

Universidad de Sevilla
Facultad de Comunicación
Grado en Comunicación Audiovisual



WES ANDERSON Y LA NARRATIVA DE LO VISUAL

ANÁLISIS DE CASO: MOONRISE KINGDOM

Autor: Javier Turrión Rodríguez
Tutora: María Ángeles Martínez-García
Curso académico: 2019/2020

Resumen

Anderson es uno de los directores más respetados de la escena independiente. Sus películas, al estar hechas desde un punto de vista tan personal, suelen crear opiniones de todo tipo. Sin embargo, la mayoría de estas opiniones coinciden en aclamar el papel protagonista que la estética adquiere a lo largo de su filmografía, relegando el relato narrativo a un segundo plano. En un contexto en el que lo visual cada vez cobra más importancia, hemos estudiado cuales son las claves que hacen de Wes Anderson uno de los cineastas más reconocidos del panorama. Mediante un análisis de los elementos cinematográficos comunes presentes en *Moonrise Kingdom* (2012), indagaremos en la importancia que Anderson le brinda tanto a la imagen como a la historia para intentar deducir cual de estas obtiene un mayor protagonismo en su cine. Se propone utilizar el método iconográfico -iconológico de Erwin Panofsky como una herramienta efectiva para descifrar la simbología oculta en la reconocible estética del director.

Abstract

Wes Anderson has become one of the most influential directors on the international film scene in a very short time. His films, being made from such a personal point of view, often create opinions of all kinds. However, most of these opinions agree in acknowledging the leading role that aesthetics gets throughout his filmography, relegating the narrative story to the background. In a world where visuals are becoming increasingly important, we have studied what are the keys that make Wes Anderson one of the most recognized filmmakers on the scene. Through a theoretical analysis of the common cinematographic elements present in *Moonrise Kingdom* (2012), we will study how Anderson relates to both the image and the story and try to deduce which of these two plays a bigger role in his cinema. It is proposed to use Erwin Panofsky's iconographic-iconological method as a tool to decode the symbolism hidden in the director's recognizable aesthetics.

Índice

1. Introducción y objetivos

2. Marco teórico: percepción y representación

- Elementos morfológicos de la imagen
 - Punto
 - Línea
 - Espacio
 - Textura
 - Color
 - Forma
- Elementos dinámicos
- Elementos escalares

3. Marco contextual: los comienzos de un director consagrado

- Biografía
- Influencias

4. Metodología

- Análisis iconográfico – iconológico
- Objeto de estudio y criterio de selección
- Moonrise Kingdom (2012)

5. Análisis iconográfico -iconológico de Moonrise Kingdom (2012)

- Primer nivel: Lenguaje audiovisual
- Segundo nivel: Identificación temática
- Tercer nivel: Observación de los valores simbólicos

6. Conclusiones

7. Bibliografía

Introducción

El cine de Wes Anderson no suele dejar indiferente a nadie. Aunque ha sabido ganarse el respeto de la crítica, parece ser que entre el gran público encontramos diferentes opiniones sobre el director. Son muchas las personas que aseguran sentir un vínculo emocional con su obra, ya sea por la melancolía y la nostalgia que la caracterizan o por el humor absurdo de sus guiones. Otras no consiguen conectar con sus películas, ni empatizar con sus excéntricos personajes. Es por esto por lo que suele decirse que a Anderson lo amas o lo odias. Sin embargo, en lo que todos coinciden indiscutiblemente es en aclamar el importante papel que la estética cumple en su obra.

Puede que la trama no te interese o que te hayas cansado demasiado rápido de todos los obstáculos a los que suelen enfrentarse los personajes, pero es muy difícil que una película de Wes Anderson no te guste visualmente. Son pocos los directores de cine que logran plasmar su visión de forma tan personal, con películas en las que la estética tiene la misma o incluso mayor importancia que la historia dentro del propio relato cinematográfico.

La estética se define como la disciplina que estudia la belleza y los fundamentos filosóficos del arte. En un contexto cinematográfico, la estética de la que hablábamos es el resultado de la síntesis de varios elementos, como pueden ser el color, la escenografía, la composición, el movimiento de cámara, el vestuario o los objetos que acompañan a los protagonistas. Anderson incorpora parte de su personalidad en la puesta en escena de cada plano, y su carácter perfeccionista se refleja en la forma casi artesanal que tiene de hacer cine. El director controla meticulosamente cada fase del proceso creativo de sus películas y no duda en jugar con cada uno de estos aspectos artísticos para intentar transmitir determinadas emociones al espectador.

El lenguaje cinematográfico siempre ha servido de motor para expresar emociones y focalizar la atención del espectador. Sin embargo, lo que hace tan interesante la estética del cine de Wes Anderson es su carácter reconocible. A lo largo de su filmografía, ha ido conformando una atmósfera visual fácilmente identificable por el espectador, a pesar de su corta carrera. Con cada nueva película que dirige y escribe, esta atmósfera va creciendo y enriqueciéndose de nuevos elementos que la conforman.

Mediante un análisis iconográfico -iconológico de los elementos visuales, temáticos y simbólicos presentes en la película *Moonrise Kingdom* (Wes Anderson, 2012), pretendemos exponer en este Trabajo de Fin de Grado cómo dichos elementos se relacionan entre ellos. Para ello, se tendrán en cuenta los distintos aspectos creativos de la película y la función que dichos aspectos cumplen en la misma. Es decir, si tienen una connotación narrativa o un significado detrás que esté relacionado con el desarrollo de la historia.

No es fácil catalogar una obra de Wes Anderson, podrían ser comedias, dramas, comedias disfrazadas de dramas o dramas disfrazados de comedias. Lo que se mantiene en todas ellas es siempre la nostalgia o melancolía que surge al situar personajes normales y corrientes en situaciones disparatadas. Dichos personajes tratan desesperadamente de sobrevivir a distintas adversidades siempre desde un punto de vista muy real y humano. Lo que se pretende estudiar con este proyecto es hasta qué punto los elementos estéticos de sus películas influyen en el mensaje de estas.

El método iconográfico -iconológico desarrollado por Panofsky requiere que el espectador de la obra posea ciertos conocimientos del lenguaje audiovisual y aquellos elementos que lo componen, así de los temas, argumentos y personajes cuya naturaleza se repite a lo largo de la historia del arte en distintos ámbitos. Sin embargo, no todo el mundo posee las herramientas para poder deducir el significado intrínseco de los elementos visuales que componen una imagen. Esta problemática se desarrolla en el artículo *A vueltas con la alfabetización visual: lenguaje y significado en las películas de Wes Anderson* (Ferrerías Rodríguez & Vergilio Leite, 2008). En un contexto sociocultural en el que pasamos gran parte de nuestras vidas pegados a una pantalla, la imagen adquiere un valor añadido.

Poco a poco, vamos cambiando el formato en el que consumimos cultura y entretenimiento, pasando de los libros y periódicos a los televisores, ordenadores y dispositivos móviles. Esta tendencia a comunicarnos a través de la imagen se ha reafirmado con el nacimiento de las redes sociales. Instagram y Facebook han convertido nuestra sociedad actual en la sociedad de las apariencias, especialmente para los jóvenes y las nuevas generaciones, que se exponen al mundo a través de fotografías. En este contexto, creemos que es importante que se normalicen las herramientas del análisis audiovisual, que son cruciales para entender la cultura en la que nos encontramos.

La estética *andersoniana* tiene una gran influencia en el mundo que nos rodea. Sus encuadres y composiciones han traspasado la pantalla, y ya no solo dejan huella en el ámbito cinematográfico, sino que su particular estilo también se aplica al mundo de la moda, interiorismo, grafismo y hasta a la publicidad. En las redes sociales también es frecuente encontrarse con fotografías inspiradas en el uso del color, la simetría y el encuadre que Anderson incorpora a sus películas. Un ejemplo claro de esta influencia se encuentra en la cuenta de Instagram *Accidentally Wes Anderson*, en la que más de un millón de seguidores pueden encontrar miles de imágenes hechas por fotógrafos de todo el mundo, ya sean profesionales como aficionados. Gracias a estas constantes contribuciones se ha ido formando una comunidad de internautas que encuentran en este perfil de Instagram un referente en la estética visual del director. Esta gran recopilación de imágenes de edificios entre los que podemos encontrar hoteles, fachadas, restaurantes, y hasta librerías, solo es posible debido a la naturaleza reconocible de los elementos visuales empleados por Anderson y que también se encuentran presentes en todas estas imágenes.

Asimismo, en esta investigación se plantea que dicho carácter identificable es crucial para entender la estética del director, y por ende también sus películas. Anderson incorpora a cada una de sus películas un estilo visual muy marcado, que mantiene numerosos elementos comunes, pero que también varía según la historia que nos cuenta en cada película. A pesar de estas alteraciones, su visión cinematográfica está claramente representada a lo largo de su filmografía. Por ejemplo, la paleta de colores es un elemento visual con el que Anderson innova en cada película, asociando unos colores determinados a una historia determinada. En *El Gran Hotel Budapest* (2014) se nos presentan tonos rosados y violetas, en *Fantástico Sr. Fox* (2009) predominan los colores tierra como el marrón o el naranja y en *Moonrise Kingdom* (2012) se muestran colores como el amarillo, el verde o el rojo.

Los colores que se nos muestran en estos tres ejemplos son colores muy distintos. Sin embargo, la intencionalidad que el director les otorga y la forma en la que los integra con el resto de los elementos morfológicos, dinámicos y escalares de la imagen, hacen que se vaya configurando una estética muy característica que se mantiene a lo largo de su filmografía. El aspecto distintivo de sus películas no solo se consigue utilizando herramientas visuales relacionadas con la imagen que se nos muestra, como pueden ser sus encuadres frontales y simétricos, los *trávelins*, los planos subjetivos o el movimiento a cámara lenta. Además, podemos encontrar un patrón a nivel narrativo en cada una de las historias que desarrolla y en los mundos que crea especialmente para ellas. Estas historias, aunque temáticamente no pueden ser más variopintas, guardan un elemento común de fantasía, humor, nostalgia y humanidad.

Objetivos e hipótesis de la investigación

El objetivo principal de esta investigación es analizar los distintos elementos visuales presentes en el cine de Wes Anderson y observar cual es su relación con la narrativa a la que sirven. Seguiremos como ejemplo paradigmático de su filmografía la película *Moonrise Kingdom* (2012), que engloba una cantidad importante de los elementos cinematográficos característicos del director. Para llevar a cabo dicho análisis nos basaremos en un marco teórico de los componentes principales del lenguaje visual, además de estudiar el contexto del director y algunas de sus referencias cinematográficas.

La pregunta de la que parte nuestra investigación es ¿qué tiene mayor protagonismo en el cine de Wes Anderson, la estética o la narrativa? Para responder a esta cuestión llevaremos a cabo un análisis iconográfico -iconológico, que ha sido adaptado al ámbito fílmico por García-Ochoa (2017) y que nos servirá de modelo para encontrar la intencionalidad y la simbología de los elementos tanto visuales como temáticos que conforman la filmografía de Anderson. Para cumplir de forma más eficiente con los objetivos de nuestro estudio, nos apoyaremos en recursos visuales e ilustraciones de forma constante, principalmente en fotogramas de películas. No obstante, para una mejor comprensión del análisis, recomendamos al lector el visionado previo de la película sujeta a investigación, *Moonrise Kingdom* (2012).

