

# CINE Y ARQUITECTURA

## El diseño de espacios en el cine de Wes Anderson



Trabajo fin de Grado. Grado en Estudios de Arquitectura  
Escuela Técnica Superior Arquitectura de A Coruña  
Departamento de Composición

Patricia Iglesias García  
Tutora: Yolanda Pérez Sánchez  
Curso académico: 2017/2018  
Fecha de entrega: 16/02/2018



El diseño elegido para la portada y para las páginas de inicio de capítulo está basado en la estética entre camp y naif de Wes Anderson. Las ilustraciones se corresponden con cinco de sus películas más recientes, la gama cromática elegida para cada apartado también se corresponde con estas.

## RESUMEN:

El cine y la arquitectura son dos artes que siempre han estado estrechamente relacionadas. Un buen ejemplo de esta relación es el cine de Wes Anderson que pone un especial y reconocido cuidado en el diseño de espacios, así como en la selección de los objetos y de los colores, que actúan como reflejo de los personajes que los habitan. Su estilo como cineasta se sustenta en un exhaustivo trabajo de dirección artística que da lugar a un resultado visual muy característico basado en una marcada simetría, una gama cromática limitada y específica para cada película, y un obsesivo cuidado por el detalle. Todo ello se explicita a través de un lenguaje visual propio, que muestra los mundos andersonianos desde una perspectiva única.

Palabras clave: escenografía, cine de autor, *cámara-crayola*, simetría, "promenade cinématographique"

## SUMMARY:

Cinema and architecture are two arts that have always been closely related. A good example of this relationship is the Wes Anderson's cinema that puts special and recognized care in the design of spaces, as well as in the selection of objects and colors, which act as a reflection of the characters that inhabit them. His style as a filmmaker is based on an exhaustive work of artistic direction that gives rise to a very characteristic visual result based on a marked symmetry, a limited and specific chromatic range for each film, and an obsessive care for detail. All this is made explicit through a visual language of its own, which shows the Andersonian worlds from a unique perspective.

Keywords: scenography, author's cinema, *cámara-crayola*, symmetry, "promenade cinématographique".

## RESUMO:

O cine e a arquitectura son dúas artes que sempre foron estreitamente relacionadas. Un bo exemplo desta relación é o cine de Wes Anderson que pon un especial e recoñecido coidado no deseño de espazos, así como na selección dos obxectos e as cores, que actúan como reflexo dos personaxes que os habitan. O seu estilo como cineasta susténsase nun exhaustivo traballo de dirección artística que dá lugar a un resultado visual moi característico baseado nunha marcada simetría, unha gama cromática limitada e específica para cada película, e un obsesivo coidado polo detalle. Todo iso explicitouse a través dunha linguaxe visual propia, que mostra os mundos andersonianos dende unha perspectiva única.

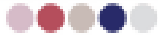
Palabras clave: escenografía, cine de autor, *cámara-crayola*, simetría, "promenade cinématographique".



# ÍNDICE:

Resumen  
Índice

## 1. Introducción \_\_\_\_\_ 1



## 2. Breve historia de la escenografía \_\_\_\_\_ 3



## 3. Contexto \_\_\_\_\_ 9



3.1: Wes Anderson y el cine de autor \_\_\_\_\_ 10

3.2: Otras influencias \_\_\_\_\_ 13

## 4. Principales rasgos de la escenografía de Wes Anderson \_\_\_\_\_ 15



4.1: Los espacios andersonianos \_\_\_\_\_ 16

4.2: La dirección artística \_\_\_\_\_ 24

4.3: La forma de aproximarse a la escenografía \_\_\_\_\_ 28

## 5. Conclusiones \_\_\_\_\_ 31







# 1. INTRODUCC



Este trabajo sobre la relación entre el cine y la arquitectura se centra en el diseño de espacios en la obra del cineasta norteamericano Wes Anderson. Anderson ha cobrado gran relevancia en el panorama actual por su estética basada en una escenografía muy cuidada y peculiar, en la que destacan la búsqueda de la simetría -en ocasiones extrema- una ubicación concreta, única, hermética, muy detallada y personalizada y la utilización de una paleta de colores propias para cada película.

El análisis de la obra de este director tiene especial interés por la atención y el protagonismo que concede a prácticas tan próximas a la arquitectura, como la construcción de maquetas, así como el diseño de planos y mapas, como parte de su proceso creativo. Destaca, especialmente, su manera de aproximarse y de mostrar sus cuidados diseños espaciales, ya sea en localizaciones reales o modificadas, como en sus elaboradas maquetas, "promenade cinématographique", ya que Anderson plantea al espectador recorridos arquitectónicos, meticulosamente dirigidos, por el interior de sus películas, al igual que Le Corbusier en su "promenade architecturale". Así, en palabras del historiador y crítico de arte José Camón Aznar:

También en arquitectura las posibilidades fílmicas de este arte son extraordinarias y en cierto sentido inéditas... Los ángulos de visión se multiplican y los edificios presentan así perspectivas insospechadas, planos deshabituales y escorzados que aumentan la expresividad del monumento. Aquí no pueden darse las reglas generales en el tratamiento fílmico, pues cada estilo exige un nuevo planteamiento en la movilidad de la cámara<sup>1</sup>.

El trabajo se estructura en tres partes. En primer lugar se repasará brevemente la historia de la escenografía cinematográfica desde sus orígenes teatrales hasta la actualidad. Es importante conocer la evolución del director artístico, figura que se complica y con el tiempo requiere de conocimientos de diversos campos relacionados con el diseño, la historia de la arquitectura y el arte. En el cine de Anderson, la dirección artística cobra un papel fundamental y en muchas ocasiones es asumida por él mismo.

El siguiente punto se centra en el contexto en el que se formó Anderson, su carácter dentro del panorama del cine de autor, desde la *Nouvelle Vague* francesa hasta la generación de directores a la que pertenece. Ambos son clave para comprender el cine de Anderson.

Por último, se realiza un análisis del conjunto de su obra, prestando especial atención a tres categorías: las localizaciones principales y los tipos de espacios que muestra, la dirección artística y, por último, su manera de aproximarse a los espacios a través del lenguaje cinematográfico.

<sup>1</sup> José Camón Aznar cita extraída de GOROSTIZA, J., *Cine y Arquitectura*. Filmoteca Canaria, Las palmas de Gran Canaria, 1990, pág. 11.







# 2. ESCENOGRÁFICA



He aquí, pues, dos artes tan diferentes que bien podría decirse de ellas que son radicalmente incompatibles: a la solidez y a la naturaleza física de la arquitectura se le opondría el parpadeante ilusionismo evanescente de lo proyectado en la pantalla. Pero la época contemporánea está llena de prodigios, y uno de ellos ha sido, sin duda, el del maridaje contra natura de estos dos medios expresivos. Este es un asunto bastante sorprendente si tenemos en cuenta que la confluencia se ha producido en múltiples niveles, afectando tanto al corazón de la arquitectura como a la esencia del medio cinematográfico<sup>2</sup>.



La arquitectura siempre ha tenido un papel protagonista en el cine. Siempre fue necesaria la existencia de un lugar estático o un contexto arquitectónico en el que surgiese el movimiento de los actores, la trama. Aunque no siempre se tratase de sitios propiamente "arquitectónicos", ya que era habitual la grabación en paisajes reales, apenas o nada modificados por el ser humano, como en las primeras películas de los hermanos Lumière, creadores del cinematógrafo en 1895. Ese mismo año, rodaron y mostraron al público el primer film de la historia. Se trataba de algo muy básico, de poca duración y con carácter de documental: simplemente mostraban unos obreros saliendo de una fábrica.

Pocos años más tarde, a raíz del visionado de las películas de los Lumière, Georges Méliès, fascinado por este nuevo arte, decide construir un espacio en donde poder filmar todas las secuencias de una película. Construye así el primer estudio cinematográfico y utiliza decorados muy similares a los de las prácticas teatrales que normalmente consistían en tres paredes sin techo, para facilitar la grabación. Por lo tanto, el trabajo de montaje lo hacían una serie de operarios cuyo trabajo se asemejaba al de carpintero. Méliès fue el primero en utilizar trucos visuales, tramoyas y técnicas de montaje. El primer efecto especial de la historia del cine apareció en la película *Execution of Mary, Queen of Scots* (1895) gracias al técnico Alfred Clarke. Se basaba simplemente en que modificando el tiempo fílmico se podía modificar la realidad. Posteriormente le siguieron *Desaparición de una dama en el teatro* (1896) y *Viaje a la Luna* (1902), dos de sus películas más conocidas.

Más adelante, se comenzó a pintar en las tres paredes una serie de perspectivas que se podrían denominar trampantojos, y a colgar objetos como ventanas, puertas o muebles, para conseguir un efecto de mayor realismo. Surge así la escenografía cinematográfica, cuando todos los lugares imaginarios se convirtieron en arquitectura, puesto que todo lo que aparecía en pantalla debía ser construido. Se trata de la arquitectura más permanente en la memoria, en palabras de Juan A. Ramírez: "La duración de la arquitectura no es física sino emocional: solo queda la imagen fotográfica, el recuerdo de lo que se ha visto, y la evocación de lo vivido allí"<sup>3</sup>.

<sup>2</sup> SANCHEZ-BIOSCA, V., *Los espacios de la ficción. La arquitectura en el cine*. Iseebooks, Valencia, 2008, pág. 12.

<sup>3</sup> RAMÍREZ J.A., *La arquitectura en el cine*. Hermann Blume, Madrid, 1986, pág. 20.



Fig. 01: Secuencia de *La llegada del tren* (1895) de los hermanos Lumière.

Fig. 02: *El regador regado* (1895) de los hermanos Lumière.

Fig. 03 y 04: Imágenes del estudio acristalado de Méliès.

Fig. 05: Secuencia del truco visual en la película *Execution of Mary*.

4







Conforme se fue popularizando el cine, las películas se hicieron más largas y se multiplicaron las producciones, especialmente con la introducción del sonido. Entonces se fue haciendo necesario grabar en todas las épocas del año independientemente de la climatología. En los años 20 se fueron creando cada vez más estudios cinematográficos, apareciendo con ellos un tipo edificatorio que imitaba la forma de los invernaderos o naves industriales con cubiertas acristaladas. En ellos se han reconstruido todos los periodos arquitectónicos reconocidos hasta la época: egipcio, griego, bizantino, árabe, medieval, etc. Adoptando, además, libertades interpretativas para evocar emociones más intensas.

Fig. 06: *El ladrón de Bagdad* (1924) de Raoul Walsh.

Fig. 07: *Robin Hood* (1922) de Allan Dwan.

Se comenzó a contratar a operarios que construían estos decorados, con materiales efímeros, bajo las directrices de un diseñador, aproximándose así a la realidad y alejándose del teatro. En este punto es cuando se separan las profesiones de decorador, constructor y realizador. Los escenógrafos solían provenir del teatro o de la arquitectura, como Joseph Urban.

5

Hollywood cobra un papel fundamental, ya que es donde más estudios cinematográficos se construyen y donde se filman las películas en las que más se aprecia este artificio. De hecho, los años 30 se consideran la "Edad de oro" de los grandes estudios cinematográficos norteamericanos: Universal Pictures, Fox Film Corporation, Warner Bros, Metro-Goldwyn-Meyer... En estos estudios surgieron los Departamentos de Arte, formados por varios directores artísticos. Cobran importancia, entonces, nombres como Cedric Gibbons (ganador de 11 Oscars y que se encargó de la dirección de arte de películas como *Orgullo y Prejuicio*, 1940 o *La viuda alegre*, 1934), Hans Dreier, Charles Danny Hall, Richard Day...

<sup>4</sup> En los años 40, en España, debido a que los propietarios de los estudios no eran las productoras, no existía el Departamento de Arte. Pero como la producción seguía aumentando fueron necesarios más trabajadores para diseñarlos y construirlos surgiendo así los Ayudantes de Decoración, Ayudantes de Realización, Auxiliares, Dibujantes, Meritorios (que se encargaban de los acabados finales), Regidores, Ambientadores, Atrecistas, y los decoradores se convirtieron en Decoradores-Jefe. Los méritos profesionales de todas estas personas se median mediante un carnet del Sindicato Nacional del Espectáculo, donde constaba la categoría en la que trabajabas, en función al número de películas en las que habías trabajado. Esto se tradujo, muchos años más tarde, en la creación de una categoría en los Goya a la mejor Dirección artística. Este sistema de méritos cambió un poco con la creación del Instituto de Investigaciones y Experiencias cinematográficas, en 1947 (hoy en día dicho sistema de meritotaje sigue siendo más o menos utilizado por los profesionales actuales, completado con los conocimientos adquiridos en cualquier Escuela de Cinematografía y Audiovisuales). En estos años, surgen importantes profesionales españoles en este campo como Sigfrido Burmann, su hijo Wolfgang, Enrique Alarcón y Eduardo Torre de la Fuente, entre otros. En los años 70, los profesionales de este campo se ponen de acuerdo para cambiar la denominación de <<decoradores>> por <<directores artísticos>> debido a la simpleza del termino decorador, imitando a los americanos, que a su vez necesitaron otro término para denominar al que diseñase la producción, es decir las localizaciones, el vestuario y el aspecto global visual de la película y se denominó productor designer.



Fig. 8 y 9: *Marie Antoniette* (1938) de W. S. Van Dyke, con Cedric Gibbons como director artístico.

Al mismo tiempo, en Europa, la industria cinematográfica tuvo que reaccionar rápidamente para ponerse a la altura de la estadounidense. Y se organizó en grandes estudios con una política muy concreta de contratación de actores y directores de producción, de estilo y de género. Alguno de ellos fueron: Barrandov (1931) en Praga, Pinewood (1936) en Londres, Cinecittà (1937) en Roma, Orphea (1931) en España...

Fig. 10: *Alejandro Magno* (R. Rossen, 1955)

Pronto se descubrieron muchas técnicas o trucos que permitían simular edificios y paisajes sin necesidad de construirlos a escala real o en 3 dimensiones. Como por ejemplo: pinturas sobre vidrio, edificios a escala 1/2 o telones combinados con imágenes de edificios reales.

Fig. 11: *Moby Dick* (J. Huston, 1956)

## 6

A partir de los años 40, tuvo lugar una innovación fundamental: la aparición de los techos, que hasta entonces se simulaba mediante unos rompientes hechos mediante falsas vigas u otros elementos en los que se colocaba la iluminación. La aparición del techo es importante, ya que se completa el espacio cinematográfico por primera vez, al unirse este a los tres planos verticales que ya existían.

Tras la Segunda Guerra Mundial, se comenzó a desechar la práctica de construir un decorado gigantesco específico para cada película. Además, comienza a cobrar protagonismo el rodaje en espacios y ciudades reales. Surge así una estética más realista y reacia al artificio. Incluso los estudios más importantes de Hollywood se decantan por escenarios naturales y, en muchas ocasiones, eligen Europa y a menudo España, como el escenario para la grabación de sus películas, debido en parte a diferentes motivos como el clima benigno y la situación política. Algunos ejemplos de esto son *Alejandro Magno* (R. Rossen, 1955) donde los alrededores de Madrid se convierten en Macedonia y Asia Central, o la costa canaria que presencia la lucha contra la gran ballena en *Moby Dick* (J. Huston, 1956).







Los directores artísticos echan de menos las comodidades del estudio y añoran los rodajes que tenían lugar en esos edificios casi mágicos donde se desarrollaban todas las ficciones. Esto repercutió gravemente sobre esta profesión, haciendo que casi desapareciese. Pero se comenzó a popularizar el uso de técnicas como el *mate painting* o el *glass shot*<sup>5</sup>. Estas se complejizaron con el uso de medios digitales y derivaron en el surgimiento de la realidad virtual, la cual Roman Gubern define como:

Fig. 12:  
*Matrix*(1999)  
de Wachowsky  
Brothers.

Fig. 13:  
*Tron*(1982) de  
S.Lisberger.

