vuelve el principal ayudante del conserje en la búsqueda de reclamar lo que por derecho le pertenece, sin embargo, a lo largo de la trama sus vínculos se estrechan convirtiéndose en una relación de hermandad.

Gustave H es uno de los actantes que cumplen con el rol de sujeto-héroe de



la historia, un hombre de mediana edad encargado de El Gran Hotel Budapest, elegante, meticuloso, apasionado por la poesía, gusta de tener múltiples amoríos con mujeres ricas y ancianas. Casi siempre se le ve vestido con el uniforme del hotel, el cual consta de un traje de color tonalidad purpura, un saco morado y un

moño del mismo color. El actor Ralph Fiennes interpreta al actante.

Madame D. es una actante, cuyo rol es el de ser objeto, interpretado por la

actriz Tilda Swinton. M. D es una mujer de edad avanzada que posee una gran fortuna.

M. D. viste de tres maneras, la primera de ella, es con ropas de color amarillo y joyas ostentosas, la segunda con un abrigo grande color negro y rojo, por último de blanco



sosteniendo un ramillete en su féretro. Uno de los vínculos cruciales que existen en el filme es el que mantiene Gustave con Madame D, una mujer que tiene un profundo afecto con su amante, esta actante desaparece por completo del filme una vez terminada la primera secuencia, debido a su muerte.

El deceso de la mujer trae consigo el objeto del deseo de Gustave, el cuadro de gran valor económico “muchacho con manzana”. Zero no es el único ayudante que tiene Gustave en esta travesía, Agatha (prometida de Zero) no solo maneja lazos afectivos con Zero, sino que también se vuelve cómplice en el crimen que se comete al tratar de reclamar lo que pertenece al conserje, sin embargo, el principal Antagonista Dimitri, hijo de Madame D, tratará de evitar que los tres: Gustave, Zero y Agatha, cumplan su cometido.

Agatha funge como actante coadyuvante, ya que facilita las acciones de Gustave y de Zero para recuperar la herencia que Madame D dejó a Gustave. El papel es interpretado por la actriz Saoirse Ronan. Agatha es una joven pastelera, también reparte los pasteles de la tienda donde trabaja. Es delgada, cabello marrón siempre atado en una trenza, tiene una marca de nacimiento en forma del mapa de la República mexicana en su mejilla. Porta un vestido color beige adornado con una cinta en el cuello y un monograma de Mendels color celeste, ocasionalmente viste un abrigo largo color beige.



Dimitri no se encuentra solo en sus planes para evitar que Gustave reciba la herencia, a él lo acompaña Jopling, ambos tienen una relación de jefe y empleado, ya que Jopling se maneja como un asesino a sueldo que ensucia sus manos en nombre de la familia Desgoffe-und-Taxis. Pese a que pareciera que los intentos de detener a Gustave dan frutos, existen dos actantes que son coadyudantes de los actantes cuya función es la de sujetos que desean recuperar la herencia.

Dmitri, hijo de Madame D, es el antagonista-opositor del hilo narrativo, se trata de un joven que busca la fortuna, de mente calculadora, actúa casi siempre a través de terceros, tiene planes de capturar a M. Gustave. Posee una mente malvada. Siempre viste de negro, es alto, delgado, tiene el cabello algo despeinado y un bigote alargado. Interpretado por el actor Adrien Brody



J.G. Jopling es coadyuvante de Dimitri y también opositor de los actantes sujetos. Es un asesino a sueldo, se encarga de perseguir a los protagonistas durante el desarrollo de la historia, es el encargado del trabajo sucio. Se trata de un hombre de mediana edad, delgado, con visibles arrugas, cabello muy corto, viste con ropa cuero negro, botas altas del mismo

color y porta unos anillos en todos los dedos de la mano. Es interpretado por Willem Dafoe



Serge es otro actante coadyuvante de M. Gustave. Trabaja como mayordomo de Madame D. Por un lado, ayuda a M. Gustave a tomar el cuadro “muchacho con manzana” de un extraordinario valor económico y, por el otro lado, de entregar el último testamento a favor de M. Gustave. A causa del conocimiento que tiene Serge respecto de la herencia, es perseguido por Jopling quien finalmente termina por asesinarlo. Es un hombre de mediana edad que viste de blanco, posee un escaso bigote. Interpretado por Mathieu Amalric.

Kovacs es el notario de Madame D y encargado de las finanzas del hotel Budapest. Es un hombre de unos 60 años, con canas, usa una barba pequeña con un bigote, así mismo posee unos lentes redondos de color negro. Viste un traje de color gris a rayas, una corbata de moño negro. Al notar irregularidades, el notario se inclina por ayudar a Gustave, lo que provocará que Jopling lo asesine por órdenes del Dimitri. Kovacs es interpretado por Jeff Goldblum.



Los Militares representan el actante colectivo circunstanciales que no tienen ningún interés en evitar que los protagonistas lleguen al lugar de destino, sino simplemente hacer su trabajo de detener a aquellos que representen al enemigo, tampoco les interesa coadyuvar con los propósitos de los antagonistas Dimitri y Joplin. Representan otro hilo narrativo que se cruza momentáneamente en el curso de los protagonistas. Su vestimenta y

comportamiento es militar. El *inspector Henckels* es interpretado por Edward Norton.

Cuadro II. 11 Red Actancial de El Gran Hotel Budapest



2.3.2 Secuencias cinematográficas

Para la construcción de este apartado, Secuencias de los Films, realizamos una tabla en la cual dividimos las tres películas: *Fantástico señor zorro*, *El gran hotel Budapest e Isla de perros*, las cintas fueron divididas en cinco grandes secuencias, compuestas por tres nudos, que nos permitió reconocer más sobre el discurso narrativo que maneja el director, con la intención de encontrar elementos comunes entre las tres películas. Las secuencias ayudan a desvelar la cronología, los tipos de personajes y sus relaciones.

Cada largometraje se conforma por varias secuencias, en esta investigación solo se consideran las más importantes que llevan el hilo narrativo, y soslayamos las descripciones. Analizamos las más trascendentales (y que dan orden) al relato. Siguiendo a Aumont «describir una imagen no es una empresa fácil, a pesar de su aparente simplicidad [...] No se trata de describir «objetivamente» y de manera exhaustiva todos los elementos presentes en una imagen [...]». (Aumont y Marie, en López Hernández, 2003, p. 266).

Nos interesa esencialmente centrarnos en las “unidades fundamentales de contenido de un filme, (que) conservan un carácter netamente autónomo y distintivo, a modo de párrafos escritos.” (López Hernández, 2003, p.267)

Como se puede apreciar en la tabla del apartado II.4, la primera de las secuencias en la película de Fantástico señor zorro se mira al a Mr Fox y sus allegados, además del conflicto interno en el que se encuentra el protagonista. Posteriormente las secuencias 2 y 3 plantean el nudo y clímax de la historia, en la que el actante/héroe comete errores que llevan al resto de sus compañeros a problemas que se verán resueltos en la 4ª secuencia. El orden de los acontecimientos de este filme es lineal-cronológico, la historia nos da una sensación de continuidad en la que el tiempo fluye (de manera fílmica), por lo que es fácil identificar cual es el planteamiento de la historia y sus partes, el final del filme termina de manera abierta, dejando en intriga al espectador de lo que ocurrirá después.

En contraste con El Gran Hotel Budapest, la película inicia en un tiempo presente, y posteriormente hace *Flash-Back* a medida de ruptura temporal, a esto se le llama «Narración enmarcada» “mediante esta técnica, en la historia principal se inserta la narración de uno de los personajes. Si ese relato enmarcado sirve a su vez de marco para una nueva narración, nos encontramos ante la estructura de cajas chinas².” (Pérez, 2018, p.SN)

Pese a que en el cuadro no lo mencionamos, la historia comienza con una visita a un cementerio, donde una chica lee un libro, dando un salto a la narrativa y los recuerdos de un autor y su entrevista con el dueño de El Gran Hotel Budapest, Zero Mustafa, en este punto se inicia la secuencia, con la historia que Zero narra en la 1ª Secuencia, pareciera que la estructura interna se maneja de manera lineal, sin embargo, durante la narración se hacen saltos temporales (prolepsis) donde Zero vuelve al momento en el que se encuentra conversando con el autor. El Gran Hotel Budapest tiene un final cerrado, al final de la película, el autor cierra el relato fílmico

² Las cajas chinas son aquellas que se encajan unas dentro de las otras como las matrioskas, en literatura es un recurso que consiste en un relato contenido dentro de otro, y a su vez en uno mayor que los abarca. (Carreño, 2015, p. 29)

en una escena donde se ve a Zero Mustafá conversando con el escritor a quien ha relatado toda su historia y cómo fue que heredó una gran fortuna.

Por su parte, Isla de perros se asemeja más a la forma narrativa de Fantástico señor zorro, las primeras secuencias sirven de introducción a la historia; mientras que en la secuencia 3ª y 4ª, podemos apreciar el nudo y el clímax de la historia, y en la 5ª secuencia se aprecia el desenlace, la estructura narrativa es lineal y fluida, pocas veces utilizan recursos como el *Flash-Back*, y la utilización de este recurso sirve para esclarecer las relaciones que tienen los personajes. Quizá, el autor y productor de estas dos películas, lo hizo así por ser fábulas donde los animales realizan acciones semejantes a las humanas.

En Isla de perros, el final del relato es cerrado, al igual que en El gran hotel budapest, siendo un rasgo que caracteriza a los dos filmes y los distingue de Fantástico señor zorro. Por otra parte, un elemento en común que tienen los tres filmes es la narración en tercera persona y el uso de recursos visuales que ayudan al espectador a dar orden a la narración, estos hacen su presencia a manera de títulos, o subtítulos como si fuera una película muda en la que se debe avisar al espectador lo que va a ocurrir posteriormente.

El tiempo o entorno histórico que forman parte de la diégesis o historia de los tres filmes es en todos distintos. En Fantástico señor zorro podríamos pensar que es un tiempo presente (o no tan presente), ya que, existen artefactos que ya no son utilizados pero que fueron de uso común hace dos décadas, por su parte, El Gran Hotel Budapest, se sitúa en un entorno “histórico”, durante toda la cinta, pese a que esto no se logra apreciar en ninguna de las secuencias, podemos mencionar que el filme transcurre entre los años 1932 y 1985 (esto se puede consultar en la sección de anexos, donde está la transcripción de los filmes).

Por último, en Isla de perros, el director da una idea de donde se podría ubicar históricamente el filme, ya que, al igual que en El gran hotel budapest, el autor sitúa el contexto histórico con la fechas, sin embargo, en Isla de perros no se habla de un año en concreto, pero, podemos apreciar la leyenda “El archipiélago japonés, 20 años en el futuro”, lo que denota que el filme se sitúa en tiempo futuro.

Cuadro II.12 Secuencias de los Films

<i>Fantástico señor zorro</i>	<i>El gran hotel Budapest</i>	<i>Isla de perros</i>
<p>1a secuencia.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sr. Zorro desayuna con su esposa, mientras se lamenta de su vida y su pobreza material. • Mr. Fox va en busca de propiedades, mientras inspeccionan un árbol conoce a Kylie quien es encargado del mantenimiento, en su visita Zorro mira por la ventana tres granjas que llaman su atención • En el despacho del abogado Tejón, Mr. Fox expresa su interés por comprar el árbol que visitó y le presenta a los tres dueños de las granjas • La familia zorro se muda, al poco tiempo llega el sobrino de la señora zorro a vivir con ellos, el hijo del matrimonio se siente celoso con la llegada de su primo. 	<p>1a secuencia.</p> <ul style="list-style-type: none"> • M. Gustave se encuentra almorzando con una de sus amantes Madame D, en medio de la conversación la mujer expresa su temor a viajar y Gustave trata de calmarla. • Zero compra el periódico y corre rápidamente al hotel, donde le avisa M.Gustave sobre las noticias – encabezado “Habrá guerra Tanques en la frontera” y bajo este una nota que dice “condesa viuda encontrada muerta” y una fotografía reveladora. Gustave le da órdenes a Zero sobre empacar. • M.Gustave y Zero viajan en tren rumbo a la mansión de Madame D, estos conversan sobre la noticia y de manera abrupta el vehículo se frena, dejando ver un camión de militares, el país ha entrado en guerra. 	<p>1a secuencia.</p> <ul style="list-style-type: none"> • El alcalde de Megasaki realiza una conferencia sobre el impacto de la gripe canina y el destierro de los perros para evitar los contagios. • Spots es el primer perro desterrado, sin embargo, llega a la isla sin la posibilidad de salir de su jaula. • Un grupo de perros integrado por Rex, Duke, King, Boss y Chief ven en el cielo una avioneta que colisiona en la isla, los animales se acercan encontrando a un niño herido.
<p>2a Secuencia.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sr. Zorro explica a su asistente “el plan maestro” para robar las tres granjas mientras se narra se muestran imágenes y hojas en las que se ve paso a paso de su plan • /Fase 2 del plan/. Rápidamente el sr. Zorro y el asistente burlan al dueño de una de las granjas y roban las gallinas. La mujer de zorro comienza a sospechar de las salidas nocturnas de su esposo. 	<p>2a Secuencia.</p> <ul style="list-style-type: none"> • M.G y Z llegan a la mansión donde los reciben el mayordomo Serge y la sirvienta Cleotilde, se dirigen a ver a la mujer en su ataúd, M.G se despiden de su amante y entran a la habitación, causando un revuelo e involucrándose en una pelea con Dmitri (hijo de la occisa) y Jopling (matón a sueldo) • M.G y Zero se llevan la pintura con ayuda de Serge, mientras el 	<p>2a Secuencia.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Atari (el niño) le pide a los perros que lo ayuden a encontrar a su perro Spots, emprendiendo un viaje por la isla. • En Megasaki, un par de científicos encuentran la cura de la gripe canina y le muestran los estudios al alcalde, el hombre quema los resultados y se va del lugar. • Un grupo de jóvenes reporteros investigan los extraños sucesos de

<ul style="list-style-type: none"> • Boggis, Bunce y Bean conversan sobre los robos que han acontecido, e idean un plan para capturar al zorro. • Tras un robo fallido y la pérdida de la cola de zorro, se escuchan ruido a fuera del árbol y los animales comienzan a cavar, mientras que los humanos comienzan a destruir el hábitat con excavadoras. 	<p>mayordomo envuelve el retrato esconde una carta en la parte trasera.</p> <ul style="list-style-type: none"> • M.G y Zero regresan al hotel, donde esconden la pintura, se escucha la llegada de los militares, M.G trata de escapar, pero lo capturan. 	<p>Megasaki, Tracy les explica su teoría sobre el alcalde Kobayashi.</p>
<p>3a Secuencia.</p> <ul style="list-style-type: none"> • El resto de los animales del bosque llegan desesperados con zorro porque el habitat ha sido destruido, Mr. Fox logra convencerlos de contraatacar robando a los humanos. • /plan maestro B/ se muestra la ciudad humana, llega la hora y todos los animales están preparados para la emboscada, zorro, desde la alcantarilla, bombardea con piñas a los humanos y al centro de la ciudad. • Mr. Fox, Kylie, Ashe y Kristofferson confronta a los granjeros, recuperan sus bienes materiales “robados” por los humanos y escapa con sus compañeros. 	<p>3a Secuencia.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Con ayuda de Agatha y Zero, M.Gustave logra escapar de la prisión. • M.G y Z se reúnen con la sociedad de las llaves cruzadas, quienes los ayudan a localizar a Serge, sin embargo, mientras M.G y S conversan en el confesionario, Jopling logra matar al mayordomo, iniciando una persecución • M.G se ve acorralado en un acantilado por Jopling, Zero llega a rescatar a su amigo, arrojando al matón por el precipicio, llega la policía e intentan atraparlos. 	<p>3a Secuencia.</p> <ul style="list-style-type: none"> • El grupo de perros y Atari se reúnen con Júpiter y su compañera Oráculo quien le relata al equipo los planes de Kobayashi para exterminar a los perros. • El científico que encontró la cura de la gripe canina es asesinado por el mayordomo del alcalde. • El grupo encuentra a Spots, quien ahora dirige un campamento de perros discapacitados. Spots delega sus responsabilidades como protector a Chief.
<p>4a Secuencia.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se muestra a los medios hablando con los granjeros sobre lo que ocurre, ya que, siguen en espera de la aparición de Zorro, estos dicen que los zorros no saben vivir en alcantarillas y deberán salir en algún momento 	<p>4a Secuencia.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Agatha entra al hotel para recupera la pintura, encuentra la carta. • El oficial de policía, Gustave, Zero, Agatha, Dimitri y el resto del hotel se reúnen en el comedor del establecimiento para leer la carta de Madame D. 	<p>4a Secuencia.</p> <ul style="list-style-type: none"> • El grupo de perros, Atari y sus refuerzos viajan a Megasaki para enfrentan al alcalde Kobayashi. • Mientras Kobayashi es reelegido como alcalde de la ciudad, aparece Atari, dejando atónitos a todos los presentes.

<ul style="list-style-type: none"> • La nueva realidad lúgubre de los animales, todos viven en las alcantarillas. • Mr. Fox encuentra unas escaleras que llegan a un supermercado, donde junto a sus amigos roban alimentos para su supervivencia y la del resto de los animales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Gustave hereda una gran fortuna por parte de Madame D incluyendo el Gran Hotel Budapest. 	<ul style="list-style-type: none"> • Atari da un discurso sobre el amor, la fraternidad de humanos y perros, enterneciendo a toda la ciudad.
	<p>5a Secuencia.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Poco tiempo después de volverse rico M.G muere a mano de los militares por intentar salvar a su amigo, Zero hereda todo. • Zero siendo un hombre mayor, relata al escritor que Agatha y su hijo también mueren, quedando solo. 	<p>5a Secuencia.</p> <ul style="list-style-type: none"> • El mayordomo intenta accionar la trampa para envenenar a todos los perros de la isla, pero el alcalde Kobayashi trata de detenerlo, sin embargo, el Hacker perteneciente al grupo de jóvenes revierte el ataque. • Kobayashi es encerrado junto a su grupo de adoradores de los gatos, mientras que Atari se vuelve alcalde de Megasaki. • Todos los perros regresan a sus hogares en Megasaki.

2.4 Códigos sonoros y visuales cinematográficos

2.4.1 Códigos sonoros

En este apartado abordamos de manera sucinta algunos aspectos sobre el recurso del sonido en los filmes, ya que el AUDIO del audiovisual es de suma importancia para la composición de una película, por lo que no podíamos dejar de lado este apartado. Al respecto, Sebastián Giorgi (2012) señala que

...los seres humanos somos animales simbólicos, frente a una evidencia intentamos explicarla, darle **significación**. Esto es exactamente lo que pasa con la música. Pero cuando escuchamos una obra ¿se está narrando explícitamente algo? El discurso musical se desarrolla en el tiempo y genera recuerdos, premoniciones, expectativas y resoluciones. Si podemos hablar de **narrativa musical** es porque la música posee una dimensión sintáctica. (p.1220)

En consecuencia, los códigos sonoros del filme son importantes, no solo se encuentran presente en los diálogos, sino que marcan situaciones y emociones que sin la ayuda del sonido serían difíciles de comprender, además, se encuentran presente en diferentes escenas donde la música forma parte importante de la situación diegética y extradiegética. En este caso podremos apreciar que la música y diseño sonoro de las películas fue dirigida por el francés Alexander Desplat, quien ganó un premio Oscar por la banda sonora de El Gran Hotel Budapest.