Marco teórico: percepción y representación

Para cumplir con los objetivos propuestos, nuestro punto de partida será llevar a cabo un estudio de los elementos morfológicos y dinámicos principales de la imagen desde una perspectiva epistemológica. Para ello, nos basaremos en la obra de Rudolf Arnheim, *Arte y percepción visual* (1993), cuya primera edición data del año 1954. El autor explora los componentes básicos de la obra de arte desde una perspectiva psicológica, por lo que es considerado un pionero en aplicar principios de la psicología de la Gestalt al campo de las artes visuales.

El acto de ver en sí mismo, esconde un componente subjetivo que depende en gran parte de la interpretación y la propia experiencia del espectador. De esta idea parte la Teoría de la Gestalt, que recoge las bases del conocimiento actual sobre la percepción visual y que además está fuertemente relacionada con el mundo del arte. Esta teoría defiende que las formas no se conciben ni como una totalidad ni como una suma de partes, sino que deben tenerse en cuenta las percepciones individuales, con el fin de estructurar la relación entre las propiedades visuales del objeto y la naturaleza de aquel que lo observa.

Partiendo de esta base, estudiaremos aquellos elementos visuales que posteriormente nos van a ayudar a llevar a cabo el análisis iconográfico del cine de Wes Anderson. Con el fin de que dicho análisis sea lo más exacto y completo posible, debemos apoyarnos también en investigaciones posteriores que traten todos estos aspectos de un modo más específico y actualizado. Justo Villafañe, Catedrático de Comunicación Audiovisual y Publicidad de la Universidad Complutense, establece los fundamentos básicos de la imagen en su obra *Introducción a la teoría de la imagen* (2001).

Utilizando un lenguaje icónico, Villafañe aborda el estudio de la imagen basándose en tres fundamentos principales: una selección de la realidad, una recopilación de elementos compositivos y una sintaxis visual. Una vez establecidos estos principios, el análisis de la naturaleza de una imagen puede reducirse a dos grandes procesos: la percepción y la representación. Del proceso perceptual aparecen los mecanismos de selección de la realidad, que estudiaremos desde la perspectiva de Arnheim, mientras que la representación supone una manifestación particular de dicha realidad, es decir, un aspecto de esta.

Villafañe distingue dentro del proceso representativo tres categorías: los elementos morfológicos, dinámicos y escalares de la imagen. El estudio de dichos elementos cobra sentido durante el posterior enfoque iconográfico -iconológico. Para llevar a cabo nuestra metodología es necesario saber identificar estos aspectos visuales en una composición, con el fin de poder relacionarlos con el significado o trasfondo que estos elementos nos muestran de forma encubierta.

1. Elementos morfológicos de la imagen

El punto

El punto es el elemento icónico más simple de una composición. Sin embargo, al igual que ocurre con la línea, dentro de esta aparente simplicidad reside una gran complejidad causada por la influencia que ambos tienen sobre nuestra percepción de la imagen.

Kandinsky ya reflexionaba sobre dicha influencia en las clases que impartía en la Bauhaus, donde defendía el importante papel que juegan ambos elementos en diferentes ramas artísticas, no solo en las artes visuales, sino también en la música o la poesía.

“Al analizar los elementos más simples (elementos originales) comprobamos que lo verdaderamente simple no existe, cada elemento original es un fenómeno complicado.”
– Kandinsky (1983,69)

Cuando estudiamos las propiedades de ambos elementos lo primero que nos llama la atención es la simplicidad de su naturaleza. No obstante, y como adelantábamos antes, es esta simplicidad la que les dota de una gran importancia sensorial. El punto y la línea trascienden al medio de expresión en el que se expresan, ya que no es necesario que aparezcan representados de forma explícita para que notemos su influencia en nuestra percepción. Por ejemplo, el centro geométrico de una figura, especialmente si se trata de una figura regular, es un punto que, aunque no podamos verlo de forma gráfica, tiene una gran influencia en el plano que configura. Además, establece uno de los centros de atención, mientras que interacciona con otros elementos sensoriales de la imagen.

El punto cobra un mayor protagonismo en aquellas composiciones que exponen una perspectiva central, donde se establece como un punto de fuga, incluso aunque las líneas no lleguen a converger. Un ejemplo de esta propiedad lo encontramos en el cine de Kubrick, que asignaba a la perspectiva un gran protagonismo en sus planos, estableciendo puntos de fuga con la intención de dirigir la mirada del espectador (Ilustración 1).

La naturaleza del punto en la imagen viene dada por tres aspectos fundamentales que son la dimensión, la forma y el color. La interacción entre estos aspectos y las infinitas combinaciones a las que dan lugar hacen del punto el comodín perfecto para atraer la atención del espectador. En cambio, el tamaño físico no es un factor que afecte demasiado en la forma en la que lo percibimos. Las propiedades materiales del punto lo dotan de una condición dimensional, que dependerá de la distancia a la que se observe. El ejemplo más obvio de dicha condición lo encontramos en la técnica del puntillismo desarrollada por pintores como Seurat o Signac. Las combinaciones entre forma y color hacen del punto el elemento visual más flexible, adoptando una infinidad de aplicaciones plásticas.

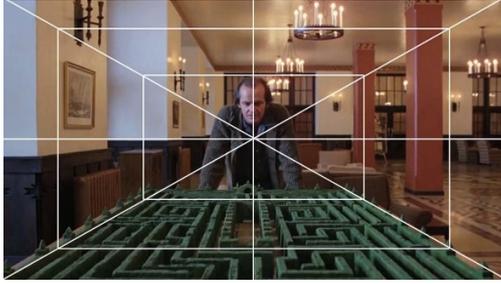


Ilustración 1. Perspectiva en un fotograma de la película *El Resplandor* (Stanley Kubrick, 1980)
Fuente: Revista Cinemanía



Ilustración 2. Fotograma de *Gravity* (Alfonso Cuarón, 2014)
Fuente: Youtube

La flexibilidad compositiva que nos ofrece en una representación nos crea una tensión visual que dependerá sobretodo de su ubicación:

- Un punto central aporta estabilidad a la composición ya que coincide con el centro geométrico del encuadre. Esta consideración no quiere decir que no exista dinamismo, sino que las tensiones visuales establecidas entre el estímulo visual y el espacio compositivo se compensan mutuamente (Ilustración 3.1).
- Si el estímulo visual se encuentra muy próximo al centro de la composición, pero sin llegar a estarlo, se produce una tensión importante desde dicho estímulo hacia el centro del cuadro, como se muestra en la Ilustración 2. El dinamismo se expresa en este caso mediante esta atracción (3.2).
- Cuando el punto se encuentra notablemente alejado del centro, la tensión visual disminuye, especialmente si el punto no se encuentra sobre alguno de los ejes estructurales del encuadre (vertical, horizontal o diagonal). En este caso el punto nos produce cierta incomodidad visual que deberá estar equilibrada mediante otro elemento visual si se pretende mantener cierta armonía (3.3).
- Dos puntos en el mismo marco compositivo crean una línea direccional imaginaria originando un gran dinamismo, que aumentará si ambos se ubican sobre el mismo eje estructural (3.4).

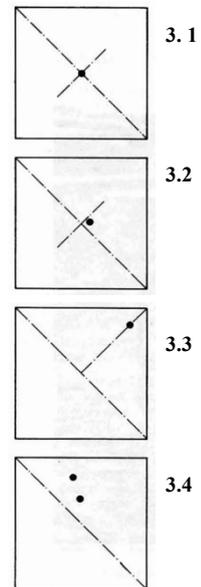


Ilustración 3.
Fuente: Introducción a la teoría de la imagen (Villafañe, J., 2001)

La línea

La línea, al igual que el punto, es un elemento visual de primer orden. Sus posibilidades plásticas son infinitas, lo que hacen de esta el elemento visual más polivalente de todos. Los paisajes de las grandes ciudades se encuentran estructurados por líneas, al igual que los bocetos, carretera o planos. La fuerza de la línea reside especialmente en dos habilidades representativas: su capacidad para señalar los elementos que componen el plano y aportarles un significado. Villafañe (2001, págs. 103-105) expone las funciones de significación plástica de la línea de la siguiente forma:

- La habilidad de la línea para crear vectores direccionales, aumentando el dinamismo en la composición. No hay otro elemento gráfico que condicione la dirección de lectura de la imagen de una manera tan simple y efectiva a la vez. Como podemos observar en la Ilustración 4, las líneas diagonales formadas por el eje del techo aumentan la sensación de movimiento.
- El contorno lineal distingue cualitativamente dos superficies de distinta intensidad. Esta separación también puede alcanzarse mediante otros recursos como el contraste de color. En el ámbito cinematográfico, también pueden usarse para distinguir dos puntos de vista enfrentados, como la representación constante de la lucha de clases que Bong Joon-ho hace en *Parásitos* (2019), Ilustración 5.
- Otra cualidad de este elemento es la de aportar tridimensionalidad a los objetos planos mediante la técnica del sombreado, que se consigue superponiendo líneas curvas al contorno que delimita la superficie del objeto.
- En relación con lo anterior cabe mencionar la facultad de la línea para aportar profundidad en aquellas composiciones especialmente bidimensionales, como por ejemplo los bodegones. Cuando la línea se aloja sobre la diagonal del plano, el dinamismo que aporta es todavía mayor.
- En resumen, podemos afirmar que la línea tiene el poder suficiente como para transformar las características estructurales de cualquier objeto e igualmente salvaguardar la identidad visual del mismo a través de su estructura.



Ilustración 4. Fotograma de *Kill Bill: Volumen 1* (Quentin Tarantino, 2003)
Fuente: Youtube



Ilustración 5. Fotograma de *Parásitos* (Bong Joon-ho, 2019)
Fuente: Revista Bacánika

Una vez expuestas sus funciones visuales, Villafañe (2001, págs. 105-107) lleva a cabo una mínima clasificación de las líneas en tres niveles diferenciados:

1. La línea objetual, que se percibe como un objeto unidimensional. Aquí la línea no es un componente más de la imagen, sino que constituye, además de su estructura formal, la propia materialidad de esta. Un buen ejemplo son los pictogramas.
2. La línea de sombreado, que como ya se ha dicho, forma tramas que sirven para dar volumen a los objetos y aportar profundidad al plano de la representación,
3. La línea de contorno. En muchas imágenes este tipo de línea constituye su definición formal. Para los artistas prerrenacentistas el contorno proporcionaba seguridad, después esta técnica empieza a olvidarse en el Renacimiento y se retoma en algunos movimientos contemporáneos, como el cubismo.

El espacio.

El espacio es uno de los elementos visuales de la imagen que ha generado más interés en el estudio del arte contemporáneo, y por consiguiente uno de los más desarrollados por Arnheim. En su obra *El pensamiento visual* se repiten de forma constante dos nociones relacionadas con nuestra percepción espacial. La primera de ellas se define como el pensamiento visual, un pensamiento más inmediato que se organiza a partir de percepciones que captan nuestros sentidos, es decir, un pensamiento sensorial. La segunda noción es la que Arnheim denomina centralismo subjetivo, que trata de describir el espacio representativo, no según la objetividad de la geometría cartesiana, sino según una geometría subjetiva, definida por la experiencia del sujeto que mira.

Dicho esto, Arnheim expone varias maneras de representar el espacio, como puede ser la línea, el traslape de formas, la alternancia entre figura y fondo, la textura, la luminosidad e incluso la transparencia, nos pueden ayudar a percibir profundidad en un plano. Sin embargo, antes de hablar de la profundidad debemos matizar el origen de esta y su relación con el plano.