“Un sistema informático que genera entornos sintéticos en tiempo real y que se erigen en una realidad ilusoria (de *illudere*: engañar), pues se trata de una realidad sin soporte objetivo, sin res extensa, ya que existe sólo dentro del ordenador. Por eso puede afirmarse que la realidad virtual es una pseudorrealidad alternativa, perceptivamente hiperrealista, pero ontológicamente fantástica... El espacio ilusorio que constituye la razón de ser de la realidad virtual se denomina ciberespacio y... además de ser un producto tecnológico, constituye también una experiencia sensorial y un fenómeno cultural de subido interés”<sup>6</sup>.

La realidad virtual aplicada al género de la ciencia ficción dio lugar a una revolución en la industria del cine que comenzó con *Star Wars* (George Lucas, 1977). Para su rodaje fue necesaria la creación de una empresa llamada Industrial Light and Magic encargada de los efectos visuales y gráficos generados con ordenador y que permitía suplir secuencias concretas del rodaje. Esta industria se encargó también de *Jurassic Park* (Steven Spielberg, 1993), entre muchas otras, e impulsó en gran medida la evolución de la realidad virtual. *Tron* (Steven Lisberger, 1982) fue la primera película en contar con una secuencia creada en su totalidad con el ordenador. Se trata de un tipo de cine muy relacionado con el espacio y, por consiguiente, con la arquitectura. En la actualidad las imágenes generadas por ordenador se utilizan en prácticamente todas las películas, ya sean de animación íntegramente, para la creación de efectos especiales o como apoyo escográfico. Otros hitos de la realidad virtual son *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), *Terminator* (James Cameron, 1984), *El Secreto de la Pirámide* (Barry Levinson, 1986), *Matrix* (The Wachowsky Brothers, 1999) y *El señor de los anillos* (Peter Jackson, 2001).

La escenografía avanza muy deprisa gracias a las posibilidades que ofrece el mundo de la realidad virtual. Los directores artísticos consiguen imágenes totalmente diferentes a todo lo visto hasta entonces.

<sup>5</sup> El *mate painting* es una técnica digital que permite crear cualquier tipo de escenario imaginario a partir de fotografías e ilustración y la correcta mezcla de estas para obtener resultados realistas con un nivel de detalle abrumador. El *glass shot* se realiza pintando detalles en una pieza de vidrio que luego se combinó con metraje de acción en vivo para crear la apariencia de conjuntos elaborados. El primero en usar esta técnica fue Edgar Rogers en 1918.

<sup>6</sup> GUBERN, R., *Del bisonte a la realidad virtual. La escena y el laberinto*. Anagrama, Barcelona, 2003, pág. 156.



Fig. 14 y 15:  
*El Resplandor* (1981) de Stanley Kubrick

Fig. 16:  
*V de Vendetta* (2005) de James McTeigue

Fig. 17: 2001: *Una odisea en el espacio* (1968) de Stanley Kubrick.

En Estados Unidos, los técnicos de efectos especiales aparecieron muy pronto. Sin embargo, en otros países, hasta los años 50 eran los directores artísticos los que se encargaban de esto. A medida que las técnicas se fueron complejizando, se fueron separando cada vez más las dos profesiones. En definitiva, a partir de ese momento, el director artístico además de colaborar con el equipo de constructores, ambientadores, atrecistas, vestuario, directores de fotografía, ahora debe hacerlo también con los responsables de efectos especiales. Todos estos elementos son vitales para conseguir el resultado visual correcto.

Los directores artísticos son técnicos y artistas al mismo tiempo. Deben tener profundos conocimientos de creación gráfica y fotográfica, narración, percepción, forma y color, ambientación, historia del arte, fotografía, música, iluminación y óptica. Hemos tenido que remontarnos a sus inicios para comprender lo compleja que es hoy en día esta profesión. Según Juan Caño, director, guionista y productor de cine español: "El fin de la dirección artística es situar la película en unos espacios, en una época y circunstancias: dónde, cuándo y cómo"<sup>7</sup>. Es decir, el director artístico se encarga de crear una base sólida que le aporta a la película profundidad y matices. Crea la atmósfera de la película mediante ambientes o espacios muy diferentes, desde viviendas mínimas a aeropuertos kilométricos. En definitiva, este profesional se encarga de diseñar todo lo que aparece en pantalla alrededor de los actores, basándose en un guión y aportando detalles a este para enriquecerlo. De este modo nos hacen muy conscientes de que los espacios que crean son tan importantes como lo que sucede en ellos, *El Resplandor* (1981) o *2001: Una odisea en el espacio* de Stanley Kubrick son dos ejemplos clásicos que ilustran esta idea.

8

Anderson revisa la dirección artística desde muy cerca, la cual está muy influenciada por las experiencias del propio director. Para cada película comunica a su equipo de arte cuáles son las referencias que quiere utilizar: imágenes, ilustraciones, películas, música o libros.

Stephan Gessler (*V de Vendetta*, 2005), Gerald Sullivan (*El planeta de los simios*, 2001 y *The Ring*, 2002), Steve Summersgill (*Malditos bastardos*, 2009 y *Hellboy*, 2004) y de manera excepcional, como diseñadora gráfica jefe, Annie Atkins, son algunos de sus directores artísticos favoritos.

<sup>7</sup> Juan Caño, cita extraída en GOROSTIZA, J., *La Profundidad de la Pantalla*. Arquitectura + Cine, Colegio Oficial de Arquitectos de Canarias, 2007, pág. 220.





# 3. CONTEXTO



Fig. 18: Wes Anderson en 1993

Wesley Mortimer Wales Anderson nació el 1 de mayo de 1969 en Houston, Texas. Su madre, Texas Ann, era arqueóloga (al igual que el personaje de la madre en su película *Los excéntricos Tenenbaum*) Su padre, Melver Leonard, se dedicaba a la publicidad y también se había dedicado a la pintura, lo que según el propio Anderson influyó, mucho en su mirada. El divorcio de sus padres fue según Anderson, el evento más crucial de su infancia y tuvo un efecto declarado en sus películas: "Mi cine nace, creo, no de mi infancia sino de sentimientos que tenía cuando era niño"<sup>8</sup>.

Desde su infancia ya escribía obras de teatro y grababa películas mudas con una cámara Super 8, interpretadas por los miembros de su familia y amigos. Fue educado en Westchester High School y después en St. John's School (de esta última sacó los nombres de los personajes y el escenario para su segunda película, *Rushmore*). Ingresó en la Universidad de Texas en Austin, donde se especializó en Filosofía:

Elegí la filosofía porque sonaba como algo en lo que debería estar interesado. No sabía nada al respecto, ni siquiera sabía de qué estaba hablando. Lo que realmente pasé mi tiempo haciendo en esos años fue escribir historias cortas. Había todo tipo de cursos interesantes.<sup>9</sup>

En esta universidad conoció al actor Owen Wilson<sup>10</sup>, con quien comienza a grabar cortometrajes. El más conocido es *Bottle Rocket* (1994), a raíz de cuyo éxito en el Festival de Cine de Sundance obtuvo fondos para realizar una versión del mismo de larga duración.

Hoy en día reside en París aunque ha declarado que: "En París me siento como si fuera un extranjero. No creo haber asimilado ni mi cultura ni la de ellos, y mi francés nunca fue muy bueno"<sup>11</sup>.

<sup>8</sup> BURGEL, T. (2012, Octubre 15). *Los viajes de Wes Anderson*. [revista online] recuperado de <https://losinrocks.com/los-viajes-de-wes-anderson-501e552eacfd>

<sup>9</sup> Internet Movie Database. (2015, Noviembre 3) *Wes Anderson Biography*. [página web] recuperado de [http://www.imdb.com/name/nm0027572/bio?ref\\_=nm\\_ov\\_bio\\_sm](http://www.imdb.com/name/nm0027572/bio?ref_=nm_ov_bio_sm)

<sup>10</sup> Este se convertirá en uno de sus actores fetiche, junto con: Angelica Houston, Bill Murray, Jason Schwartzman Willem Dafoe, Adrien Brody. Todas sus películas guardan muchas similitudes en cuanto a reparto se refiere.

<sup>11</sup> CALHOUN, D. (2014, abril 13) *Entrevista con Wes Anderson* [página web] recuperado de: <https://www.timeoutmexico.mx/ciudad-de-mexico/cine/entrevista-con-wes-anderson>

### 3.1 Wes Anderson como cineasta de autor

Anderson demostró que podía trabajar dentro del sistema de estudio de Hollywood y, al mismo tiempo, crear una estética basada en elementos distintivos, deliberadamente extravagantes, con una sensibilidad de diseño muy desarrollada.

Este sello tan personal permite incluirle en la categoría de cine de autor. Este concepto surgió a finales de los cincuenta y principios de los sesenta alimentado por la proliferación de festivales de cine, cineclubes, filmotecas y revistas cinematográficas como la influyente *Cahiers du Cinéma*: "Frente al cine de guionistas y al cine de productor, los jóvenes críticos de Cahiers du Cinéma, seguidores y discípulos de André Bazin oponen el "cine de autor" que busca su expresión a través de la puesta en escena"<sup>12</sup>.

El director, guionista y escritor, Alexandre Astruc, considera que el origen del cine de autor está relacionado con el nacimiento de una nueva vanguardia: *caméra-stylo*, que consiste en la transformación del cine en otro medio de expresión donde el cineasta tiene la misma autoría que un novelista o un poeta y el director es un artista independiente que no se ve sujeto a un texto preexistente: "El nuevo cine se asemejaría a la persona que lo hiciese, no tanto a través del contenido autobiográfico como merced de su estilo, que impregna el filme con la personalidad de su director"<sup>13</sup>. Es decir, la exhibición de una personalidad estilística y una temática reconocible.

A raíz de la *caméra-stylo* surgió a finales de los cincuenta y principios de los sesenta, la vanguardia francesa llamada *Nouvelle Vague*<sup>14</sup>, a la que Wes Anderson siempre se refiere como una de sus principales influencias. Esta aportó autenticidad y frescura a la temática y narrativa del lenguaje cinematográfico, las cuales se encontraban un poco estancadas.

A esta vanguardia pertenecen cineastas como François Truffaut, Jean-Luc Godard, Eric Rohmer, Claude Chabrol y Jacques Rivette. Un grupo de jóvenes apasionados y militantes con poco dinero, que se congregó en la catedral del cine de París, la *Cinémathèque Française*, donde ampliaron su educación cinematográfica. Muchos de ellos escribían en la influyente revista *Cahiers du Cinéma* donde desarrollaron su teoría de "politique des auteurs" basada en que el director es la voz dominante de su creación y en que el espectador puede extraer un significado completo a través del conjunto de películas de un director para tener una visión unificada. Es decir, el director también es guionista.

Fig. 19: Wes Anderson.

Fig. 20: Wes Anderson y Owen Wilson.

Fig. 21: Luke y Owen Wilson en *Bottle Rocket* (1994).

<sup>12</sup> GUBERN R., *Historia del Cine*. Anagrama, Barcelona, 1969, 2014, pág. 1920.

<sup>13</sup> François Truffaut citado en STAM, R., *Teorías del cine*. Ediciones Paidós, Paidós, 2001, pág. 107.

<sup>14</sup> Este término fue acuñado por primera vez por François Giroud en *L'Express* en 1958.







Los cineastas de la Nouvelle Vague, dentro del espíritu del modernismo de posguerra e influenciados por las ideas de André Bazin (editor y cofundador de *Cahiers*), querían dar a conocer la realidad de la vida cotidiana y captar a personas reales. Así la ficción surgía orgánicamente de lo real. A pesar de sus enfoques revolucionarios y de los resultados finales, básicamente se trataba de encontrar profundidad dentro de lo mundano. Estos nuevos enfoques se basaban en el uso de cortes repentinos, interludios irónicos, travellings o actores con un guión muy simple. Esta vanguardia comenzó con el estreno de las primeras películas de Chabrol y Truffaut: *Les Quatre cents cups* (1959) e *Hiroshima, mon amour* (1959).

En el contexto americano, esta influencia da lugar al llamado *New Hollywood*, formado por un grupo de directores inconformistas recién salidos de la escuela de cine, que irrumpieron en Hollywood para derrocar a las antiguas cabezas de los principales estudios. A esta nueva generación de directores pertenecen: Francis Ford Coppola, Martin Scorsese, George Lucas y Steven Spielberg, entre otros. Estos directores consideraban que, en estos años en los que la televisión empezaba a convertirse en una amenaza, Hollywood necesitaba algo real y dinámico para rejuvenecer la industria, como había pasado en Francia con la *Nouvelle Vague*.

El *New Hollywood* supuso la "abolición" del Código de Producción de 1930, basado en una serie de pautas impuestas por los productores para frenar el comportamiento "inmoral" de las películas. A dichos cineastas se les sumaron otros muchos que llevaban años trabajando en la televisión como Hal Ashby, William Friedkin o Robert Altman. La gama de producciones de calidad fue notable con títulos como *Bonnie and Clyde* (1967), *Easy Rider* (1967), *Apocalypse Now* (1979), *El exorcista* (1973) o *Taxi Driver* (1976)<sup>15</sup>.

En la década de los noventa en Estados Unidos surgió otra generación de jóvenes cineastas, entre los que se encontraba Wes Anderson, junto a Spike Jonze, Sofia Coppola, Richard Linklater, Charlie Kaufman y Michel Gondry, que conectaron directamente con el espíritu y las preocupaciones de la *Nouvelle Vague* y el *New Hollywood*, pero dieron un paso más allá. Adoptaron una actitud similar de experimentación opuesta al *status quo* conservador de la época. Existen una serie de elementos unificadores entre ambos movimientos como la disponibilidad para superar las limitaciones de la narración formal, con toques surrealistas pero basada en las emociones.

Este grupo de jóvenes creó una tendencia basada en representaciones de su propia realidad, frecuentemente derrumbando con humor las fronteras entre el mundo real y el ficticio. Le dan la vuelta a nuestra percepción de la realidad diegética<sup>16</sup>, resaltando la distancia con respecto a la realidad física. La representación de la verdad de la vida cotidiana se transforma en la representación de la verdad de la película como ficción construida. Se trata de fábulas modernas con elementos de fantasía, ciencia ficción y surrealismo. Todo esto representado mediante personajes involucrados en tramas explícitamente declaradas y estructuras de representación "mise en abyme"<sup>17</sup> que restan importancia a la trama original. Lo que une a estos cineastas tan distintos entre sí es la capacidad de hacer una presentación visible de los eventos como elementos de la producción artística.

Fig. 22: *Les Quatre cents cups* (1959) de François Truffaut

Fig. 23: *Hiroshima, mon amour* (1959) de Alain Resnais

Fig. 24: *Bonnie and Clyde* (1967) de Arthur Penn

Fig. 25: *Taxi Driver* (1976) de Martin Scorsese

<sup>15</sup> El final de *New Hollywood* fue precipitado por el aumento de las películas con efectos especiales. Estas películas, aunque resultaron revolucionarias e influyentes por derecho propio, en ocasiones resultaban un tanto cínicas, pesimistas y cáusticas sobre todo si se compara con la *Nouvelle Vague*.

<sup>16</sup> Según DRAE: En una obra literaria o cinematográfica, desarrollo narrativo de los hechos.

<sup>17</sup> La expresión francesa "mise en abyme" consiste en un procedimiento narrativo que consiste en imbricar una narración dentro de otra.

En el caso de las películas de Anderson existe una consistencia estilística en la que la calidad visual da lugar a la impresión de artificio más que de realidad. Existe una escena en *The Life Aquatic* (2004) en la que el artista nos muestra un jugueteón rechazando a la estricta mimesis entre la realidad y la realidad de sus películas. Mientras el protagonista camina por los diferentes compartimentos del barco, la cámara se retira para revelar la totalidad de la maqueta de la nave que se encuentra abierta para mostrar el interior. Esto nos recuerda a una escena en *Tout va bien* (1972) de Jean-Luc Godard. Se completa la escena con el personaje diciendo: "Todo está sucediendo realmente", calificando así claramente lo artificial como "lo real" y haciendo visible la sustitución de lo real por lo falso. Anderson revela así el artificio de su producción con un gesto post-moderno. Por consiguiente, en todas las películas de Wes, la línea que separa lo real de lo ficticio es muy difusa gracias al apoyo de una escenografía cuidadosamente elegida que nos ayuda a sumirnos en esta confusión.