Giorgi Sebastián, cita a Chion en su texto ***hacia una semiomúsica del cine*** en la cual escribe sobre la audiovisión que:

...designamos el tipo de percepción propio del cine y la televisión, pero que también experimentamos con frecuencia *in situ*, y en el que la imagen es el núcleo consciente de la atención, pero que el sonido aporta en todo momento una serie de efectos, sensaciones y de significados que, mediante un fenómeno de proyección, se atribuyen a la imagen y parecen derivar naturalmente de ella. (pp.1221)

Me parece importante mencionar lo que dice Chion, porque cada una de las películas tiene musicalización y diseño sonoro diferente, pese a que muchas de las piezas son compuestas por el mismo autor. La diferencia de estas piezas corresponde también a su imagen, ya que, la ambientación no es la misma para los

filmes, cada uno se encuentra en espacios diferentes, por lo que son acompañadas con instrumentos, sonidos, representativos de la época, país, o imaginario planteado en la imagen.

Pese a sus diferencias sonoras y estéticas, considero que los filmes del director tienen características similares unas con otras, la primera de ellas es: i) *El inicio*. En el Gran hotel budapest con una pantalla en negro, la cual es acompañada por los créditos y una composición inspirada en la música folk suiza, que irá in crescendo conforme avanza la primera escena, esta melodía introduce al espectador a lo que será la ambientación del filme.

Para Isla de perros, encontramos un prólogo, que inicia en un breve silencio, el cual se rompe con la llegada del tema Shinto Shrine, con tonos graves, que al igual que los otros filmes, irá in crescendo hasta llegar con el narrador, a esta composición se le sobrepone un silbido (de manera muy tenue pero perceptible) que será característico del filme.

En el caso de Fantástico señor zorro nos encontramos con la **voice-over** del narrador, quien lee la letra de la que será la canción de boggis, bounce y bean, esta se encuentra acompañada de una tipografía que aparece en forma de barrido junto a las palabras del narrador, no obstante, esta *voice-over* solo aparece en el doblaje latino, ya que, en su versión original, este recurso no existe, se presenta un silencio acompañado de la tipografía, seguido de esto escuchamos la versión instrumental de la canción “The ballad of Davy crockett”, la cual irá *in crescendo* a la par de la aparición de los créditos iniciales y el título de la película.

En los tres casos utilizar la *voice-over* del narrador servirá para traducir al español las palabras que se encuentran en el idioma inglés que serán de importancia para el espectador. De este modo, la música que presenta al inicio cada uno de las cintas se adentra en su diegésis, por eso, en el gran hotel Budapest presentan una composición inspirada en el folk suizo, lo mismo ocurrida en Isla de perros, que remonta al espectador al Japón y en Fantástico señor zorro que transporta al cinéfilo a Norteamérica.

La música es un elemento personal de cada film, el compositor trabaja para crear una atmosfera única para cada uno; sin embargo, el trabajo de composición único de los filmes no llegaría hasta después de Fantástico señor zorro, en este largometraje todavía se apoyaban de composiciones ya hechas, uno de estos casos se suscita en la escena en la que zorro y su familia tienen que excavar para huir de las excavadoras de los humanos, de manera extradiegética se escucha la canción “Street Fighting Man” de The Rolling Stones, así mismo utilizaron temas de “The Beach boys”, “George Delerue”, entre otros.

Para la llegada de El Gran Hotel Budapest se realizaron composiciones que no solo son exclusivas para cada momento, sino que también acompañan a los personajes durante el filme, esto lo podemos ver en la primera escena en la que aparece M. Gustave, este montaje es acompañado por el tema “Overture: M. Gustave H” escena que se centra en el *concierge*.

Muchas de las composiciones del largometraje se acompañan principalmente del instrumento musical ruso Balalaica, desde mi punto de vista, me parece significativo precisar esto, ya que, este filme se ambienta en un lugar cuyo clima predominante es la tundra, así mismo, las composiciones inspiradas en el folk suizo son elocuentes, pues en sus paisajes podemos encontrar aldeas y altas montañas, como en el caso de los Alpes.

En Isla de perros la música traslada al espectador a Japón, con el fuerte apoyo de las percusiones y en especial del instrumento tradicional *Taiko*, el cual se nos presenta una vez terminado el prólogo, con una pequeña animación centrada en tres niños que tocan dicho instrumento, esta composición lleva por nombre “Taiko Drumming”.

Pese a que la mayoría del filme está acompañado por composiciones exclusivas, se decidió apoyarse nuevamente en melodías ya hechas, como fue en el caso de la canción “I Won’t Hurt You” de The Wes Coast Pop Art Experimental Band, la cual aparece durante la parte dos del filme, en la secuencial de inicio del recorrido del niño y su grupo por la isla.

Otro de los aspectos de lo que parecería un personaje más (refiriéndome al sonido), es el de los “detalles”, los filmes están repletos de pequeños detalles que el director se empeña en resaltar, estas imágenes se acompañan de sonidos que logran el efecto de enmarcar la acción o el objeto, uno de los ejemplos es: en Fantástico señor zorro, mientras señor zorro desayuna, extiende con fuerza el periódico, y nosotros como espectadores somos capaces de percibir dicho ruido.

Esto también es evidente en hotel Budapest, cuando Dmitri se encuentra a lado de Agatha en el ascensor, el hombre acerca su mano al paquete de la joven, rasgando con sus dedos la envoltura, el ruido del papel denota la escena, hace que nos centremos en la acción del personaje. Otro gran ejemplo ocurre en la escena del teleférico, el transporte se mueve de un lado a otro, rechinando, esto logra un sonido armónico casi musical, que logra generar tensión en el espectador.

En Isla de perros también se escuchan estos pequeños detalles, por ejemplo: en la escena en la que Spots, Atari y Chief están siendo llevados por la corriente del agua dentro de la alcantarilla, el sonido del agua correr y el eco de las voces enmarca el lugar en el que se encuentran los protagonistas. Durante el recorrido de todos los filmes del director, los detalles sonoros son importantes, estos ayudan a llevar más allá la imagen, crean momentos de tensión y logran atrapar la mirada del espectador.

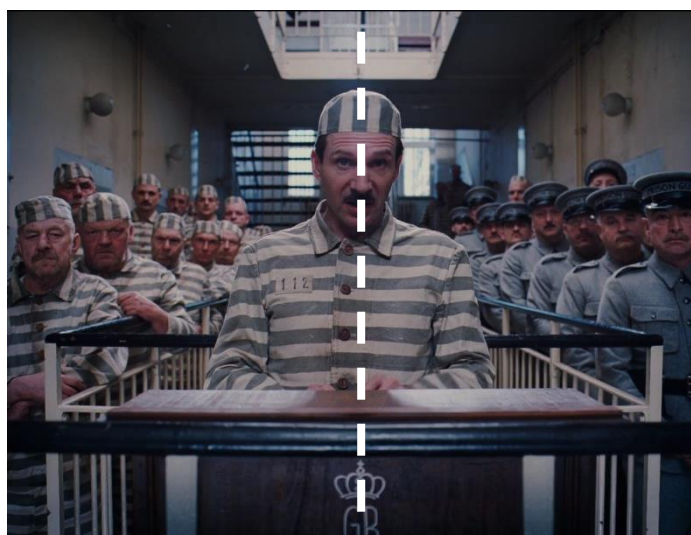
Para culminar, existe dentro de los filmes de Wes Anderson sonidos que son representativos de algunos personajes, esto lo podemos escuchar en Fantástico señor zorro, donde, zorro hace un silbido y chasquido después de aportar una idea a sus compañeros, dentro del largometraje, Kylie pregunta porque lo hace y señor zorro responde que es su firma. De manera similar ocurre en Isla de perros con Atari, el niño durante parte de la trama hace un silbido melódico, esto como llamado especial para encontrar a su perro, puede ser porque es algo representativo para ambos, por lo que es fácilmente reconocible para el can.

2.4.2. Composición, planificación y angulación

A grandes rasgos consideramos algunos tipos de composición, planificación y angulación que forman parte de las películas de Wes Anderson, mencionando los más utilizados o reconocidos en el trabajo del director, y ejemplificándolos con algunas escenas que forman parte de los filmes estudiados en este trabajo recepcional.

Wes Anderson es uno de los directores más reconocidos por el estilo único y característico en sus películas, es fácil saber cuándo un filme ha sido dirigido por él. Una de las peculiaridades que conforman este estilo es la composición, definida como “la organización creadora de los elementos de la obra destinada a expresar a través de ella la idea de unidad, provista de un orden interno que se expresa en la lógica interna de las relaciones entre las partes” (Tarabukin,1977, p.133).

El encuadre que conforma la composición en los filmes, en su mayoría es frontal y simétrico (ver Imagen II.1), esto se aprecia en muchas de sus películas, ordenando a la perfección a los actores o componentes de la imagen de tal manera en que al momento de dividirla el peso sea equitativo en ambas partes de la imagen.



(Imagen II.1. simetría)

Las imágenes simétricas son reconocidas como perfectas, un sinónimo de belleza, lo que genera un toque especial que atrapa la mirada del espectador, creando una sensación visual agradable. Otro de los encuadres que utiliza el director es *Frame within a frame* (ver Imagen II.2), en el que se percibe un encuadre sobre otro encuadre, enmarcado el foco de atención, lo que provoca una sensación de espiar en escena.



(Imagen II.2. *frame within a frame*)

Al adentrarse más en la planificación y angulación utilizada por el director, se puede percibir que los primeros planos utilizados por el director son recurrentes para dar profundidad de campo en sus escenas, así mismo los planos cenitales (ver Imagen II.3) son representativos de los filmes, logrando que la cámara se coloque desde la perspectiva del personaje, mostrando lo que este tiene en frente.



(Imagen II. 3. Plano Cenital)

Por último, el uso del travelling y los planos secuencia utilizados por el director, que puede no ser numerosos en los filmes, pero detonan un momento especial en la historia. El travelling (ver Imagen II.4) o viaje, describe trayectorias,

muestra el espacio o recorrido, para lograr este tipo de escenas se utiliza una grúa o vías donde se posicionan la cámara, logrando que esta fluya con naturalidad, el primero de los ejemplos se puede apreciar El Gran Hotel Budapest, en la primera escena cuando la joven entra al panteón y camina hasta donde se encuentra la tumba del autor.



(Imagen II.4. Travelling)

El plano secuencia (ver Imagen II.5) consiste en rodar una toma de manera continua, muchas veces para lograr esta técnica se practica innumerables veces, con la finalidad de conseguir la escena más fluida, ya que se pretende que no existan cortes al momento de filmarla, el primero de los ejemplos es en una de las escenas iniciales de Fantástico señor zorro, cuando Sr y Sra zorro son jóvenes, entran a la granja de pichones de Berk a robar, la entrada de ambos se realiza con un plano secuencia hasta su llegada al granero.



(Imagen II.5. Plano Secuencia.)

2.4.3. Códigos Visuales: Luz y color

Examinar los filmes nos conduce hacia distintas direcciones, enfocarnos en un solo aspecto es suficiente para redactar una tesis sobre los significados de los códigos visuales implantados en cada escena, los colores y la luz en las películas del director son fundamentales, ya que ayudan a crear emociones en el espectador, además de ser una característica que distingue a Wes Anderson del resto.

En Fantástico señor zorro, los colores que predominan en escena durante toda la película corresponden a la gama de colores cálidos, entre ellos se observan el amarillo, el rojo, el naranja, el marrón (ver Imagen II.6), estos colores no solo se encuentran en la atmosfera de la película, sino que también se puede apreciar en las vestimentas de los personajes, como la de zorro y su esposa.

El uso de esta gama de colores simboliza entusiasmo, alegría, impulsividad, pasión, fuerza, emociones que se ven reflejadas a lo largo de la película. Las vestimentas podrían ser una representación de las personalidades de los personajes, como se menciona anteriormente el vestido de Sr. Zorro es amarillo que simboliza “la luz solar, el color del buen humor y de la alegría... Se asocia a lo intelectual, idealista y filosófico.” (Revista digital para profesionales de la enseñanza, 2010) aspectos que son representativos de este personaje femenino, ya que, es una mujer talentosa, reflexiva, que ilumina a zorro durante los momentos más críticos de la historia, y que pese a todo se mantiene siempre positiva.



(Imagen II.6)

La iluminación del filme también corresponde a una luz cálida (Imagen II.7), esto provoca una sensación acogedora e íntima, fundamental en el filme, ya que la

primera parte de este se lleva dentro del hogar de zorro, que significa entrar en lo privado de la vida de zorro. Además, la iluminación para la película se tuvo que cambiar varias veces, entre el día y la noche, la luz natural, la “oscuridad” que se percibe bajo la tierra y la luz artificial existente en el supermercado, estos cambios se vuelven fundamentales a lo largo de la película, ya que, crean el ambiente acorde a cada situación.



(Imagen II.7)

En El Gran Hotel Budapest ocurre lo contrario, hay una gama de colores “fría” (Imagen II.8), donde abundan los colores como el morado y el azul, que nos adentran en el frío de Zubrowka, sin embargo, existe un contraste donde encontraremos tonalidades rojizas, rosadas y café, que detonan la pasión que existe en los personajes, el amor que abunda entre ellos, la delicadeza y la determinación que los caracteriza, esto crea una armonía totalizadora durante el filme.



(Imagen II.8)

Durante la película la iluminación también avanza, al inicio una luz “cálida”, rojiza, reflejando un inicio relajado, sin embargo, conforme la cinta de acerca al clímax se aprecia que esta se vuelve una luz “fría”, azul, la película se vuelve más tensa y pesada, creando una atmosfera adecuada para lograr que el público se concentre en los acontecimientos.

Sin embargo, la película muestra una historia dentro de otra historia, lo mismo ocurre con los colores y la iluminación, al inicio del filme, cuando el escritor llega al hotel los colores más cálidos (Imagen II. 9), amarillo, naranja, verde, marrón y el distintivo uniforme morado del nuevo concierge del hotel, no solo eso, la fachada del hotel cambia, ahora es de un color más opaco, Zubrowka ya no es un lugar frío, se refleja la maduración que existe en la zona.



(Imagen II. 9)

Durante la narración de Zero, la iluminación es más cálida, fuerte, conforme pasan las horas y avanza el relato, parece que se apaga (Imagen II.10) el uso de los colores y la iluminación de las escenas en las que aparecen estos personajes parecen más “reales”, contrastan el sueño saturado y multicolor que fue la vida de Mustafa durante sus mejores años, con la vida que lleva actualmente, demostrando el sentimiento de soledad de este personaje.



(Imagen II.10)

Isla de perros también tiene estas características distintivas en cuanto a color e iluminación se trata, su paleta de colores está compuesta por gris, rojo y tonalidades marrón, volviendo a la gama de colores cálidos (Imagen II.11), sin embargo, la vestimenta de los personajes aquí no siempre representa su

personalidad, un ejemplo de esto es el alcalde Kobayashi, quien viste de blanco, el color de la pureza, en contraste con su corbata blanca que detona poder, esto puede significar que el personaje trata de aparentar algo que no es.



(Imagen II.11)

Isla de perros nos sitúa en dos tipos de combinación de colores, una monocromática en escala de grises, que refleja la suciedad y resignación que se vive en la isla de perros, esto contrasta con los colores rojos y amarillos percibidos en la ciudad. La isla basura donde habitan los perros parece carente de iluminación (Imagen II.12) y la poca existente es una luz natural que abunda en los paisajes que acompañan el recorrido del grupo de perros.



(Imagen II.12)

En Megasaki, el personaje de Tracy se ve rodeado de amarillos (Imagen II.13), con una luz cálida, representando el sol, que servirá de ayuda para Atari y el idealismo que posee este personaje. Por último, los colores principales en Megasaki son el gris que forma parte de todos los edificios que se encuentran en la ciudad,

sin embargo, como si se tratara de una representación de la bandera japonesa, en medio de todo se encuentra un edificio rojo, grande, sumamente iluminado y tradicional, que simboliza la fuerza, la vitalidad y el calor que genera a la ciudad.



2.5 Análisis de las secuencias cinematográficas

Para realizar el análisis semiótico de las secuencias de las tres cintas en mención, nos parece pertinente la siguiente cita de Iuri Lotman, quien señala que:

(...) todo lo que observamos durante la proyección del film, todo lo que nos emociona, lo que nos impresiona tiene una significación. Aprender a interpretar estas significaciones del cine es tan indispensable como comprender el ballet clásico, la música sinfónica o cualquier otro arte suficientemente complejo y con una larga tradición. (Lotman 1973, p. 59)

En este sentido, toda producción artística, de una u otra manera, toca los sentimientos, las emociones, evoca tiempos presentes o pasados en los espectadores. Por ello, para comprender el concepto de secuencia dentro del hilo narrativo cinematográfico, la definimos de acuerdo con el Diccionario de Retórica y Poética, de Helena Beristáin (1985):

La secuencia [...] es una unidad mayor de análisis, y comprende una serie de proposiciones cuyos nudos guardan entre sí una relación de doble implicación, de tal modo que juntos constituyen: a) un comienzo en una situación inicial, en un estado de “equilibrio” [...]; b) una realización, durante la cual, la situación inicial se complica y se transforma; y c) un resultado (en una situación ya modificada, que recupera el equilibrio inicial), de un breve proceso que hace avanzar en algún sentido la acción del relato. (Beristáin, 1985 p. 433)

Para este análisis se eligieron tres secuencias afines al tema central: exterminio y guerra, la elaboración del cuadro de las imágenes en movimiento fueron desagregadas en componentes narrativos visuales y componentes narrativos sonoros, estos se podrán apreciar en la siguiente tabla³ que servirá para explicar la significación de los elementos descritos en ella. Comenzamos con la cinta

2.5.1 Secuencias de Fantástico señor zorro. **Secuencia 1**

Los planos generales ayudan a identificar el entorno en el que viven los animales, el primero muestran un gran plano general, en el que no solo se puede apreciar la presa donde el actante Tejón tiene su despacho, sino parte del bosque en el ocurren las acciones.

El siguiente plano general, corresponde a la oficina de Tejón, se ve la ventana que da hacia el exterior, sus diplomas, mobiliario, también al Sr. Zorro e incluso al fondo se aprecia la figura de su secretaria.

El resto de planos generales que utiliza el director en la secuencia, da pie para reconocer de qué manera viven Boggis, Bounce y Bean, así como se observan sus granjas.