Desde un punto de vista morfológico, el plano puede ser entendido como un elemento “bidimensional limitado por líneas u otros planos, y es un recurso idóneo para compartimentar y fragmentar el espacio plástico de la imagen” (Villafañe, 2001). A veces esta fragmentación en el plano puede ser una metáfora de una separación entre los personajes de una película, como el tema del divorcio en *Historia de un matrimonio* (Noah Baumbach, 2019), Ilustración 6. Cuando hablamos de planos en una fotografía nos estamos refiriendo a la presencia de varias dimensiones en la misma imagen. Estos planos determinan la existencia de una profundidad espacial en la misma. Gracias a esta interacción podemos formar la tercera dimensión en una composición visual que por naturaleza siempre va a ser plana, como podemos apreciar en la Ilustración 7.



Ilustración 6. Fotograma de *Historia de un matrimonio*
(Noah Baumbach, 2019)
Fuente: The New Yorker



Ilustración 7. Fotograma de *Volver*
(Pedro Almodóvar, 2006)
Fuente: Cinerama

Villafañe se refiere al término plano para distinguir el plano de la representación, espacio físico al que Arnheim menciona en su obra como el elemento configurador de la estructura espacial de la imagen, del plano como elemento morfológico bidimensional limitado por líneas u otros planos. Esta última idea es la que desarrolla en su obra de la siguiente forma:

"El plano, como elemento icónico, tiene una naturaleza absolutamente espacial. No sólo queda ligado al espacio de la composición, sino que, además, implica otros atributos como los de superficie y bidimensionalidad, por lo que, generalmente, se representa asociado a otros elementos superficiales como el color o la textura." (Villafañe, 2001)

La percepción de planos en una imagen viene dada por dos componentes. El primero de ellos es la superposición de las figuras del encuadre, lo que nos ayuda a diferenciar los objetos y sujetos dispuestos más o menos cerca del punto de observación, que en nuestro caso sería la cámara de video. El otro elemento es el aspecto proyectivo, es decir, por su ubicación desde un ángulo determinado, lo que viene definido por la perspectiva.

La construcción del espacio está fuertemente vinculada con el fenómeno de figura y fondo que estudia la Teoría de la Gestalt. A menudo, en la composición nos encontramos con la presencia de “marcos” y “ventanas”, elementos también relacionados con el fenómeno de figura-fondo. Dicho fenómeno, combinado con el carácter bidimensional de la imagen, que se ve afectada por la perspectiva para generar profundidad, puede en ocasiones provocar el efecto denominado como trampantojo.

La textura

Es un elemento morfológico que influye en las superficies de los objetos, por lo que suele estar directamente relacionada con el color y en ocasiones el plano. Arnheim, desde una perspectiva perceptual, nos señala en su obra que “cuando las superficies se encuentran vacías, las líneas del contorno producen diferencias de densidad y posición espacial, y que la textura interna refuerza el efecto del contorno” (Arnheim, 1993). La textura es uno de los agentes que influye en el fenómeno figura y fondo, ya que los objetos texturizados se perciben como una figura.

Su función especial es la de aportar diferentes grados de sensibilidad y profundidad a la imagen, agrupando patrones sobre una superficie bidimensional y, en ocasiones, añadiendo algo de relieve. Cuando este relieve nos muestra unas propiedades ópticas y táctiles estamos hablando de texturas ópticas, que incrementan el peso visual del objeto texturizado en la composición.

Para Kepes, la textura es “un elemento visual idóneo para dilatar o comprimir el espacio y crear nuevas relaciones plásticas” (1976, pág. 206). En la misma línea se encuentra Munari, que defiende la textura como el valor visual más importante, al afirmar que en algunas ocasiones: “es la misma materia de la textura la que forma las imágenes, al densificar o espaciar el fondo” (2016, pág. 87).

Villafañe se centra en la función óptica de la textura, y como a pesar de estar representada únicamente de forma visual, evoca una experiencia táctil en el observador. Esta habilidad se traslada en muchas ocasiones al ámbito cinematográfico, como podemos apreciar en el uso de la textura en *Un monstruo viene a verme* (Juan Antonio Bayona, 2016), al que automáticamente percibimos como un árbol (Ilustración 8).

La textura cuenta con dos habilidades básicas: una perceptiva y otra plástica. Cuando hablamos de su función perceptiva no debemos olvidar que la textura es junto con la luz, el elemento visual indispensable para poder percibir el espacio. Este elemento va a marcar en gran medida la profundidad del plano, ya que es el resultado de la unión de dos imágenes dispares. Cuando no existe esta disparidad o diferencia entre las superficies de los objetos dispuestos en la imagen, la percepción de dichos objetos se nos hace más difícil. Para crear esta diferencia es necesaria la presencia de distintas texturas en las superficies. Un cielo despejado uniformemente azul no produce ningún tipo de disparidad ni relieve, por lo que no podremos enfocarlo de forma visual. Tal y como podemos observar en la Ilustración 9, la textura del agua contrasta con la del cielo, configurando así el espacio del plano.



Ilustración 8. Fotograma de *Un monstruo viene a verme*
(Juan Antonio Bayona, 2016)
Fuente: Espinof



Ilustración 9. Fotograma de *La vida de Pi*
(Ang Lee, 2012)
Fuente: Filmaffinity

La función plástica de las texturas es igual de importante que su función óptica, ya que el aspecto de la superficie que presentan muchos objetos influye en el resultado visual de estos. Además, la textura depende también del soporte empleado en la representación de la imagen. De esta forma, las texturas en imágenes fotográficas, pinturas con acuarelas y en pinturas hechas al óleo no son comparables entre sí.

“La textura colabora en la construcción y articulación del espacio porque crea superficies y planos. Un espacio limitado por una forma lineal no significa plásticamente lo mismo que si su superficie interior aparece texturada.” (Villafañe, 2001)

El color

Continuamos nuestro repaso teórico por los principales componentes de la imagen y llegamos al estudio del color. No obstante, no podemos hablar de color sin hablar antes de la luz. Arnheim reflexiona lo siguiente sobre la luz en su libro *Arte y percepción visual*:

“Sin luz los ojos no pueden apreciar ninguna forma, ningún color, ningún espacio o movimiento, así que es una de las experiencias humanas más poderosas y fundamentales. Sin embargo, la atención del hombre se dirige a los objetos y sus acciones sin darle la importancia que la luz se merece.” (Arnheim, *Arte y percepción visual*, 1993)

La luz es el componente más importante y primitivo de la imagen. La etimología de la palabra “fotografía” nos lo confirma al traducirla como “escritura de la luz”. La percepción de las formas, figuras y colores solo es posible gracias a la luz. Asimismo, el uso intencionado de la luz puede tener una infinidad de usos y significaciones de gran trascendencia, con un valor expresivo, simbólico, metafórico, etc. La distribución de la luz en el campo visual va a marcar el grado de luminosidad que percibimos de los objetos. Cuando vemos un objeto intensamente iluminado entendemos que dicho objeto se encuentra en la parte más alta de la escala de valores de luminosidad presente en la composición. En algunas imágenes es común iluminar algún objeto o sujeto para focalizar en este la atención del espectador.

Gracias a la iluminación podemos configurar nuevos espacios, ya que se considera uno de los elementos más efectivos para aportar profundidad al plano. La disposición de la luz nos permite localizar los objetos en el espacio, gracias a la relación entre las partes iluminadas y sombreadas. Además, el uso de la luz y las sombras pueden ayudarnos a definir la forma de determinados objetos.

En cuanto al color, Arnheim defiende que es una pieza integrante del marco compositivo de la imagen, por lo que tiene un carácter constitutivo, ya que mantiene valores abstractos como pueden ser la combinación, variación o el contraste entre los mismo. Existen tres elementos principales que definen la tonalidad del color: el matiz, la luminosidad y la saturación. Su significado está determinado por el contexto en el que se nos muestra. Esta inestabilidad puede parecer desconcertante y es debido a esta dependencia del contexto, que los experimentos psicológicos sobre el tema hayan conducido a resultados confusos. Un mismo color en dos contextos diferentes no es el mismo color.

Según Arnheim, la afirmación de que el color tiene un importante componente expresivo es discutible. A menudo se investigan las reacciones afectivas causadas por las distintas tonalidades con el fin de sacar conclusiones generalizadas del simbolismo del color en diferentes culturas. Lo cierto es que todavía se desconoce el origen de las distintas reacciones que el color causa en nuestro desarrollo cognitivo, aunque se cree que la expresión del color se basa en las asociaciones que le aludimos.

Siguiendo esta teoría, el rojo nos acelera porque nos recuerda a la sangre y al fuego. El verde nos transporta de inmediato a la naturaleza, mientras que el azul es refrescante como el agua. Sin embargo, la reacción que produce el color es demasiado natural e inmediata como para ser el resultado de una mera interpretación de nuestra memoria, ya que no existe una base científica que aclare la influencia del color sobre nosotros.

Villafañe nos habla en su obra *Introducción a la teoría de la imagen* (2001) de las funciones plásticas del color, matizando también el carácter dinámico del que hablábamos antes, que hace tan difícil formalizar sus propiedades de forma categórica. Destaca dos propiedades por encima de las demás: la espacialidad y el dinamismo.

El color, al ser un elemento morfológico, presente de forma tangible en la imagen, colabora con otros elementos a la configuración del espacio visual de la representación, ya sea plana (perspectiva cromática) o en profundidad (perspectiva valorista). La perspectiva valorista se encarga de aportar esta profundidad mediante la conjunción de varias intensidades lumínicas, originando sombras, claroscuros y contrastes. El ejemplo cinematográfico más evidente lo encontramos en el expresionismo alemán, que se nos muestra en la Ilustración 10 de la mano de Robert Wiene. Por el contrario, la perspectiva cromática configura un espacio plano atribuyendo colores a las distintas superficies representadas. Es también frecuente el contraste de luces, pero sin formar el gradiente característico de la profundidad valorista. Un claro ejemplo de este enfoque podemos apreciarlo en el cine de Wes Anderson, al que estudiaremos más adelante (Ilustración 11).

Para finalizar, también se destacan otras propiedades del color como su capacidad de creación de ritmos visuales dentro de la imagen, dada por este carácter dinámico que mencionábamos anteriormente. Una de las funciones más importantes de este elemento, es su cualidad térmica, que ha sido desarrollada por numerosas investigaciones psicológicas del color. Estas investigaciones coinciden en que los colores pueden provocar reacciones similares en personas, independientemente de su contexto sociocultural. Estas reacciones estarían relacionadas con nuestros procesos cognitivos. A menudo el valor expresivo del color se nos presenta mediante diferentes códigos visuales a los que hemos ido adjudicando un significado determinado, dependiendo del color que se nos muestre.



Ilustración 10. Fotograma de *El gabinete del Doctor Calivari* (Robert Wiene, 1928)

Fuente: El Confidencial



Ilustración 11. Fotograma de *El Gran Hotel Budapest* (Wes Anderson, 2014)

Fuente: Yorokobu

2. Elementos dinámicos

Mientras que los elementos morfológicos analizados se encuentran presentes de forma visible en la composición de la imagen, existen otros elementos que también influyen en la forma en la que las percibimos. Estos elementos están vinculados directamente a la naturaleza dinámica de la imagen, y su relación con los elementos morfológicos va a marcar la significación plástica que toda imagen posee. Los aspectos dinámicos más importantes son el movimiento, la tensión y el ritmo.