Este es uno de los rasgos que nos permite enmarcar a este director dentro de ese "movimiento" de jóvenes cineastas inspirados por la *Nouvelle Vague* y que se encuentra dentro del marco del cine de autor. De hecho, en sus películas se muestra la propia figura del autor como una entidad casi inescrutable. En casi todas ellas uno de los personajes es también autor, un autor defectuoso, narcisista y problemático que lleva a cabo sus elaboradas ficciones en nombre de la realización colectiva. Estas automitificaciones o películas basadas en el "creador creado" no es algo nuevo, ya estaba muy presente en las películas de Truffaut y Hitchcock, pero la coincidencia de la popularización del DVD con el estreno de las películas de Anderson hace que la relación entre el autor y el espectador sea más privilegiada. Esto le da a Anderson la oportunidad de dirigirse a los espectadores mediante el material extrafílmico (versiones alternativas, comentarios del director, entrevistas y los cortos que complementan sus películas) en el que proyecta una imagen pública cuidadosamente escrita de sí mismo como autor que actúa en nombre de la comunidad. La estrategia de Anderson es poner en primer plano al colectivo que ha animado su reputación de autor. Es decir, se apropia de la idea barthesiana<sup>18</sup> de que los textos son finalmente escritos por el lector, en este caso por el espectador.

En cuanto a la temática de los cineastas de autor, esta suele girar en torno a la idea del paso de la infancia a la juventud o de la juventud a la madurez. Wes Anderson se centra en los posibles peligros asociados a ese "periodo de resistencia cultural" que es la adolescencia desde el punto de vista de un protagonista/autor masculino, y a la estructura familiar, su ausencia, su disolución, su renacimiento y, sobre todo, su excentricidad. Esto se desarrolla mediante la organización por parte del protagonista de una cantidad de pequeños detalles a medida que las cosas más grandes e incontrolables como el núcleo familiar se desintegran a su alrededor. Intentando sustituir la familia por la pertenencia a otro grupo o a otra familia alternativa. Sus personajes reclaman su juventud perdida, además de un deseo, aunque mal dirigido, de reposicionar su propia perspectiva y encontrar el orden de su vida y la comunidad a la que deben pertenecer.

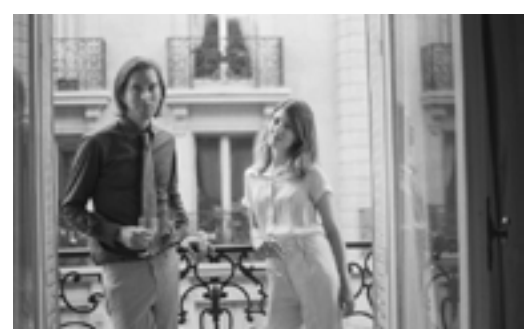
<sup>18</sup> Hace referencia a la teoría del filósofo, escritor, ensayista y semiólogo francés Roland Barthes sobre la muerte del autor, dando prioridad al papel activo del lector en la recepción de la obra.

12

Fig. 26: *Tout va bien* (1972) de Jean-Luc Godard

Fig. 27: maqueta de *The life aquatic*

Fig. 28: Wes Anderson y Sofía Copola





Wes Anderson suscribe, además, la teoría de "politique des auteurs", ya que, en muchas entrevistas afirma que quiere que todas sus películas se vean como un continuo, como una colección. "Me gusta pensar que los personajes de mis películas podrían entrar en otra de ellas y que tuviese sentido"<sup>19</sup>. De hecho, su primera película *Bottle Rocket* (1994) termina con un conjunto de imágenes e ideas sobre las cuales se basarán las siguientes tres películas, mostrándonos directamente la lógica autorial de Anderson. El crítico de cine Devin Orgeron adaptó, de hecho, el concepto de *cámara-stylo* especialmente para Anderson, dando lugar a: *camera-crayola*, reforzando la idea del cineasta con un lenguaje propio que utiliza la cámara para escribir<sup>20</sup>. "Crayola" hace referencia a la forma en que la autoría de Wes Anderson madura en su obra pero al mismo tiempo mantiene esa veta humorística e infantil.

Fig. 29: *Bottle Rocket* (1996) / *The 400 blows* (1959) de François Truffaut.

Fig. 30: *Rushmore* (1998) / *The 400 Blows* (1959).

Además, Wes siempre utiliza guiones propios coescritos con otros artistas como Owen Wilson, Noah Baumbach, Roman Coppola, Jason Schwartzman y Hugo Guinness, excepto en dos basados en los textos de Stefan Zweig (*El Gran Hotel Budapest*, 2014) y en el cuento infantil de Roald Dahl (*Fantastic Mr. Fox*, 2009). Se podría decir que Anderson es más un fabulista que un realista y, como todo autor de su propio cuento, hace sus reglas propias para los ambientes que crea.

En las películas de Anderson se muestran rasgos de su personalidad, de su concepción del mundo e incluso de sus manías. Proyecta su personalidad en componentes clave de su trabajo creativo: la composición del encuadre, la determinación y el diseño del espacio y la elección de los objetos. Este estilo permite ver sus películas como obras con un estilo distinguible.

### 3.2 Otras influencias

Wes Anderson dice acerca de sí mismo y de sus influencias adolescentes:

Es curioso, yo jamás me he visto como alguien cool. Creo, más bien, que el germen de mis películas está en mis raíces suburbanas y provinciales, y en mis deseos de querer formar parte de otra cultura. De niño, en Tejas, a menudo consultaba el *New Yorker* y leía todas esas críticas de conciertos y espectáculos teatrales, y me sentía frustrado porque sabía que iba a perderme los. Yo quería formar parte de todo eso. Más tarde, cuando finalmente pude vivir en Nueva York durante un tiempo, me lancé a consumir cultura como un loco. Supongo que eso me convirtió en el esnob que ahora soy.<sup>21</sup>

Más tarde, Anderson comenzó a admirar la fotografía de películas como *Drugstore Cowboy* (Gus Van Sant, 1989) y *Vivir y morir en Los Ángeles* (William Friedkin, 1985) de Robert D. Yeoman. Este se convertiría en su director de fotografía habitual, cuando se conocieron se dedicaban a ver películas de los años 30 de Ernest Lubitsch como *Un ladrón en la alcoba* (1932) y *El bazar de las sorpresas* (1940). Les fascinaba, además de su peculiar sentido del humor, su forma de evitar las sombras para dar más brillo a la luz, cosa que Wes busca constantemente en sus películas: la máxima luminosidad y colorido.

<sup>19</sup> SALVA, N. (2012, viernes 15) Wes Anderson: "Quiero creer que mis películas forman una pequeña "colección" [periódico digital] recuperado de <http://www.elperiodico.com/es/ocio-y-cultura/20120615/wes-anderson-creo-que-mis-peliculas-forman-una-coleccion-1925262>

<sup>20</sup> ORGERON, D., (winter, 2008) "La Camera-Crayola: Authorship Comes of Age in the Cinema of Wes Anderson" [cinema journal] recuperado de <http://blogs.iac.gatech.edu/unreliable/files/2012/08/anderson1.pdf>

<sup>21</sup> SALVA, N. (2012, viernes 15) Wes Anderson: "Quiero creer que mis películas forman una pequeña "colección" [periódico digital] recuperado de <http://www.elperiodico.com/es/ocio-y-cultura/20120615/wes-anderson-creo-que-mis-peliculas-forman-una-coleccion-1925262>



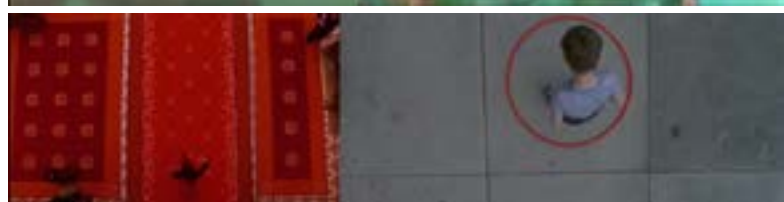


Fig. 31: *Rushmore* (1998) / *Harold and Moude* (1971) de Hal Ashby.  
 Fig. 32: *Bottle Rocket* (1996) / *The graduate* (1967) de Mike Nicols.  
 Fig. 33: *Rushmore* (1998) / *Top Gun* (1986) de Tony Scott.  
 Fig. 34: *The Grand Hotel Budapest* (2014) / *The Hudsucker Proxy* (1994) de los hermanos Coen..

Wes Anderson reconoce que sus películas están en parte inspiradas en la visión particular que tenían estos directores de Europa que mostraban ciudades como Varsovia, Praga y Budapest. Anderson decidió hacer algo parecido en su película más reciente: *El Gran Hotel Budapest* (2014), localizada en un lugar imaginario que se podría considerar una mezcla de Hungría, Checoslovaquia y Polonia. Dado que le costó encontrar un tipo reconocible en sus viajes por estos países, intentó reflejar la propia historia de la película con la arquitectura. Manifiesta la visión que el director se ha creado de Europa en sus viajes pero, sobre todo, con los libros y las películas. Por tanto, crea una perfecta mezcla entre ficción y realidad.

Otras de sus influencias son: Louis Malle, John Huston, Mike Nichols, Stanley Kubrick, por la pulcra de sus espacios, Orson Welles, Buñuel, Fellini, Roman Polanski y Martin Scorsese. En el caso de este último es recíproco, ya que a Scorsese también le gusta mucho el cine de Wes del que afirma: "Sabe cómo transmitir las alegrías e interacciones simples entre las personas muy bien y con mucha riqueza (...). Este tipo de sensibilidad es raro en las películas"<sup>22</sup>.

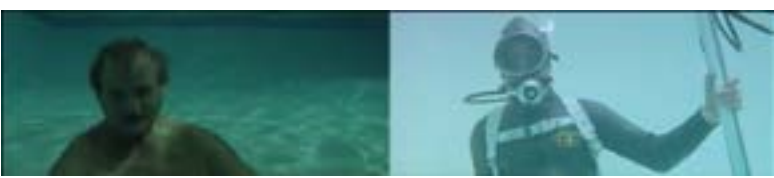
Wes afirma que su cineasta total es Jean Renoir<sup>23</sup>, cuya película *Le Fleuve* (1951) le inspiró a hacer una película sobre la india: *The Darjeeling Limited* (2007). Anderson admira la ligereza de las películas de este director y los personajes de ambos acaban resultando bastante parecidos. El director Satyajit Ray también influyó en la decisión de hacer esta película.

Respecto a sus principales influencias, Wes Anderson ha declarado en numerosas entrevistas que sin Hal Ashby (director), Charlie Brown (personaje de dibujos animados), Antoine Doinel (personaje/actor), J.D. Salinger (escritor) y *El graduado* (película), sus películas no serían lo mismo<sup>24</sup>. Tiene referencias de campos muy diferentes que influyen en su cine en términos de estilo, tema y personajes y que dan lugar así a un resultado tan rico y lleno de detalles. De hecho, sus películas están plagadas de referencias teatrales y de ilustraciones infantiles. Esto último se relaciona con cierta nostalgia por el pasado que impregna su cine, que también se observa en un intento de retomar el género clásico añadiéndole características del cine moderno. En definitiva, su cine es una creación de autor totalmente propia y post-modernista, ya que hibrida gran cantidad de géneros cinematográficos. Una resignificación de la *cámara-stylo*, de la *politic des auteurs* y de la *Nouvelle Vague*. Una mezcla de influencias de todos los campos y elementos auto-referenciales con homenajes y citas que da lugar a un espectáculo visual con un nivel de elaboración muy alto.

<sup>22</sup> SCORSESE, M. (2000, March 12) Entrevista con Anderson en Esquire. Recuperado de <http://classic.esquire.com/the-next-scorsese-wes-anderson/>

<sup>23</sup> PERÓN, D. (2009) Entrevista a Wes Anderson en Libération recuperado de <http://www.liberation.fr/auteur/1915-didier-peron>

<sup>24</sup> RUIZ, N. (2014, Marzo 24) Introducción básica al mundo Wes Anderson, entrevista para el Metropoli, El Mundo. Recuperado de <http://metropoli.elmundo.es/cine/2013/11/26/52933f1f0ab74086068b459f.html>



# 4. PRINCIPALES

## DE LA ESCENOGRAFÍA DE WES ANDERSON



# RASGOS

Las películas de Anderson reflejan cierta obsesión por una controlada lógica espacial que utiliza para expresar la psicología de los personajes. El mundo está hecho de detalles y se recrea en mostrarlos. Tiene una forma especial de filmar las cosas, de organizarlas y de diseñar conjuntos. Algunos critican que en su obra prevalece el estilo sobre la sustancia, y que los detalles se interponen en el camino de los personajes. Pero Anderson considera que gracias a ellos sus personajes avanzan y afirma que no quiere eliminar nada:

Creo que, a menudo, lo que termina siendo importante en una película temáticamente no es en lo que se está enfocando. Te estás centrando en lo que cierto personaje va a decir, lo que este personaje quiere de este otro personaje, cómo se sienten y cómo ella va a expresar lo que quiere y lo que va a suceder, ¿sabes? Y como con todo lo demás en la vida, la escritura o el cine, en realidad no controlas lo que significa: mi instinto es que no quiero controlarlo, porque es mejor si cobra vida, de la forma que sea. Y todo lo demás tiene que crearse para estas películas, así que preferiría que los significados salgan de su vida, en lugar de querer demostrar cierto tema o comunicar cierta teoría.<sup>25</sup>

Anderson considera que todo comunica cuando se genera un contexto espacial y temporal para que se desarrolle la historia. Transporta al espectador a la realidad de sus personajes mediante su composición visual, colores, estilo de filmación, música y diálogos. Proporciona los detalles y un contexto visualmente intenso y los espectadores los reciben para entender la historia. Se muestra más gráficamente, que lo que se expresa verbalmente. Tiene la habilidad como director de llevar a la audiencia al interior de mundos fantásticos y muy atractivos. Aunque esta artificialidad traiga consigo cierto grado de distancia, hace que las historias parezcan realistas y, al mismo tiempo, completamente irreales:

“Las películas de Wes Anderson pueden parecer disparatadas, como juguetes exquisitamente diseñados, pero dentro de los mundos meticulosamente contruidos que crea, hay una sorprendente profundidad y resonancia emocional”<sup>26</sup>.

<sup>25</sup> Internet Movie Database. (2015) *Wes Anderson Biography*. [página web] recuperado de [http://www.imdb.com/name/nm0027572/bio?ref\\_=nm\\_ov\\_bio\\_sm](http://www.imdb.com/name/nm0027572/bio?ref_=nm_ov_bio_sm)

<sup>26</sup> SCHWARTZ, D. (2008). Museum of the Moving Image presents Wes Anderson retrospective. [página web] Recuperado de: <http://movies.broadwayworld.com/article/Museum-of-the-Moving-Image-Presents-Wes-Anderson-Retrospective-518-27-20120517>

## 4.1 Los espacios andersonianos

Prácticamente todas las películas de Wes Anderson giran en torno a una ubicación única, muy detallada, hermética y, con frecuencia, personalizada. Puede ser la casa familiar, un medio de transporte, una escuela o un hotel. Este último aparece como localización principal en varias de sus películas. Pero no es solo esto lo que otorga un "valor arquitectónico" a sus películas, es también, la forma en que la que se aproxima a estos espacios, mediante zooms y *travellings*: rápidos, largos, rectos y coreografiados, reforzando así la continuidad del espacio fílmico cuidadosamente creado para la ocasión. Se trata de simulacros arquitectónicos, espacios que no son reales y que están diseñados para la cámara, no para la experiencia humana.

Antes de comenzar con el análisis de cada una de las películas, nos referiremos a la clasificación de los espacios cinematográficos más recurrentes en el cine actual según Jorge Gorostiza<sup>27</sup>, para establecer hasta que punto las películas de Wes Anderson encajan o no en el esquema habitual.

**1. Auténtico:** cuando se graba una película en un interior o exterior real sin modificarlo y el espectador ve ese mismo espacio en la pantalla.