El plano medio utilizado da enfoque en la conversación, así mismo podemos ver la figura de zorro que parece indecisa en realizar su compra, este plano se alterna con la figura del abogado.



Plano general



Gran plano general

³ Para la elaboración del cuadro de análisis nos basamos en lo escrito por Ángeles López Hernández en *El análisis cronológico-secuencial del documento fílmico, 2003*.



Plano medio

Los diálogos que mantienen Zorro y Tejón dan pie a que dentro de la secuencia se presente a los tres villanos, mientras el abogado explica uno a uno las características que los define. En pantalla se muestran sus casas, sus alimentos, a ellos mismos y sus aficiones, Michael Chion(1993) señala que el texto estructura la visión, en este apartado se explica que “la imagen cinematográfica o televisiva parece hablar por sí misma, de hecho, es una palabra... de ventrílocuo (...) es una marioneta animada por la voz del comentador”. (p.15)

El conjunto de todas las características descritas en el cuadro, de manera personal encuentro que esta secuencia nos sirve a manera de presentación, ya que al inicio de la película conocemos a Mr Fox, se observa cómo vive, con quienes vive, a que se dedica y el entorno en el que radica.

Zorro al ver las granjas tras el árbol, muestra que hay algo más allá que parece ser desconocido y que Tejón presenta en esta secuencia. Aquí se conoce cómo viven los “malhechores” de la historia: qué les gusta, a qué se dedican y quiénes son sus acompañantes. La canción que el abogado canta es una reafirmación más de los sujetos opositores *“boggis, bounce y bean, gordito, bajito y flaquin, villanos indignos de aspecto distintos son todos malvados al fin”*

Sin embargo, esta escena no solo presenta a los opositores de la historia, también muestra el lado animal/salvaje de zorro y tejón, al final de la secuencia, ellos pelean, sacan sus garras y colmillos, como en un enfrentamiento en el bosque,

la secretaria los detiene, los sujetos vuelven en sí y Mr. Fox da la orden de comprar el árbol abandonando el lugar.

Secuencia 2

En esta secuencia lo que se escucha corre la escena, las excavadoras llegan mientras zorro duerme, al fondo, de manera extradiegética se escucha **Street Fighting Man – The Rolling Stones**, para los animales el sonido no es el mismo, ellos escuchan el ruido de las máquinas que excavan, sonido que despierta a zorro.



En este caso, la música es un estimulante indirecto, Sebastián Giorgi(2012) en su texto **hacia una semiomúsica del cine**, señala que la música actúa de maneras diferentes en los seres humanos, en este caso extraemos la estimulación “Estimular e intensificar la fuerza espiritual, desarrollando la firmeza moral” (p.1217), esto ocurre con los espectadores, pero no así en los animales que escuchan las excavadoras y por tanto se encuentran en un estado de agotamiento, intentan dormir y estos sonidos generan un estímulo que los incita a escapar, deben sobrevivir.

Para el espectador esto es diferente, podríamos decir que esta canción que habla sobre la lucha de un joven, hace sentido, el zorro sigue luchando por su vida, trata de sobrevivir, “there's no place for a street fighting man”, este no es un lugar para él, debe continuar y la canción se vuelve *ad hoc* para lo que parece el escape de los animales, porque más que un escape es un esfuerzo por permanecer.

Es importante resaltar la importancia del contexto en el que se encuentra la familia zorro, el padre está desesperado y siente que ha fallado a la familia. Mr Fox pregunta a su hijo si está enojado, en su disculpa el señor dice: “...*no habría involucrado a tu primo de haber sabido que te sentirías así, pero solo lo hice porque tiene talento natural*” el joven tapa sus orejas con tierra, para no escuchar las palabras del padre. Este fragmento denota que las relaciones familiares y por ende el hogar se están desmoronando, perdieron todo, incluso la confianza que tenían hacia la figura paterna.

La música ya es casi imperceptible, las excavadoras ya casi no se miran ni se escuchan y la noche ha caído. El cometido humano logró a medias lo que buscaba, destruir el hogar de zorro, no solo de manera física, también simbólica, los lazos familiares, la confianza está casi destruidos, el error del padre trajo consecuencia más allá de las esperadas, meterse con los humanos lo llevó a la desgracia.



Escena oscura que denota la derrota

En este punto, pareciera que los humanos consiguen siempre lo que buscan, y el daño que causan es mucho mayor que el de los animales. Animales: roban un par de gallinas, Seres humanos: con sus máquinas destruyen el hábitat de muchos animales, en síntesis, son destructores de la naturaleza.

Secuencia 3

La secuencia inicia con un plano general, centrado en una casa roja, este baja lentamente, y nos deja ver a los granjeros que son entrevistados, la cámara sigue bajando, nos encontramos con la nueva realidad de los animales quienes ahora viven en las alcantarillas, la cámara no deja de bajar, mostrando a la familia y la nueva manera de adaptación.

Plano detalle, la cámara se enfoca en la gaceta, señor zorro ha vuelto a escribir, la cámara se abre nuevamente, mostrando una habitación y una división hacia los ductos de la alcantarilla, donde zorro invita a su familia a seguirlo. Ahora la cámara sube con los animales quienes trepan por unas escaleras, los rayos de luz se hacen presentes. Un gran plano general se hace presente, enseñando un enorme supermercado frente a ellos.

Bajo esto podemos observar que los seres humanos siguen a la espera,



pensando que tienen la situación controlada, ya que a su parecer los animales no pueden vivir en estas circunstancias, sin embargo, los siguientes planos nos enseñan la manera de

adaptación que tienen estos seres, intentan reconstruir sus vidas, y sus instintos los siguen llevando a nuevos lugares.



Los animales bajo tierra acomodando su nuevo hábitat



La familia Zorro y otros animales en sus casas Mr. Fox observando el supermercado

El elemento del color se aprecia en las imágenes mostradas anteriormente, el exterior (donde se encuentran los humanos) está lleno de tonalidades en amarillo, naranja y rojo, “La gama cromática basada en el contraste caliente/frío, que va hacia el rojo-anaranjado pasando por el amarillo, sólo puede utilizarse cuando todos los colores tengan el mismo grado de claridad que el amarillo: en el caso contrario, se obtendría un contraste de claro-oscuro.” (Itten, 1975,p.46) En este caso, los colores se encuentran en contraste claro-oscuro, cuya percepción es el atardecer, sin embargo, conforme la cámara va bajando se miran tonalidades más grises u oscuras, la luz es más tenue, parece que en este punto los animales se encuentran un poco desolados, viviendo en la incertidumbre, las palabras de los conejos refuerzan esta lectura, los conejitos “*tienen hambre*”.

Cuando aparece zorro se ve claramente una división entre los ductos de la alcantarilla y la zona donde viven ahora, la alcantarilla se ve marrón y, mientras se adentra en ella, la luz aparece, la claridad vuelve, pequeños rayos se escapan por la compuerta que encuentran. La entrada al supermercado es su “luz”, iluminada de manera artificial, los personajes se ven casi blancos, todo el lugar es blanco, pulcro, muy brillante dando una percepción de salvación, nueva vida para los animales. Cuando Felicity anuncia su nuevo embarazo, nuevamente aparece el rayo de luz, ahora ilumina a ambos zorros “*creo que brillamos los dos*”

Esta secuencia forma parte del final, sin embargo, deja abierta a muchas especulaciones o nuevas aventuras para los animales, al final, se deja ver que el supermercado pertenece a los 3 malvados. Los humanos no consiguen paz, se encuentran intranquilos y en la espera de que los zorros salgan, ya que consideran que no encontrarán maneras de sobrevivir. Por otro lado, los animales pese al mal

rato, están tratando de sobrevivir, de encontrar una nueva forma de vida, se adaptan.

Análisis General.

Se eligieron estas 3 escenas con la intención de encontrar un inicio, un nudo y un final. En la primera conocemos quienes son los “villanos”, en la segunda “el héroe” se encuentra contra pared, y en la última vemos un fin. En este filme se aprecia que los seres humanos desde un inicio eran los malos, pese a los robos del zorro, este es un animal solo busca su supervivencia. El hombre siempre tiene la percepción de “bueno” o “malo”, lo que los obliga a planear un castigo, dicho acto lleva al exterminio de todo el hábitat silvestre que se encontraba en los alrededores, siendo aún mayor el daño realizado por lo humano que el simple robo animal. Los seres silvestres se refugian en un entorno ajeno, despojados de su naturaleza, y los sujetos sin conseguir nada, están en la espera de lo que parecería una lucha ridícula contra lo natural, dejándonos ver que, el *homo sapiens* también tienen un lado salvaje, en el cual no razonan sus actos y en la búsqueda de su venganza, encuentran la destrucción del medio ambiente.

2.5.2 Secuencias de El Gran Hotel Budapest.

Secuencia 1

El Gran Hotel Budapest inicia con un cuadro en el cuadro, en el que se aprecia al protagonista Mr. Gustave mirando por la ventana a un grupo de militares, posteriormente en un plano general del pequeño espacio en el que se encuentran los actantes.



Más adelante, la cámara enfoca al militar en el mismo tipo de plano, Gustave dirige su mirada a Zero y este siente la presión e incertidumbre de su status de inmigrante. La cámara se abre, dando entrada a un plano americano, en el que se ve el reducido espacio de la cabina donde viajan los protagonistas. Pareciera que



están encerrados, ya que espacio donde se encuentran no es mayor a un 2x2.

La pelea suscitada se vuelve desastrosa y confusa, la cámara baja dejando ver los pies de 5 hombres que forcejean dentro del vagón. En este contexto, la escena es una de las que muestra la situación que vive zubrowka, los militares están revisando los trenes y espacios que forman parte de la ciudad. Zero Mustafa es un inmigrante, por lo tanto, su visa migratoria no es lo que estos sujetos esperan. El chico del lobby es claramente diferente a todos los hombres que lo rodean, él es pequeño, delgado y moreno, mientras que los otros 4 sujetos son blancos de ojos claros, altos, lo que hace fácilmente identificable que no forma parte de ellos.

La música funciona como un reloj que conduce a la situación, los trombones suenan cuando la trifulca está a punto de estallar, en este punto, solo se escucha el ruido de las voces de todos los que se encuentran dentro del vagón, el silbato detiene el altercado.

Secuencia 2

Esta secuencia es un poco larga, inicia cuando M. Gustave, y otros delincuentes se escapan de la cárcel, Zero los está esperando afuera de la alcantarilla, la escena se filma en un plano americano que muestra a los protagonistas en medio de una casa. Los delincuentes corren a la salida y se suben en un autobús, al chofer lo golpean y lo envían a la parte de atrás, mientras M. Gustave y Zero comienzan a



conversar acerca de la migración de Zero, quien responde que las guerras en su país lo obligaron a huir.

Todo se filma en planos medio enfocados en una sola persona, cuando este cambio ocurre se ve una especie de película negra alrededor de la imagen, dando a la escena un aspecto tenue, más cercano y enfocado en el personaje, además de parecer un filme rodado en



las primeras décadas de la historia del cine. La escena es cómica, pues es la huida de la cárcel y justo en ese momento los protagonistas se paran a platicar, M. Gustave reclama el perfume que encargó a Zero, pues aquel le gusta estar siempre perfumado.

La guerra parece haber estallado antes en Aq Salim al-Jabat (tierra de Zero) y el protagonista escapa de los conflictos, sin embargo, este es alcanzado en Zubrowka y la paz que Moustafa parece haber alcanzado se desvanece conforme los militares toman control de las montañas. La música que acompaña esta secuencia es suave, apenas perceptible, compuesta en tonalidades menores, lo que provoca un sentimiento de tristeza o melancolía.

Secuencia 3

Esta secuencia se diferencia por sus tonalidades grises, esta escena es la única de toda la película que no se cuenta a en colores, nuevamente se observa un “cuadro



en el cuadro” ahora desde fuera del vagón. No hay música, solo el sonido de las voces de los protagonistas, vemos desde un costado sus rostros, Agatha recita un poema sobre la hermandad, sin embargo, se

ven interrumpidos nuevamente por un convoy de militares, las vestimentas de estos hombres ha cambiado, es más oscura, se ven más sucios y no parecen ser los mismos de la primera vez.

Nuevamente ocurre un altercado, los militares suben al ferrocarril que lleva a una riña que parecería más violenta, esta termina con un silvido, pero ahora, el del tren que suena a la par de un disparo, denotando que alguien ha muerto, lo siguiente es una fotografía de todo el personal del hotel y unas palabras en nombre de M. Gustave. Desde un inicio parecería que el director está mostrando un trágico final, algo que lleva a Zero a sentir tristeza o que este recuerdo en especial esta repleto de melancolía, mientras la película avanza los colores e iluminación también lo hacen, en este punto del film, todo es más oscuro en el salón donde Moustafa narra su aventura en el Hotel, esta escena marca el final del relato.

Análisis General

Para este filme no elegimos un “hilo” conductor de la narrativa, optamos por seleccionar escenas más afines al tema de tesis que es “la guerra”, en nuestra primera escena vemos a los opositores indirectos, los encargados de desvanecer la alegría que Zubrowka desprendía, y los que obligaron a Zero a dejar su hogar, esta escena parece repetirse al final, pero ahora, en un color gris que representa tristeza o melancolía, solo en esta parte se utiliza este recurso, y aquí es donde todo comienza a caerse para Zero Mustafa.

En la segunda secuencia se conoce el motivo de inmigración de Zero; en este sentido es una metonimia que muestra la realidad de muchas personas, la guerra es la causante de todos los males, extermina al mismo ser humano y acaba con todo lo que se encuentra a su paso, se repiten nuevamente los facotres: el hombre, sintiéndose poderoso, tiene la facultad de exterminar todo aquello que considere que va en contra de los intereses del poderoso.

El salvajismo que representan los militares, las múltiples muertes y peleas que se ven a lo largo del filme, no solo muestran que la avaricia encamina a las barbaridades más atroces, sino que también, pareciera que es “divertido” acabar

con otro ser vivo, Jopling es el mejor ejemplo, se trata de un actante que será recompensado pero que su recompensa es mínima en comparación de la herencia que se pelea, y aún así, mata a quien se interponga en el camino de su “jefe”.

2.5.3 Secuencias de Isla de perros.

Secuencia 1

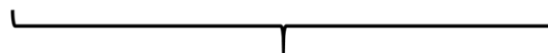
La primera secuencia inicia con un cuadro en el cuadro en el cual se mira la presentación de un video propagandístico donde el alcalde Kobayashi habla en contra los perros. Se presentan las peores caras de los canes, se ven sucios, enfermos y parecen ser una amenaza para la sociedad. Lo más impactante de esta secuencia es la similitud de colores y aspectos que se podrían relacionar con los discursos de la segunda guerra mundial. Los colores rojo y negro están presentes en el salón, una fotografía enorme del alcalde Kobayashi, si bien no es un estandarte con una esvástica, el mensaje es el mismo, “obediencia al individuo”.



Kobayashi de frente habla a su pueblo a través de un video



Hitler habla a su pueblo de manera frontal en vivo



Similitud de *frames*

La forma en la que todos los espectadores se encuentran formados durante la conferencia del alcalde, así como la forma del mensaje audiovisual, recuerda a los documentales que se hicieron durante la segunda Guerra Mundial, en este sentido se observa una intertextualidad, o sea el texto en el texto como se ve en los *frames* de la secuencia y fotografías tomadas durante los discursos del dictador.

El mensaje de odio se encuentra en ambos paneles, podemos ver el odio hacia los perros y el odio hacia los humanos que eran considerados “otra raza”, así mismo, la mentira sobre las enfermedades que transmitían en ambos contextos. La

idea de expulsar y separar estas “razas” de la república que tanto “aman” está presente, enviarlos a los campos de concentración y en el caso del film en análisis, en la isla basura, el odio de una sola persona con capacidades de convencimiento más allá de lo imaginado.

Secuencia 2

Esta secuencia con fuerte connotación, pues solo se escucha el sonido de máquinas y de fondo “First Crash-Landing -Alexandre Desplat”, se ve un grupo de hombres moviendo a los animales en una sola fila, similar al encaminar un ganado, están reuniendo a los perros que habitan la Isla Basura, todo con la intención de exterminarlos.

Este tipo de imágenes nos muestran que no se trata de una película para infantes, si miramos bien el lugar, las cercas, incluso en parte el letrero es similar al de los campos de concentración y letrero de Auschwitz. La manera en que vivían estos animales son una clara representación que evoca el periodo de la Segunda Guerra Mundial y de la época de la Alemania Nazi: los campos de concentración judía, bajo esta premisa se eligió la secuencia 3.



Isle of dogs, el campo de destrucción



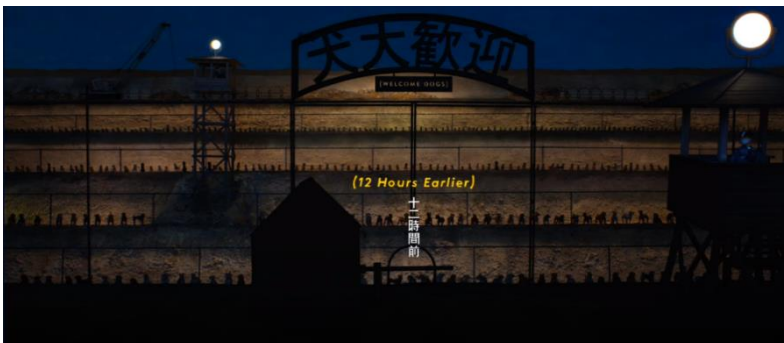
Auschwitz, campo de concentración nazi

Secuencia 3

En los siguientes frames se aprecia la manera en la que los perros se encontraban presos en el campo de concentración, la escena ocurre de noche, los animales

están asustados y desesperados, no quieren morir y la idea de Kobayashi ha tomado sentido, su idea de exterminarlos con gas venenoso está a punto de comenzar.

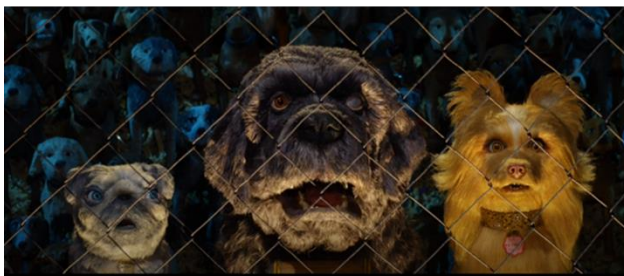
Aunque los perros mandan el mensaje con un búho, se interpreta como si



enviaran una carta. Kobayashi será reelegido y esto traerá consigo el exterminio de los canes, aunque en las imágenes no se encuentran con un

alambre de púas, se puede ver que existe una cerca, los animales ven a través de ella, incluso hay un frame desde su perspectiva. Antiguamente en los campos de concentración se utilizaban las mismas medidas para encerrar a los judíos.

Como se observa en la siguiente imagen, se encuentran personas detrás de una cerca, todas ellas con un “uniforme” que las caracterizaba como prisioneros, igual que los perros que son reclusos del alcalde.