Arnheim define el movimiento como el “foco visual de atención más intenso de todos” (1993, pág. 335), que además conlleva un cambio en el entorno visual de la película que normalmente desencadena una reacción por parte del espectador. Las acciones o acontecimientos atraen la atención del espectador de manera más inmediata que las formas u objetos, y la prueba la encontramos en la importancia del movimiento. El hombre, como cualquier otro animal, ha desarrollado una respuesta automática a este, establecida por nuestro sentido de la vista, que ha ido evolucionando hasta convertirse en un instrumento de supervivencia.

La experiencia visual del movimiento puede deberse a tres factores:

- **Movimiento Físico.** El movimiento real de un objeto, de una persona, etc.
- **Movimiento Óptico.** La proyección del movimiento de objetos que se alejan de nuestra retina. Por ejemplo, cuando nuestros ojos no siguen el movimiento de los objetos percibidos.
- **Movimiento Perceptual:** La sensación efectiva que proyecta un objeto en movimiento sobre el observador.

En cuanto a los aspectos más concretos del movimiento, que son la dirección y la velocidad, Arnheim (1993) sostiene que se perciben según el estado en el que se encuentre el campo visual. La norma de la simplicidad antes mencionada no solo se refiere al equilibrio de las formas aparentes en el plano, sino que también se aplica al movimiento. Todo movimiento, salvo aquellos más simples, es una combinación de varias acciones que se dan de forma independiente y que juntas forman un conjunto. Por ejemplo, la Ilustración 12 nos muestra la escena final de la película *Hijos de los hombres* (Alfonso Cuarón, 2006), en la que el movimiento se percibe de forma muy intensa debido a la unión de varios factores, como la dirección de las miradas, el movimiento subjetivo de la cámara, y la inmovilidad de los sujetos que rodean a los protagonistas.

Para finalizar, Arnheim afirma que “toda percepción del movimiento es básicamente estroboscópica” (1993, pág. 392). Nuestro sistema nervioso percibe la falsa sensación de estar viendo un movimiento continuo, cuando en realidad está incorporando estimulaciones momentáneas que cambian estáticamente. Ya se produzca la integración, a nivel visual o neuronal, la ilusión de movimiento viene dada de una secuencia de elementos inmóviles. El caso más obvio es el del cine, y en especial el cine de animación.

Villafañe define la tensión como “la variable dinámica de las imágenes fijas” (2001, pág. 433). Algunos de los elementos capaces de causar esta dinámica son las proporciones (el formato rectangular aporta una mayor tensión que el cuadrado), la forma (aquellos elementos distorsionados, irregulares o asimétricos aumentan la tensión en la imagen), la orientación (elementos dispuestos sobre los ejes diagonales) y otros aspectos plásticos como la profundidad o la sinestesia (sobre todo táctiles y acústicas).

En cuanto al ritmo, el autor comienza diferenciándolo de la cadencia, que es la repetición regular de un elemento en la composición, mientras que el ritmo es un elemento visual con valor estructural. El ritmo viene dado por dos componentes principales: la periodicidad y la estructuración. En muchas ocasiones este ritmo se consigue a través del uso del color y la luz, y los diferentes contrastes de dichos aspectos con otros elementos como las líneas, texturas y formas (Ilustración 13). De estas relaciones nace una estructura jerarquizada de elementos que se relacionan entre ellos con el fin de conseguir un objetivo concreto.



Ilustración 12. Fotograma de *Hijos de los hombres* (Alfonso Cuarón, 2006)
Fuente: Cine En Un Minuto



Ilustración 13. Fotograma de *Lost in Translation* (Sofía Coppola, 2003)
Fuente: Pinterest

3. Elementos escalares

Los elementos escalares, tales como la dimensión, el formato, la escala o la proporción, vienen dados de la relación entre los elementos morfológicos y los dinámicos. Ambos necesitan un “marco adecuado que posibilite el surgimiento de esa significación, es decir, es necesaria una estructura, la de relación, que armonice el resultado visual de la imagen”. (Villafañe, 2001)

Arnheim afirma en su obra, que los objetos que componen el cuadro nunca se perciben de forma individual, sino que se relacionan con otros objetos, y de esta relación nace la idea del equilibrio (Ilustración 14). Cualquier objeto localizado en un espacio crea una tensión con los otros elementos que lo configuran, a dicha tensión se le conoce como fuerza o peso visual. En un encuadre percibimos que hay puntos donde este peso visual adquiere una mayor estabilidad, siendo el más importante de todos el centro.

La fuerza del centro del encuadre reside en la relación de las líneas visuales que lo atraviesan de forma diagonal, horizontal y vertical. La tensión formada por estas cuatro líneas hará que donde quiera que se ubiquen los objetos en el plano, se vean afectadas por la fuerza de esta estructura invisible a la que Arnheim denomina Mapa Estructural. Esto hace que el centro sea el lugar donde todas las fuerzas se equilibran, haciendo que las formas que se ubican en la parte central del encuadre permanezcan en una aparente estabilidad (Ilustración 15).

El mapa estructural es sin duda un gran determinante del equilibrio visual, aunque no es el único, ya que el tamaño, la forma, el color, la ubicación y dirección, también son factores para tener en cuenta. En palabras de Arnheim: “El equilibrio requiere de todos estos elementos debido a que no es más que el estado de un cuerpo donde las fuerzas que operan sobre él se compensan mutuamente.” (1993, pág. 18)



Ilustración 14. Fotograma de *Dolor y gloria*
(Pedro Almodóvar, 2019)
Fuente: Filmaffinity



Ilustración 15. Fotograma de *Big Fish*
(Tim Burton, 2003)
Fuente: Filmaffinity

Debemos señalar la importancia del peso para determinar el equilibrio de una imagen, que a su vez está condicionado por su localización dentro del plano. Un objeto es más pesado cuando la distancia que mantiene con el centro es mayor, si se encuentra en la parte inferior, probablemente por la percepción que tenemos de la gravedad, o si se encuentra en la parte izquierda del encuadre, ya que leemos de izquierda a derecha.

El tamaño de la forma y el tema también influyen en el peso de una imagen, siendo este mayor cuando el tamaño de un elemento es superior al de los otros o cuando se le dota de un significado importante que hace que el espectador se centre en dicho elemento. La importancia del equilibrio es tan grande porque dota de sentido y coherencia a la imagen, haciendo mucho más comprensible su lenguaje y la idea que se quiere transmitir con ella.

En este contexto debemos destacar también la importancia del plano, que, al estar definido como la unidad básica del lenguaje audiovisual, también influye de forma directa en el significado de lo que estamos viendo. Un plano, si es estático, solo nos muestra un encuadre, pero si la cámara está en movimiento, un plano puede contener varios encuadres diferentes. Según qué cantidad de información audiovisual se nos presente en un encuadre, la imagen adquiere una intencionalidad u otra. Los planos cinematográficos pueden clasificarse según tres aspectos principales:

1. Según el tamaño:

- Planos descriptivos. Intentan encuadrar una gran parte de la escena usando grandes angulares. Se incluyen el plano general (PG), que suele usarse para contextualizar personajes en grandes espacios o multitudes y el gran plano general (GPG), en el que ni siquiera se distinguen figuras humanas. Aunque su funcionalidad sea mayormente descriptiva, también pueden tener connotaciones narrativas.
- Planos narrativos. Presentan la figura humana de forma más cerrada y funcionan como motor de la historia que se desarrolla. Encontramos el plano medio (PM), que abarca desde la cabeza hasta la cintura de los personajes, y el plano americano (PA), que se abre un poco más y va desde la cabeza hasta las rodillas. Ambos planos cumplen con la función de mostrar las relaciones interpersonales que se surgen durante la película. Además, debemos mencionar el plano de conjunto (PC), un encuadre parecido al plano general, pero algo más cerrado, que sitúa al actor en una zona más cercana a la cámara que el resto de los sujetos u objetos con los que se relaciona. El plano detalle (PD) nos permite destacar tanto objetos concretos como partes del cuerpo de los personajes dentro de la trama. Por lo que también se considera un tipo de plano muy narrativo.
- Planos expresivos. Son planos cortos que se utilizan para expresar sentimientos y enfatizar en el carácter dramático de un personaje o un objeto. En esta categoría se encuentra el primer plano (PP), que muestra el cuello y rostro del actor al cortar el encuadre por los hombros, y cuya función es mostrarnos las emociones del personaje y generar cierta sensación de intimidad. El primerísimo primer plano (PPP) va un paso más allá en términos de expresividad, captando el rostro desde el mentón hasta la parte superior de la cabeza, revelando así cualquier reacción facial por leve que sea.

2. Según el ángulo de la cámara. Los más conocidos son el plano cenital (hecho desde arriba del sujeto, con un ángulo perpendicular de 90°), el plano picado (la cámara se sitúa por encima del sujeto u objeto para transmitir sensación de inferioridad o debilidad, con un ángulo de inclinación de 45° aproximadamente), y el plano contrapicado (la cámara se sitúa por debajo de los ojos del sujeto u objeto, y al inclinar su ángulo hacia arriba para encuadrar al actor, lo magnifica y lo refuerza).

3. Según el punto de vista. Distinguimos aquí el plano objetivo, cuando la cámara es invisible para los personajes y el espectador ve a través de ella, del plano subjetivo, cuando la cámara nos muestra el punto de vista a través de los ojos de un personaje.

Para concluir este estudio del lenguaje visual de la imagen, debemos poner en valor que cada uno de los elementos mencionados anteriormente posee una naturaleza y unas habilidades visuales concretas, pero que no servirían de nada si se presentan de forma independiente. El significado de la imagen solo es latente cuando se obtiene a partir de la composición de dichos elementos. Por lo tanto, es primordial llevar a cabo un orden sintáctico y formar estructuras que se relacionen entre ellas para que surja esta significación plástica.

Marco contextual: los comienzos de un director consagrado

Para cumplir con el objetivo de esta investigación y analizar los recursos visuales característicos de la obra de Wes Anderson, es importante destacar algunos acontecimientos bibliográficos del propio director. Esto nos ayudará a tener una visión más amplia de su entorno y de su proceso creativo. Estudiar el contexto del director es una tarea imprescindible para entender mejor el origen de sus historias y la representación visual que este elige para cada una de ellas. Lo haremos siguiendo la estructura principal de la obra *El Gran Hotel Wes Anderson* (2018) de Nuria Díaz.

Biografía

Wes Anderson nace el 1 de mayo de 1969 en Houston (Texas). Siendo el mediano de tres hijos, sus padres se divorciaron cuando tenía 8 años. Esto lo marcó de tal manera, que aún hoy en día las familias disfuncionales es uno de los temas a los que el director recurre una y otra vez en sus películas. A menudo sus personajes sufren divorcios, relaciones tóxicas, peleas, insatisfacción o incompreensión por parte del núcleo familiar. También están presentes en sus películas personajes huérfanos, hijos que odian a sus padres y padres que no saben comunicarse con sus hijos. Sin embargo, además de las consecuencias inevitables que un divorcio puede causar en un niño de 8 años, de sus padres también heredó un gran interés por el arte en todas sus facetas. Su madre era pintora y arqueóloga, mientras que su padre se dedicaba a la publicidad y la escritura. Gracias a ellos, durante su infancia Anderson comenzó a escribir, dibujar y leer novelas y tiras cómicas, desarrollando así una gran imaginación desde una edad muy temprana.