Este tipo de espacio no es muy usual en los films de Wes Anderson debido a su afán de mostrarnos ese universo propio de cada personaje, por tanto no le interesa referirse a ninguna ciudad concreta. Si que suele utilizar lugares reales pero muy modificados y plagados de detalles para darles su toque personal y hacer que no se correspondan del todo con la realidad. Así los espectadores no logran identificarlos. Por ejemplo, *Moonrise Kingdom* (2012) está grabada en Rhode Island pero no nos la muestra tal cual es. En palabras del propio Anderson: "Fuimos a Rhode Island muchas veces antes de filmar, y usamos todo: la costa, su sensación. Es cómo me gusta hacer películas, dentro de un espacio limitado"<sup>28</sup>. Precisamente eso es lo que busca, la sensación que produce un lugar, más que cierto edificio o cierto parque.

**2. Reproducido:** El espacio que se muestra en pantalla existe en la vida real pero lo que se filma es una reproducción en estudio del mismo.

Como se ha dicho antes, a Anderson no le interesa referirse a ningún sitio concreto de la realidad, así que no utiliza este tipo de espacio. Él solo busca espacios realistas en el punto justo para que los espectadores creen que pueden existir.

**3. Modificado:** Se filma un espacio real pero se le añaden efectos especiales que hacen que finalmente no se corresponda con el que muestran en pantalla.

Wes Anderson, rechaza el uso excesivo de efectos especiales y, por tanto, la utilización de este tipo de espacio.

**4. Recreado:** Los espacios de rodaje y pantalla se corresponden pero no se trata de un espacio verdadero, sino de un decorado dentro de un estudio.

<sup>27</sup> GOROSTIZA, J., (2016). *Escenarios arquitectónicos. Entre lo real y la ficción*. En G. Camarero (Presidencia), V Congreso Internacional de Historia y Cine: Escenarios del cine histórico. Madrid, Instituto de Cultura y Tecnología.

<sup>28</sup> BORRELLI, C., (March 12, 2014) Entrevista a Wes Anderson en *Chicago Tribune* recuperado de <http://www.chicagotribune.com/entertainment/ct-wes-anderson-interview-20140312-column.html>





Este último es el preferido de Anderson, ya que él mismo afirma que siente que el público tiende a reconocer los efectos hechos con ordenador y por eso se decanta por el uso de maquetas. Él mismo afirma que siempre le han gustado las miniaturas. El espectador debe percibir un grado de verosimilitud de los espacios para tener una referencia y poder conectarse. El valor que le da Anderson a la sensación de realidad es esencial. La artificial *crayolesca* se equilibra con la representación de una historia seria.

Por tanto, sus escenarios suelen estar contruidos expresamente para la grabación de la película y suele situarlos en sitios imponentes, pero pintorescos que nos recuerdan a la estética de ilustraciones de libros o cuentos infantiles. Están aislados de otras estructuras convencionales. Algunos se encuentran rodeados de extensos bosques. Y otras estructuras no se encuentran tan desoladas pero poseen una apariencia vintage lavada, que es otro de los sellos distintivos de Anderson: "La razón por la que hago una película en un lugar y tiempo determinado tiene más que ver con lo que me interesa en ese momento, y me atraen las cosas viejas. Me gusta lo que el tiempo puede hacer a las personas, a los edificios y al arte"<sup>29</sup>. "La marca de la artificialidad que me gusta usar es una que está pasada de moda"<sup>30</sup>.

Debido a su manera de grabar y al tipo de planos que suele utilizar, se hace necesaria esta recreación mediante el uso de maquetas para poder recorrer el edificio en sección, como vemos en: *The Royal Tenenbaums* (2001), *The life Aquatic* (2004), *Fantastic Mr. Fox* (2009)...

La realización de maquetas o modelos es un proceso parecido al de escenografía escénica: existe un trabajo previo de documentación, bocetos y planimetría en el cual la Dirección de Arte cobra mucha importancia. En el caso de Anderson, todo el procedimiento de realización de los modelos es artesanal para lograr la imagen deseada. Los materiales suelen ser tradicionales: madera, moldes de silicona, resina y latón y las estatuas impresas en 3D.

<sup>29</sup> BORRELLI, C. (2004, March 12) Entrevista con Anderson en *Chicago Tribune* recuperado de <http://www.chicagotribune.com/entertainment/ct-wes-anderson-interview-20140312-column.html>

<sup>30</sup> Plataforma Arquitectura. (2014, Marzo 6) Cine y Arquitectura: "The Grand Budapest Hotel". [página web] recuperado de <https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/02-341732/cine-y-arquitectura-the-grand-budapest-hotel>

Fig. 39: Maqueta de *The Grand Hotel Budapest* (2014).

Fig. 40: Maqueta de *The Life Aquatic* (2004).

Fig. 41: Wes Anderson con los personajes de *Fantastic Mr. Fox*

Fig. 42: Corte en sección de *Fantastic Mr. Fox* (2009).



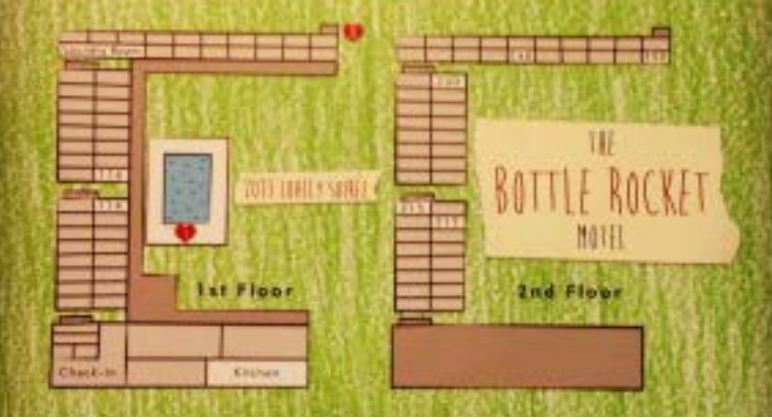


Fig. 43: Planos del hotel de *Bottle Rocket*.

A continuación, repasaremos los escenarios de sus películas, encajando cada espacio en uno de estos tipos:

Fig. 44: Ilustración *Bottle Rocket* portada del DVD perteneciente a *The Criterion Collection*.

- *Bottle Rocket* (1996): (espacio cinematográfico auténtico) se trata de un motel localizado en Hillsboro, Texas y en realidad se llama Windmill Inn. La habitación de los protagonistas es la 212.

- *Rushmore* (1998): (espacio cinematográfico auténtico) la academia se trata de la escuela donde estudió Wes Anderson, St. John's School, Texas. Las imágenes del instituto público que se encuentra enfrente son, en realidad, del instituto Lamar, que es gris y sus alumnos no llevan uniforme para transmitir la sensación de desorden y poco futuro.

El colegio privado Rushmore representa el espacio en el que el protagonista de la película, Max, se mueve cómodamente porque considera que allí la vida es perfecta. Él cree que es el lugar óptimo para cumplir sus sueños y el culmen de la suprema elegancia, civilización y genialidad. Anderson intenta mostrarnos, por tanto, un lugar así mediante unas características arquitectónicas de corte clásico y grandioso: techos altos, paredes de piedra y grandes arcos. Todos los espacios corresponden al ideario de suburbios norteamericanos "American Way", que podemos encontrar en las series de televisión familiares de los años 80.

## 18

Fig. 49: Pasillo Instituto Lamar.  
Fig. 50: Biblioteca de Rushmore.  
Fig. 51: Salón de actos Instituto Lamar.





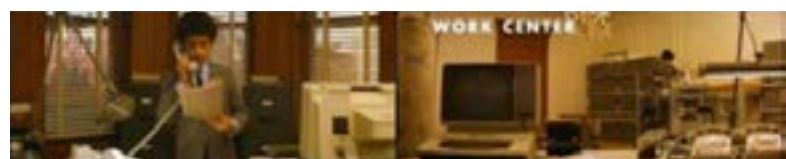
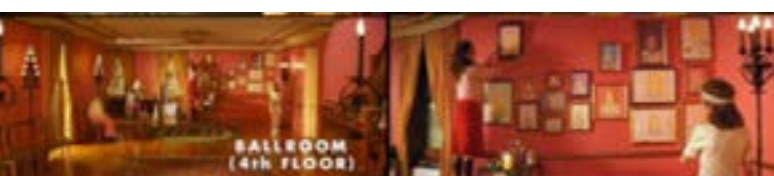


• *The Royal Tenenbaums* (2001): (espacio cinematográfico auténtico adaptado) Sin duda, la localización principal de la película es la casa familiar de los Tenenbaums. En la película se encuentra en el 111 de Archer Avenue pero "en realidad" se sitúa en el 144 de Covenant Avenue en Harlem. Es la única que de sus películas que se localiza en Nueva York. Está inspirada en la casa de *The Magnificent Ambersons* (Orson Welles, 1942) y en una portada de *The New Yorker* de 1932. La idea de Anderson antes de descubrir esta casa era la de filmar su versión ficticia de esta ciudad en un estudio pero al descubrirla en uno de sus numerosos viajes a Brooklyn la consideró perfecta para lo que quería contar. Se trata de una casa en esquina de piedra rojiza que data de finales del S.XIX y de arquitectura clásica. Los espacios aquí representan el encasillamiento en el tiempo: Richie duerme en una carpa y Royal y los demás hermanos en una habitación con decoración infantil.

Fig. 52: portada de *The New Yorker* 1932

Fig. 53: Sección de la casa familiar de *The Royal Tenenbaums*

Fig. 54: Ilustración del exterior de la casa de *The Royal Tenenbaums*



También aparece en el film la casa de verano de la familia en Eagle's Island (fig. 59). Esta isla no existe realmente en Nueva York pero si la casa situada en una pequeña isla parte del Bronx llamada City Island en 21 Tier Street.

Fig. 55: Exterior casa *The Royal Tenenbaums*.

Fig. 56, 57, 58 y 59: Interiores de la casa de *The Royal Tenenbaums*.

Además, el padre de la familia se aloja en el Lindbergh Palace Hotel, el cual no existe en la ciudad de Nueva York. Las tomas exteriores fueron tomadas en el Waldorf-Astoria (fig. 60). El primer hotel de la historia en ofrecer servicio de habitaciones y que aloja a muchos huéspedes famosos.

Fig. 59: casa de verano familia *Royal*.

Fig. 60: Hotel *Waldorf-Astoria*.

Algunas de las escenas se graban en otras localizaciones como: el Battery Park (fig.62), ocultando la estatua de la libertad para no dejar claro que se trataba de Nueva York, el Museo Indígena americano (fig. 61) que en la película es conocido como "Los archivos públicos", el cementerio de Wall Street que en el film se denomina "Trinity Church Cemetery", el "West Side Tennis Club" en Forest Hills, Queens y el "Grand Prospect Hall" (Fig.63) que es la ubicación perfecta para la visión de Anderson gracias a su arquitectura clásica y sus colores vibrantes.

Fig. 61: Museo Indígena americano.

Fig. 62: Battery Park.

Fig. 63: Grand Prospect Hall.







Fig. 64: Steve Zissou con una maqueta del barco

• *The Life Aquatic with Steve Zissou* (2004): (espacio cinematográfico recreado) se construye en su mayoría en estudio, ya que la localización principal es el majestuoso barco Belafonte. Este fue una adquisición que Disney le hizo a la Armada Sudafricana. Había sido construido como parte de la flota británica en 1958 y retirado en 2001. Para el rodaje de la película hubo que trasladarlo a Nápoles, pasando antes por Gibraltar donde se le sometió a reparaciones y ajustes para la película.

Fig. 65; barco en sección

Fig. 66: barco Belafonte



Fig. 67 y 68: Exterior del Hôtel Raphael, París.

• *Hotel Chevalier* (2007): (espacio cinematográfico auténtico adaptado) se trata del Hôtel Raphael (fig. 67) en la avenida Kébler en París a 200 metros del Arco de Triunfo.

Fig. 69 y 70: Interior del Hôtel Raphael, París.

En este caso, se elige una habitación de hotel para mostrar la fugacidad del espacio relacionada con la temporalidad del momento. Los protagonistas de la película hace mucho que no se ven y la noche en la que discurre el corto es la única que podrán pasar juntos. El hotel es un lugar muy adecuada para esta paradoja, ya que nos muestra que tanto al principio como al final del corto nos encontramos en mitad de la historia, en un paréntesis muy concreto. Es precisamente esa localización la que permite que los acontecimientos sucedan del modo en el que lo hacen.



Fig. 71, 72, 73, 74 y 75: interiores y exteriores del tren de *The Darjeeling Limited*.

• *The Darjeeling Limited* (2007): (espacio cinematográfico auténtico adaptado) Esta aventura por la india se grabó en la región de Rajashtan, al noroeste del país. El convento que aparece en la película no se encuentra en el Himalaya, sino en las cercanías de Udaipur, la cual es famosa por sus increíbles lagos.

El tren express de lujo que aparece en "The Darjeeling Limited" no existe como tal pero si otras líneas como el Maharaja Express o el Darjeeling Himalayan Railway que sirvieron de inspiración para el diseño de este. El tren de la película se movió durante la grabación desde Jodhpur hasta Jaisalmer cerca de la frontera con Pakistán y en el desierto del Thar.



• *Fantastic Mr. Fox* (2009): (espacio cinematográfico recreado en su totalidad, al tratarse de una película de dibujos en stop-motion) Como inspiración y referencia para el pueblo tomó Great Missenden, en Inglaterra. Existen en ella espacios abiertos, como el bosque, la escuela o la ciudad, y cerrados como ductos, habitaciones, oficinas y almacenes. Los espacios son totalmente parte de la imaginación del autor. Tienen carácter de trabajo artesanal y están hechos mediante materiales reales: madera, rocas y telas.

Fig. 75: sección árbol-casa de *Fantastic Mr. Fox*.

Fig. 76, 77, 78, 79: fotogramas de la película *Fantastic Mr. Fox*.

Fig. 80: Ilustración casa Bishop.

• *Moonrise Kingdom* (2012): (espacio cinematográfico auténtico adaptado) Es la única que se graba principalmente en exteriores. Se trata de una isla ficticia de New Penzance, en el noroeste estadounidense, pero fue filmada en la bahía de Narragansett, en Rhode Island. La historia comienza con un recorrido por la casa de la familia Bishop (fig. 80) con espacios laberínticos y ambientes irreales ultrapersonalizados. Para la construcción de la casa árbol (fig. 83) el equipo tuvo que desarrollar planos de estructura, ya que debía aguantar durante el rodaje sin importar su gran altura. Las carpas del campamento (fig. 82) con formas triangulares de madera se alinean perfectamente y poseen un estilo que recuerda a los años 60 (es la única película de Wes con referencias temporales).

Fig. 81: Interior casa Bishop.

Fig. 82: Campamento *Moonrise Kingdom*.

Fig. 83: Casa del árbol de *Moonrise Kingdom*.

Fig. 84: Faro New Penzance.







Fig. 85: Palace Hotel de Bristol.  
Fig. 86: Cartel de la película *The Grand Budapest Hotel*.

Fig. 87 y 89: maqueta del hotel de *The Grand Budapest Hotel*.

Fig. 90: Antiguos almaceles Görlitz Warenhaus, Alemania

Fig. 91: Vestíbulo del Gran Hotel Budapest

Fig. 91: Baños termales del Hotel Budapest

Fig. 92: Escultura de Karlovy Vary.

Fig. 94: Restaurante del Hotel Budapest.

Fig. 95: Lechería de Dresde, Alemania/Pastelería en *The Grand Budapest*

Fig. 96: Palacio Zwinger, Dresde/Museo de arte en *The Grand Budapest*

Fig. 95: Lechería de Dresde, Alemania/Pastelería en *The Grand Budapest*

Fig. 96: Palacio Zwinger, Dresde/Museo de arte en *The Grand Budapest*

• *The Grand Budapest Hotel* (2014): (espacio cinematográfico auténtico adaptado y recreado) en este caso se trata de un majestuoso hotel que se levanta en un entorno alpino con gran carácter vintage, remarcando el estilo tradicional de Anderson. Son paisajes de ensueño situados en la ciudad ficticia de Lutz, inspirados en el estilo y aspecto de la ciudad balneario de Karlovy Vary (República Checa). La fachada, totalmente simétrica, se basa en la del Palace Hotel de Bristol.

Los interiores del Gran Hotel y los decorados exteriores de las colinas de Zubrowka (las cuales tampoco existen en la vida real y obtienen su nombre de un famoso vodka polaco) muestran el estilo de la corriente artística alemana Jugendstil y las viejas postales Photocrom.