Los perros tras las rejas en el campo de concentración para ser exterminados



Campo de concentración nazi para exterminar a judíos

Secuencia 4

Los siguientes frames están llenos de connotaciones, encontramos muchos simbolismos, comenzamos por la música: en esta parte encontramos la canción “The Hero Pack - Alexandre Desplat” la música a lo largo de la cinta ha sido dirigida por el Taiko, un antiguo tambor japonés, este instrumento era utilizado durante la

guerra para marcar el ritmo de las batallas, daban órdenes de movimiento, para detenerse o avanzar, ya que, este instrumento lograba escucharse en todo el campo de batalla.

En la música se aprecia el golpe de los bachis (baquetas), al son de la voz de Atari se golpea un tambor y una campana, que entonan las palabras del niño, los pétalos caen y la canción se detiene, dejando al final el estallido de un volcán. Ahora, si miramos las imágenes veremos que todo cobra sentido con las tradiciones japonesas.

¿Qué paso con el mejor amigo del hombre? - En medio Atari con sus dos perros (chief y spots), justo a la altura del Haiku encontramos lo que parece una representación del monte Fuji (antiguo volcán japonés e icono de Japón), en fondo se encuentra lleno de flores de cerezo (árbol representativo de la isla), los colores pasteles suavizan la escena.



Estas palabras desaparecen (ver la siguiente imagen abajo) y todo el panorama cambia. Los pétalos de cerezo caen, dejando totalmente secos los árboles, al fondo, podemos ver el concreto que es signo de dureza y probablemente de civilización, sobre ese eje encontramos un castillo japonés en llamas, de color rojo (igual que Megasaki), parecería que la naturaleza ha terminado, la mano del hombre se apodero del entorno nativo, e incluso lo construido por la mano del mismo hombre se encuentra en llamas.



En este último frame, (ver la siguiente imagen abajo) vemos que los pétalos se volvieron ceniza, el volcán estallo, y con ello se acabaron las vidas de muchos perros, dejando solo el esqueleto que los componen, esto podría significar que el hombre ha logrado exterminar lo natural, acabar con la flora y fauna que le rodea, se ha olvidado de la existencia de cosas más significativas que el poder o la riqueza.



Al final de la secuencia podemos ver que todo lo malo desaparece, detrás del monte se logra ver la antigua bandera del sol naciente, pero modificada con otros colores, que podría simbolizar el nacimiento de la nación o el brillante futuro que se avecina de la mano del joven.

Cuadro II.1

Fantástico señor zorro

Plano	Secuencia	Minutos	Tiempo	Espacio/ Entorno	Luz	Personajes	Acciones	Diálogos	Música/Son. Ambiente
PG, PM, PD	I	08:02- 10:00	Día: Mañana	Despacho: Interior, Exterior Granjas: Interior, Exterior	Artificial	Mr.Fox, Abogado Tejón, Boggis, Bunce, Bean, Secretaria	En el despacho Mr. Fox y el abogado (aquí se abre una secuencia introductoria de Boggis, Bounce y Bean), una vez terminada la secuencia tejón reproduce la canción de Boggis, Bunce y Bean. Los animales discuten y afloja su lado salvaje, hasta que la secretaria golpea su máquina.	Sr. Zorro y Tejón conversan sobre la hipoteca. El abogado le dice a Zorro que ese es el peor barrio para los de su especie, mientras comienza a narra quienes son los granjeros. Mr. Fox dice que ignorara su consejo, y pide al abogado que compre el árbol.	Boggis, Bunce and Bean (Main Theme)- Alexandre Desplat (música intradiegetica)
PG, PD, PM	II	35:11- 36:20	Día: medio día, anocheecer	Interior del agujero, Exterior del agujero	Artificial	Mr.Fox, Sra. Zorro, Ashe, Kylie, Kristofferson,Boggis, Bounce, Bean,	Las excavadoras terribles. Escuchan ruido y los animales comienzan a cavar, mientras que los humanos comienzan a destruir el árbol. Se mira como el espacio del árbol ahora es un cráter.	Sr. Zorro pide disculpas a su hijo, Ash le contesta que se pondrá tierra en los oídos, así ya no lo podrá escuchar.	Street Fighting Man – The Rolling Stones (música Extradiegetica)
GPG, PG, PD	III	1:16:19- 1:17:56	Atardecer	Interior de la alcantarilla, Interior del supermercado	Artificial	Mr.Fox, Sra. Zorro, Ashe, Kylie, Kristofferson, Familias animales, vendedores de bienes raíces	La cámara baja y se observa la nueva realidad lúgubre de los animales, la mujer pinta y mira la gaceta. Mr. Fox se lleva a los niños y a su mujer a un lugar diferente en la alcantarilla, abren el drenaje frente a ellos está el supermercado.	Zorro le dice a su familia que lo acompañen que encontró algo, su mujer le dice que es un pésimo actor, mientras su sobrino pregunta si alguien huele algo. Zorro dice que hay un supermercado frente a ellos, y que cierra temprano en sábado, su mujer le dice que de verdad es el fantástico señor zorro, él responde que lo intenta y da órdenes para robar comida.	Ol' Man River - The Beach Boys

El Gran Hotel Budapest

PA, PM, PD	I	20:09 al 21:18	Atardecer	Interior del Vagón	Artificial	M.Gustave, Zero, tres militares.	19 de Octubre Cierre de la frontera – afuera del tren se mira un grupo de militares armados- en el vagón entran los militares a revisar los documentos, Gustave trata de conversar con el Capitán, para desviar la atención de los papeles de Zero, se le ordena salir, M. Gustave se dirige a zero para calmarlo, Ambos se miran fijamente y comienza una riña con los militares, Gustave les grita “fascistas despreciables”	Gustave le dice a los militares si puede ayudarlos, estos les piden los papeles. El Concierge dice que su foto no es la mejor y pregunta si la F de su uniforme es de Frtiz o Franz, y que la visa de Zero es migratoria. El militar le da órdenes de salir a zero, mientras Gustave dice que no puede ser arrestado por ser migrante.	Daylight Express To Lutz - Alexandre Desplat
PA,PM, PD	II	59:51 al 01:02:46	Anochecer	Exterior de la prisión	Natural Artificial	Gustave, Zero	M. Gustave entra en pánico sobre la guarida y los disfraces que había pedido a Zero, mientras sus amigos se van en el autobús que tomaron secuestrado. Gustave pide “Lair de Panache” y al ver que no lo trae se enoja con Zero, y comienza a regañarlo, mientras menos precia su pueblo natal, en el arranque de enojo lo cuestiona sobre su estadía M. Gustave reflexiona las palabras y pide una disculpa a Zero por lo antes dicho, disculpándose en nombre del hotel, y agradece por su vida, señalando a Zero como su amigo y protegido, ambos se abrazan. Gustave	Gustave le dice a zero: ¿qué demonio te poseyó para que dejaras la tierra a la que obviamente perteneces y viajaras indecibles distancias para convertirte en un pobre inmigrante en una refinada y altamente cultivada sociedad que con franqueza podría arreglárselas muy bien sin ti?. Zero contesta “la guerra” Gustave pregunta “¿qué dijiste?” el joven comienza a relatar “mi padre fue asesinado y el resto de mi familia fue ejecutado por su escuadrón, después nuestra aldea fue quemada y los que pudieron sobrevivir fueron obligado a huir. Yo me fui por la guerra”	The War (Zero's Theme) - Alexandre Desplat

							pregunta por Agatha pero Zero comienza a recitar, el concierge lo felicita, pero al escuchar las sirenas le pide que pare y ambos escapan.	Gustave se llama a sí mismo egoísta bastardo , Zero responde “somos hermanos”	
PA, PM	III	01:29:42 al 01:30:50	-	Interior del vagón	Artificial	M.Gustave, Zero, Agatha, tres militares.	17 de Noviembre, Inicio del bombardeo de Lutz- los 3 observan a los militares tras la ventana, Gustave se queja y tres militares entra al vagón pidiendo los documentos, hasta llegar a Zero quien muestra un papel, el cual rompen frente de ellos y le pide al joven que los acompañe, El concierge los detiene, el oficial golpea con su escopeta a Zero en el rostro, Gustave lanza la copa y se abalanza contra el oficial, mientras lo insulta los otros 2 sostienen al hombre – se muestra una foto del personal del hotel y se escucha el silbato del tren	M. Gustave, les dice a los militares que justo hablaban de ellos, mencionando que es el primer oficial de los escuadrones de la muerte que presencian. Gustave menciona que la visa de Zero es de trabajador El militar le dice a zero que lo acompañe a fuera, mientras su acompañante le dice que se quede y amenaza al militar de muerte. Zero al narrador le dice que aún quedan destellos de civilización en este bárbaro matadero que alguna vez fue conocido como humanidad y que él era uno de ellos.	Voz en off de Zero

Isla de perros

PD, GPG, PA, PG	I	04:14 a 05:00	Noche	Interior del domo de Megasaki	Artificial	Alcalde Kobayashi, Perros, Audiencia.	Se muestra una pintura donde hay muchos perros y la gente los observa desde sus casas, los perros que parecen enfermos aparecen como dibujos, el traductor hace mención de que hay muchos perros enfermos que parecen ser un peligro para los humanos, proponiendo cuarentena y expulsión a los perros, el público posee citas que dicen "not to dog" o "anti-dog", así como letreros antiperros, hombres militares con gatos y periodistas. Kobayashi vuelve a cuadro "desterrar a los perros" sigue con su discurso de propaganda anti perros "salvar a la ciudad de Megasaki de la prefectura de uni" todos lo aclaman.	Kobayashi: La saturación canina a alcanzado proporciones epidémicas, las ventiscas de pulgas. Gusanos, amenazan a la ciudadanía. Traductor: en una sesión en la cúpula a media noche, el alcalde kobayashi propone cuarentena inmediata y un plan de emergencia, la expulsión y aislamiento de todos los perros tanto callejeros como domésticos por decreto oficial, la isla de basura será una colonia de exilio.	The Municipal Dome - Alexandre Desplat
PD, GPG	II	44:06 al 44:15	Día: Mañana	Isla basura campamento para perros	Artificial Natural	Personal de Kobayashi, Perros	Se mira un letrero "welcome dogs" moverse con el viento, detrás unas cercas de seguridad, y diferentes hombres trabajando en ello, uno mueve a los perros dentro del campamento "TRASH ISLAND PROVISIONAL DOG- DISPLACEMENT CAMP"		First Crash- Landing - Alexandre Desplat

GPG,PD, PP	III	1:14:03: al 1:14: 48	Noche	Campamento para perros	Artificial Natural	Nutmeg, Oráculo, Júpiter, Búho, Perros, empleados de Kobayashi, Niño Hacker	12 horas antes. Se mira el campo de concentración de perros, aullidos de fondo, la cámara baja y enfoca a Júpiter el perro habla con el búho quien se encuentra posado sobre una rama llena de bolsas de plástico. Se muestra un FlashBack de oráculo observando un grupo de hombre con mascarilla mirando la televisión, donde Kobayashi se encuentra dando su discurso de reelección. Se ven cajas sobre cajas de wasabi poison, Júpiter termina de hablar con el búho.	Júpiter: Va a envenenarnos, habrá reelección, cuando el alcalde kobayashi haya sido reelecto emitirá la orden para iniciar y el proceso de exterminio comenzará, el oráculo vio el plan en sus visiones. Televisor: si los votantes me elijen la noche de reelección prometo un final definitivo a la crisis de saturación canina. Júpiter: cada mascota en la isla basura morirá, tal vez sea muy tarde, pero si el búho negro les da este mensaje a tiempo, vayan a la ciudad de megasaki, hallen a nuestros amos, apelen a la gente, detengan al alcalde, sálvennos.	Toshiro - Alexandre Desplat
PM,GPG	IV	1:25:58 a 1:26:24	Noche	Interior del domo en megasaki	Artificial	Atari, Chief, Spots, Osamentas de Perros	Se observa un fondo de cerezos con un monte a la lejanía, el niño y sus dos perros, el joven dice su haiku se levanta la cortina dejando ver frente al monte un castillo en llamas y a los costados árboles de sakura que desprenden sus flores, mientras el monte explota, se observan cadáveres de perros, incluyendo los que resguardaban al niño, estos se desvanecen y se observa un nuevo fondo tras el monte	Atari: "whatever happened?, to mans bestfriend. Falling spring blossom",	The Hero Pack - Alexandre Desplat

Reflexiones

Identificar las características técnicas de un filme es de suma importancia, esto me ayudó a realizar una lectura apropiada de los discursos que presenta Wes Anderson, así mismo, es relevante resaltar que los textos cinematográficos son importantes, ya que, estos dan vida a los aspectos físicos y psicológicos que poseen los personajes.

Muchas veces los lectores casuales de una película, solemos dar por sentado las imágenes, olvidamos que hay luces, que existen colores que se repiten, e incluso que hay directores que reciclan personalidades y personajes utilizándolos en nuevas cintas. Este apartado me ayudó a conocer las obras del director a mayor profundidad, sus aspectos técnicos, hablando desde el discurso, logré ver las repeticiones en sus personajes, como son los héroes, sus relaciones, su familia, las similitudes que existen entre sus opositores y los objetos del deseo que persiguen.

Si es cierto que Wes Anderson tiene una personalidad cinematográfica muy marcada, aquí logre deslumbrar que existe una planeación minuciosa muy ad hoc a cada una de las locaciones pensadas para las historias, la música, los colores representan algo que va más allá, las vestimentas y sus comportamientos, todos están medidos milimétricamente para crear entornos fantasiosos más allá de lo imaginado.

Las historias poseen dobles connotaciones, por una parte, los espectadores quedaremos enganchados en la magia de su estética y por otra, de manera interna, veremos las desgracias que acompañan estas historias, las tragedias que aparecen y la manera en que los personajes se desarrollan pese a las adversidades que cruzarán, para al final, dejar a los filmo espectadores con una agradable sensación.

Capítulo III El cine de Wes Anderson: una mirada desde la semiótica cinematográfica

Introducción

Hacer un análisis semiótico-discursivo de los trabajos de Wes Anderson es importante, con esto logramos identificar, conocer, descubrir sus pensamientos e ideas, nos adentramos en lo más profundo de su mirada cinematográfica para encontramos con mundos fantasiosos llenos de connotaciones más allá de las imaginadas. Para iniciar este recorrido por el imaginario del cineasta comenzamos con la construcción de la semiosfera del cine andersiano, la manera en la que es recibida por sus audiencias y qué es lo que comunica.

En primer lugar, definimos de acuerdo con Iuri Lotman, el concepto de semiosfera cinematográfica. Con estas bases construimos la iconosfera cinematográfica, en la cual encontramos un ecosistema cultural (ficción) en el que redescubrimos el color desde otra perspectiva, lo que representa en el cine, las emociones que transmite, recorremos la música, el valor añadido, su expresión, damos un vistazo a la tipografía y la manera en la que se concibe, quienes la crearon y porque están ahí.

Construir este imaginario con los elementos representados, nos llevarán a debatir un poco sobre la realidad y la ficción de su texto, estos hechos nos conducen a identificar que dentro de sus filmes podemos realizar una traducción intersemiótica (Torop, 2002,p.2), el mismo director lo hace, tomando fragmentos de textos y películas existentes para darle vida a sus cintas.

En el proceso de traducción veremos algunos *retakes* que el cineasta toma como referencia para realizar escenas que en el espectador común creería como únicas, pero que el ojo cinéfilo identificaría como referencias. Estos elementos forman parte de la intersemiótica y en este apartado reconoceremos que existe intratextualidad (Muñoz,2015,p.48) en las películas de Anderson.

La intratextualidad nos ayudará a ver los elementos de comportamiento o personajes/actores que serán de uso común en todas las historias contadas por el director, el ayudante y el opositor, el objeto del deseo, el héroe, todos ellos tienen características en su personalidad o manera de actuar que se repetirán, incluso existe un *cast* recurrente que parece no alejarse de las construcciones cinematográficas del texano.

3.1. Wes Anderson desde la óptica lotmaniana

La descripción de la semiosfera en el cine de Wes Anderson nos permitirá identificar el espacio semiótico creado por el autor, dicho espacio funciona como un microcosmos cultural/inter-intratextual.

3.1.1 La semiosfera y sus rasgos en el cine andersiano

Iuri Lotman (1996) define la semiosfera como “el espacio semiótico fuera del cual es imposible de la existencia misma de la semiosis. (...) sumando distintos actos semióticos particulares, no obtendremos un universo semiótico. Por el contrario, la sola existencia de tal universo -Semiosfera- hace realidad el acto sígnico particular.” (p.13).

En este orden de ideas, las tres películas que analizamos constituyen una semiosfera en virtud de que comparten de los mismos elementos visuales, sonoros y temáticos que solo tienen producción de sentido tanto para el director como para quienes gustan del cine andersiano. Aunque, aparentemente las cintas se desarrollan a partir de un argumento sencillo, en su estructura profunda, el sentido de los tres films refleja un contenido social importante como, por ejemplo: en *Isla de perros* el amor-desamor por los animales y la metáfora de la extinción de los perros en relación con los campos de concentración construidos por los alemanes para exterminar a los judíos.

En cuanto a *Fantástico señor zorro*, también comparte de la misma idea que el film anterior, el exterminio de los animales a manos de los hombres, pero no solo de los animales, sino también de la naturaleza. En consecuencia, “El hombre es un

lobo para el hombre” (en latín, *homo homini lupus*), frase que Thomas Hobbes escribió en su obra *El Leviatán* (1651) para referirse a que el estado natural del ser humano lo lleva a una la lucha constante contra su prójimo. (Recuperado de: <file:///C:/Users/dragr/Downloads/leviathan.pdf>). Pero no solo contra su prójimo, sino también porque ha sido el gran depredador de la naturaleza, como se observa en los filmes andersianos.

En relación con la película *El Gran Hotel Budapest*, emerge la condición humana de sus personajes, unos son ambiciosos, asesinos, que desean las riquezas materiales; otros, solo desean para sí un bienestar, aunque sin lujos.

Las tres cintas se asemejan en el tratamiento de lo más profundo de la condición humana, a veces los animales son más humanos que los humanos. El animal cuida la naturaleza porque nace en ella y de ella obtiene su alimento y subsistencia; en cambio los humanos son depredadores de la naturaleza para su supuesta supervivencia. Ejemplo de ello, el calentamiento global, la falta de agua, de recursos naturales, etc. En este sentido, el cine andersiano conforma una semiosfera que encuentra su significado dentro de ella.