Empezó entonces a hacer películas caseras con sus hermanos con la ayuda de una cámara Super-8 de su padre. A la vez escribía y dirigía sus propias obras teatrales en el colegio, que se hicieron rápidamente conocidas por su creatividad y complejidad. La influencia del teatro es palpable en su filmografía. En *Moonrise Kingdom* (2012), los protagonistas también formaban parte de una obra teatral escolar.

Pero si algo aprendió Wes del teatro es a configurar el espacio donde se desenvuelven los personajes. La puesta en escena de algunas de sus películas cuenta con un elemento de teatralidad muy profundo y latente, arraigado a la propia visión artística del director y a la influencia que el teatro ejerció sobre él durante sus inicios. Los coloridos y excesivos decorados de sus películas, repletos de detalles, nos recuerdan a los escenarios de esas obras teatrales en los que el espacio se aprovecha al máximo. Cada elemento dispuesto en él cumple con la función de aportar personalidad y credibilidad a los personajes.

A pesar de su interés por el teatro y el cine, la gran pasión de Anderson siempre fue la escritura. Con 18 años se muda a Austin para estudiar Filosofía en la Universidad de Texas, donde conoce a Owen Wilson en una clase de dramaturgia. Desde ese momento, ambos formarán una amistad que durará hasta la actualidad, además de una fructífera relación profesional. Juntos escriben un corto titulado *Bottle Rocket*, protagonizado por Owen y su hermano Luke Wilson, que se presentó en el Festival de Sundance en el 1994. El corto atrajo la atención del productor James L. Brooks, quien se prestó a financiar un largometraje basado en el mismo corto. Así fue como Wes Anderson y los hermanos Wilson comenzaron a darse a conocer en el panorama independiente.

Aunque Anderson nunca estudió cine, su incansable curiosidad le hizo un experto del medio. Gracias al gran catálogo de libros y películas de la Universidad de Texas, fue descubriendo la obra de directores que más tarde influyeron en su particular manera de contar historias, como François Truffaut, Orson Welles o Alfred Hitchcock.

Influencias

Las referencias cinematográficas de Anderson son muy variadas, aunque cabe destacar el importante papel que cumple la *nouvelle vague* francesa de 1950 y 1960 en su trabajo. Uno de los máximos exponentes de este grupo de cineastas franceses es François Truffaut con su ópera prima *Los 400 golpes* (1959). Anderson descubre el filme con 18 años y le causa tal impresión que lo utiliza como fuente de inspiración a lo largo de toda su carrera, y especialmente en los inicios de esta.

Las semejanzas entre el cine de Truffaut y el de Anderson pueden observarse tanto a nivel visual, tomando del francés recursos estéticos como la composición o el encuadre, como también a nivel temático. Las dos primeras películas de Anderson *Bottle Rocket* (1996) y *Academia Rushmore* (1998) reflejan el paso de la juventud a la adultez, con todas las dificultades que esto conlleva. El protagonista de *Academia Rushmore* (1998), Max Fischer, al igual que Antoine en *Los 400 golpes* (1959), es un pésimo estudiante que parece tener predilección por los problemas. Ambos tienen que tratar con la constante amenaza de la expulsión a la vez que intentan mejorar su situación sin éxito, lo que acabará originando más complicaciones.

El paso a la madurez es un tema recurrente en el cine del texano, siendo su máximo exponente la película *Moonrise Kingdom* (2012), en la que los niños parecen comportarse como adultos y los adultos como niños. Las aventuras amorosas y las rebeliones de los niños son temas presentes en la obra de ambos directores. Otros recursos del cine de Truffaut que también influyeron en Anderson son la narración con voz en off, o el hecho de contar con un equipo de dirección y de actores similar.



Ilustración 16. Fotograma de *Bottle Rocket*
(Wes Anderson, 1996)
Fuente: This Recording



Ilustración 17. Fotograma de *Los 400 golpes*
(François Truffaut, 1996)
Fuente: Cine Premiere

Orson Welles es otro director que no necesita presentación. Se ha consagrado como uno de los cineastas más versátiles y significativos de su época. Su obra maestra *Ciudadano Kane* (1941) impuso un antes y un después en la historia del cine, desafiando todo lo establecido anteriormente con una dirección nunca vista en una película. Anderson aprovecha algunas escenas de películas como *Academia Rushmore* (2012) o *Isla de perros* (2018) para llevar a cabo un sutil guiño a su predecesor. Además, se dan otros rasgos comunes entre los estilos de ambos directores, como por ejemplo la desmesurada escenografía, los excéntricos personajes, la influencia del teatro en su obra y los dramáticos movimientos de cámara.

Sin embargo, al igual que con Truffaut, Anderson no solo se nutre de algunos elementos visuales del director norteamericano, también podemos encontrar la influencia de Welles en la temática principal de *Los Tenenbaums. Una familia de genios* (2001). Para esta obra se inspira en la película *El cuarto mandamiento* (1942), en la que también se retrata la decadencia de una familia adinerada, y se exploran temas como el abandono o el perdón. Las segundas nupcias de la madre de la familia y el narrador están presentes en ambas historias. En una entrevista, Wes Anderson dijo de Orson Welles:

“No es particularmente sutil. Le gusta el golpe de efecto, el movimiento de cámara dramático, la teatralidad. Eso me encanta. Y luego también, él ama a los actores, y él mismo es actor, y siempre creó grandes personajes que también tienden a desbordar la realidad”. (Seitz, 2013)



Ilustración 18. Fotograma de *Isla de perros*
(Wes Anderson, 2018)
Fuente: CNN



Ilustración 19. Fotograma de *Ciudadano Kane*
(Orson Welles, 1941)
Fuente: Youtube

En último lugar destacaremos también la influencia del gran Alfred Hitchcock en el trabajo de Anderson. *La ventana indiscreta* (1954) es una de las primeras películas que Anderson recuerda haber visto, y de esta le marcó profundamente que el nombre más grande de los créditos iniciales era precisamente el del director, por encima del de los actores. De Hitchcock aprendió a darle importancia a los objetos, a los que otorgaba el mismo valor narrativo que a los propios personajes. Volviendo a *La ventana indiscreta* (1954) debemos mencionar la presencia de los prismáticos, que se muestran también en películas de Anderson como *Moonrise Kingdom* (2012) y *Fantástico Sr. Fox* (2009).

Otro ejemplo de la influencia de *La ventana indiscreta* (1954) en su obra, podemos encontrarlo en la configuración que Hitchcock hace del espacio del edificio, dispuesto como una casa de muñecas. El recurso de la casa de muñecas es recurrente en el cine de Anderson, y podemos encontrarlo por ejemplo en *Life Aquatic* (2004).

Otra de las grandes lecciones que Anderson ha aprendido de Hitchcock es aplicar el lenguaje del color. Hitchcock fue de los pioneros en usar los colores con carácter intencional, con el fin de provocar determinadas sensaciones en el espectador. El carácter narrativo del color es algo con lo que Wes Anderson está estrechamente familiarizado. Esto también podemos aplicarlo al uso de la música y el sonido con fines narrativos, ya que Hitchcock también fue uno de los primeros en dotar a la música de significado, ya sea para marcar la estructura de una película o para acentuar ciertas emociones de los personajes. Y lo mismo ocurre con el montaje. Al igual que Hitchcock, Wes Anderson también sabe sacar provecho de todos los elementos que configuran una película, darles la importancia que merecen, ponerlos al servicio de la imagen y usarlos a su favor para transmitir mejor la visión personal de la película que el director tiene en su cabeza.



Ilustración 20.1. Fotogramas de *Los 39 escalones* (Alfred Hitchcock, 1935) y *El Gran Hotel Budapest* (Wes Anderson, 2014)
Fuente: Vimeo



Ilustración 20.1. Fotogramas de *Cortina rasgada* (Alfred Hitchcock, 1966) y *El Gran Hotel Budapest* (Wes Anderson, 2014)
Fuente: Vimeo



Ilustración 20.1. Fotogramas de *Vertigo* (Alfred Hitchcock, 1958) y *El Gran Hotel Budapest* (Wes Anderson, 2014)
Fuente: Vimeo

Metodología

La metodología de esta investigación parte de un amplio trabajo de recopilación bibliográfica, cuyo objetivo es el de obtener el conocimiento necesario para llevar a cabo un análisis íntegro de los elementos visuales de la estética del cine de Wes Anderson y su consecuente simbolismo. Una vez explorados los distintos elementos morfológicos, dinámicos y escalares que configuran la imagen, basándonos en obras de Rudolf Arnheim y Justo Villafañe, decidimos adentrarnos en el contexto del director y exponer algunos de sus referentes cinematográficos, siguiendo la estructura de la obra *El Gran Hotel Wes Anderson* (2018) de Nuria Díaz.

Para continuar desarrollando nuestra investigación, hemos optado por un método cualitativo fundamentado en el análisis iconográfico -iconológico planteado por el historiador del arte Erwin Panofsky en su obra más reconocida *Estudios sobre la iconología* (1998), cuya primera edición data del año 1972. El método “panofskyano” explora la interacción entre la forma y el contenido desde un punto de vista artístico, siempre teniendo en cuenta el contexto cultural al que la obra pertenece. Partiendo principalmente del procedimiento impuesto por Panofsky, nos apoyaremos también en algunas reflexiones llevadas a cabo por otros autores como Aby Warburg o Ernst Cassirer, con los que se pretende enfatizar en el valor del símbolo en un contexto artístico.

Sin embargo, como nuestro objeto de estudio se corresponde con obras filmicas, abordaremos el posterior análisis iconográfico desde una visión cinematográfica mediante el artículo “Iconología y análisis fílmico: Una relación controvertida” (2017) de García-Ochoa, que estudia la simbología presente en las imágenes en movimiento. Además, el autor adapta el *método panofskyano* al contexto cinematográfico, de este modo nos distanciamos de un enfoque puramente artístico para centrarnos en el ámbito audiovisual y cumplir así de manera más eficiente con los objetivos propuestos. También complementaremos nuestro análisis con otro artículo del mismo autor, “Cine e iconología: Análisis del filme desde la historia del arte” (2005), donde se exponen algunos ejemplos analizados por la iconología aplicada al análisis fílmico.

Método iconográfico

El método iconográfico-iconológico se empieza a desarrollar teóricamente en el primer capítulo del ensayo *El significado de las artes visuales* (1979) escrito por Panofsky, titulado como *Iconografía e Iconología: Introducción al estudio del arte del Renacimiento*. La iconografía, que se define etimológicamente como “descripción de la imagen”, se ocupa de estudiar los simbolismos camuflados tras el aparente carácter naturalista de los elementos visuales de una imagen, mientras que la interpretación iconológica es el medio para revelar el significado oculto tras estos símbolos.

Se analiza cualquier expresión figurativa presente en la obra, incluidos los elementos plásticos, temas, motivos, personificaciones o alegorías. También se tienen en cuenta el origen, la transmisión y las posibles transformaciones a las que pueden estar sujetas estos símbolos visuales dependiendo del contexto sociocultural del autor.

“El significado intrínseco o contenido se lo aprehende reconociendo aquellos principios subyacentes que revelan la actitud básica de una nación, de un período, una clase, una convicción religiosa o filosófica, todo esto modificado por una personalidad o condensado en una obra.” (Panofsky, El significado en las artes visuales, 1979)

Este método está inspirado en los ensayos de uno de los maestros de Panofsky, Aby Warburg, que ya estudiaba las relaciones entre la forma y el contenido, aplicándolas a la historia del arte en el siglo XIX. Constanza Acuña y Gonzalo Arqueros, académicos del Dpto. de Teoría de las Artes en la Universidad de Chile, hacen la siguiente reflexión sobre el enfoque metodológico de Warburg.