El funicular, el hotel y sus diferentes aposentos poseen ese cromatismo rosáceo y ocre dorado muy usuales de la década de los años 20 y 30 que inciden en la estética vintage buscada por Anderson. También se combinan rojos y violetas en la entrada, el salón principal, el ascensor y portería mediante alfombras, paredes y los uniformes del personal.

Görlitz Warenhaus (fig. 90) es un edificio modernista construido en 1912 que se solía utilizar como grandes almacenes y se convirtió en el escenario perfecto para rodar las escenas del vestíbulo (fig. 91) del hotel en dos épocas diferentes.

El spa está inspirado en unos baños termales también de la localidad de Görlitz de principios del siglo XX. Además, se crea un decorado interior que mezcla azulejos de estilo grunge con un glamuroso y sofisticado aire renacentista (fig. 92).

Una antigua sala de conciertos de esta misma localización sirvió para grabar las escenas del restaurante (fig. 94). La escena alpina que aparece al fondo del restaurante guarda muchas similitudes con la emblemática estatua del ciervo (Jelení skok) de Karlovy Vary, República Checa (fig.93).



Por otro lado, la pastelería Mendel's (fig. 95) es una lechería histórica de Dresde que cuenta con más de cien años de antigüedad decorada en estilo neo-renacentista. El palacio rococó Zwinger, también de Dresde, fue seleccionado para la escena del museo de arte de Lutz (fig. 96). Este fue reconstruido tras la Segunda Guerra Mundial y alberga una amplia colección de pinturas y porcelanas.



Todo lo que no fue grabado en estos lugares, fue posible gracias a una maqueta de 4 metros de largo, 1,5 de alto y tan solo 40 centímetros de ancho, ya que para el rodaje de las tomas solo era necesario el frente. Haciendo posibles tomas más amplias del edificio y del paisaje tan pintoresco que lo rodea. El director de producción, Adam Stockhausen, le proporcionó a su equipo bocetos para que se encargaran de diseñarlos con libertad creativa teniendo en cuenta las ideas de Anderson y del Departamento de Arte.

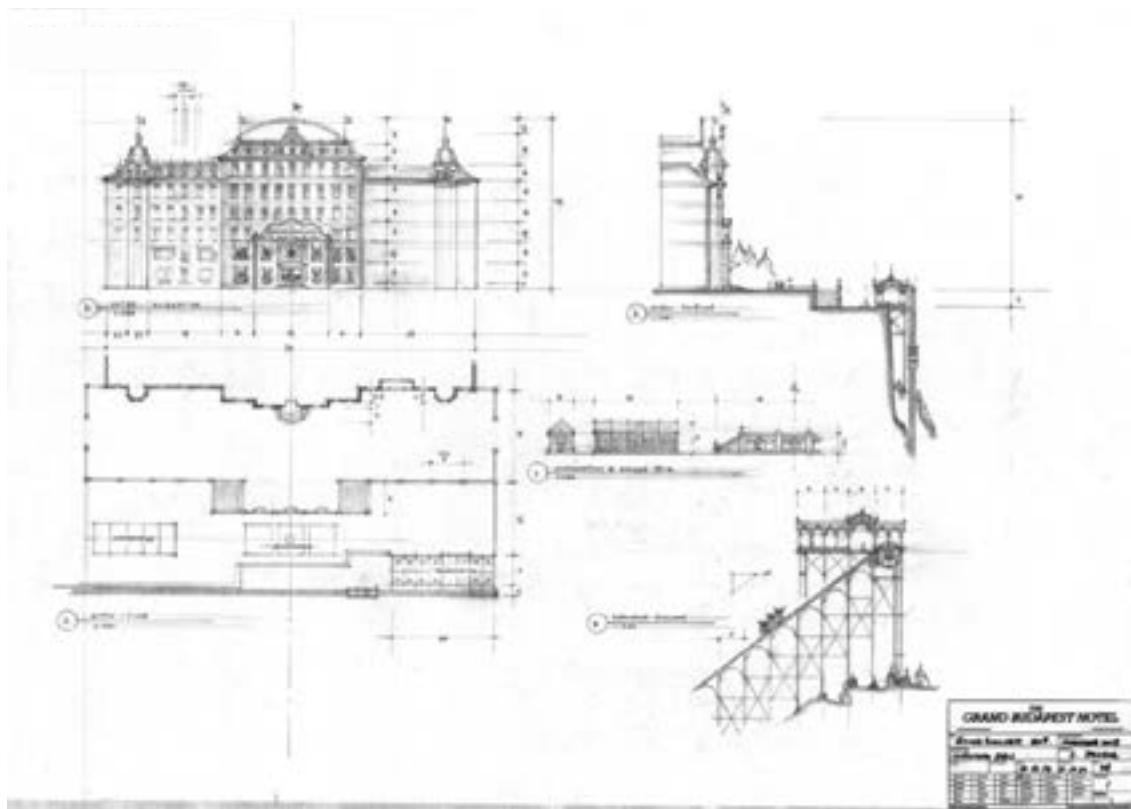


Fig. 97: Planos Hotel Budapest.

Fig. 98: Observatorio Sphinx, jungfrauoch, Suiza.

También se hicieron otras miniaturas, como la estación del teleférico en la montaña (fig. 99) que se inspira en el observatorio Sphinx situado en Jungfrauoch en Suiza (fig. 98), a una altura de 3571 metros. Esta se hizo a diferente escala que la del hotel, con madera, latón (para la estructura), poliestireno (para las rocas) y la nieve (con azúcar graseado).

Fig. 99: escena *The Grand Budapest Hotel*.

Fig. 100: Funicular de subida al castillo de Buda.

Lo único que está realmente inspirado en Budapest: el funicular que permite subir al castillo (fig. 100). La maqueta del de la película (fig. 101) es una reproducción de este. Fue construido a 35° para cambiar el ángulo de la cámara y lograr el trucaje. Los árboles se diseñaron con madera y ramas reales.

Fig. 101: Maqueta inspirada en el anterior.





## 4.2 La dirección artística

En la composición visual de Wes Anderson, muchos de las influencias provienen de la pintura. Los encuadres referenciales de su cine se asemejan a los códigos representativos de la pintura renacentista (la simetría, el orden y el detallismo) pero su estética juguetona indica una referencia más actual.

Su estilo escenográfico y plástico se podría asociar más al arte naif, cuyo carácter y esencia provienen de la inocencia y la sencillez. Esto da lugar a un resultado visual infantil pero logrado con una rigurosa técnica: colores y combinaciones nuevas, figuras y formas lúdicas y ese mundo surrealista.

Existe una referencia iconográfica reconocible en la obra de Anderson: el cuadro *American Gothic* (1930) de estilo regionalista (fig. 102), con la que comparte rasgos como la frontalidad de la mirada, la simetría y el artificio a la hora de representar un mundo que no es estrictamente realista, a pesar del carácter reconocible y común. Es decir, esa representación anti naturalista que muestra una escena cotidiana y verosímil, cuidando los detalles y la composición panorámica, logra mostrar una visión general de la vida en comunidad. Esta imagen se puede relacionar con la fantasía recurrente en el cine de Anderson: la búsqueda de un refugio. Es su referencia a los mundos propios que crean los personajes para escapar del acoso del mundo real. Las maquetas creadas por Anderson actúan como marco protector para el personaje. Demuestra un espíritu inocente y protector respecto a los personajes situándolos en un ambiente construido específicamente para ellos, como si de una casa de muñecas se tratase.

Fig. 102: *American Gothic* (1930) de Grant Wood



24

Wes Anderson expresa una personalidad espontáneamente infantil y a la vez erudita por su capacidad para absorber información e influencias y ha construido un mundo visual a partir de ello. Además, su obsesión con la organización absoluta muestra su gran preocupación por la presentación como cuando un niño busca impresionar con sus juguetes.

También podemos apreciar en las películas de Wes Anderson una clara sensibilidad camp que fue definida por Susan Sontag a mediados de los 70, como: "El amor a lo no natural: al artificio y la exageración"<sup>31</sup>.

Anderson transmite todas estas influencias a su equipo de Dirección de Arte y juntos trabajan para transformar los espacios reales en otros con la estética necesaria para el rodaje.

Todo un grupo de personas ayuda a hacer eso. Es una gran cantidad de investigación. Y no se trata solo de investigar meticulosamente los objetos que incluiremos, sino también de encontrar ideas y cosas para incluir. Para mí, cada fotograma de la película tiene que ser excelente hasta que sienta que deberíamos usar ese fotograma. Si quiero mejorar el marco de la película, diré: "Podemos hacer más con eso". Lo cual puede resultar en un proceso muy largo de refinar. No tengo ideas preconcebidas<sup>32</sup>.

<sup>31</sup> SONTAG, S., *Contra la interpretación*, Alfaguara, Madrid, 1964, pág. 355.

<sup>32</sup> BORRELLI, C. (2004, March 12) Entrevista con Anderson en *Chicago Tribune* [revista] recuperado de <http://www.chicagotribune.com/entertainment/ct-wes-anderson-interview-20140312-column.html>

A Anderson le gusta tener una imagen clara de lo que está buscando antes de empezar la pre-producción. De hecho, antes de comenzar la búsqueda de las localizaciones, el equipo de Dirección de Arte se forma visualmente de lo que se está intentando conseguir. Como ya se ha comentado a este equipo pertenecen nombres como Steve Summersgill (*El Gran Hotel Budapest*), Gerard Sullivan (*Moonrise Kigdom*), Francesca Maxwell (*Fantastic Mr. Fox*), Adam Stokhausen (*The Darjeeling Limited*), Kris Moran (*Hotel Chevalier*), Stefano Maria Ortolani (*The Life Aquatic*), entre otros.

A partir de *Fantastic Mr. Fox*, surge un cambio sustancial en las películas de Wes Anderson: el *storyboard* (fig. 103 y 104) comienza a cobrar mucha importancia, como él mismo comenta:

Sólo en términos del proceso de hacer películas, cuando hicimos *Mr. Fox*, como siempre lo haces cuando haces una película animada, comenzamos con los storyboards. Luego les pones las voces, la música y, básicamente, haces toda la película antes de dispararla. E hicimos un poco con esta película no animada. Teníamos a mucha gente trabajando en eso. Por lo tanto, decíamos: con esta secuencia, para no estropearla, hagamos una versión animada de todo el asunto. E hicimos gran parte de la película así. [...] También construimos más conjuntos. En *Fantastic Mr. Fox* construimos todo, ya que no había otra opción y eso me gusto. En *Moonrise Kigdom*, en la secuencia de apertura de la casa, no había forma de que pudiéramos como yo quería si no se construía exactamente para eso. Y ni si quiera hubiera pensado en hacer eso antes de hacer una película animada.<sup>33</sup>

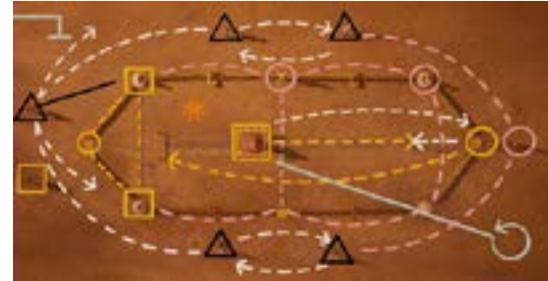
Esto muestra la sensibilidad arquitectónica y de diseño de Wes que utiliza los *storyboards* (guión gráfico) como los arquitectos los planos o los renders. Incluso en alguna ocasión concluye el diseño antes que el guión, como en la película *El Gran Hotel Budapest* (2014) para los que dibuja los planos del hotel (fig. 97). De hecho, en ocasiones incluso diseña mapas realizados por cartógrafos profesionales (fig. 105 y 106).



Fig. 103: versión detallada del storyboard de *The Grand Budapest Hotel*.

<sup>33</sup> ANDERSON, W. y COPPOLA, R., *Moonrise Kigdom*. Faber and faber. Londres, 2012. Pág. 4.





Wes Anderson y su equipo de arte siempre optan por una paleta de colores (fig. 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 115) deliberadamente limitada que suele ser colores primarios, muy armoniosos, que parecen integrar un estilo de los años 60 y 70. Utiliza el color para contextualizar. Por ejemplo, en *Rushmore* (1996) el tono británico, formal y tradicional, se representa con colores apagados. Sin embargo, en *The Royal Tenenbaums* (2001), se aprecia una gama de colores fuertes, saturados y que contrastan, simbolizando las diferentes personalidades de los integrantes de la familia. En *Moonrise Kingdom* (2012) aplica un tinte de Polaroid descolorida a toda la película. Los colores están desaturados y suavizados lo que crea una sensación retro total.

26



En ocasiones, utiliza colores que contrastan con la paleta que predomina en la película para destacar algunos rasgos como, por ejemplo, en *The Royal Tenenbaums* (2001) cuando Richie intenta suicidarse los colores del baño son de tonos azules rompiendo con los colores cálidos que tiene el resto de la película (fig. 116). Esto nos muestra la decepción del personaje al saber la verdad sobre su hermana. Con el uso del color produce sensación de ironía y optimismo, genera cierto estado de ánimo. Independientemente de la paleta de colores elegida para la película hay dos colores que predominan en todas ellas: el amarillo y el rojo (fig. 117, 118, 119, 120).







Este sumo cuidado a la hora de diseñar no se aplica solo a los colores. Cada elemento del atrezzo está meticulosamente elegido, colocado y orientado y es creíble en su artificio. Con los detalles hace verosímil el universo propio de los personajes. Los espectadores jamás encontrarán ningún objeto "falso" ya que todo cumple una función. Por ejemplo, en *Moonrise Kingdom* (2012) los cuentos que Lucy (fig. 121), la protagonista, se lleva en su maleta cuando se fuga de casa (los libros son un objeto recurrente en toda su filmografía) están expresamente creados para la película y los fragmentos que leen están escritos por Anderson, para que sirviesen para explicar el personaje.

Fig. 121: libros elegidos diseñados para *Moonrise Kingdom*.

Fig. 122: objetos de *The Grand Budapest Hotel*.

Fig. 123: objetos de la película *The Royal Tenenbaums*

Fig. 124: ilustración del vestuario de Margot Tenenbaum.

Fig. 125: vestuario del protagonista de *Rushmore*.

De hecho, Stefano Baschiera, crítico de cine italiano, afirma que el cine de Anderson es un cine de objetos (fig. 122, 123, 124). Esto se aprecia muy bien en los cortos, sobretodo en *El Hotel Chevalier* (2007). Al tratarse de un espacio transitorio, los objetos son más significativos, si cabe, ya que de alguna manera lo transforman en hogar. En el *Hotel Chevalier*, los protagonistas pasan 3 minutos, de 13 que dura el corto en total, moviendo objetos. Se trata de una interacción constante con el espacio, que ocupa los silencios entre los personajes y hace que estos cobren gran importancia. Los objetos no son mera decoración, son centrales para el desarrollo de la narrativa y para el significado de la película. Otros ejemplos de interacción con los objetos son las gafas y el cinturón de *The Darjeeling Limited* (2007), la máquina de escribir de Max en *Rushmore* (1998) o los binoculares de Suzy en *Moonrise Kingdom* (2012). Todos tienen un alto valor simbólico, como en *Bottle Rocket* (1998) cuando roban una colección de monedas, una bolsa de graduación y un reloj despertador simbolizando como arrebatan pedazos de su propia juventud.

27

Fig. 126 y 127: maletas diseñadas por Marc Jacobs para *The Darjeeling Limited*.

Esto se podría considerar otro punto en común con la arquitectura que igual que la escenografía, sin los detalles y los objetos de los inquilinos que la habitan se encuentra semivacía, incompleta. Ya que, son los usuarios los que proyectan sus casas, si retomamos la idea de Barthes.