3.1.2. Núcleo/periferia en los tres filmes de Wes Anderson

Lotman establece una serie de rasgos que conforman la semiosfera, una de ellas es el núcleo/periferia. Toda semiosfera debe contar con un núcleo en el cual se hallan los sistemas semióticos dominantes, y lo periférico da cuenta de lo alosemiótico, esto significa que hay otras semióticas que pertenecen a otras semiosferas, pero que se complementan con el núcleo. Lotman define la oposición núcleo/periferia así:

La división en núcleo y periferia es una ley de la organización interna de la semiosfera. En el núcleo se disponen los sistemas semióticos dominantes. Sin embargo, mientras que el hecho de esa división es absoluto, las formas que reviste son relativas desde el punto de vista semiótico y dependen en considerable medida del metalenguaje de descripción escogido —o sea, de si estamos ante una autodescripción descripción desde un punto de vista interno y en términos producido en el proceso de autodesarrollo de la semiosfera dada) o si la descripción es llevada a cabo por un observador externo en categorías de

otro sistema. [...] Las formaciones semióticas periféricas pueden estar representadas no por estructuras cerradas (lenguajes), sino por fragmentos de las mismas o incluso por textos aislados. Al intervenir como «ajenos» para el sistema dado, esos textos cumplen en el mecanismo total de la semiosfera la función de catalizadores (Lotman, 1996, p.17)

Con base en lo descrito por Lotman, definiremos de manera breve cual es el centro y la periferia de los filmes seleccionados: En la película Fantástico señor zorro, el centro se encuentra en la ciudad y las granjas, el entorno humano es parte de este centro despreocupado por la naturaleza, mientras que el bosque forma parte de la periferia ya que esta zona es más sensible a los cambios, que se transforma en un hueco, orillando a los animales a vivir en el fondo de la tierra. No obstante, desde la perspectiva de los animales, el centro es el entorno natural, el bosque, y la ciudad y las granjas son la periferia, de tal manera que lo que es para unos el centro, para otros representa la periferia.

En el caso de Isla de perros, el centro es Megasaki, lugar donde habita el dictador y sus opositores (los científicos), aquí se encuentra todo lo tecnológico, los avances, mientras que la Isla es el entorno periférico de la semiosfera, aquí veremos a los animales tratando de subsistir con lo poco que se encuentra dentro del entorno. Así como en Fantástico Señor zorro, el centro invade la periferia, en este caso, con humanos que se infiltran para acabar con este entorno, llenándolo de artefactos explosivos.

En El Gran hotel Budapest, la periferia puede definirse como el Hotel, espacio de relajación y comodidad, alejado del centro que es Zubrowka (la mansión de madame D, la ciudad, etc.) este entorno lleno de caos, que más tarde comenzará a romper las fronteras entre la periferia para intentar absorberla.

3.1.3. Heterogéneo y homogéneo de la semiosfera andersiana

Otro rasgo sustancial en toda semiosfera es la irregularidad de ser heterogéneo y homogéneo, que el estonio define como:

El concepto de semiosfera está ligado a determinada homogeneidad e individualidad semiótica (heterogeneidad). Estos dos conceptos, como veremos son difícilmente definibles desde el punto de vista formal y depende del sistema de descripción, pero eso

no anula el carácter real de los mismo ni la facilidad con que se los puede distinguir en el nivel intuitivo. Ambos conceptos presuponen el carácter delimitado de la semiosfera respecto del espacio extrasemiótico o alosemiótico que la rodea. (Lotman, 1996, p.12)

Las cintas de Wes Anderson son heterogéneas, ya que se conforman por múltiples códigos; sonoros, visuales, verbales, lo que constituye un alto grado de complejidad para el público espectador a la hora de la decodificación del mensaje, estos códigos se transforman en diferentes significados dados por el espectador, sin embargo, los filmes son a su vez homogéneos, ya que forman parte de un todo, que definimos como película.

3.1.4. El cine andersiano como texto

Continuando con Iuri Lotman nos pareció interesante analizar las tres cintas desde la perspectiva de la función socio-comunicativa del cine como texto. Para ello primero definimos el concepto de texto de acuerdo con el autor estoniano, quien propone dos aspectos:

A) Los conceptos iniciales de texto subrayan su naturaleza unitaria de señal, o la unidad indivisible de sus funciones en cierto contexto cultural, y B) La semiótica de la cultura define el texto como un mensaje codificado, al menos, dos veces, por ejemplo los mensajes definible como cinematografía que comparten de los argumentos y del lenguaje natural, metalenguaje. Esto es la lengua natural es el primero y los metalenguajes como el color, el sonido, las formas corresponden al segundo. Lotman define así el concepto de texto:

(...) el texto (es) un complejo dispositivo que guarda variados códigos, capaz de transformar los mensajes recibidos y de generar nuevos mensajes, un generador informacional que posee rasgos de una persona con un intelecto altamente desarrollado. (Lotman, 1996 p. 82)

En otras palabras, el concepto de texto es la entretrejadura de varios códigos no deducible uno de otro, pero que están en continua tensión y además se complementan. Al lenguaje verbal oral cuando se está en una situación crítica o de tensión entre los personajes, le acompañará el código sonoro que se traduce en un texto musical que denota peligro, angustia, es decir la música que acompaña una

escena puede exaltar las emociones del espectador. De la misma manera otro texto musical puede relajar la tensión en el espectador.

3.2. La función socio-comunicativa del cine andersiano

El autor propone en la función socio-comunicativa una serie de tratos del texto con el autor, texto y lector (emisor/ destinador/ autor, mensaje/texto, receptor/ destinatario/ público lector-espectador). También menciona que todo texto es generador de memoria, por lo cual todo espectador de las cintas andersianas se recordarán por las temáticas y el tipo de cine stop motion, que es muy llamativo.

Lotman dice que “El texto de muchos estratos y semióticamente heterogéneo, capaz de entrar en complejas relaciones tanto con el contexto cultural circundante como con el público lector, deja de ser un mensaje elemental dirigido del destinador al destinatario. Mostrando la capacidad de condensar información, adquiere memoria.” (Lotman1996, p. 80).

A continuación, analizamos los diferentes tratos del texto con el destinador y el destinatario, El trato del auditorio y el filme, El trato del espectador consigo mismo.

3.2.1. El trato entre el destinador y el destinatario: el director y el filmo-espectador

Es el trato del director Wes Anderson y su destinatario es el público. El director a través de la técnica stopmotion, entretiene al espectador, mediante mensajes fuertes, pero gracias a los entornos mágicos, coloridos, las animaciones, harán que no quede triste o deprimido, sino que salga de la sala de cine sintiéndose bien, conmovido y con la capacidad de similar el mensaje.

3.2.2. El trato del auditorio y el filme: espectador y contenido

El cine es el que construye a su auditorio, esto logrando una penetración en el espectador a través de las características que lo componen, en este caso podríamos definir que el auditorio en dos de las cintas seleccionados serían niños, porque los

sujetos representados son animales, y estos resultan atractivos para los infantes, ya que son sensibles, se encuentran en una etapa en la que aprenden de todo lo que observan. Por su parte, el auditorio de la película Gran Hotel Budapest, es más adulto, ya que, desde un inicio se muestra un entorno más adulto, sin objetos que puedan ser de fácil asimilación para los niños.

Para responder esta hipótesis se hizo una investigación sobre la aceptación del público hacia las películas. Encontramos que Fantástico señor zorro (2009) no fue tan aceptada, pese a ser una historia aparentemente dirigida a los niños, lo que se vio reflejada en su poca recaudación, sin embargo, fue aclamada por la plantilla crítica de ese año “A pesar de su baja recaudación (46 mdd), recibió la aclamación de la crítica como una de las mejores películas animadas del año.” (Rey, 2020, Conectate.com.do).

El sitio web “Elseptimoarte.net”, plataforma que muestra las fichas técnicas de diversas películas, señala que Isla de perros recaudó aproximadamente 63,911,368 mdd alrededor del mundo, esta historia fue aclamada por diversas instituciones, al grado en que fue nominada a los premios Oscar (2019), Globos de oro (2019), BAFTA (2019), entre otros.

Por último, Hotel Budapest fue el mayor éxito (en taquilla) del director. Marius Vilar, escritora en la Wes “Industrias del cine”, menciona que este filme recaudó 174 mdd, haciendo mención de que esta cinta fue la que finalmente posicionaba a Wes Anderson en las grandes esferas de la industria cinematográfica, siendo acreedor a 4 premios Oscar.

3.3.3. El trato del espectador consigo mismo

El espectador al mirar las cintas del director y gustarles, estos los recomendarán a sus cercanos, porque sus características las vuelven sumamente atractivas, lo que provocaría un sentimiento de satisfacción tan grande en ellos que lo hace digno de ser comunicados al resto de las personas.

Wes Anderson construye espacios que mezclan lo imaginario con lo real, conformado por un lenguaje secundario compuesto por: colores llamativos,

locaciones fantasiosas y personajes con problemas para encajar dentro de los cánones de la sociedad, esto crea un entorno irreal compuesto por factores que son aparentemente agradables, pero que tiene una doble connotación, la primera de estas es:

- A) Los mundos descritos por Wes Anderson dejan mensajes en los que la familia (sin importar si comparten lazos sanguíneos) es importante, la colaboración y el apoyo siempre impulsarán los deseos de superación de los personajes.
- B) Los mundos también son caóticos, existe entropía dentro del imaginario, nada es 100% feliz, las familias no siempre se quieren, de hecho siempre son disfuncionales, el mundo no siempre es pacífico y la guerra o la destrucción siempre se encontrará en mayor o menor medida en cualquier lugar en el que habiten los humanos.

Los mundos planificados para los entornos cinematográficos del director, se encuentran plagados de signos y códigos, estos acordonan un orden dentro de los mundos contruidos que son aparentemente perfectos, en los que encontramos orden familiar, orden laboral, orden social, en los que los personajes conviven de manera afable.

Conforme avanzan las tramas, los entornos se vuelven cada vez más caóticos y destructivos, en estos nuevos espacios los personajes sufren cambios de comportamiento, se vuelven más salvajes (en el caso de los animales), entran en estados coléricos (caso de M. Gustave cuando sale de la cárcel), y pelean agresivamente por lo que les corresponde, incluso llegan a matar.

El recorrido del director no siempre nos lleva a finales felices, pese a que sus inicios son tranquilos y armoniosos, a menudo el autor pone a prueba a su audiencia creando caminos turbulentos con finales cerrados para sus personajes, que dejan una aparente sensación de tranquilidad en el espectador al término de la cinta.

El espectador puede fácilmente identificar los filmes del cineasta, ya que está lleno de signos que representan su esencia, uno de estos signos lo podemos

encontrar en su banda sonora exquisitamente ambientada para cada ocasión, en la que utiliza instrumentos que suena *ad hoc* a cada locación, así mismo elige con particularidad los colores y la iluminación en sus películas, que pese a no ser la misma deja un rasgo característico que es fácilmente identificable para el auditorio.

El director crea espacios-tiempos, en los que de manera muy marcada deja en claro el transcurso de la cinta utilizando recursos gráficos, maneja títulos para cada una de sus fases, así mismo, recurre a entornos que permiten ubicar en el espacio-tiempo al público, algunos de estos son: trineos en Hotel Budapest que ambientan los Alpes, excavadoras en Fantástico señor zorro que ubican al espectador en Texas del siglo XX, y Robots en Isla de perros que se desarrolla en Japón en el S. XXI, objetos que parecerían ser prescindibles, pero que nos ayudan a dar lugar y tiempo a las construcciones cinematográficas.

Anderson tiene un particular estilo de dirección y narración, se vuelve llamativo para las audiencias de todas las edades, lo que resultaría algo sorprendente, puesto que el autor maneja mensajes fuertes, personajes en decadencia, historias tragicómicas, que son envueltas en un desfile de colores y sonidos altamente hipnóticos para las audiencias.

3.4. La construcción de la iconosfera cinematográfica

La iconosfera de Wes Anderson es de suma importancia, pues crea un cine altamente icónico por sus temas, la manera en la que estos se desarrollan, sus colores, su música, sus personajes, sus diálogos, las voces que dan vida a los personajes animales constituyen un todo complejo pleno de sentido.

Román Gubern(1996) define la iconosfera como “un ecosistema cultural, basado en interacciones entre diferentes medios de comunicación y entre estos sus audiencias” (pp.108-109) este ecosistema se conforma como un todo, sin embargo, iremos desmenuzando ese universo en elementos semejantes.

Dentro del universo imaginario del texano, los elementos semejantes forman parte de otras disciplinas, por ejemplo: el color es propio de la pintura, la composición, en las fotografías; la narrativa se aprecia en la literatura, el ritmo y los sonidos presentes en la música, todas estas generalidades se hallan en más de una ciencia y conforman el universo icónico del director.

3.4.1. El color desde la mirada de Wes Anderson

Los colores son parte de este universo icónico, este elemento también se define como parte de la narrativa de los filmes, y a su vez como un componente del arte. En el cine la inclusión del color se hace presente en la década de los 30's, para las artes este elemento ha estado presente casi desde sus inicios.

Lazkano (2014) en su texto ***El valor expresivo del color en el cine*** cita a Kracauer quien define uno de los valores del color en el cinema “Más allá de su valor estético, el color debe reflejarse también en el contenido del filme.” (p.98) esto es importante ya que los colores son una parte fundamental para la creación de sentimientos, atmosferas, emociones, dentro de la pantalla y como componentes que construyen el escenario.

El pintor Itten Johannes(1975) en su libro ***El arte del color*** aborda el tema de los contrastes provocados por los colores “para los pintores, el blanco y el negro, constituyen los más fuertes medios de expresión para el claro y oscuro. El blanco y el negro son, desde el punto de vista de sus efectos, totalmente opuestos; entre estos dos extremos se extiende todo el dominio de los tonos grises y de los tonos coloreados” (p.37)

Dentro del cine, los colores blanco y negro, tonalidades grises, podrían parecer la ausencia de los colores, pero estos pueden formar parte de la narrativa “Francis Ford Coppola muestra un universo en blanco y negro que es fiel reflejo del grave daltonismo que sufre uno de los protagonistas. La monocromía solo se rompe en las escenas en las que éste observa a los peces luchadores de Siam en la tienda de animales.” (Lazkano, 2014, p.99) En el caso Wes Anderson podemos ver el reflejo de las emociones manifestadas en sus cintas mediante los colores

dominantes para cada escenario. Un ejemplo es que en *El Gran Hotel Budapest*, se llena de tonalidades pastel, púrpura, rosácea, y azul, colores que denotan dulzura, y melancolía, temas que se mantienen presentes durante todo el filme, a través de la narrativa de Zero, el chico del lobby, quien atesora de manera delicada los recuerdos de sus primeros años en el hotel.

Lazkano(2014) dice que “desde que se normalizó el uso del color en el cine se ha complicado la percepción de su valor simbólico, existe cierta dificultad en la tarea de diferenciar entre lo expresivo y lo estético. Pero, como es natural, es en las películas íntegramente en color donde el autor experimenta más con el valor simbólico del mismo.” (pp.100-101)

Desde mi perspectiva, Wes Anderson se apoya muchísimo en los valores simbólicos de los colores que utiliza en sus construcciones cinematográficas, logrando que estas parezcan a su vez un retrato en el que los espectadores se pierden admirando los pequeños detalles y composiciones que existen dentro del encuadre, el uso del color es fundamental, y se ha convertido en uno de los elementos característicos del director.

3.4.2. La icónica música de Wes Anderson

En el cine, la música ha adquirido un valor añadido, Chion(1993) describe que este “valor añadido funciona sobre todo en el marco del sincronismo sonido / imagen por el principio de la síncrexis que permite establecer una relación inmediata y necesaria entre algo que se ve y algo que se oye.” (p.13) de este modo, lo percibido en pantalla parece tener su propio sonido, no logramos distinguir que se trata de dos elementos separados, se trata de dos códigos que constituyen un texto, se tejen entre sí logrando unidad de sentido.

Para Chion “la música expresa directamente su participación en la emoción de la escena, adaptando el ritmo, el tono y el fraseo, y eso, evidentemente, en función de códigos culturales de la tristeza, de la alegría, de la emoción y del movimiento. Podemos hablar entonces de música empatía” (Chion, 1993, p.15) En el cine ya no se percibe la música por los instrumentos que la conforman, sino por

la emoción que refleja. Este elemento se vuelve fundamental en los filmes del director, forman una esfera icónica en la cual se encuentran piezas construidas únicamente para estos, y piezas que pertenecen a la cultura popular, uno de estos ejemplos se encuentra en *Fantástico señor zorro*, en la escena de las excavadoras terribles, mientras los granjeros encienden sus máquinas comienza a sonar la canción de rock *Street Fighting Man* del icónico grupo The Rolling Stones, esta canción habla sobre una pelea, una revolución y se ve reflejada en la imagen, ya que, ocurre una riña entre humanos y animales.

El cineasta junto a Alexander Desplant construyen un universo musical *ad hoc* a cada una de las películas, música compuesta con instrumentos representativos de cada uno de los espacios construidos en escena, esto ha logrado que los espectadores perciban este elemento como una característica “única” dentro del espacio icónico de Wes Anderson.

3.4.3. Subtítulos/tipografía

La tipografía es fundamental en la construcción del universo de Wes Anderson, esta característica icónica es elegida minuciosamente para cada uno de los filmes, debe ir acorde a la idea del mundo planteado por el director. Es un indicador en ciertos momentos, pareciera que al mirar la pantalla estamos leyendo un libro, incluye capítulos y encuadres en los cuales el estilo de letras también significa un protagonista más de la película.

Natalia Pérez Peña explica la importancia de la tipografía en la comunicación audiovisual:

(...) el uso tan frecuente de la tipografía en la comunicación visual la convierte en un elemento especialmente valioso en este campo, pues, además de transmitir un mensaje lingüístico, cada familia tipográfica posee características especiales que otorgan a un diseño un valor agregado que facilita su reconocimiento, redonda el mensaje lingüístico o genera diferentes significados y sensaciones en el lector del mensaje visual. (Pérez Peña, 2010, p.12)

Así mismo, la autora reafirma nuestra idea de que la tipografía no puede ser seleccionada de manera arbitraria, ya que, para su elección se debe tener en cuenta: el tema, el contexto, el público a quien se dirige el mensaje, composición, color, entre otros aspectos.

La intención del texano no es solo la transmisión de un mensaje, sino también la de emociones, y la tipografía es un excelente recurso que ayuda a reforzar la creación de sentimientos en el espectador, “La forma de las letras, sus terminaciones, el color, su tamaño, se convierten en factores que más allá de lo visual comunican y provocan una reacción, una emoción, marcan una diferencia, se destacan por alguna razón y corroboran la idea de que se puede hallar algo más que el mensaje lingüístico en la tipografía.”(Pérez Peña, 2010, p.13)

Las creaciones cinematográficas de Anderson se han transformado a lo largo de los años, en sus inicios con Fantástico señor zorro, el director solía utilizar la tipografía “Futura” y sus variaciones, considerada geométrica y diseñada a finales de los años 20’s. Para su utilización en el filme, se implementó con el color amarillo, un color cálido elegido para esta construcción fílmica.