“La imagen, o las imágenes, se presentarían entonces como una superposición simbólica de contenidos latentes y manifiestos, siempre en movimiento respecto al presente del sujeto histórico, pero también portadora de los significados que permanecen en la memoria colectiva.” (Acuña & Arqueros, 2009)

El método *panofskyano* parte de esta idea para descifrar el contenido de la obra en tres niveles establecidos:

- Nivel pre-iconográfico. Se describen los detalles y objetos que componen la obra a simple vista. Para ello se requiere un amplio conocimiento dichas formas y del léxico artístico necesario para nombrar dichas formas.
- El nivel iconográfico. Se identifican las “diferentes manifestaciones figurativas” (García-Ochoa, 2017) que se nos presentan en la historia del arte de forma continuada como posibles temáticas presentes en el relato de la obra. Se necesitan conocimientos sobre las tradiciones culturales.
- El nivel iconológico. Este nivel se considera el más complejo del método, porque requiere una gran intuición por parte del investigador, que debe reconocer el contenido simbólico de la obra teniendo en cuenta su contexto.

Ernst Cassirer, filósofo y sociólogo, analiza el carácter simbólico del ser humano en su obra *Filosofía de las formas simbólicas* (1923). El autor argumenta que el ser humano ha ido creando símbolos de forma constante a lo largo de su evolución, símbolos que se aplican también a todos los sectores y ámbitos que hemos ido perfeccionando a medida que vamos avanzando en la historia. Por este motivo, la visión que tenemos del entorno que nos rodea depende de nuestros valores culturales.

Cassirer afirma que es esta relación que tenemos con la simbología, la que distingue al ser humano del resto de los seres vivos, y no el pensamiento racional, ya que este no logra englobar toda la riqueza y diversidad de la cultura humana de la forma en la que el símbolo lo hace. Como para el filósofo todas las manifestaciones de la cultura humana tienen carácter simbólico, Cassirer considera al hombre un “animal simbólico” (1923), más que un animal racional. El símbolo se establece como el ingrediente que nos diferencia del resto de animales y que abrió la puerta hacia la civilización.

Sin embargo, ninguno de estos enfoques nos proporciona una herramienta aplicable al ámbito cinematográfico. Panofsky ya mostraba algo de interés por el cine en el año 1936, publicando un artículo titulado *Style and Medium in the Motion Pictures*, en el que establece dos principios fundamentales sobre el séptimo arte. Primero, que el atractivo de las películas no radica en el interés de los espectadores en la temática que se les presenta, sino en el mero placer de contemplar imágenes en movimiento. Segundo, que el medio cinematográfico deriva del arte popular. Junto con la arquitectura, la animación y el diseño comercial, Panofsky afirma que el cine es una de las pocas artes visuales que está completamente viva, y que ha establecido una relación dinámica entre la producción y el consumo de arte que es muy difícil de conseguir en otros ámbitos artísticos.

Panofsky afirma finalmente, que el arte cinematográfico se pudo desarrollar gracias a la explotación de la "dinamización del espacio" y la "espacialización del tiempo" (1947) y al abandono de los valores literarios y técnicas teatrales. Según el ensayista, estas cualidades distinguen al cine del teatro, como también lo hace el "principio de coexpresibilidad" (1947), que vino con la era del sonido y que integra el diálogo con las expresiones faciales de los actores.

“Salvo el caso muy particular del dibujo animado, el cine organiza cosas y personas materiales, no un material neutro, en una composición que recibe su estilo y puede tornarse fantástica o terriblemente simbólica, no tanto por el concepto que de ella se forma el artista, sino por la manipulación real de objetos físicos y de aparatos de grabación” (Panofsky, 1947)

Bajo este contexto, el historiador de arte español Santiago García-Ochoa, adapta los tres niveles del *método panofskyano* al estudio cinematográfico en su obra *Iconología y análisis filmico: una relación controvertida* (2017), donde integra también los progresos de metodologías posteriores, como el estudio de la semiótica. En dicho artículo, el autor defiende el análisis iconológico como una propuesta racional para llevar a cabo estudios cinematográficos, a pesar del rechazo que Panofsky mantuvo sobre la existencia de una iconología filmica, ya que el historiador dudaba de las posibilidades del lenguaje audiovisual para articular distintos niveles de discurso. Actualmente el análisis filmico no se aborda desde un enfoque personalizado, sino que son varios los ámbitos académicos que interfieren con el estudio del audiovisual (comunicación, historia del arte, literatura, filosofía, antropología, sociología, etc.).

Asimismo, el análisis iconográfico -iconológico se nos presenta como una fórmula aplicable a varias ramas artísticas, por lo que son varios los autores que la han usado como disciplina auxiliar en el desarrollo de sus investigaciones. Al ser este un método interdisciplinar, reúne características muy generales para abordar el objeto de estudio de la forma más efectiva posible. A raíz de esta dificultad para definir un método de análisis propiamente filmico, que vaya más allá del personaje tipo literario o del encuadre procedente del ámbito pictórico, nace la idea de utilizar el método iconográfico para estudiar las figuras simbólicas presentes en el audiovisual.

A continuación, se exponen los tres niveles del análisis iconográfico que García-Ochoa (2017, págs. 70-71) acondiciona al medio filmico:

- Primer nivel: “Universo diegético y lenguaje cinematográfico”. Comenzaremos el análisis, identificando aquellos elementos que componen la imagen y que hemos desarrollado antes en el marco teórico de la mano de Arnheim y Villafañe. Como ya hemos visto, estos elementos pueden ser morfológicos (que aparecen de forma material en el plano), dinámicos (no se perciben de forma tangible y dependen de la disposición de los elementos morfológicos), y escalares (definen los aspectos cuantitativos de la representación). Los objetos deben ser percibidos y enumerados correctamente, aunque estén sometidos a constantes transformaciones. Además, también hablaremos del mundo diegético compuesto por todos estos elementos y creado a raíz de la historia que se cuenta en cada película.
- Segundo nivel: “Repertorios temáticos”. Procederemos a examinar los temas presentes en la película, ya sean temas principales o de carácter secundario. Al igual que con la obra pictórica, tendremos que buscar el origen de dichos temas, que en nuestro caso pueden ser cinematográficos (audiovisuales) y extra-cinematográficos (literarios, visuales, sonoros, etc.). Se identificará además el género cinematográfico y posibles argumentos y personajes universales, cuya naturaleza se repite con frecuencia en la literatura o en el cine. Buscaremos estas referencias temáticas con la ayuda de diversos códigos que derivan de diferentes expresiones artísticas, siempre teniendo en cuenta el contexto y la motivación del autor.
- Tercer nivel: “Valores simbólicos”. Para revelar la significación connotativa de la película debemos estudiar la relación entre los elementos de los dos niveles anteriores. Debemos localizar aquellos códigos significantes, como pueden ser metáforas, metonimias, géneros o personajes tipo y reflexionar sobre como se configuran en el entorno en el que se nos muestran. Dichos códigos pueden haber sido introducido de manera consciente por el creador de la película o de forma inconsciente, como síntoma de un contexto sociocultural determinado.

Objeto de estudio

Para continuar con nuestra investigación aplicaremos esta herramienta de análisis iconográfico -iconológico a la película dirigida por Wes Anderson, *Moonrise Kingdom* (2012). Como criterio de selección utilizaremos el reconocido portal web estadounidense de revisión y reseñas para cine y televisión Rotten Tomatoes, en el que dicha película puntúa con el 93%. Esta puntuación, denominada como “Tomatómetro”, se basa en las opiniones de cientos de críticos de cine y televisión, por lo que se considera una medida fiable de recomendación crítica para millones de espectadores desde su fundación en 1998. No obstante, debemos explicar primero, de donde sale este porcentaje, qué significa exactamente y por qué los hemos usado como criterio de selección.

El éxito del portal web Rotten Tomatoes se debe en gran parte a su simplicidad. Todos los críticos cinematográficos verificados por el portal, envían sus reseñas que ya han sido publicadas anteriormente en diversos medios, desde periódicos como el *New York Times* hasta blogs de cine como *Birth Movies Death*. Estas reseñas deben estar sometidas a dos indicadores muy peculiares: cuando la crítica es positiva se le asigna un tomate fresco, y cuando es negativa uno podrido. De esta forma, la puntuación del “Tomatómetro” representa el porcentaje de críticas positivas hacia una película o programa de televisión. Es importante enfatizar que este porcentaje no representa una calificación cualitativa de una película, sino la impresión crítica que esta ha generado.

Esta puntuación se empieza a calcular cuando una película o programa de TV recibe al menos cinco reseñas. Dependiendo del valor numérico de dicho porcentaje, Rotten Tomatoes clasifica las películas de la siguiente forma:

- Tomate rojo fresco. Cuando al menos el 60% de las reseñas son positivas, se muestra un tomate rojo para indicar su “frescura”.
- Tomate aplastado verde. Cuando menos del 60% de las reseñas son positivas, se muestra un símbolo verde para indicar su estado de “podrido”.
- Sello de “Certificación de Frescura”. La marca “Certified Fresh” es una distinción especial otorgada a las películas y los programas de televisión mejor valorados, que deben cumplir los siguientes requisitos como una puntuación de “Tomatómetro” de al menos 75%, al menos cinco comentarios de los principales críticos, las películas de gran estreno deben tener un mínimo de 80 críticas, etc.

Sin embargo, una película no se convierte en “Certified Fresh” automáticamente cuando cumple con estos requisitos. La puntuación debe ser constante y estable para que una película o un programa de TV se distinga mediante este certificado, pudiendo llegar incluso a perder el sello si esta constancia no se mantiene.

Además de la puntuación del “Tomatómetro”, que se establece como la seña de identidad del sitio web, se muestra otra puntuación dada por los usuarios del gran público, que al registrarse en el portal también tienen la posibilidad de valorar la película.

Inicialmente se planteó usar como criterio de selección del análisis, el importe de la recaudación mundial en la taquilla, bajo el pretexto de analizar aquellas películas que han tenido un mayor éxito ante el gran público. No obstante, después de adoptar una metodología basada en el análisis iconográfico, nos resulta más sensato analizar aquellas películas aclamadas por la crítica, ya que son los críticos los que están familiarizados con el lenguaje cinematográfico y sus diferentes expresiones, que es un requerimiento importante a la hora de analizar una obra desde el método iconográfico -iconológico.

Con este criterio no pretendemos defender el papel de la crítica como medio único e infalible para calificar una película. Somos conscientes que, con el paso del tiempo y la democratización de la cultura, las opiniones de los expertos han ido perdiendo la relevancia que tuvieron hace algún tiempo. Hoy en día sabemos que una mala crítica no significa que una película sea mala, ya que ese juicio dependerá de la valoración y la experiencia personal del espectador.

Sin embargo, nuestra metodología nos advierte que este espectador debe reconocer el lenguaje fílmico de una película con el fin de analizarla de la forma más completa y efectiva posible. Esto es un requerimiento importante a la hora de analizar una obra desde el método iconográfico-iconológico, por lo que usar como criterio de selección la valoración de la crítica estaría justificado. García-Ochoa lo expresa de la siguiente forma:

“Para reducir el margen de error al mínimo, la “intuición sintética” debe estar respaldada por un profundo conocimiento documental de todas las manifestaciones culturales que rodearon la gestación de la obra.” (Iconología y análisis fílmico: Una relación controvertida, 2017)

De este modo, con el criterio de selección utilizado, se pretende elegir las tres películas con más valor entre los expertos, tanto a nivel compositivo como a nivel narrativo. Así nos aseguraremos de analizar aquellas películas más completas en este sentido, aquellas a las que se les puede sacar un mayor provecho en nuestro análisis iconográfico -iconológico. Antes de entrar en materia de análisis, y con el objetivo de poner en contexto al lector, desarrollaremos el argumento principal e incluiremos una ficha técnica de la película sujeta a investigación.