En este mismo sentido, también el vestuario adquiere una función simbólica. En muchas ocasiones les viste con disfraces pretenciosamente elaborados y uniformes hechos a medida para recordarnos constantemente que lo que se muestra es una ficción. Este vestuario también nos muestra la personalidad de los personajes.<sup>34</sup>

<sup>34</sup> *Bottle Rocket*: Monos amarillos de una sola pieza. *Rushmore*: Uniforme azul marino que Max no se quita nunca incluso cuando le han expulsado del colegio. Representa su obsesión total con la Academia Rushmore. *The Royal Tenenbaums*: A pesar de los años siguen vistiendo de la misma manera que cuando eran niños. Royal: con su traje, Etheline con su americana, Margot con su vestido de rayas y su abrigo de visón, Chas con sus conjuntos de Adidas, Henry con su blazer azul y moño, Richie con los accesorios de tenis y Eli con vaqueros. *The Life Aquatic*: trajes de marinero azul con sombreros de punto rojo que simbolizan la búsqueda de la pertenencia a un grupo, a una comunidad. *The Darjeeling Limited*: colección de moletas de Louis Vuitton que los protagonistas llevan consigo a lo largo de toda la película y se hacen de ellas de manera simbólica justo al final. *Moonrise Kingdom*: los personajes se visten igual a lo largo de toda la película: Sam con su uniforme de Boy Scout y sombrero de piel y Suzy con un maquillaje adulto que contrasta con su edad y que la muestra como una chica moderna de ciudad de los sesentas. *El Gran Hotel Budapest*: Prada creó 21 piezas de equipaje exclusivas y de estilo vintage de piel de vacuno especialmente para la película.



### 4.3 La forma de aproximarse a la escenografía

Las escenas que crea Wes Anderson dan la sensación de estar perfectamente coreografiadas debido a su particular forma de encuadrar y componer la imagen. Esto le permite describir elaboradamente, sin necesidad de que los personajes hablen, predomina el lenguaje visual.

Un rasgo esencial del estilo visual de Anderson es su modo frontal de encuadrar y de ubicar a los personajes en el campo visual. Aplica el concepto de "planificación planimétrica"<sup>34</sup> que se basa en un modo de organizar el encuadre con composición geométrica de manera rectangular con el punto de fuga centrado y evitando alineamientos diagonales reduciendo así la profundidad del campo visual.

Esta "planificación planimétrica" nos recuerda a las formas primitivas de grabar en las que las acciones se representaban delante de telones pintados, de forma teatral<sup>35</sup> con los personajes situados en el centro del encuadre frente a una cámara con disposición frontal y fija. Busca retomar técnicas antiguas y adaptarlas. Estos planos huyen del realismo, dan sensación de falsedad mani-  
fiesta, con escenografías artificiales y trazos ingenuos.

Fig. 128, 129, 130, 131: escenas de *Moonrise Kingdom*.

Fig. 132: Escena de *Fantastic Mr. Fox*.

Fig. 133: pintoresco entorno de *The Grand Budapest Hotel*.



<sup>34</sup> El concepto de planificación planimétrica fue desarrollado por David Bordwell en 1997.

<sup>35</sup> Existen otras muchas reminiscencias teatrales y literarias en sus películas para recordarnos que no queda claro el límite entre lo real y lo ficticio. Algunas de estas similitudes son: largos planos secuencia, en los que entran y salen personajes, la forma de describir personajes o localizaciones con tomas y sets que parecen ser las bambalinas de un teatro, la presentación del material como parte de una producción en etapas o capítulos, además de la propia aparición de pequeñas obras teatrales dentro de sus películas. *Rushmore* (1998): aparecen las obras del protagonista de la película: Max Fisher. Además la foto del título se revela detrás de unas cortinas de terciopelo, lo que implica una presentación de los eventos, en lugar de los eventos mismos. *The Royal Tenenbaums* (2001): la propia película está distribuida en capítulos y la única hija adoptada de la familia escribe obras de teatro desde pequeña. Nos presenta una de ellas a todos los espectadores. En el principio de la película, hace una toma de un libro sobre una mesa, como en las películas de Disney. *The Life Aquatic* (2004): el protagonista del film, Steve Zissou, es director de documentales en lugar de obras de teatro. Estos se presentan en modo mise en abyme. Por otro lado, en una escena Zissou describe a otra persona como su "némesis", lo que implica que se ve a sí mismo como un personaje dentro de una ficción. *The Darjeeling Limited* (2007): el personaje de Jack Whitman escribe una historia sobre su viaje por la India y este constituye la trayectoria narrativa de la película. Los eventos originales parecen falsos, lo que nos da una idea de que el personaje ve su vida como una ficción al igual que Steve Zissou. También escribe la historia ocurrida en el Hotel Chevalier. *Fantastic Mr. Fox* (2009): La foto del título presenta la película como un libro en la portada del cual se afirma claramente que esta "basada en la novela de Roald Dahl". *Moonrise Kingdom* (2012): se estructura como un documental con un presentador que se acerca a la isla. Además, los personajes llevan a cabo una pequeña representación de El arca de Noé. *The Grand Budapest Hotel* (2014): también esta repartido en capítulos y existe un narrador que nos va contando la historia como si la estuviese leyendo en un libro.





Sus composiciones son obsesivamente simétricas y centradas. Casi todos los planos generales de sus películas son de este tipo. No utiliza planos picados ni contra picados y mantiene la cámara siempre a una altura media, lo que resalta la sensación de teatralidad. Se aprovecha de la armonía que brinda la simetría dentro de una imagen, ya que, el ojo humano, por naturaleza, tiene preferencia inconsciente por la simetría perfecta. Esta aporta la estabilidad necesaria para que se perciba de manera efectiva la información que a Anderson le interesa.

Fig. 134,135, 136: planos de *Moonrise Kingdom*.

Fig. 137: escena de *The Royal Tenenbaums*..

Fig. 138: plano totalmente simétrico *Hotel Chevalier*.

Fig. 139: escena *The Grand Budapest Hotel*.

Realmente, los planos simétricos funcionan a la perfección con el estilo de Anderson, ya que, son otra marca más de la artificialidad que acompaña a todos los aspectos de sus películas.

El uso en casi todas sus películas de los mencionados travellings de seguimiento aplicados a las maquetas ("dollhouse set") permiten ver la estructura del espacio y se asemejan a la escenografía teatral. Los elementos escenográficos se disponen en espacios visibles, separados por tabiques y se mantienen ordenados y simétricos. El encuadre compacta múltiples acciones y personajes.

Para mí, esto permite simplemente hacerle entender al espectador el lugar en el que nos encontramos. En *Moonrise Kingdom*, quería filmar a la familia en vivo y en directo, en su casa, como si algunas habitaciones tuvieran elementos mágicos, como el desván, por ejemplo<sup>36</sup>.

Fig. 140: corte en sección de *The Life Aquatic*.

Fig. 141: corte en sección *The Fantastic Mr. Fox*.



Suele colocar la cámara en un ángulo de 90 grados con respecto al sujeto que está actuando. No es el primero en utilizar esta técnica: Juan-Luc Godard, Buster Keaton, Stanley Kubrick y Yasujiro Ozu, ya lo habían hecho pero no con tanta frecuencia.

Fig.142 y 143: Escenas *The Royal Tenenbaums*.

Fig.144 y 145: Escenas *The Grand Budapest Hotel*.





Podemos apreciar gran cantidad de “planos sobre cabezas”. Básicamente se trata de planos cenitales que presentan el punto de vista de un personaje enfocando su mirada hacia abajo, normalmente aplicado a acciones personales como preparar una maleta o escribir una carta. Es un plano muy propio de Wes que transmite esa conexión con el personaje, dotando de intimismo a la escena.

También suele recurrir con frecuencia a super-zooms (snap-zoom), al uso de lentes anamórficas de gran angular (para obtener un ángulo de visión mayor al del ojo humano), a close-ups más largos de lo normal, a la técnica toma/doble toma<sup>37</sup>, la cámara rostrum<sup>38</sup> y a escenas a cámara lenta (sobre todo para concluir las películas).

Esta manera tan característica de aproximarse a la escenografía permite apreciar los espacios con sumo detalle y cuidado. Debido a la ausencia de movimientos agitados con la cámara en mano y de desplazamientos dubitativos o planos violentos, predomina un orden imperturbable a todo lo que se está representando en la escena, lo que permite observar con detenimiento todo lo que rodea a los personajes. El diseño coreográfico se impone a las acciones y la “promenade cinématographique” cobra importancia.

Fig. 146 y 147:  
Escenas de  
*The Darjeeling  
Limited*.

Fig. 148 y 149: Es-  
cena de *Moonri-  
se Kigdom*.

Fig. 150: Escena  
de *Fantastic  
Mr.Fox*

Fig. 151: Escena  
de *Rushmore*

<sup>36</sup> BURGEL, T. (2012, October 15). *Los viajes de Wes Anderson*. [Revista online] recuperado de <https://losinrocks.com/los-viajes-de-wes-anderson-501e552eacfd>.

<sup>37</sup> En la que muestra un personaje o una acción, después se desplaza rápidamente a otro personaje o acción y luego retrocede, generalmente con una cámara de mano.

<sup>38</sup> Se trata de una cámara especialmente diseñada utilizada en producción de televisión y realización de películas para animar una imagen fija u objeto. Consiste en una plataforma inferior móvil en la que se coloca el artículo que se va a filmar y la cámara arriba en una columna. Permite crear muchos efectos visuales a partir de esta simple configuración. Se suele utilizar para añadir interés a objetos estáticos. Por ejemplo, permite simular que la cámara atraviesa la pintura. Anderson la utiliza para poner en primer plano las minucias de los libros y otros documentos.





# 5. CONCLUSIONES

A lo largo de este trabajo, nos hemos referido al concepto de "cine de autor" para referirnos a Wes Anderson. Para finalizar, me gustaría concluir que también se le podría colocar la etiqueta de "cineasta arquitecto". Anderson, con la colaboración de su equipo de técnicos y directores artísticos, presta atención a muchos aspectos atendiendo a diferentes escalas en el proceso de creación de cada película: desde la escala paisajista hasta el más mínimo detalle, exactamente igual que hace un arquitecto. Así como el arquitecto debe tomar decisiones respecto a construcción, instalaciones o estructura, Anderson debe tomar decisiones respecto a construcción, instalaciones o estructura, Anderson debe tomarlas en función al diseño del espacio en el que se van a mover sus personajes, ya sean localizaciones o maquetas, así como los objetos y los colores que los caracterizarán. Adoptando una manera de mostrarnos todo esto que hemos denominado "promenade cinématographique". Todo ello, como hemos visto, recurriendo a herramientas similares: maquetas, dibujos, mapas y storyboards, lo que permite anticipar el resultado final antes de iniciar la obra. En ambas disciplinas cada pequeño detalle es importante para lograr un resultado final adecuado a lo planificado.

La diferencia es que los arquitectos construyen para personas, y Wes Anderson para personajes que, además, responden a una fantasía de control: son manipulados dentro de espacios habitables y, al mismo tiempo, sustentan las fantasías infantiles de refugio y protección. Estos personajes llevan a cabo acciones que tienen sentido sólo en el interior de su propio mundo: las maquetas y escenarios que Anderson les construye, pero no en el mundo real. Es decir, es un diseñador de universos completos y propios.

Para dar verosimilitud a estos mundos andersonianos, es primordial una cuidada y documentada dirección artística, enriquecida con conocimientos e influencias procedentes de diversas disciplinas. El resultado final es un estilo perfectamente reconocible que ha trascendido a otros campos como la decoración, la moda y la propia arquitectura. De hecho, la diseñadora de moda, Miucca Prada, además de dedicarle una de sus colecciones, convirtió los mundos de Anderson en arquitectura real cuando le invita a diseñar uno de los espacios de su Fundación en Milán: "Sabía que quería un bar, e inmediatamente pensé que un director de cine debería crear este espacio"<sup>39</sup>. Del mismo modo ha inspirado una colección de libros-catálogo que reúne una serie de ilustraciones e imágenes que ponen en valor el diseño de las películas de Anderson que reflejan su peculiar estilo: *The Wes Anderson Collection*<sup>39</sup>.

<sup>39</sup> KQED Public Media for northern California (2014), How Wes Anderson Created the Aesthetic of a Generation. Recuperado de <https://ww2.kqed.org/pop/2014/03/13/how-wes-anderson-created-the-aesthetic-of-a-generation/>

<sup>40</sup> Existe un colectivo de gente que se dedica a capturar y subir a las redes escenarios de la vida real que pudiesen ser parte de cualquiera de las películas de este cineasta (fig. 150, 151, 152, 153) recuperado de [https://www.instagram.com/accidentallywesanderson/?utm\\_source=ig\\_embed](https://www.instagram.com/accidentallywesanderson/?utm_source=ig_embed)

Por todas estas razones, Wes Anderson ha adquirido el prestigio de ser uno de los cineastas norteamericanos más originales e influyentes de las últimas décadas: "Anderson es aclamado (o castigado) no solo por ser el autor hipster por excelencia, sino también por haber inspirado una ola de cine independiente que tiene su influencia, imitando su tono cómico, sentido visual, y situaciones narrativas"<sup>36</sup>. Su estilo ha inspirado a una nueva generación de películas indie. Y como postuló Jeffrey Overstreet, ningún director estadounidense tiene una estética tan reconocible, una voz autorial más fuerte ni un estilo temático tan consistente. En una era de homogeneidad genérica y estilística, su trabajo ha conseguido crear un sello distintivo propio: "Las únicas películas que parecen películas de Wes Anderson son otras películas de Wes Anderson"<sup>37</sup>, lo que, sin duda, se debe en gran medida al pulcro diseño de los espacios andersonianos



Fig. 152, 153, 154, 155: imágenes recuperadas de la cuenta de instagram homenaje a los mundos andersonianos.



Fig. 156: colección de Prada inspirada en el estilo de Wes Anderson.

Fig. 157, 158, 159 y 160: imágenes del Bar Luce que Wes Anderson diseñó para Prada. Este es una extensión del cine de Wes: cabinas armoniosas, en tonos rosa pálido, verde lima y turquesa, con suelo de terrazo salpicado de granate, papel pintado... Al igual que en sus películas, tuvo en cuenta cada pequeño detalle.



<sup>36</sup> Michael Z. Newman cita extraída CROTHERS, W., *The cinema of Wes Anderson, bringing nostalgia to life*. Columbia University Press, New York, 2017  
<sup>37</sup> Mark Browning cita extraída de BROWNING, M., *Why his movies matter: Wes Anderson*. ABC-CLIO, Santa Bárbara, California, 2011.

# FICHA TÉCNICA

## 1. Bottle Rocket (1996):

Dirección: Wes Anderson

Duración: 91 min.

Guion: Owen Wilson, Wes Anderson

Producción: Columbia Pictures / Gracie Films

Fotografía: Robert D. Yeoman

Dirección artística: Jerry Fleming

Reparto: Luke Wilson, Owen Wilson, Robert Musgrave, Lumi Cavazos, James Caan, Andrew Wilson, Donny Caicedo, Jim Ponds, Kumar Pallana

## 2. Rushmore (1998):

Dirección: Wes Anderson

Duración: 93 min.

Guion: Owen Wilson, Wes Anderson

Producción: Touchstone Pictures

Fotografía: Robert D. Yeoman

Dirección artística: Andrew Laws

Reparto: Jason Schwartzman, Bill Murray, Olivia Williams, Seymour Cassel, Brian Cox, Connie Nielsen, Luke Wilson, Mason Gamble, Stephen McCole

## 3. The Royal Tenenbaums (2001):

Dirección: Wes Anderson

Duración: 108 min.

Guion: Owen Wilson, Wes Anderson

Producción: Touchstone Pictures / American Empirical Pictures

Fotografía: Robert D. Yeoman

Dirección artística: Carl Sprague

Reparto: Gene Hackman, Anjelica Huston, Ben Stiller, Luke Wilson, Gwyneth Paltrow, Owen Wilson, Danny Glover, Bill Murray, Seymour Cassel, Kumar Pallana, Grant Rosenmeyer, Jonah Meyerson, Aram Aslanian-Persico, Irene Gorovaia, Amedeo Turturro, James Fitzgerald

## 4. The Life Aquatic with Steve Zissou (2004):

Dirección: Wes Anderson

Duración: 91 min.