Subtítulos/tipografía en Fantástico señor zorro



Imagen III.1
Tipografía utilizada en Fantastic Mr. Fox

Imagen III.2
Tipografía utilizada en Fantastic Mr. Fox



En estos momentos de la carrera del director, este rasgo comenzaba a ser uno de sus sellos personales, distribuida a manera de subtítulos en sus cintas, “La función poética se genera en la preocupación que surge por la elección que se hace del orden que tendrán los caracteres tipográficos en la pieza visual, es decir, de una distribución adecuada” (Pérez Peña, 2010, p.16)

Conforme el estilo de Anderson avanzaba, la necesidad de crear tipografías más *ad hoc* a sus películas crecía, daban personalidad a cada uno de ellos y comenzaban a variar, ya que, sus historias se alejaban poco a poco del continente americano, “Las letras tienen carácter, espíritu y personalidad... las fuentes revelan muchas claves sobre la época y el temperamento de sus diseñadores, y hasta sobre sus nacionalidades y creencias religiosas” (Bringhurst en Pérez Peña, 2010, pp.23-24)

Annie Atkins fue la encargada de realizar el diseño para la tipografía y el estilo utilizado durante *El Gran Hotel Budapest*, la diseñadora comentó en una entrevista que su inspiración la encontró en la moda europea oriental de los años 30's, así mismo utilizó métodos de esa década para dar un toque más afín “I use traditional methods in graphic prop-making wherever possible: a real 1930s typewriter for typewritten documents; a dipping pen and ink for any handwriting. Pieces have to be aged, too, as nothing should look like it was made in an art department five minutes ago.” (Atkins, 2015 para Typeroom.eu)

Subtítulos/tipografía en *El Gran Hotel Budapest*

Imagen III.3
Tipografía en *The Grand Budapest Hotel*
1 Month later

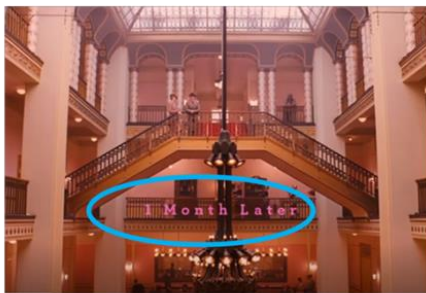
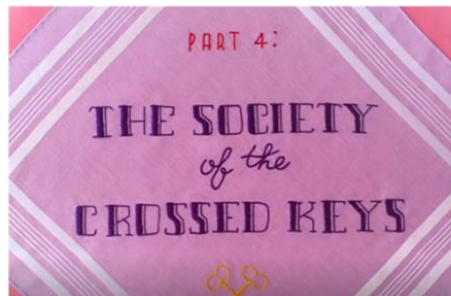


Imagen III.4
Tipografía en *The Grand Budapest Hotel*



Por último, Erica Dorn, fue la encargada en elegir la fuente utilizada en isla de perros, quien fue criada en Japón, lo cual pudo ser uno de los móviles para que se le asignara dicha tarea. Ella utilizó varias fuentes y se dice que fueron hechas a mano, así mismo la diseñadora en una entrevista comenta que tanto Wes como su equipo de diseño se inspiraron en las construcciones y arquitectura del periodo Edo⁴, “Wes and the production designers also looked at a lot of Ukiyo-e prints from the Edo period [1603-1868] as inspiration for their landscapes, and looked to the brutalist style of the Metabolists for architecture.” (Erica Dorn para Christopher Barker, 2018, semipermanent.com)

Subtítulos/tipografía en Isla de perros:



Imagen III.5
Tipografía EDO en Isle of dogs

Imagen III.6
Tipografía EDO en Isle of dogs



3.4.4 Realidad vs ficción texto en el texto

Los filmes como textos semióticos son considerados generadores de sentidos, emociones, experiencias, son similares a los textos en muchas características, ya que ambos son polisémicos, además de que son un dispositivo de la memoria cultural. Iuri Lotman en El texto en el Texto explica que “en el sistema general de la

⁴ El período EDO se refiere a las impresiones de Ukiyo-e del período Edo [1603-1868].

cultura, los textos cumplen por lo menos dos funciones básicas: la transmisión adecuada de los significados y la generación de nuevos sentidos.” (1996, p.53)

El texto en el texto es una construcción retórica específica en la que la diferencia en la codificación de las distintas partes del texto se hace un factor manifiesto de la construcción autoral del texto, y de su recepción por el lector. El paso de un sistema de toma de conciencia semiótica del texto a otro en alguna frontera estructural interna constituye en este caso la base de la generación del sentido. (Lotman,1996, p.62)

Con esto nos referimos a los géneros de la realidad que experimentan los espectadores que miran (en este caso) la película, como diría Lotman “el filme en el filme”.

Estos niveles de realidad son delimitados por algún espacio dentro de las construcciones cinematográficas que será percibido como “real”, uno de los múltiples ejemplos que podemos encontrar en el cine de Wes Anderson es en el minuto 2:16 de Fantástico señor zorro, cuando el animal realiza su “sello” (el chasquido y silbido) mira fijamente a la cámara, esto genera una sensación de ruptura de “cuarta pared⁵”

Los personajes en el mundo/ficción del director son los causantes de esta ruptura del texto, los primerísimos primeros planos se enfocan en sus rostros y los actores o marionetas miran fijamente a la cámara, dando una sensación de que están hablando con el público, así mismo, la narrativa en tercera persona que maneja en Hotel Budapest logra esta ruptura, ya que, durante el filme, se notan cambios bruscos dentro de la historia, cuando el autor comienza a narrar su conversación con Mustafa.

Iuri Lotman dice que la naturaleza sígnica del texto artístico “(...) es dual en su base: por una parte, el texto finge ser la realidad misma, simula tener una existencia independiente, que no depende del autor, simula ser una cosa entre las cosas del mundo real; por la otra, recuerda constantemente que es una creación de alguien y

⁵ “El concepto “cuarta pared” proviene del teatro. Define a ese muro invisible que es la “ventana” por la cual el espectador se interna en la historia propuesta por la obra de turno y que le permite interactuar de forma especial con quien es, en ese momento, el emisor del mensaje.” (Asesino, Luis Ricardo, 2009, p.22)

que significa algo". (Lotman,1996, p.65) En este orden de ideas, los hechos ocurridos en las películas pueden llegar a parecer reales, esto gracias a la estructura narrativa que se maneja. Logra que el espectador se pierda en la narrativa, atrapado por los hechos que ocurren ante sus ojos, pero siempre, habrá un momento o un signo que el director utilizará para lograr romper el relato, un ejemplo sería el recurso de subtítulos en los capítulos de las cintas, casi siempre recurre a fondos espectaculares, vacíos y tipografías acorde al filme. Este recurso lo toma también del cine mudo que comienza en 1895 a 1930, que cada vez que se cambia de escena lo anuncian con un breve texto o un subtítulo.

El eje principal de la filmografía de Wes Anderson se base en reconstrucciones del entorno real, refuerza la teoría de que se trata de un "texto en el texto", Lotman utiliza el ejemplo del texto de Moscú "posee atributos de realidad: tiene carácter de vida cotidiana, está recargado de detalles verosímiles, conocidos para el lector, y se presenta como una prolongación directa de la actualidad conocida para el lector". (Lotman 1996, p.66) Esto es lo que sucede con los filmes, poseen atributos de la realidad, se basan en hechos o acontecimientos históricos que fueron reales para la humanidad, pero, con características propias designadas para la historia, lo que las convierte en una ficción.

Lotman menciona que al establecerse la inercia en la distribución de lo real y lo irreal, en ese momento comienza el juego con el lector a cuenta de la redistribución de las fronteras entre las esferas (Lotman 1996, p. 67) El espectador del cine siempre encontrará salir de la ficción, y distinguirá la realidad de la película con la realidad de él mismo, (a menos de que la trama lo interpele, entonces dicho espectador quedará atrapado en el filme) comprenderá que la cinta pese a tener características que se encuentran en su realidad conforman una esfera ficticia creada por el director.

3.5. La traducción intersemiótica

Los textos pueden ser traducidos a otros idiomas, a otros textos, y a otros sistemas semióticos. Peter Torop señala que el significado de la traducción intersemiótica

(...) se asocia con todas las manifestaciones de la traducción total. Puede ser autónoma en el caso de la adaptación cinematográfica y complementaria en el caso de una ilustración o una fotografía que acompaña a un artículo de periódico, etcétera. Este acercamiento hace más complicada una comparación entre el texto fuente (texto de partida) y el texto meta, ya que una novela, por ejemplo, presupone una inclusión en la historia de la literatura, y una adaptación cinematográfica, una inclusión en la historia del cine.” (Torop, 2002, p.2)

En este sentido podemos entender que las adaptaciones cinematográficas basadas en novelas, casos históricos, crímenes reales, comics, pinturas, son traducciones intersemióticas. Este tipo de traducción entiende la manera o debería entender la forma en la que se integra el texto fuente y se trazan los límites de su semiosis.

(...) la pérdida de información debe ser más alta en la traducción intersemiótica, en la cual la semiosis muestra un máximo de degeneración (y por tanto un mínimo de generación); y debe ser menor en la traducción intralingüística, en la que la semiosis muestra un máximo de generación (y por tanto un mínimo de degeneración). (D.L. Gorfée, citado en Torop, 2002, p.4)

Por otro lado, Lauro Zavala(2009) dice que la traducción intersemiótica en el cine consiste en la “(...) extrapolación de algunos principios formales de un sistema semiótico (por ejemplo, el principio cubista de la pintura abstracta en Picasso) a otro sistema semiótico (por ejemplo, la utilización de este mismo principio en el montaje del cine de Eisenstein).”(p.49)

Existen muchas maneras de realizar una traducción intersemiótica en el cine; de la literatura al cine; de la historieta al cine; de la arquitectura al cine; del libro ilustrado al cine; del diseño gráfico al cine, sin embargo, hacer una traducción, por ejemplo, de la literatura al cine de Wes Anderson, nos llevaría semanas o meses, ya que, tendríamos que leer las obras en las cuales el director se basó para la construcción de sus filmes.

Dentro de la traducción intersemiótica existe algo llamado “serialidad cinematográfica”, Lauro Zavala lo define como “toda manifestación en la que hay

repetición con diferencia”, y existen múltiples estrategias para traducir la realidad cinematográfica, entre las cuales encontramos:

- Parodias de películas particulares o de reglas genéricas
- Remakes de películas canónicas
- Retakes de secuencias específicas
- Título similar con variantes mínimas
- Trilogías (generalmente dirigidas a niños o adolescentes)
- Biopics diversos (a partir de un mismo personaje histórico)
- Largometrajes integrados por cortos sucesivos
- Trailers diversos a partir de una misma película
- Series televisivas (estructura modélica iniciada en los años 50)
- Adaptaciones sucesivas a partir de un mismo texto literario

Para este apartado nos centraremos en los “Retakes de secuencias específicas”, en los cuales escogeremos secuencias dentro de los filmes de Wes Anderson que señalaremos como traducción de secuencias existentes en obras de otros cineastas. Decidimos irnos por esta vía al ser considerado como una traducción de cine a cine, o lo que se denomina la intertextualidad (Kristeva, 1966), es decir colocar un texto en otro texto de diferente autor

“Las traducciones de cine a cine (que constituyen, en conjunto, las diversas formas de repetición y serialidad intersemiótica) implican necesariamente una fidelidad a la sustancia de la expresión (el medio) y a la forma del contenido (es decir, al empleo de ciertos recursos formales del lenguaje cinematográfico) de manera simultánea a una transformación en la forma de la expresión (la estructura) y en la sustancia del contenido (es decir, en la ideología del texto original)” (Zavala, 2009, p.53)

3.5.1. Retakes del cine andersiano

La primera de las escenas que conforman este apartado aparece casi al final de la película Fantástico señor zorro (2009) kylie, ashe, kristofferson y Zorro se detienen ante el lobo (temor del zorro), se mira una colina llena de nieve, un paisaje invernal, el protagonista levanta su pata en señal de respeto o paz al cuadrúpedo, el canis lupus le responde de la misma manera y ambos siguen su camino.

Imagen III.7 Fantástico señor zorro (2009)



En Jeremiah Jhonson (donde ocurre por primera vez esta escena) Se mira el mismo paisaje invernal, lleno de árboles, montaña y nieve. El protagonista cuando emprende su camino se encuentra a la lejanía con un indio americano, este prepara con discreción su rifle para atacar, pero al mirar que el indio piel roja levanta su mano en señal de paz o respeto, el explorador contesta de la misma manera.



Imagen 8. Jeremiah Johnson (1972)

Ambas secuencias cumplen con lo establecido en la traducción de cine a cine: Fantástico señor zorro mantiene una fidelidad a la sustancia de la expresión y a la forma del contenido, mantienen los mismos encuadres, ambas escenas se filman con planos generales y planos detalle a los involucrados en el saludo o señal, existe la misma estructura narrativa pese a ser diferentes historias, mantienen las mismas expresiones y sentimientos, existe respeto por parte de ambos protagonistas, Jeremiah temía, zorro temía y ambos enfrentan o respetan su temor a la otredad. Wes Anderson retoma la idea de un filme grabado 37 años antes, sin deformar la esencia de lo que representa, logrando una traducción intersemiótica *ad hoc* a sus ideales.

En la película *On Her Majesty's Secret Service* (1969), se mira una escena de persecución muy similar a la que ocurrirá en *Hotel Budapest*. En esta secuencia podemos observar al agente secreto ponerse sus skis y abrir dramáticamente la puerta de la guarida para escapar de los maleantes, la persecución sobre la nieve comienza, el acelera lo más que puede mientras es perseguido por una turba de hombres que intentan impedir que el protagonista escape.

Imagen III. 9. Al servicio de su majestad (1969)



45 años más tarde, Wes Anderson traduce esta escena en su filme, *El Gran Hotel Budapest* (2014) invirtiendo los roles, el que se coloca los skis y trata de escapar es el maleante de la película, se enfoca en el mismo plano detalle los pies

del actor, se abre de la misma manera dramática la puerta del cobertizo del cual escapa e inicia una persecución en esencia similar a la ocurrida en *Al servicio de su majestad*, diríamos que el final de la persecución también es el mismo, ya que, el malo cae por un acantilado, sin embargo, esa parte de la película es más parecida a la ocurrida en *Vértigo* (1958) de Alfred Hitchcock.

Musicalmente hablando también podríamos decir que son secuencias similares, de fondo, pues se escuchan cascabeles, que podrían representar la esencia invernal de la escena, la música dramática es diferente, pero, el director del nuevo filme sigue manteniendo la sustancia de la expresión y a la forma del contenido, adaptándolo a su universo semiótico.

Imagen III. 10 El Gran Hotel Budapest (2014)



En Isla de perros, la escena que mostramos quizá no sea un Retake al cien por ciento como se mostró con los dos filmes anteriores, sin embargo, utilizaremos un fotograma lo más parecido en ambos.

En el primero se observa un fragmento de *Dodes'ka-den*, la primera película a color de Akira Kurosawa. Para esta creación cinematográfica Kurosawa se basó en una novela japonesa llamada *Ciudad sin estaciones*. El director narra historias entrecruzadas de un grupo de personas residentes de las afueras de la capital de Japón, los personajes utilizan la imaginación con la finalidad de escapar de su

realidad, pues viven en la miseria, entre la basura y se enfrentan a problemas de adicciones.

En este frame, vemos a un jovencito observando su entorno, lleno de basura, se hace un plano general para mostrar lo que lo rodea, el joven viste de negro con detalles blancos.

Imagen III. 11 Dodes'ka-den (1970)



Wes Anderson admite que se basó en el trabajo de Kurosawa para la realización de isla de perros, entonces, no sería descabellado pensar en la idea de que con anterioridad Wesley haya mirado este filme, y se haya inspirado o hiciera una traducción en su historia, considero que la película cumple con lo necesario para ser traducción intersemiótica, el entorno que rodea a los perros en la isla basura es sumamente parecido, se miran pedazos de cosas viejas y metálicas, botellas, y artefactos rotos, incluso podríamos decir que Spot en este frame mantiene las características del niño, pero a la inversa, el perro es blanco y tiene manchas negras, observa su entorno con desconsuelo y se siente atrapado (está encerrado en una jaula).

El contenido o idea del filme de Kurosawa está presente en isla de perros, pero, utilizando animales en vez de humanos, las composiciones también son similares, mostrando en planos generales el entorno que rodea a los personajes que se centran en el frame.



Imagen 12. Isla de perros (2018).

Para lograr este nivel de intertextualidad como lo ha hecho Anderson se requiere un amplio conocimiento fílmico, y no me refiero a la utilización de planos (sin hacerlos menos) sino a reconocer, ensayar, practicar y reinterpretando escenas sustanciales de filmes que forman parte del canon cinematográfico, rescatando clásicos adaptados a la modernidad, la realidad es que si no se posee este ojo fílmico-observador sería difícil identificar que el autor está haciendo una intertextualidad, es como los idiomas, si no conocemos el lenguaje de un texto original, será difícil saber qué es lo que estamos leyendo.

3.6 Intratextualidad en tres cintas de Wes Anderson

La intratextualidad forma parte de las categorías del intertexto, en este caso Juan Ramón Muñoz(2013) señala que:

La intratextualidad, aunque pueda darse a un nivel profundo en todos los escritores (dar vueltas y más vueltas a los mismos temas, a las mismas formas, a los mismos fantasmas), es una elección personal, que por lo regular responde ora a una búsqueda incesante de

pulimiento y perfeccionamiento, ora a una indagación sobre los límites del lenguaje poético y su articulación o plasmación genérica (...) (p.49)

Con base en esto, estudiamos y seccionamos a los personajes que conforman la intratextualidad dentro del cine de Wes Anderson, en este caso nuestra muestra son las tres cintas estudiadas, formando una tabla donde uniremos los que comparten los mismos rasgos de personalidad, y los mismos actores.

Tabla III. 1. Personalidad

PERSONALIDAD DE LOS ACTANTES				
Película	Conflictivos, ambiciosos	Elegantes, refinados	Problemas para interactuar con otros	Amorosos, el apoyo
Fantástico señor zorro	La rata, boggis, bounce, Bean	Sr. Zorro	Ashe	Felicity
Budapest Hotel	Jopling, Dmitri	M.Gustave	Zero	Agatha
Isle of dogs	Alcalde Kobayashi, Mayor Domo.	Spots	Chief, Atari	Nutmeg

3.6.1. Actantes Conflictivos/ambiciosos

Estos personajes comparten particularidades físicas y de comportamientos. Boggis, Bounce, Bean son personajes malvados, malolientes y despreciables para los animales, visten “elegante” o lo que se podría considerar en su entorno, son ingeniosos pero ejecutan mal sus planes, ellos tienen un “ayudante” que es la rata, esta es apestosa como ellos, siempre está a la defensiva y lista para la pelea. Algo similar ocurre en Hotel Budapest, Dmitri, también es elegante y ambicioso, es malvado, despreciable, no le importa destruir cosas con tal de conseguir sus objetivos, este sujeto también tiene un “ayudante”, Jopling, quien es delgado, alto, siempre a la defensiva. En Isla de perros sucede lo mismo, El alcalde Kobayashi comparte los mismos rasgos físico como los personajes antes mencionados, también tiene un asistente, igual de maloliente, cruel y asesino.