Moonrise Kingdom (2012)

Título original	Moonrise Kingdom
Año	2012
Duración	94 min.
País	Estados Unidos
Dirección	Wes Anderson
Guion	Roman Coppola, Wes Anderson
Música	Alexandre Desplat
Fotografía	Robert D. Yeoman
Reparto	Jared Gilman, Kara Hayward, Bruce Willis, Edward Norton, Bill Murray, Frances McDormand, Tilda Swinton, Jason Schwartzman, Bob Balaban, Harvey Keitel, Seamus Davey-Fitzpatrick, Lucas Hedges, Gabriel Rush
Productora	Focus Features / American Empirical Pictures / Indian Paintbrush
Género	Comedia. Drama. Romance Años 60. Cine independiente USA. Comedia dramática. Infancia. Adolescencia

Fuente: Filmaffinity

La película tiene lugar en el 1965 en una isla de Nueva Inglaterra llamada New Penzance, que debido a su situación geográfica permanece algo aislada de la civilización exterior. En esta isla se encuentran dos niños de 12 años, Sam y Suzy, los protagonistas de nuestra historia.

Sam Shakusky (Jared Gilman) es un niño que ha tenido que desenvolverse solo durante toda su vida, debido a su condición de huérfano. Este sentimiento de soledad también le acompaña durante los primeros días en un campamento de verano de los Boy Scouts en la isla, el campamento Ivanhoe, dirigido por el maestro Scout Ward (Edward Norton). Sam no consigue adaptarse del todo entre sus compañeros, debido a su extraño carácter, por lo que su nivel de popularidad se encuentra por los suelos.

Suzy Bishop (Kara Hayward) vive con sus padres y sus tres hermanos pequeños en una casa situada en la isla apodada como "Summer's End". Sus padres Walt (Bill Murray) y Laura (Frances McDormand), ambos abogados, están atravesando una mala racha, que se confirma cuando Suzy descubre a su madre engañando a su padre con el capitán de la policía Sharp (Bruce Willis). Suzy siempre ha sido una niña incomprendida por su familia, en la que nunca se ha sentido valorada o escuchada. Fue entonces cuando conoce a Sam durante una representación teatral de "El Arca de Noé" durante el verano anterior, y tras haber mantenido el contacto por correspondencia durante todo un año, no duda en huir con este para escapar de sus respectivos problemas.

Ambos se adentran en la isla, poniendo en práctica todos los conocimientos adquiridos por Sam durante su estancia con los Boy Scouts. Sam trae el equipo de camping y Suzy trae seis libros, su gato en una jaula y un tocadiscos portátil. Tras varios días de viajes y acampadas, llegan a una recóndita playa de la isla a la que nombran “Moonrise Kingdom”. Instalan el campamento en dicha playa, hasta que los padres de Suzy, junto con el jefe de policía y el Jefe de Tropa de los Boy Scouts, los sorprenden cuando estaban en la tienda de campaña.

A partir de aquí, el idealizado romance que ambos jóvenes mantenían durante su escapada se desmorona, y con ella el mundo a su alrededor. Los padres de Suzy le prohíben que vuelva a ver a Sam de nuevo. Sam se queda entonces con Sharp, el capitán de policía de la isla, mientras esperan a una trabajadora de Servicios Sociales (Tilda Swinton), que pretende alojar a Sam en un "refugio juvenil", ya que sus padres adoptivos no quieren que este vuelva a casa. La situación cambia cuando el grupo de Boy Scouts rectifica y decide ayudar a los jóvenes enamorados a escapar de nuevo.

Suzy, Sam y el grupo de exploradores buscan la ayuda del primo Ben (Jason Schwartzman), un familiar mayor de uno de los exploradores que trabaja en el campamento de verano de los Scouts en la isla vecina, Fort Líbano. Tras muchas persecuciones, los jóvenes protagonistas son acorralados en la torre de la iglesia durante un fuerte huracán e inundaciones repentinas. Finalmente, el campanario es fulminado por un rayo, pero milagrosamente todos sobreviven. Sharp se decide entonces por adoptar a Sam, lo que le permite permanecer en la isla y mantener el contacto con Suzy.



Ilustración 22. Cartel oficial de *Moonrise Kingdom* (Wes Anderson, 2012)

Fuente: Filmaffinity

Análisis de casos: Moonrise Kingdom (2012)

1. Primer nivel: Lenguaje audiovisual

Durante una entrevista con la ya citada plataforma Rotten Tomatoes, Anderson explica lo siguiente sobre la idea detrás de *Moonrise Kingdom* (2012):

“Creo que vino de querer hacer una película sobre la sensación de enamorarse cuando tienes 12 años y lo abrumador que puede llegar a ser. Cuando tienes esa edad, al menos para mí, tenía este deseo de que la fantasía fuera real. Recuerdo cómo un flechazo se convierte casi en un universo diferente, y todo está relacionado con él; simplemente da forma a tu estado de ánimo y la atmósfera de una manera que está todo en tu cerebro.”
(Goodsell, 2012)

Empezaremos nuestro análisis iconográfico estudiando el lenguaje audiovisual empleado por Wes Anderson en esta película, empezando por el elemento más importante: el color. El director ha hecho del color uno de sus sellos más identificativos. La saturación y el amarillo son dos elementos muy importantes en la estética de la película. Anderson otorga a sus paletas de colores un papel fundamental, no sólo como parte de la escenografía, sino que además las emplea en muchas ocasiones para marcar diferencias espaciotemporales o cambios en la estructura de la historia. De este modo, las paletas de color que idea para cada uno de sus filmes son un componente muy importante de la construcción del mundo en el que se desarrolla la historia.



Ilustración 22. *Moonrise Kingdom* (2012) de Wes Anderson. [Fotograma]. Extraído de la propia película.

El primer elemento morfológico que destaca en *Moonrise Kingdom* (2012) es el color, y en especial el amarillo. Durante casi toda la película se mantienen tonalidades cálidas que nos recuerdan a veces a fotografías analógicas (Ilustración 22). Quizás Anderson utiliza esta calidez para poner en contexto al espectador y trasladarlo a una época pasada, ya que nuestra historia transcurre en el año 1965. Sin embargo, estas tonalidades *vintage* pierden protagonismo a partir de la mitad de la película, cuando empiezan los problemas para Sam y Suzy. A partir de ese momento, en muchas escenas el color se vuelve menos saturado, y en otras se nos muestran por primera vez colores fríos como protagonistas, por ejemplo, con la llegada de la trabajadora de Servicios Sociales, interpretada por Tilda Swanton (Ilustración 23).

Esto puede significar que Anderson atribuye al color un papel más importante del que podríamos esperar en un principio. Como hemos comentado, los tonos cálidos sumergen al espectador en un ambiente bucólico, casi fantástico, que se corresponde también con el universo diegético que Anderson desarrolla para la película, del que hablaremos más adelante. Esta atmósfera tan apacible tiene dos finalidades claras: por un lado, nos presenta la naturaleza surrealista de la isla New Penzance, que se nos muestra como un pequeño oasis aparentemente tranquilo y puede decirse que hasta aburrido. Por otro lado, se corresponde con la utópica escapada que llevan a cabo nuestros protagonistas, que, al estar juntos y alejados de todos sus problemas ,pueden dedicarse a ser ellos mismos.

Otra posible explicación a este cambio en la temperatura del color, pasando de unos colores cálidos y saturados a otros fríos y grisáceos, podemos encontrarla en el desarrollo de la gran tormenta que acaba destrozando la isla. El cambio de color determina, además del fin de la escapada, la llegada inminente de una tormenta que acabará afectando a todos los personajes de la isla (Ilustración 24). Los colores cálidos y saturados los asociamos con la tranquilidad de la luz solar, mientras que los colores menos saturados y más azulados simbolizan la llegada de la noche, marcada por la tormenta en este caso. “Los colores del vestuario de Suzy en *Moonrise Kingdom*, van cambiando a lo largo de la película, lo que denota un cambio en su personalidad. Sam también cambia de indumentaria y al final pasa de llevar el uniforme de Boys Scouts a llevar uno de policía, demostrando también su evolución personal.” (Díaz, 2018)



Ilustración 23. Tilda Swanton en *Moonrise Kingdom* (2012) de Wes Anderson. [Fotograma]. Extraído de la propia película.



Ilustración 24. *Moonrise Kingdom* (2012) de Wes Anderson. [Fotograma]. Extraído de la propia película.

Siendo uno de los rasgos más reconocibles e identificativos del cine de Wes Anderson, debemos destacar también el recurso de la simetría en la composición, influenciado por su presencia en el cine de Hitchcock, Kubrick, Polanski, Godard o Truffaut. Wes Anderson la incorpora a sus planos de forma casi instintiva. El encuadre característico del director es una composición frontal en la que predominan el orden, la estabilidad, la simetría y la proporción. Cuando le preguntan por su obsesión por la simetría en una entrevista para la revista online *Slant Magazine*, Anderson responde de la siguiente manera:

“Me temo que es en parte mi forma de ser claro y de comunicarme. Una cosa que he aprendido a lo largo de los años es la importancia de tener una visión totalmente clara de la escena antes de grabarla. A veces no puedes saber dónde mirar ni qué es lo importante, así que probablemente haya sido demasiado claro en algunas ocasiones.”
(Osenlund, 2014)

A pesar de su aparente falta de intencionalidad, la simetría cumple a la perfección con su función de captar la atención del espectador. Anderson, además de ser uno de los directores más reconocidos en la industria cinematográfica, es un excelente realizador. Mediante este recurso, el cineasta dispone un elemento protagonista en el centro del encuadre, ya sea un personaje o un objeto. Esto hace que el espectador no tenga que esforzarse demasiado para centrar su atención en dicho elemento, ya que este se corresponde con la ubicación de los puntos de fuga de la imagen. De esta forma, la magnitud del mensaje se extiende a toda una atmósfera de equilibrio visual y en algunas ocasiones, este mensaje se ve reducido a un único objeto que se nos presenta de forma concreta y clara. A menudo esta simetría se consigue mediante el uso de líneas visuales, que ayudan a Anderson a distribuir el espacio compositivo como podemos apreciar en la Ilustración 25.



Ilustración 25. Uso de la simetría y las líneas en *Moonrise Kingdom* (2012) de Wes Anderson. [Fotogramas]. Extraído de la propia película.

Continuaremos nuestro análisis señalando la importancia que tienen los objetos en su cine, especialmente en esta película. Como mencionamos en el marco contextual del director, Anderson aprende de Hitchcock a aportar valores simbólicos y significativos a los objetos que envuelven a sus personajes. El director utiliza los objetos como apoyo narrativo para desarrollar el carácter de los personajes de forma natural. En la escena en la que los protagonistas se enseñan mutuamente los objetos que han traído consigo para fugarse, podemos deducir muchos rasgos de la personalidad de ambos.