Guion: Wes Anderson, Noah Baumbach

Producción: Touchstone Pictures / American Empirical Pictures

Fotografía: Robert D. Yeoman

Dirección artística: Stefano Maria Ortolani, Eugenio Ulissi, Marco Trentini

Reparto: Bill Murray, Owen Wilson, Cate Blanchett, Anjelica Huston, Willem Dafoe, Jeff Goldblum, Michael Gambon, Noah Taylor, Bud Cort, Seu Jorge, Robyn Cohen, Waris Ahluwalia, Seymour Cassel, Noah Baumbach, Hal Yamanouchi

## 5. Hotel Chevalier (2007):

Dirección: Wes Anderson

Duración: 13 min.

Guion: Wes Anderson

Producción: Wes Anderson

Fotografía: Robert D. Yeoman



Dirección artística: Kris Moran

Reparto: Jason Schwartzman, Natalie Portman

## **5. The Darjeeling Limited (2007):**

Dirección: Wes Anderson

Duración: 93 min.

Guion: Wes Anderson, Roman Coppola, Jason Schwartzman

Producción: Fox Searchlight Pictures / Collage / American Empirical Pictures / Dune Entertainment / Cine Mosaic / Indian Paintbrush / Scott Rudin Productions

Fotografía: Robert D. Yeoman

Dirección artística: Adam Stockhausen, Ariadhana Seth

Reparto: Owen Wilson, Adrien Brody, Jason Schwartzman, Anjelica Huston, Bill Murray, Amara Karan, Camilla Rutherford, Irrfan Khan, Natalie Portman

## **6. The Fantastic Mr.Fox (2001):**

Dirección: Wes Anderson

Duración: 87 min.

Guion: Wes Anderson, Noah Baumbach (Novela: Roald Dahl)

Producción: American Empirical Pictures / Indian Paintbrush / Twentieth Century Fox Animation / Twentieth Century-Fox Film Corporation / Regency Enterprises-

Fotografía: Tristan Oliver

Dirección artística: Francesca Berlingieri Maxwell

Reparto: animacion

## **7. Moonrise Kingdom (2012):**

Dirección: Wes Anderson

Duración: 94 min.

Guion: Roman Coppola, Wes Anderson

Producción: Focus Features / American Empirical Pictures / Indian Paintbrush

Fotografía: Robert D. Yeoman

Dirección artística: Gerald Sullivan

Reparto: Jared Gilman, Kara Hayward, Bruce Willis, Edward Norton, Bill Murray, Frances McDormand, Tilda Swinton, Jason Schwartzman, Bob Balaban, Harvey Keitel, Seamus Davey-Fitzpatrick

## **8. The Grand Budapest Hotel(2014):**

Dirección: Wes Anderson

Duración: 99 min.

Guion: Wes Anderson, historia: Hugo Guinness

Producción: Scott Rudin Productions / Indian Paintbrush / American Empirical Pictures / Studio Babelsberg

Fotografía: Robert D. Yeoman

Dirección artística: Gerald Sullivan, Steve Summersgill, Stephan O. Gessler, Nathan Parker.

Reparto: Ralph Fiennes, Tony Revolori, Saoirse Ronan, Edward Norton, Jeff Goldblum, Jude Law, Willem Dafoe, F. Murray Abraham, Adrien Brody, Tilda Swinton, Harvey Keitel, Mathieu Amalric, Jason Schwartzman, Tom Wilkinson,



## BIBLIOGRAFÍA:

- ANDERSON, W. y COPPOLA, R., *Moonrise Kingdom*. Faber and faber. Londres, 2012.
- SANCHEZ-BIOSCA, V., *Los espacios de la ficción. La arquitectura en el cine*. Iseebooks, Valencia, 2008.
- BROWNING, M., *Why his movies matter: Wes Anderson*. ABC- CLIO, Santa Bárbara, California, 2011.
- CAMARERO GÓMEZ, G., *Ciudades europeas en el cine*. Akal/Cine, 2008.
- CROTHERS, W., *The cinema of Wes Anderson, bringing nostalgia to life*. Columbia University Press, New York, 2017
- GARCÍA, M. Y MARTÍ, C., *La arquitectura del cine: estudios sobre Dreyer, Hitchcock, Ford y Ozu*, Fundación Caja de Arquitectos, Barcelona, 2008.
- GOROSTIZA, J., *Cine y Arquitectura*, Filmoteca Canaria, Las palmas de Gran Canaria, 1990.
- GOROSTIZA, J., *La Profundidad de la Pantalla*. Arquitectura + Cine. Colegio Oficial de Arquitectos de Canarias, 2007.
- GUBERN R., *Historia del Cine*. Anagrama, Barcelona, 1969, 2014.
- GUBERN, R., *Del bisonte a la realidad virtual. La escena y el laberinto*. Anagrama, Barcelona, 2003.
- HILL, D., *Charlie Kaufman and Hollywood's merry band of prankster, fabulists and dreamers: an excursión into the american new wave*. Kamera books, 2008.
- KORNHABER, D., *Wes Anderson*. Contemporary Film Directors, Illinois, 2017
- KUNZE, P., *The films of Wes Anderson: Critical Essays on an Indiewood Icon*. Palgrave Macmillan US, 2014.
- LEWIS, D., *Truth in Fiction*. American Philosophical Quarterly, Illinois, 1978.
- MURCIA, F., *La escenografía en el cine: el arte de la apariencia*. Fundación, Madrid, 2002.
- OLIVA, C. y TORRES MONREAL, F.: *Historia básica del Arte Escénico*. Cátedra, Madrid, 1997.
- RAMIRÉZ J.A., *La arquitectura en el cine*. Hermann Blume, Madrid, 1986.
- SONTAG, S., *Fascinating Fascism*, Ballantine Books, New York, 1975.
- VILA, S., *La escenografía*. Cine y arquitectura. Cátedra, Madrid, 1997.
- WALTON, K., *Fiction. Handbook of Metaphysics and Ontology*. Philosophia Verlag, Munich, 1991.
- ZAVALA, H., *El diseño en el cine: proyectos de dirección artística*. México: Universidad Nacional Autónoma de México, 2010.
- ZOLLER, M., *The Wes Anderson Collection: The Grand Budapest Hotel*. Abrahams Books, New York, 2015.
- ZOLLER, M., *The Wes Anderson Collection: Bad Dads*. Abrahams Books, New York, 2016.

## WEBGRAFÍA:

- Nacho Roca (2014) Wes Anderson: su filmografía en 7 señas de identidad en *B-SIDE Magazine*. Recuperado de <http://b-sidemg.com/2014/03/wes-anderson-su-filmografia-en-7-senas-de-identidad/>
- Domestika (2016) Posters de cine al más puro estilo Wes Anderson. Recuperado de: <https://www.domestika.org/es/blog/500-posters-de-cine-al-mas-puro-estilo-wes-anderson>
- Open culture (2017) Accidental Wes Anderson: Every Place in the World with a Wes Anderson Aesthetic Gets Documented by Reddit. Recuperado de <http://www.openculture.com/2017/07/accidental-wes-anderson.html>
- Internet Movie Database. (2015) *Wes Anderson Biography*. recuperado de [http://www.imdb.com/name/nm0027572/bio?ref\\_=nm\\_ov\\_bio\\_sm](http://www.imdb.com/name/nm0027572/bio?ref_=nm_ov_bio_sm)
- KQED Public Media for northern California (2014), How Wes Anderson Created the Aesthetic of a Generation. Recuperado de <https://ww2.kqed.org/pop/2014/03/13/how-wes-anderson-created-the-aesthetic-of-a-generation/>
- The Conversation (2014) Wes Anderson is one of cinema's great auteurs: discuss. Recuperado de <https://theconversation.com/wes-anderson-is-one-of-cinemas-great-auteurs-discuss-25198>
- Plataforma Arquitectura. (2014) Cine y Arquitectura: "The Grand Budapest Hotel". Recuperado de <https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/02-341732/cine-y-arquitectura-the-grand-budapest-hotel>
- Pinterest (2017). Recuperado de <https://www.pinterest.es/pin/36943659427227956/>
- SCHWARTZ, D. (2008). Museum of the Moving Image presents Wes Anderson retrospective. Nueva York: Broadway World. Recuperado de: <http://movies.broadwayworld.com/article/Museum-of-the-Moving-Image-Presents-Wes-Anderson-Retrospective-518-27-20120517>

## ENTREVISTAS:

- BORRELLI, C., (March 12) Entrevista a Wes Anderson [revista] en *Chicago Tribune* recuperado de <http://www.chicagotribune.com/entertainment/ct-wes-anderson-interview-20140312-column.html>
- BURGEL, T. (2012). *Los viajes de Wes Anderson*. [revista online] recuperado de <https://losinrocks.com/los-viajes-de-wes-anderson-501e552eacfd>.
- CALHOUN, D. (2014) *Entrevista con Wes Anderson* [página web] recuperado de: <https://www.timeoutmexico.mx/ciudad-de-mexico/cine/entrevista-con-wes-anderson>
- CRESPO, I., (2015) Galería: Arte inspirado en Wes Anderson en *Cinemanía, El Mundo* recuperado de <http://cinemania.elmundo.es/blog/galeria-arte-inspirado-en-wes-anderson/>
- HIRSCHBERG, L., (2015) Happy Hour en *W Magazine* recuperado de <https://www.wmagazine.com/story/miuccia-prada-wes-anderson>
- SÁNCHEZ, S., (2012) Wes Anderson amor de niño en *La Razón* [revista] recuperado de [https://www.larazon.es/historico/3125-wes-anderson-amor-de-niño-SLLA\\_RAZON\\_466161](https://www.larazon.es/historico/3125-wes-anderson-amor-de-niño-SLLA_RAZON_466161)

- SALVA, N. (2012) Wes Anderson: "Quiero creer que mis películas forman una pequeña "colección" [periódico digital] recuperado de <http://www.elperiodico.com/es/ocio-y-cultura/20120615/wes-anderson-creo-que-mis-peliculas-forman-una-coleccion-1925262>

- GOROSTIZA, J., (2016). *Escenarios arquitectónicos. Entre lo real y la ficción*. En G. Camarero (Presidencia), V Congreso Internacional de Historia y Cine: Escenarios del cine histórico. Madrid, Instituto de Cultura y Tecnología.

### **TRABAJOS FIN DE GRADO:**

- CROUS, A., True and False New Realities in the Films of Wes Anderson, Spike Jonze and Charlie Kaufman (trabajo fin de grado) Universidad de Stellenbosch, South África.

- CUEVA, D. Análisis de la narrativa audiovisual de las películas de Wes Anderson (trabajo fin de grado) Universidad de Trujillo.

- GARCÍA, L., *La cultura pop en el universo fílmico de Wes Anderson* (trabajo fin de grado) Universidad Europea de Madrid

- GONZALO, M., *La estética en los filmes de Wes Anderson* (trabajo de grado). Universidad de Palermo.

- ROSCELÍ, P., *El cine de Wes Anderson: Aspectos de composición visual y autoría* (trabajo de fin de grado) Universidad de Lima, Perú.

- SCHREIER, L., *La simetría de Wes Anderson* (trabajo de fin de grado) Universidad de Palermo.

### **RELACIÓN DE IMÁGENES:**

Fig. 01: Secuencia de *La llegada del tren* (1895) de los hermanos Lumière recuperado de <http://www.alphr.com/virtual-reality/1002999/can-virtual-reality-ever-surprise-us-like-early-cinema-did>

Fig. 02: *El regador regado* (1895) de los hermanos Lumière recuperado de [http://www.diariodesevilla.es/ocio/mundo\\_0\\_1186381404.html](http://www.diariodesevilla.es/ocio/mundo_0_1186381404.html)

Fig. 03 y 04: Imágenes del estudio acristalado de Méliès recuperado de <http://www.elcultural.com/noticias/cine/Artificios-del-mago-Melies/4599>

Fig. 05: Secuencia del truco visual en la película *Execution of Mery* recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=RpNQJV8KblQ>

Fig. 06: *El ladrón de Bagdad*(1924) de Raoul Walsh recuperado de <https://cine-felix.blogspot.com.es/2014/08/ladron-bagdad.html>

Fig. 07: *Robin Hood* (1922) de Allan Dwan recuperado de <http://internationalcinemareview.blogspot.com.es/2011/07/allan-dwan-robin-hood.html>

Fig. 8 y 9: *Marie Antoinette*(1938) de W.S. VanDyke con Cedric Gibbons como director artístico recuperado de <https://www.pinterest.es/pin/763500943047622971/?lp=true>



Fig. 10: *Alejandro Magno* (R. Rossen, 1955) recuperado de <http://www.casaolivares.es/olivares-y-el-cine.html>

Fig. 11: *Moby Dick* (J. Huston, 1956) recuperado de <https://barcosmaryarte.wordpress.com/2014/02/13/moby-dick-una-bestia-en-las-profundidades/>

Fig. 12: *Matrix* (1999) de Wachowsky Brothers recuperado de <http://www.ilsupeuovo.org/matrix-le-ultime-teorie-sulla-realta-luniverso-simulato/>

Fig. 13: *Tron* (1982) de S. Lisberger recuperado de <https://macvini.wordpress.com/2011/04/26/revista-hardt-abril-especial-tron/>

Fig. 14 y 15: *El Resplandor* (1981) de Stanley Kubrick recuperado de <http://www.films-horreur.com/movies/shining/>

Fig. 16: *V de Vendetta* (2005) de James McTeigue recuperado de <https://www.movieforums.com/community/showthread.php?s=1f095f5fcbfe02d03e-490099d6ae9ab0&anchor=1&p=1228969#post1228969>

Fig. 17: *2001: Una odisea en el espacio* (1968) de Stanley Kubrick recuperado de <http://jiltaidesign.blogspot.com.es/2014/04/2001-space-odyssey-1968.html>

Fig. 18: Wes Anderson en 1993 recuperado de <https://www.thedailybeast.com/wes-anderson-takes-us-inside-the-grand-budapest-hotel-his-most-exquisite-film>

Fig. 19: Wes Anderson recuperado de <https://www.thedailybeast.com/wes-anderson-takes-us-inside-the-grand-budapest-hotel-his-most-exquisite-film>

Fig. 20: Wes Anderson y Owen Wilson recuperado de <http://variety.com/gallery/photos-the-wes-anderson-collection/>

Fig. 21: Luke y Owen Wilson en *Bottle Rocket* (1994) recuperado de <http://www.midnitesformaniacs.com/event/2nd-annual-wes-anderson-thon-weekend-bottle-rocket/>

Fig. 22: *Les quatre cents coups* (1959) de François Truffaut recuperado de [https://twitter.com/cem\\_baseskioglu/status/920230440014893056](https://twitter.com/cem_baseskioglu/status/920230440014893056)

Fig. 23: *Hiroshima, mon amour* (1959) de Alain Resnais recuperado de <http://www.bfi.org.uk/news-opinion/news-bfi/features/emmanuelle-riva-french-star-hiroshima-mon-amour-amour-dies-age-89>

Fig. 24: *Bonnie and Clyde* (1967) de Arthur Penn recuperado de <https://augenblickblog.com/2017/04/14/hackman/>

Fig. 25: *Taxi Driver* (1976) de Martin Scorsese recuperado de <http://www.theoral-histories.com>

Fig. 26: *Tout va bien* (1972) de Jean-Luc Godard recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=TscuTJxDJ4g>

Fig. 27: maqueta de *The life aquatic* recuperado de [https://society6.com/product/the-life-aquatic-with-steve-zissou--belafonte\\_print](https://society6.com/product/the-life-aquatic-with-steve-zissou--belafonte_print)

Fig. 28: Wes Anderson y Sofía Coppola recuperado de <http://badlandsbaby.blogspot.com.es/2012/01/>

Fig. 29: *Bottle Rocket* (1996)/ *The 400 blows* (1959) de François Truffaut recuperado de [https://www.youtube.com/watch?time\\_continue=75&v=B0rJkpf7Si8](https://www.youtube.com/watch?time_continue=75&v=B0rJkpf7Si8)

Fig. 30: *Rushmore* (1998) / *The 400 Blows* (1959) recuperado de [https://www.youtube.com/watch?time\\_continue=75&v=B0rJkpf7Si8](https://www.youtube.com/watch?time_continue=75&v=B0rJkpf7Si8)

Fig. 31: *Rushmore* (1998) / *Harold and Moude* (1971) de Hal Ashby recuperado de [https://www.youtube.com/watch?time\\_continue=75&v=B0rJkpf7Si8](https://www.youtube.com/watch?time_continue=75&v=B0rJkpf7Si8)