Imagen III.13 Boggis, Bounce, Bean



Imagen III.14 Rata



Imagen III.15 Dmitri



Imagen III.16 Jopling



Imagen III.17 Kobayashi y Mayordomo



3.6.2. Actantes Elegantes/refinados

En esta categoría encontramos a Señor Zorro, siempre bien vestido, audaz, inteligente y refinado con las palabras, busca soluciones y tiende a caer en la desesperación, pero siempre sale de manera impecable durante las adversidades, lo mismo ocurre con M. Gustav, es refinado, le gusta la lectura, siempre viste bien, busca soluciones a sus adversidades, ambos personajes tienen un ayudante/compañero que los apoya en sus ideas. El perro Spots cumple con estas características, siempre se encuentra bien acicalado, es ingenioso y está capacitado para resolver sus dificultades.

Imagen III.18 Mr. Fox



Imagen III.19 M. Gustave



Imagen III. 20 Spots



3.6.3. Actantes con problemas para interactuar con otros

Ashe es un niño problemático, le cuesta interactuar con otras personas, tiene problemas con sus padres, es rebelde y hace lo que quiere, viste de blanco y es “diferente” al resto de los niños a su alrededor, Atari cumple con estas similitudes, además de ser niños y vestir de blanco, ambos son “diferentes” a los demás, sin embargo, se enfrentan de manera valiente para conseguir o seguir el camino que consideran correcto, Chief es igual que los niños, solo que es un animal de color negro, rebelde y mal humorado, pero siente que no encaja con el resto, por eso hace buenas migas con el niño (atari), por su parte, Zero, también tiene problemas

para encajar, lo que distingue a este personaje del resto es su serenidad, es tranquilo, pero torpe como los otros tres.

Imagen III.21 Ashe



Imagen III.22 Atari



Imagen III.23 Chief

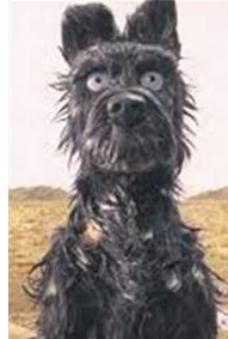


Imagen III.24 Zero



3.6.4. Actantes amorosos, el apoyo

Estos personajes tiene una característica de género, también son mujeres, Felicity es esposa de señor Zorro, es refinada, elegante, amorosa, y también significa un apoyo para su familia, pero también tiene un carácter fuerte, no se deja hacer menos por nadie y enfrenta los problemas con elegancia; Agatha es muy parecida a la esposa de zorro, es refinada, linda, amorosa, es el apoyo de Zero y Gustave, ella ayuda a esconder la pintura y enfrenta al malvado cuando se le presenta, por su parte Nutmeg, es amorosa, talentosa y llena de gracia, Chief tiene una relación sentimental con ella, la canina también se defiende de su entorno, da a respetar su lugar, confrontando los rumores que existen a su alrededor.

Pareciera que estos tres personajes desprenden un aura de color amarillo como el sol, haciéndolas ver como el impulso que tienen los héroes para lograr sus metas, son valientes y fuertes a sus posibilidades, elegantes en toda circunstancia.

Imagen III.25 Felicity



Imagen III.26 Agatha



Imagen III.27 Nutmeg



Tabla III. 2. Voces de Actores/actrices

Actores/actrices Doblajes					
	Jeff Goldblum	F. Murray Abraham	Willem Dafoe	Bill Murray	Tilda Swinton
Fantástico señor zorro			La rata	Tejón	
El gran hotel budapest	Delegado Kovacs	Sr. Moustafa (adulto)	J.G. Jopling	M. Iván	Madame D
Isla de perros.	Duke	Júpiter		Boss	Oráculo

Los actores son quienes dan vida a los personajes, y en el universo cinematográfico de Wes Anderson estos son sumamente importantes. El director utiliza un cast recurrente en todas ellas, podemos ver a los mismos actores vistiendo la piel de nuevos personajes, son las voces que dan vida a los personajes animales.

En la tabla podemos apreciar que actores como Jeff Goldblum interpretan a Kovacs y a Duke en Hotel Budapest e Isla de perros respectivamente, así mismo, F.Murray Abraham actúa como Moustafa Adulto y Júpiter, uno de los perros ancianos y sabios, Willem Dafoe da vida a personajes conflictivos como lo son Jopling en Budapest y la rata que vive en el sótano de Bean. Bill murray es el único que los actores que aparece en las tres películas, es Tejón en Fantástico señor zorro, M. Iván en Hotel Budapest y Boss e Isla de perros, por último, Tilda Swinton es Madame D amante de Gustave y Oráculo en Isla de perros.

El cast es importante, ya que muchos personajes comparten similitudes, de manera integradora el director fija los actores que considera comparten estas características, como el caso de la rata y jopling, ambos son malvados, buscan su beneficio, y tiene un conflicto con el personaje principal que los lleva a la muerte.

Reflexiones

Considero que reconocer los detalles implícitos en la semiosfera cinematográfica de Wes Anderson han ampliado mi mirada hacia lo que yo concebía como cine, en esta parte logré identificar que existe un centro y una periferia dentro de cada cinta, así mismo, comprendí que estas tienen o pueden tener múltiples mensajes, en este caso, los mundos que se describen son coloridos, existen familias y colaboran entre sus miembros, pero dentro de ese universo también hay caos, entropía, destrucción y guerras.

Identificar las iconosferas de cada una de las películas me permitió hacer un análisis de cada uno de los personajes, así como de todos los componentes de los tres filmes como: el color, la música y la tipografía (esta parte no tan descubierta) pero dándole un enfoque desde lo descrito por otros autores especialistas en el área, no solo desde mi percepción. Concluyo que el análisis semiótico y la reconstrucción de las iconosferas nos amplían aún más la visión de cómo el director construye a sus personajes sin estereotiparlos, por el contrario, le imprime una huella, un sello personal del cine andersiano. Por ello una de las preguntas que me surgen después del análisis es ¿Qué representa este icono (color) en este mundo cinematográfico?

Reflexioné sobre cosas que nunca me había sentido a pensar con detenimiento, por ejemplo, en la parte de realidad vs ficción, siento que no describí todo lo que quería, por cuestión de tiempos, me hubiera gustado describir más esta distinción, ya que, esta ficción basada en realidad tiene muchos entornos en los cuales considero está inspirada, sigo con la idea de que Anderson se basó en los

efectos de las guerras mundiales, por ejemplo es explícito en *El gran hotel Budapest* y es implícito en *la Isla de perros*.

Un ejemplo de esta hipótesis pudo ser planteado de alguna manera en “traducción intersemiótica”, ya que, Stefan Zweing (escritor austriaco y judío) escribió en sus memorias los acontecimientos que vivió durante la segunda guerra mundial, el cineasta leyó estos libros, estos sirvieron como inspiración a la hora de desarrollar *El Gran Hotel Budapest*.

Pese a no leer todas las obras en las cuales se basó el texano para construir estos universos, podemos identificar que la guerra y el exterminio siguen presentes. La imagen del indio americano y Jeremiah Johnson es un ejemplo de dos “culturas” diferentes que a lo largo de la cinta se mantiene siempre en conflicto, existen disparos, disputas y enfrentamientos, de la misma forma esto ocurre en *Al servicio de su majestad*, un agente secreto trata de salvar al mundo ante la amenaza de volver infértil la tierra, el exterminio de la naturaleza y por ende el del ser humano.

Y así como vemos peleas entre humanos, intentos por salvar al planeta del hombre, nos encontramos con la referencia de Kurosawa en *Dodes'ka-Den*, donde vemos a los mismos seres humanos aislar a los otros por su condición social, son vistos como basura. Llegó a mi mente al ver *Isla de perros*, los campos de concentración, pero muy afín a la idea de seres humanos que viven entre los desperdicios de las castas más acomodadas de Japón.

Sin embargo, jamás perdí de vista la idea de que Anderson se vio inspirado en la idea de Hitler en *Isla de perros*, estoy segura de que si analizara el cine de Leni Riefenstahl, encontraría escenas similares en los discursos de Kobayashi, o al menos, la esencia de lo que la directora grabó durante su trabajo propagandístico del nacionalsocialismo.

Es interesante entender que el cine sigue teniendo vestigios de lo que ocurría durante los años 20's con Vertov, quien pensaba que este medio de comunicación existía para plasmar la realidad, aunque muchas historias de “ficción” se han

realizado con la cámara, todas se ven o han visto inspiradas en lo real, ya que, al final, todos los cineastas son humanos y solo conocen lo terrenal.

Conclusiones generales.

Después de haber realizado el estudio de las tres cintas dirigidas por Wes Anderson, desde la perspectiva de la semiótica lotmaniana, del discurso cinematográfico y del análisis de las redes actanciales llegado a las siguientes conclusiones generales:

- 1) Desde la perspectiva del autor y su cine, Anderson es uno de los directores empíricos que se encuentran vigentes en la actualidad, su manera de trabajar los discursos cinematográficos demuestra capacidades que van más allá de las técnicas, sin embargo, esa visión cinematográfica se ha ido puliendo con la experiencia adquirida en comerciales e investigaciones realizadas para que cada uno de los filmes se encuentre ambientado de manera correcta. Sus capacidades para relacionarse de interpersonal han sido optimas, ya que, esto lo ha ayudado a construir lazos de amistad y laborales. Estos amigos han sido elegidos por el director para formar parte de un cast recurrente y multifacético capaz de disfrazarse en múltiples pieles cuando es requerido.
- 2) En relación con la búsqueda de información teórica acerca del discurso cinematográfico podemos concluir que el director tiene capacidades de manejar todos los lenguajes que componen al cine, elegir con adecuación sus historias, produciendo imágenes visuales ilusorias y fantasiosas capaces de atraer a los espectadores con sus colores, encuadres, planos, tipografías, y desarrollo de personajes. Durante los años de trabajo de Anderson este ha logrado definir un estilo que es fácilmente percibido por los lectores/espectadores.
- 3) De manera inconsciente podríamos declarar que el director ha sido capaz de entrenar a su auditorio, quienes identificamos con claridad el tipo de actantes que se verá representado en sus filmes, siempre encontraremos un héroe lleno de problemas, un objeto del deseo que representará una mejora para el personaje principal, un opositor que tendrá planes malvados para impedir

que el protagonista consiga sus objetivos. Parecería una ecuación simple, pero durante toda la carrera del director esta ha sido una de las claves que han logrado que sus filmes sean un éxito en taquilla

Esto también logrará un efecto de empatía con las audiencias quienes tomarán cariño hacia todos los personajes y sus historias tragicómicas que los caracterizan.

- 4) Abordando las lecturas a profundidad nos ayuda a distinguir los discursos “extra” que se encuentran en los filmes. Si bien es cierto que el director maneja personajes y mundos capaces de lograr que el público los adore, también es cierto que el director de manera casi maquiavélica maneja historias que se encuentran envueltas en caos, en el caso de los 3 filmes, encontramos la guerra presente entre los humanos y los animales, donde los humanos sienten que los seres silvestres son una plaga que debería ser eliminada.

Lo mismo encontramos en Isla de perros, pero el mensaje es aún más fuerte, ya que, en esta ocasión el director no hace alusión a eliminar una “plaga natural”, sino a una humana (disfrazada de animal) donde encontraremos similitudes con los sucesos ocurridos durante la segunda guerra mundial dirigida por los alemanes. Animales encerrados en campos de concentración destinados todos a morir.

Hotel Budapest también alude a la guerra, sin embargo, vemos como esta orilla a las personas a migrar y los cambios o consecuencias que trae consigo un régimen militar, conforme el film avanza, vemos de manera casi imperceptible los cambios que ocurren en el hotel y como los militares comienzan a tomar toda la ciudad, mismo que obligaron a que el héroe del filme abandonara su hogar.

- 5) Por último, desde una mirada semiótica, encontramos que existe una semiosfera Andersiana, todas sus cintas cuentan con núcleos y periferias definidos, espacios extrasemióticos y alosemióticos que constituyen un alto grado de complejidad para su público, pero que al ver estas particularidades en cada filme entrenan el ojo-espectador para su fácil asimilación.

Los textos (cine) se convierten en destinador y el destinatario (lector) adquiere capacidades que lo ayudarán a distinguir los entornos creados por el director y no solo eso, los lectores altamente entrenados serán capaces de descifrar los intertextos existentes en las películas, ya que, Anderson recurre con regularidad a los retakes de cintas canónicas, rescatando de esta manera filmes del siglo pasado.

Como se aprecia a lo largo de este trabajo, Wes Anderson es un cineasta que ha dedicado muchos años de su vida a crear un cine altamente estético e interesante, la manera en que reinventa sus ficciones ha conseguido que su audiencia sea recurrente. Pese a que este hombre no ha descubierto el hilo negro y ha utilizado técnicas fílmicas recurrentes del siglo pasado, su habilidad creativa ha logrado disfrazarlas con éxito.

Fuentes de Consulta.

AYUSO, R. (18 de Diciembre de 2009). Fantastic Mr. Fox. Recuperado el abril de 2018, de El País: https://elpais.com/diario/2009/12/18/tentaciones/1261164177_850215.html

Aguilera Hintelholher, R. M. (2013). Identidad y diferenciación entre Método y Metodología. *Estudios Políticos*, 81-103.

Ayuso, R., 2009. El País. [En línea]

Obtenido de:

https://elpais.com/diario/2009/12/18/tentaciones/1261164177_850215.html

BELINCHÓN, G. (15 de Febrero de 2018). Wes Anderson se mancha en corrupción y basura. Obtenido de El País: https://elpais.com/cultura/2018/02/15/actualidad/1518720110_323592.html?rel=mas

Balbuena, I. (20 de Abril de 2018). Cómo se hizo “Isla de perros”, la última joya de Wes Anderson. Obtenido de infobae: <https://www.infobae.com/america/cultura-america/2018/04/20/como-se-hizo-isla-de-perros-la-ultima-joya-de-wes-anderson/>

Barer, D. & Hinkle, J., 2019. KTSM. [En línea]

Obtenido de: <https://www.ktsm.com/texas-mass-violence/walmart-shooting-was-not-el-pasos-first-a-look-at-the-sun-citys-first-mass-shooting/> [Último acceso: 03 Marzo 2020].

Barker, C., 2018. Semipermanent. [En línea]

Obtenido de: <https://www.semipermanent.com/stories/isle-of-dogs/> [Último acceso: Marzo 2021].

Barros, S., & Barros, P. (s.f.). La Historia del Cine. *Sucesos*(10), 1-246.

Beristáin, H., 1990. Análisis estructural del relato literario. Tercera ed. México: Limusa.

Blanco de la Lama, A., 2004. EL TEXTO CINEMATOGRAFICO: ENTRE EL ESCENARIO Y EL PUNTO DE VISTA. X Congreso de la Asociación Española de Semiótica, pp. 261-271.

Calvario, L. (25 de Junio de 2016). Wes Anderson's 'Bottle Rocket' Short Film: Watch the 13 Minute Clip That Launched His Career. Obtenido de indie Wire: <https://www.indiewire.com/2016/06/wes-anderson-bottle-rocket-short-film-owen-wilson-luke-wilson-1201699581/>

Calvario, L., 2016. Wes Anderson's 'Bottle Rocket' Short Film: Watch the 13 Minute Clip That Launched His Career. [En línea]

Obtenido de: <https://www.indiewire.com/2016/06/wes-anderson-bottle-rocket-short-film-owen-wilson-luke-wilson-1201699581/>

Castro, K., & Sánchez, J. R. (1999). Origen y evolución del dibujo animado. En Dibujos animados y animación (Segunda ed., págs. 47-110). Quito, Ecuador: Quipus.

Centro de Cultura Contemporánea de la Universidad de Granada., 2017. La Madraza.. [En línea] Obtenido de: <https://lamadraza.ugr.es/cine-y-audiovisual/fantastico-mr-fox-2009/>

Chion, M., 1993. La audiovisión. Barcelona: Paidós.

Clarín.com, 2016. Clarín. [En línea]

Obtenido de: https://www.clarin.com/espectaculos/cine/nueva-pelicula-Wes-Anderson-animada_0_B1W47sYNg.html

Coll, E., 2018. Revista Codigo. [En línea]

Obtenido de: <https://revistacodigo.com/cine/lista-el-universo-de-wes-anderson-una-guia-de-referencias/>

Crump, A., 2019. The Week. [En línea]

Obtenido de: <https://theweek.com/articles/761474/how-wes-anderson-sneaks-stopmotion-animation-into-every-film-makes>

Desowitz, B., 2018. Indie Wire. [En línea]

Obtenido de: <https://www.indiewire.com/2018/03/isle-of-dogs-wes-anderson-stop-motion-animation-japanese-cinema-1201942149/>

Dodes'ka-den. 1970. [Película] Dirigido por Akira Kurosawa. Japón: Yonki-no-Kai Productions.

Dominguez, D., 2015. La prensa. [En línea]

Obtenido de: https://www.prensa.com/cine_y_mas/hotel-Budapest-tribu-Wes-Anderson_7_4137406219.html

Duran, J. (2008). Cine de animación Norteamericano. Barcelona: UOC.

Elseptimoarte.net, 2018. El Gran Hotel Budapest. [En línea]

Obtenido de: [https://www.elseptimoarte.net/peliculas/the-grand-budapest-hotel-6924.html#:~:text=La%20historia%20trata%20sobre%20el,primera%20mitad%20del%20siglo%20XX.\[Último acceso: Febrero 2021\].](https://www.elseptimoarte.net/peliculas/the-grand-budapest-hotel-6924.html#:~:text=La%20historia%20trata%20sobre%20el,primera%20mitad%20del%20siglo%20XX.[Último acceso: Febrero 2021].)

Ferreras Rodríguez, J. G., & Vergilio Leite, L. (2008). A vueltas con la alfabetización visual: lenguaje y significado en las películas de Wes Anderson. Revista Científica de Información y Comunicación(5), 248-287.

- Franco, J. T. (06 de marzo de 2014). Cine y Arquitectura: "The Grand Budapest Hotel". Obtenido de ArchDaily México: <https://www.archdaily.mx/mx/02-341732/cine-y-arquitectura-the-grand-budapest-hotel>
- García, T. (3 de Marzo de 2014). Un director hecho a mano. El País, pág. https://elpais.com/elpais/2014/02/28/eps/1393599284_040977.html.
- Giorgi, S. M., 2012. Hacia una semiomúsica del cine. Proceedings of the 10th World Congress of the International Association for Semiotic Studies (IASS/AIS), pp. 1215-1224.
- Greimas, A. J. & Courtés, J., 1990. Diccionario Razonado de la teoría del lenguaje. Madrid: Gredos.
- Gubern, R. (1969). Historia del cine. Barcelona: Anagrama.
- Gubern, R. (1996). Del bisonte a la realidad virtual. La escena y el laberinto. Barcelona: Anagrama.
- Hernandez, V., 2015. El Mundo. [En línea]
Obtenido de: <https://www.elmundo.es/cultura/2015/02/17/54db938d268e3e115d8b458e.html>
- Hidalgo, N., 2018. Reporte Indigo. [En línea]
Obtenido de: <https://www.reporteindigo.com/piensa/mundo-wes-anderson-estreno-isla-perros-carrera-cine-independiente/>
- Itten, J., 1975. Arte del color. Abreviada ed. Francia: Bouret.
- Izurieta Barreto, M. B., 2019. Tomatazos. [En línea]
Obtenido de: <https://www.tomatazos.com/articulos/389744/Los-Excentricos-Tenenbaums-de-Wes-Anderson-que-dijo-la-critica-en-su-estreno>
- Jeremiah Johnson. 1972 . [Película] Dirigido por Sydney Pollack. Estados Unidos: Warner Bros..
- Kirchheimer, M. S. (2013). Temporalidades del dibujo animado. Letra. Imagen. Sonido L.I.S. Ciudad mediatizada , IV(9), 73-84.
- Laurens, M. (2015). El cine durante la Gran Guerra y en torno a ella. Credencial Historia(304).
- Lazkano Arrillaga, I., 2014. El valor expresivo del color en el cine de Kieslowski e Idziak. Revista de letras y ficción audiovisual, Volumen 4, pp. 97-121.
- Lotman, I. M., 1996. La Semiosfera. Madrid: Cátedra, S. A.
- Lotman, I., 1973. Estetica y Semiótica del Cine. Barcelona: Gustavo Gill.
- Luengo, C. (Septiembre de 2012). La animación Stop Motion. Técnicas y posibilidades artísticas. Cut-out: Siluetas animadas. Gandía , España: UNIVERSIDAD POLITECNICA DE VALENCIA.

- López Hernández, Á., 2003. El análisis cronológico-secuencial del documento fílmico. Documentación de las Ciencias de la Información, Issue 26, pp. 261-294.
- López J.A.&Mendizábal C. N. (2016). Análisis semiótico de un texto fílmico: culturemas y símbolos en “un toque de canela”. En Revista electrónica de estudios filológicos, ISSN-e 1577-6921, N°. 30. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5327402>
- Melendez, J., 2016. Yoroko. [En línea]
Obtenido de: <https://www.yorokobu.es/cuentos-wes-anderson/>
- Metz, C., 1974. El estudio semiológico del lenguaje cinematográfico. [En línea]
Obtenido de: <https://semioticaredes-carlon.com/wp-content/uploads/2018/04/Metz-El-estudio-semiol%C3%B3gico-del-lenguaje-cinematogr%C3%A1fico.pdf>
- Moliner, Q. C. (2015). CINE BÉLICO. CUERPOS, ESPACIOS Y VERDAD . Revista de Estudios del Departamento de Historia da Arte(14), 105-111.
- Muñoz, J. R., 2015. INTRATEXTUALIDAD O REESCRITURA EN Lope de Vega:. Anuario Lope de Vega, pp. 46-78.
- Márquez Moreno, S., 2009. Nexos. [En línea]
Obtenido de: <https://www.nexos.com.mx/?p=13436>
- Noticias de Arquitectura, s.f. Noticias de Arquitectura. [En línea]
Obtenido de: <http://noticias.arq.com.mx/Detalles/23138.html#.XYPUtChKgdV>
- On Her Majesty's Secret Service. 1969. [Película] Dirigido por Peter Hunt. Reino Unido: Eon Productions.
- Ortiz Gascón, I., 2018. El Contra Plano. [En línea]
Obtenido de: <https://elcontraplano.com/2018/04/23/la-animacion-en-el-cine-de-wes-anderson/>
- PLAYGROUND COMMUNITY , 2018. playground magazine. [En línea]
Obtenido de: https://www.playgroundmag.net/comunidad/wes-anderson-pelicula-animacion-stop-motion-isla-perros-isle-of-dogs-wes-anderson-como-se-hizo-making-of_28961588.html
- Pighi Bel, P., 2017. BBC. [En línea]
Obtenido de: <https://www.bbc.com/mundo/noticias-internacional-39798967>[Último acceso: 03 Marzo 2020].

- Pujante, D. (2009). La Planete sauvage de René Laloux y Roland Topor o la entente cordiale entre poesía y ciencia ficción. uaderns de Filologia. Estudis literaris., XIV, 155-172.
- Pérez Peña, N. C., 2010. Apuntes sobre semiótica en tipografía. Revista S, Volumen 4, pp. 11-27.
- Quintanar Polanco, F. J., 2018. Tomatazos. [En línea]
Obtenido de: <https://dev.tomatazos.com/noticias/339853/Isla-de-Perros-se-convierte-en-la-pelicula-mas-vista-en-la-historia-de-la-Cineteca-Nacional>
- Reeser, J., 2019. Nofilmschool. [En línea]
Obtenido de: <https://nofilmschool.com/ingredients-wes-anderson-comedy>
- Reinel, J. (2004). UNA RESPUESTA A LA PREGUNTA “¿QUÉ ES LA GUERRA?”. Aposta(6).
- Rey, R. J., 2020. Owen Wilson: Sus 5 mejores Películas.. [En línea]
Obtenido de: <https://www.conectate.com.do/articulo/mejores-peliculas-de-owen-wilson/>
[Último acceso: Febrero 2021].
- Sánchez, E. (2003). Hollywood y su hegemonía planetaria: una aproximación histórico-estructural. Revista Universidad de Guadalajara(28).
- TEXAS HISTORICAL COMMISSION, 2015. WWW.TEXASTIMETRAVEL.COM. [En línea]
Obtenido de: <https://www.thc.texas.gov/public/upload/publications/texas-hispano-espanol-guide.pdf>
[Último acceso: 03 marzo 2020].
- Tarabukin, N., 1977. El ultimo Cuadrado. Barcelona: Gustavo GIII.
- Torop, P., 2002. Intersemiosis y traducción intersemiótica. Cuicuilco, 25(25), pp. 1-30.
- Typeroom, 2015. Typeroom.eu. [En línea]
Obtenido de: <https://www.typeroom.eu/article/why-grand-budapest-hotel-s-typography-star-movie>[Último acceso: 3 Marzo 2021].
- UNIVERSIDAD DE GRANADA. (19 de Mayo de 2017). FANTÁSTICO MR. FOX (2009). Obtenido de La Madraza. Centro Cultural Contemporáneo: <https://lamadraza.ugr.es/cine-y-audiovisual/fantastico-mr-fox-2009/>
- Vega, K., 2018. Xataka. [En línea]
Obtenido de: <https://www.xataka.com/cine-y-tv/la-revolucion-sera-animada-wes-anderson-y-su-cine-de-animacion>

- Vilar, M., 2018. El cine de Wes Anderson en la taquilla mundial. [En línea]
Obtenido de: <http://industriasdeltcine.com/2018/04/24/cine-wes-anderson-la-taquilla-mundial/>
- Wöllner, Clemens & Albrecht, Henning & Hammerschmidt, David & Hohagen, Jesper. (2017). Slowmotion in films and video clips: The role of music on perceived duration, emotions and eye movements..
- Zavala, L., 1993. Hacia una semiología del discurso cinematográfico. En: México: UAM Xochimilco, pp. 175-186.
- Zavala, L., 2009. La traducción intersemiótica en el cine de ficción. *Cine Ergo*, 16(1), pp. 47-54.
- Zunzunegui, S. (1998). *Pensar La imagen*. Madrid: Ediciones Cátedra.

Anexos.

Estado del arte

Hidalgo, C. R. (2009). Dos versiones para La tumba de las luciérnagas. *Primeras noticias. Revista de literatura*, (245), 29-38. Recuperado de: [literatura infantil y juvenil](#)

Planteamiento del problema: La autora compara las dos versiones de la novela “la tumba de las luciérnagas” poniendo el contexto socio histórico en el que vivieron el autor de la misma y el director que la adaptó a cine, redactando la manera en la que el texto es aparentemente censurado en la animación, puesto que trata de temas de impacto para un público adolescente y adulto.

Objetivos:

- Comparar las dos versiones existentes de la tumba de las luciérnagas (el libro y la adaptación cinematográfica).

Categorías: Literatura, Cine, Segunda guerra mundial, Hiroshima.

Aplicación al objeto de estudio: podría relacionarse con las comparaciones que existen de las adaptaciones de los dos libros utilizados por Wes Anderson para realizar *The Grand Budapest Hotel* y *Fantastic Mr. Fox*.

Aboncen Roxana (2008). La humanización de personajes animales en el cine animado por computadora. Caso: Productora Dreamworks. Películas: Antz, Shrek, Espanta Tiburones y Madagascar. Universidad Villa Rica, Boca del río, Veracruz. Recuperado de: [TesisUNAM](#)

Planteamiento del problema: Se realiza un análisis discursivo de diferentes personajes de la productora Dreamworks con la finalidad de reconocer sus características “humanas” tomadas para la creación del personaje resultado de las nuevas tecnologías de la industria cinematográfica.

Objetivos:

- Reconocer la humanización en los animales dentro del cine de animación producido por *dreamworks*.

Categorías: Discurso cinematográfico, Animación, humano.

Aplicación al objeto de estudio: Aplica en el reconocimiento de la “humanización” que se le otorga a los personajes animados dentro de las películas “Fantástico señor zorro” e “Isla de perros”, así como los problemas sociales como el “exterminio” que se vive en ambos filmes.

Hernández, Paola (2012). *Navegando en el submarino: Narratología y transtextualidad en la película The Beatles: YellowSubmarine (1968).* Universidad Nacional Autónoma de México, México, D.F. Recuperado de: [Tesis UNAM](#)

Planteamiento del problema: Se realiza un análisis de la película YellowSubmarine visto desde la transtextualidad del sonido y las imágenes proyectadas en la película, lo que el tesista refleja como un producto cultural que el lector podrá interpretar a su manera gracias al modo discursivo en el que se narra el filme.

Objetivos:

- Analizar el contexto cinematográfico de la película enfatizando en la interpretación del lector.

Categorías: Animación, cinematografía, discurso, transtextual.

Aplicación al objeto de estudio: Desde el punto de la transtextualidad en las películas de Wes Anderson, puesto que sus discursos reflejan cosas más allá de simples comedias dramáticas, teniendo mensajes relacionados con diferentes cuestiones o representaciones que no se exponen a simple vista.

Pujante, D. (2009). La Planetesauvage de René Laloux y Roland Topor o la entente cordiale entre poesía y ciencia ficción. *uaderns de Filologia. Estudisliteraris.*, XIV, 155-172. Recuperado de: [Universitat de Valencia](#)

Planteamiento del problema: Domingo Pujante intenta desarrollar un análisis de la película el mundo salvaje visto desde una perspectiva filosófica del ser humano, en la que desarrolla sus ideas vistas desde lo más “salvaje” del ser, hablando de la dominación, el exterminio y la barbarie del sujeto, pero rescatando los sentimientos humanos y la psicología del ser.

Objetivos:

- Analizar la película El planeta salvaje desde una vista crítica a la ciencia ficción relacionándola con características humanas “despreciables”, además conforme se desarrolla el texto se explican los motivos de realización de la película vistos desde entrevistas o comentarios del director del filme, los cuales compara el autor con la trama de la película.

Categorías: Ficción, Hombre, Mundo, exterminio, ciencia ficción.

Aplicación al objeto de estudio: Los referentes sobre la animación y lo desconocido sobre autores del cine “contemporáneo” poco conocidos, pero con películas de fuerte impacto social. Rescatar el reflejo de lo oscuro de los seres humanos proyectado en otra forma de vida.

Barros, S. & Barros, P., s.f. La Historia del Cine. Sucesos, Issue 10, pp. 1-246. Recuperado de: <https://www.freelibros.me/libros/la-historia-del-cine-revista-sucesos-n-10>

Planteamiento del problema:El texto relata la historia del cine desde el invento del cinematógrafo, los directores y actores trascendentes que existieron desde 1900 hasta 1960 aprox.

Objetivos:

- Explicar de manera cronológica los sucesos ocurridos durante la historia del cine.
- Exponer la vida y obra de artistas y directores de la época inicial y dorada del cine en el mundo.

Categorías: Cine, Arte, directores, Técnicas.

Aplicación al objeto de estudio: El texto se utilizó para redactar gran parte de los antecedentes históricos del proyecto.

Castro, K. & Sánchez, J. R., 1999. Origen y evolución del dibujo animado. En: Dibujos animados y animación. Segunda ed. Quito: Quipus, pp. 47-110. Recuperado de: <https://es.scribd.com/document/375374545/Lflacso-01-Castro>

Planteamiento del problema:El capítulo del libro explica a grandes rasgos cuales fueron los primeros artefactos y técnicas utilizados para el desarrollo de los dibujos animados, se utilizan referencias como algunos directores encargados de las animaciones y los nombres de estas.

Objetivos:

- Explicar de manera cronológica cuales fueron los primeros artefactos antes del cinematógrafo.
- Mencionar directores y técnicas desarrolladas por ellos mismos, así como nombres de las obras donde se aplican dichas técnicas.

Categorías: dibujo animado, técnicas, directores.

Aplicación al objeto de estudio:

El texto sirvió en el desarrollo de los antecedentes históricos en el apartado de primeras técnicas y animaciones, ya que, se vincula con los avances elaborados a lo largo de la animación.

Duran, J., 2008. Cine de animación norteamericano. Barcelona: DUO, Recuperado de: https://books.google.com.mx/books?hl=es&lr=&id=yk_q0l59JtYC&oi=fnd&pg=PA3&dq=cine+animaci%C3%B3n&ots=Y5tqAZWwSP&sig=hnYpUzDVvBu16jzxiHoe_pEJPpU#v=onepage&q=cine%20animaci%C3%B3n&f=false

Planteamiento del problema: El libro habla sobre toda la historia de las animaciones estadounidenses. El libro describe los directores más destacados y sus dibujos animados, las técnicas y métodos utilizados para lograr un avance en el mundo del *cartoon*.

Objetivos:

- Nombrar y describir los primeros animadores norteamericanos registrados.
- Plasmar la vida y obra de directores y animadores estadounidenses.
- Describir técnicas de animados articulada (*stop motion*) y el uso del 3D.

Categorías: cine de animación, dibujos animados, directores,

Aplicación al objeto de estudio: Se relaciona con la descripción de la historia del cine norteamericano para poder escribir los antecedentes del trabajo.

Ferreras Rodríguez, J. G. & Vergilio Leite, L., 2008. A vueltas con la alfabetización visual: lenguaje y significado en las películas de Wes Anderson. Revista Científica de Información y Comunicación, Issue 5, pp. 248-287. Recuperado de: <https://idus.us.es/xmlui/handle/11441/33491>

Planteamiento del problema: Detallan su percepción sobre la visión y el trabajo del director Wes Anderson y el impacto que se tiene desde el punto de vista visual para las personas, así como el uso de estos recursos por el autor.

Objetivos:

Describir que es lo “visual”.

Señalar los recursos utilizados por Wes Anderson en sus películas.

Categorías: Estética, Wes Anderson, Visual.

Aplicación al objeto de estudio: Ayuda a la descripción sobre el manejo de lo visual desde la perspectiva de Wes Anderson utilizado para la descripción de los antecedentes del trabajo.

Gubern, R., (1969). Historia del cine. Barcelona: Anagrama. Recuperado de:

Planteamiento del problema: El libro historia del cine ordena cronológicamente los primeros acontecimientos del cine y la manera en la que se desarrollaron las técnicas cinematográficas por directores que años más tarde serían reconocidos.

Objetivos:

- Describir desde antes de los inicios del cine la manera en la que las personas utilizaban y deseaban plasmar imágenes en movimiento.
- Describir el cine a través de la historia política y social.
- Nombrar biografía de autores y la manera en la que sus técnicas trascendieron en el mundo cinematográfico.

Categorías: Cine, directores. Técnica, historia.

Aplicación al objeto de estudio:Facilita la investigación para recabar la historia del cine y sus autores del S.XX.

Kirchheimer, M. S., 2013. Temporalidades del dibujo animado. Letra. Imagen. Sonido L.I.S. Ciudad mediatizada, IV(9), pp. 73-84.Recuperado de:
<http://www.revistalis.com.ar/index.php/lis/article/view/123>

Planteamiento del problema:En temporalidades del dibujo animado se describe el desarrollo de la imagen y los sonidos dentro de las animaciones, explican que

técnicas se utilizaban a los inicios de los cartoons y la manera en que estos comenzaron a evolucionar.

Objetivos del texto:

- Ordenar cronológicamente los primeros artefactos utilizados antes del cinematógrafo.
- Señalar las primeras técnicas utilizadas en las animaciones.
- Mencionar nombres y técnicas implementadas en cartoons que innovaron dentro del mundo animado.

Categorías: Dibujo animado, Directores, Técnica.

Aplicación al objeto de estudio: Se vincula con el objeto de estudio porque redacta la historia del cine animado desde la imagen y el sonido, lo que rescatamos para uno de los apartados de los antecedentes históricos.

Luengo, C., 2012. La animación Stop Motion. Técnicas y posibilidades artísticas.

Cut-out: Siluetas animadas..Gandía:Universidad Politécnica de Valencia.

Recuperado de:

<https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/19146/memoria.pdf;jsessionid=4355CE99185FA2557118AF78376E5CFE?sequence=1>

Planteamiento del problema: solo se utilizó el apartado de descripción e historia de la técnica, donde se plantea cuáles son las características que determinan a esta vertiente de la animación.

Objetivos del texto:

- Se pretende con el texto de la tesina realizar una animación *stop motion*.
- Describir las características de la técnica, su implementación y los inicios de la misma.

Categorías: *StopMotion*, Cine, Técnica.

Aplicación al objeto de estudio: Este texto ayudo para redactar y citar en la descripción de la técnica de *stop motion* en el contexto del trabajo.

Sánchez, E., 2003. Hollywood y su hegemonía planetaria: una aproximación histórico-estructural. Revista Universidad de Guadalajara, Issue 28. Recuperado de: <http://mural.uv.es/sanfera2/hollywood.pdf>

Planteamiento del problema: En Hollywood y su hegemonía planetaria se plantea el desarrollo que tuvo Hollywood desde la segunda mitad del siglo pasado, muestra estadísticamente su crecimiento y la manera en la que comenzó a establecerse como pensamiento hegemónico.

Objetivos:

- Describir el impacto que tiene Hollywood como industria cultural.
- Exponer porque se considera que el cine hollywoodense pertenece a la hegemonía cultural.

Categorías: Hollywood, Cine, Industria.

Aplicación al objeto de estudio: Se vincula con el objeto de estudio porque demuestra de manera clara cuál es el impacto actual que tiene Hollywood en la actualidad y desde cuando se comenzó a desarrollar esto se rescata para el contexto y antecedentes del trabajo.