Fig. 32: *Bottle Rocket* (1996) / *The graduate* (1967) de Mike Nicols recuperado de [https://www.youtube.com/watch?time\\_continue=75&v=B0rJkpf7Si8](https://www.youtube.com/watch?time_continue=75&v=B0rJkpf7Si8)

Fig. 33: *Rushmore* (1998) / *Top Gun* (1986) de Tony Scott recuperado de [https://www.youtube.com/watch?time\\_continue=75&v=B0rJkpf7Si8](https://www.youtube.com/watch?time_continue=75&v=B0rJkpf7Si8)

Fig. 34: *The Grand Hotel Budapest* (2014) / *The Hudsucker Proxy* (1994) de los hermanos Coen recuperado de [https://www.youtube.com/watch?time\\_continue=75&v=B0rJkpf7Si8](https://www.youtube.com/watch?time_continue=75&v=B0rJkpf7Si8)

Fig. 35: *The Grand Hotel Budapest* (2014) / *Shop arround the corner* (1940) de Ernst Lubitsch recuperado de [https://www.youtube.com/watch?time\\_continue=75&v=B0rJkpf7Si8](https://www.youtube.com/watch?time_continue=75&v=B0rJkpf7Si8)

Fig. 36: *Rushmore* (1998)/*Ciudadano Kein*(1941) de Orson Welles recuperado de [https://www.youtube.com/watch?time\\_continue=75&v=B0rJkpf7Si8](https://www.youtube.com/watch?time_continue=75&v=B0rJkpf7Si8)

Fig. 37: *Rushmore* (1998) / *The graduate* (1967) recuperado de [https://www.youtube.com/watch?time\\_continue=75&v=B0rJkpf7Si8](https://www.youtube.com/watch?time_continue=75&v=B0rJkpf7Si8)

Fig. 38: *Rushmore* (1998) / *The Charlie Brown* (1965) recuperado de [https://www.youtube.com/watch?time\\_continue=75&v=B0rJkpf7Si8](https://www.youtube.com/watch?time_continue=75&v=B0rJkpf7Si8)

Fig. 39: Maqueta de *The Grand Hotel Budapest* (2014) recuperado de <https://www.pinterest.es/pin/535998793124533180/?lp=true>

Fig. 40: Maqueta de *The Life Aquatic* (2004) recuperado de <https://www.pinterest.es/pin/13862711327954233/?lp=true>

Fig. 41: Wes Anderson con los personajes de *Fantastic Mr. Fox* recuperado de <https://www.pinterest.es/pin/359021401518003418/>

Fig. 42: Corte en sección de *Fantastic Mr. Fox* (2009) recuperado de <https://www.pinterest.es/alesunny/movies/>

Fig. 43: Planos del hotel de *Bottle Rocket* recuperado de <https://cinapse.co/aint-no-trip-to-cleveland-a-lovely-soirée-at-the-bottle-rocket-motel-7377b1e1cd1>

Fig. 44: Ilustración *Bottle Rocket* portada del DVD perteneciente a *The Criterion Collection* recuperado de <https://www.pinterest.es/pin/296745062919399601/?lp=true>

Fig. 45: Motel de *Bottle Rocket* recuperado de <http://cinemania.elmundo.es/noticias/escenarios-reales-wes-anderson/>

Fig.46: Exteriores de la escuela *Rushmore* recuperado de GONZALO, M., *La estética en los filmes de Wes Anderson* (trabajo de grado). Universidad de Palermo.

Fig. 47: Exteriores Instituto Lamar recuperado de GONZALO, M., *La estética en los filmes de Wes Anderson* (trabajo de grado). Universidad de Palermo.

Fig. 48: Aula de la escuela Rushmore recuperado de GONZALO, M., *La estética en los filmes de Wes Anderson* (trabajo de grado). Universidad de Palermo.

Fig. 49: Pasillo Instituto Lamar recuperado de GONZALO, M., *La estética en los filmes de Wes Anderson* (trabajo de grado). Universidad de Palermo.

Fig. 50: Biblioteca de Rushmore recuperado de GONZALO, M., *La estética en los filmes de Wes Anderson* (trabajo de grado). Universidad de Palermo.

Fig. 51: Salón de actos Instituto Lamar recuperado de GONZALO, M., *La estética en los filmes de Wes Anderson* (trabajo de grado). Universidad de Palermo.

Fig. 52: portada de The New Yorker 1932 recuperado de GONZALO, M., *La estética en los filmes de Wes Anderson* (trabajo de grado). Universidad de Palermo.

Fig. 53: Sección de la casa familiar de *The Royal Tenenbaums* recuperado de <https://billingsblessingbags.org/wes-anderson-decorations/>

Fig. 54: Ilustración del exterior de la casa de *The Royal Tenenbaums* recuperado de <https://www.pinterest.cl/pin/534098837040170670/?lp=true>

Fig. 55: Exterior casa The Royal Tenenbaums recuperado de <http://cinemania.elmundo.es/noticias/escenarios-reales-wes-anderson/>

Fig. 56, 57, 58 y 59: Interiores de la casa de The Royal Tenenbaums recuperado de GONZALO, M., *La estética en los filmes de Wes Anderson* (trabajo de grado). Universidad de Palermo.

Fig. 59; casa de verano familia Royal recuperado de <http://cinemania.elmundo.es/noticias/escenarios-reales-wes-anderson/>

Fig. 60: Hotel Waldorf-Astoria recuperado de <http://cinemania.elmundo.es/noticias/escenarios-reales-wes-anderson/>

Fig. 61: Museo Indígena americano recuperado de <http://cinemania.elmundo.es/noticias/escenarios-reales-wes-anderson/>

Fig. 62: Battery Park recuperado de <http://cinemania.elmundo.es/noticias/escenarios-reales-wes-anderson/>

Fig. 63: Grand Prospect Hall recuperado de <http://cinemania.elmundo.es/noticias/escenarios-reales-wes-anderson/>

Fig. 64: Steve Zissou con una maqueta del barco recuperado de <http://www.dvdbeaver.com/FILM/DVDReviews12/life-aquatic.htm>

Fig. 65; barco en sección recuperado de <https://www.pinterest.cl/pin/780882022860654125/>

Fig. 66: barco Belafonte recuperado de <http://cinemania.elmundo.es/noticias/escenarios-reales-wes-anderson/>

Fig. 67 y 68: Exterior del Hôtel Raphael, París recuperado de <http://www.denofgeek.com/movies/short-film-fanclub/33830/short-film-fanclub-hotel-chevalier>



Fig. 69 y 70: Interior del Hôtel Raphael, París recuperado de [https://www.google.es/search?q=hotel+chevalier&client=safari&rls=en&dcr=0&source=Inms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwiJw77cpanZAhXMwBQKHee\\_CLwQ\\_AUICigB&biw=901&bih=760#imgrc=7lhl1jRGNpungM](https://www.google.es/search?q=hotel+chevalier&client=safari&rls=en&dcr=0&source=Inms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwiJw77cpanZAhXMwBQKHee_CLwQ_AUICigB&biw=901&bih=760#imgrc=7lhl1jRGNpungM):

Fig. 71, 72, 73, 74 y 75: interiores y exteriores del tren de *The Darjeeling Limited* recuperado de <http://cinemania.elmundo.es/noticias/escenarios-reales-wes-anderson/>

Fig. 75: sección árbol-casa de *Fantastic Mr. Fox* recuperado de <https://imblood-yibiza.wordpress.com/category/filme/page/26/>

Fig. 76, 77, 78, 79: fotogramas de la película *Fantastic Mr. Fox*

Fig. 80: Ilustración casa Bishop recuperado de <https://www.filmin.es/blog/la-singular-arquitectura-del-cine-de-wes-anderson>

Fig. 81: Interior casa Bishop recuperado de <https://blogs.ua.es/bibliotecauniversitaria/2015/06/01/moonrise-kingdom/>

Fig. 82: Campamento *Moonrise Kigdom* recuperado de <https://www.pinterest.cl/pin/251075747951719394/>

Fig. 83: Casa del árbol de *Moonrise Kigdom* recuperado de <https://www.pinterest.es/pin/50524827044064355/?lp=true>

Fig. 84: Faro New Penzance recuperado de <http://cinemania.elmundo.es/noticias/escenarios-reales-wes-anderson/>

Fig. 85: Palace Hotel de Bristol recuperado de <http://cinemania.elmundo.es/noticias/escenarios-reales-wes-anderson/>

Fig. 86: Cartel de la película *The Grand Budapest Hotel*.

Fig. 87 y 89: maqueta del hotel de *The Grand Budapest Hotel*.

Fig. 90: Antiguos almaceles Görlitz Warenhaus, Alemania recuperado de <http://cinemania.elmundo.es/noticias/escenarios-reales-wes-anderson/>

Fig. 91: Vestibulo del Gran Hotel Budapest recuperado de <http://cinemania.elmundo.es/noticias/escenarios-reales-wes-anderson/>

Fig. 92: Escultura de Karlovy Vary recuperado de <http://cinemania.elmundo.es/noticias/escenarios-reales-wes-anderson/>

Fig. 94: Restaurante del Hotel Budapest recuperado de <http://cinemania.elmundo.es/noticias/escenarios-reales-wes-anderson/>

Fig. 95: Lechería de Dresde, Alemania/Pastelería en *The Grand Budapest* recuperado de <http://cinemania.elmundo.es/noticias/escenarios-reales-wes-anderson/>

Fig. 96: Palacio Zwinger, Dresde/Museo de arte en *The Grand Budapest* recuperado de <http://cinemania.elmundo.es/noticias/escenarios-reales-wes-anderson/>

Fig. 97: Planos Hotel Budapest recuperado de <http://rehabilitando.com/gran-hotel-budapest-arquitectura-localizaciones/>

Fig. 98: Observatorio Sphinx, jungfrauojoch, Suiza. recuperado de <http://cinemania.elmundo.es/noticias/escenarios-reales-wes-anderson/>

Fig. 99: escena *The Grand Budapest Hotel*.

Fig. 100: Funicular de subida al castillo de Buda recuperado de <http://cinemania.elmundo.es/noticias/escenarios-reales-wes-anderson/>

Fig. 101: Maqueta inspirada en el anterior recuperado de <http://cinemania.elmundo.es/noticias/escenarios-reales-wes-anderson/>

Fig. 102: *American Gothic* (1930) de Grant Wood recuperado de <https://www.art.com/products/p25410332799-sa-i846792/grant-wood-american-gothic-1930.htm>

Fig. 103: versión detallada del storyboard de *The Grand Budapest Hotel* recuperado de ZOLLER, M., (2014) *The Wes Anderson Collection: The Grand Budapest Hotel*.

Fig. 104: storyboard de *Fantastic Mr. Fox* recuperado de: <http://highfivemagic.com/tag/wes-anderson/>

Fig. 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 115: Gamas cromáticas de las películas de Wes Anderson recuperado de <http://eloftalmologocurioso.com/la-paleta-de-colores-de-wes-anderson/>

Fig. 116: Escena de *The Royal Tenenbaums* recuperado de <https://co.pinterest.com/pin/484277766152591596/>

Fig. 117, 118, 119, 120: Escenas en las que predomina el rojo y el amarillo en las películas de Anderson recuperado de [https://i-d.vice.com/es\\_mx/article/wjd484/ve-al-amor-de-wes-anderson-por-el-rojo-y-amarillo-en-este-video](https://i-d.vice.com/es_mx/article/wjd484/ve-al-amor-de-wes-anderson-por-el-rojo-y-amarillo-en-este-video)

Fig. 121: libros elegidos diseñados para *Moonrise Kingdom* recuperado de <https://es.paperblog.com/noche-de-peliculas-moonrise-kingdom-3288222/>

Fig. 122: objetos de *The Grand Budapest Hotel* recuperado de <https://www.wired.com/2016/11/tiny-movie-set-posters/>

Fig. 123: objetos de la película *The Royal Tenenbaums* recuperado de <https://www.wired.com/2016/11/tiny-movie-set-posters/>

Fig. 124: ilustración del vestuario de Margot Tenenbaum recuperado de <https://mamaisproud.com/2014/05/30/the-royal-tenenbaums/>

Fig. 125: vestuario del protagonista de *Rushmore* recuperado de <https://www.pinterest.es/pin/374854368956127943/?lp=true&wjd484/ve-al-amor-de-wes-anderson-por-el-rojo-y-amarillo-en-este-video>

Fig. 126 y 127: maletas diseñadas por Marc Jacobs para *The Darjeeling Limited* recuperado de <https://www.pinterest.es/pin/73746512622595899/?lp=true>

Fig. 128, 129, 130, 131: escenas de *Moonrise Kingdom* recuperado de GONZALO, M., *La estética en los filmes de Wes Anderson* (trabajo de grado). Universidad de Palermo.

Fig. 132: Escena de *Fantastic Mr. Fox* recuperado de [https://www.reddit.com/r/Cinemagraphs/comments/17fbhp/canis\\_lupus\\_fantastic\\_mr\\_fox/](https://www.reddit.com/r/Cinemagraphs/comments/17fbhp/canis_lupus_fantastic_mr_fox/)

Fig. 133: pintoresco entorno de *The Gran Budapest Hotel* recuperado de <http://pravia.com.mx/mural/cine/la-simetria-en-el-cine-de-wes-anderson/>

Fig. 134, 135, 136: planos de *Moonrise Kingdom* recuperado de <http://www.fubiz.net/2014/03/18/wes-anderson-centered/wesanderson-6/>

Fig. 137: escena de *The Royal Tenenbaums* recuperado de <http://www.fubiz.net/2014/03/18/wes-anderson-centered/wesanderson-6/>

Fig. 138: plano tomatalmente simetrico *Hotel Chevalier* recuperado de <http://www.yorokobu.es/simetria-cine/>

Fig. 139: escena *The Grand Budapest Hotel* recuperado de <http://www.fubiz.net/2014/03/18/wes-anderson-centered/wesanderson-6/>

Fig. 140: corte en sección de *The Life Aquatic* recuperado de <https://imbloodybiza.wordpress.com/category/filme/page/26/>

Fig. 141: corte en sección *The Fantastic Mr. Fox* recuperado de ROSCELÍ. P., *El cine de Wes Anderson: Aspectos de composición visual y autoría* (trabajo de fin de grado) Universidad de Lima, Perú.

Fig.142 y 143: Escenas *The Royal Tenenbaums* recuperado de <http://coub.com/view/7oxgs>

Fig.144 y 145: Escenas *The Grand Budapest Hotel* recuperado de <http://coub.com/view/7oxgs>

Fig. 146 y 147: Escenas de *The Darjeeling Limited* recuperado de <http://coub.com/view/7oxgs>

Fig. 148 y 149: Escena de *Moonrise Kigdom* recuperado de <http://coub.com/view/7oxgs>

Fig. 150: Escena de *Fantastic Mr. Fox* recuperado <https://leo.prie.to/2005/04/the-life-aquatic-fotogramas/>

Fig. 151: Escena de *Rushmore* recuperado <https://leo.prie.to/2005/04/the-life-aquatic-fotogramas/>

Fig, 152, 153, 154, 155: imagenes recuperadas de la cuenta de instagram homenaje a los mundos andersonianos recuperado de [https://www.instagram.com/accidentallywesanderson/?utm\\_source=ig\\_embed](https://www.instagram.com/accidentallywesanderson/?utm_source=ig_embed)

Fig. 156: colección de Prada inspirada en el estilo de Wes Anderson recuperado de <http://m.madaish.com/daraquesadapadron/los-hilos-invisibles-de-wes-anderson-geek-mood>

-Fig. 157, 158, 159 y 160: imagenes del Bar Luce que Wes Anderson diseña para Prada. Este es una extensión del cine de Wes: cabinas armoniosas, en tonos rosa pálido, verde lima y turquesa, con suelo de terrazo salpicado de granate, papel pintado...El bar es un homenaje a la Galería Vittorio Emanuele II de Milán, donde se inauguró la primera tienda Prada en 1913. Wes Anderson, al igual que en su películas, tuvo en cuenta cada pequeño detalle. Recuperado de: <http://chicinitie.com/2015/05/13/milan-bar-lucefondazione-prada/>