Suzy, con su tocadiscos y sus libros, se nos presenta como una niña con mucho mundo interior, y una gran imaginación. Todos sus libros cuentan historias de súper poderes, y ella en una ocasión le confía a Sam que la razón por la que siempre usa los prismáticos es porque los identifica como su súper poder. Sam, en cambio, todos los objetos que trae sirven a un propósito en su plan de acampada, como cuchillos, cuerdas y utensilios. Es muy inteligente, organizado y metódico, pero también es conflictivo e inocente. Además, el director suele crear mundos atemporales con pinceladas surrealistas para sus películas. El uso de objetos, caracterización y escenografía propia de una época anterior aporta una mayor información visual a la imagen que se ve en pantalla. Esto se debe a la influencia que nuestra experiencia previa ejerce en la percepción de las formas que Anderson nos muestra, las cuales han dejado huella en nuestra memoria. De este modo el cineasta juega con la forma de los objetos aparentes en el plano y con las diferentes relaciones que se dan entre ellos (Ilustración 26).



Ilustración 26. Objetos en *Moonrise Kingdom* (2012) de Wes Anderson. [Fotogramas]. Extraído de la propia película.

Wes Anderson es un experto en configurar el espacio en sus escenas, haciéndose eco de una aparente simplicidad, con el fin de alcanzar el equilibrio deseado para cada composición y dirigir así la mirada del espectador. El medio natural queda representado como un personaje más de sus películas. El paisaje es a menudo manipulado, para encajar en la visión que Anderson tiene en su cabeza. Para ello se apoya constantemente en recursos como la simetría o el color. El espacio al aire libre se dispone de tal forma que contribuye al discurso estético de la película. Este tratamiento no solo embellece la película, sino que sirve para expresar su contenido a través del estilo tan personal del director. Es usual el uso de maquetas en su cine, que aportan un elemento surrealista que hace que el espectador se pregunte hasta qué punto lo que está viendo en el plano es verdadero o ficticio. En esta película podemos verla en la escena del campanario, cuando Sam, Suzy y el jefe de policía Sharp se quedan colgando de una cuerda tras el impacto de un rayo. Se apoya también en elementos como las líneas, las texturas, la luminosidad o el punto para configurar el espacio a su antojo.

En la filmografía de Wes Anderson son comunes los planos generales y las tomas abiertas en las que los personajes se mueven por un plano fijo y los vemos cómo se desenvuelven en su entorno. Este tipo de toma también nos aporta ese carácter teatral tan característico en sus películas, ya que el espectador percibe el plano como si fuera un escenario en el que los personajes interactúan entre ellos, al igual que en el teatro. También es común el uso de grandes angulares para encuadrar el plano y que la película esté grabada en un soporte analógico que suele ser de 35mm, aunque en *Moonrise Kingdom* el director usa el formato Super 16mm.

En las siguientes imágenes (Ilustración 27), podemos observar algunos de estos planos generales, en los que para centrar la atención del espectador, Anderson utiliza la figura del punto. En la primera imagen podemos ver un claro punto de fuga en la parte central, y en la segunda se identifican dos puntos principales, la moto y los jóvenes, y como la relación entre estos aporta dinamismo y espacialidad a la imagen.



Ilustración 27. El punto en *Moonrise Kingdom* (2012) de Wes Anderson.
[Fotogramas]. Extraído de la propia película.

“Los planos de Anderson están compuestos con total precisión. La obsesión por los espacios centrados ya la podemos encontrar en cineastas anteriores a Wes, como por ejemplo Kubrick.” (Díaz, 2018) El director no solo busca este equilibrio visual configurando el espacio que aparece en el plano, también juega con el significado del movimiento en casi todas sus películas. En *Moonrise Kingdom* (2012) son comunes recursos como los tróvelins, planos cenitales, planos subjetivos, zums rápidos y tomas abiertas. De esta forma el realizador usa la percepción del movimiento con fines narrativos, además de estéticos.

Ya sabemos cómo es una película de Wes Anderson visualmente, por lo que a continuación estudiaremos algunas particularidades del universo diegético que se desarrolla en el guion escrito por Anderson y Roman Coppola. Desde la tela de la carpa, al color del papel en el tablón de noticias, todos los elementos visuales anteriormente

mencionados contribuyen a la configuración de este universo, integrado en su mayoría por las incontables descripciones detalladas presentes en el guion.

Incluso el propio narrador de la historia, que en muchas ocasiones suele ser extradiegético, se incluye dentro del relato y en su peculiar atmósfera. Wes Anderson es todo un profesional en crear universos diegéticos consistentes y elaborados, y esto es en gran parte gracias a su especial atención a los detalles.

Es interesante el modo en el que se nos presentan los personajes en la historia. Cuando aparecen en el plano, cada personaje está llevando a cabo alguna tarea que no se relaciona con la narrativa, es decir, se encuentra siguiendo sus rutinas normales.

El nivel de detallismo es tan alto, que esto no solo ocurre con los personajes principales, sino que también se da en aquellos más pequeños. Un ejemplo sería Becky (Ilustración 28), la operadora de radio de la isla que atiende la llamada de Servicios Sociales junto al jefe de policía Sharp y el Jefe Scout Ward. El guion la describe así: “Una joven mujer con un moño se sienta en una centralita telefónica comiéndose un sándwich envuelto en papel encerado. Ella es Becky” (Moonrise Kingdom, 2012). ¿Por qué está Becky comiéndose un sándwich? No lo sabemos. Además de establecer una aparente relación entre dicho personaje y la comida, relación que vuelve a aparecer más adelante cuando la vemos abrir una lata de galletas de limón, Becky podría haber sido una operadora de radio normal y corriente. Sin embargo, Becky tiene estos pequeños momentos que señalan su vida fuera de su función en la historia. Por ejemplo, al compartir las galletas, incluso inicia una historia de amor entre ella y el Jefe Scout Ward, que transcurre tímidamente en el fondo en la película (Ilustración 29).



Ilustración 28. *Moonrise Kingdom* (2012) de Wes Anderson. [Fotograma]. Extraído de la propia película.



Ilustración 29. *Moonrise Kingdom* (2012) de Wes Anderson. [Fotograma]. Extraído de la propia película.

La acumulación de estos pequeños detalles ayuda a formar el mundo diegético, aportándole credibilidad. Tenemos la sensación de que ese mundo ya existía antes de que empezara la película y que va a seguir existiendo tras su final. De este modo, los espectadores sentimos que las acciones de los personajes van a tener una repercusión en dicho mundo. Sus elecciones importan. Como expuso el guionista William Goldman en su libro *Las aventuras de un guionista en Hollywood* (1983): “Cada película establece su propia realidad y una vez que esos límites están establecidos no pueden ser rotos sin asumir el riesgo de fragmentar la película entera”. (Goldman, 1992)

2. Segundo nivel: Identificación temática

El recurso temático por excelencia en el cine de Wes Anderson es la familia desestructurada y las relaciones conflictivas, que se muestran también en películas como *Los Tenenbaums* (2002) o *Fantástico Sr Zorro* (2009). Este mitema se repite de forma constante en la obra del director, debido a su propia experiencia personal, ya que sufrió el divorcio de sus padres con 8 años.

El hogar de Suzy no parece del todo un hogar, más bien es una casa donde convive una familia desestructurada, con un divorcio en el aire, un padre ausente y una madre que engaña a su marido. Con tres niños menores de los que hacerse cargo, han dejado desatendidas las necesidades afectivas de la hija mayor, que cada vez se muestra más rebelde a la incomprensión y la incomunicación que recibe por parte de sus padres. La vida de Sam tampoco es de color de rosas. A la mitad de la película descubrimos que es huérfano, como otros personajes protagonistas en el cine de Anderson, como por ejemplo Zero Moustafa en *El Gran Hotel Budapest* (2014). Los padres de Sam murieron en un trágico accidente, por lo que el pequeño se ha visto obligado a vivir con unos padres adoptivos que no tienen ningún reparo en abandonarlo.

También encontramos en la isla al jefe de policía Sharp, cuyo papel como protector del orden en la isla, se ve sumergido en el caos a través de su aventura con la Sra. Bishop. Por último, se nos presenta al Jefe Scout Ward, que carece de autoridad debido a su carácter inmaduro, y que se nos revela, a través de la adoración que siente por el comandante Pierce. Esta notable falta de autoridad es lo que lleva a nuestros protagonistas a intentar escapar de una sociedad que no para de machacarlos. La representación visual que Anderson otorga a los Servicios Sociales representa el culmen de este autoritarismo. Desprovista de color y de nombre, la trabajadora de los Servicios Sociales representa a la perfección ese carácter opresivo que somete la individualidad de nuestros protagonistas al servicio de la conformidad social.

La religión es un tema muy presente en la trama de esta película. Anderson opta por un enfoque que se asemeja a la historia del Arca de Noé, que también está representada de forma tangible en la película en forma de obra teatral infantil (Ilustración 30). Mircea Eliade, filósofo rumano, novelista e historiador de religiones, nos habla durante toda su obra sobre los rituales de iniciación, y como estos, forman un proceso simbólico de muerte y renacimiento. El ser humano vuelve de forma periódica a un estado de caos primordial para poder renacer en un nuevo individuo más maduro espiritualmente y mejor conectado a su comunidad. Este resurgir también se encuentra muy presente en la historia del Arca de Noé que todos conocemos. Lo que tal vez no sepamos es que esta historia no solo aparece en el Antiguo Testamento, sino que también se encuentra en los textos sagrados del judaísmo y del islam, la Torah y el Corán. Además, existen manuscritos similares a la historia del arca bíblica, entre ellos Ziusudra, incluido en un poema épico de la mitología Caldea llamado Atrahasis, y al contacto de los hebreos con la cultura mesopotámica después de la caída de Jerusalén.



Ilustración 30. *Moonrise Kingdom* (2012) de Wes Anderson. [Fotograma].
Extraído de la propia película.

Podemos suponer entonces que la sociedad de New Penzeance ha sido castigada por Dios al perder el contacto con el verdadero significado de los rituales y al fracasar también como figura parental autoritaria. Como consecuencia, se enfrentan ahora a una de las tormentas más duras que se recuerdan, con la fuerza suficiente para limpiar la comunidad de la faz de la tierra. De este modo, cuando Sam y Suzy planean su escape, no solo huyen conscientemente de un hogar sin futuro, sino que también se sienten conmovidos por lo que el reconocido psicólogo y ensayista Carl Jung llama el inconsciente colectivo. Este término hace referencia a esa parte de nuestra mente que conserva los antiguos rituales, arquetipos y símbolos compartidos que desempeñan un papel especialmente importante en la formación de la personalidad de los niños. Wes hace referencia a esta relación en una entrevista para el canal de TV británico Film 4:

“Recuerdo que cuando tenía esa edad, al leer un libro, este se convertía en todo mi mundo. A veces perdía la noción de lo que es real y lo que es ficticio. Esta misma sensación se produce cuando desarrollas sentimientos románticos a esa edad, es como si entraras en un cuento de fantasía. Así que quería hacer algo que se relacionara con ese sentimiento.” (Film4, 2015)

Sam y Suzy, durante su escapada, siguen el recorrido que marca la ruta migratoria de la cosecha de Chickchaw a través de la isla (Ilustración 31). El antropólogo social James Frazer argumentó que los rituales empleados para mejorar la fertilidad de la tierra y con ello las cosechas, marcaron el comienzo del mito de morir en invierno para renacer en primavera. Entonces, en cierto sentido, el camino que siguen Sam y Suzy significa la transformación de lo infantil hacia la madurez.

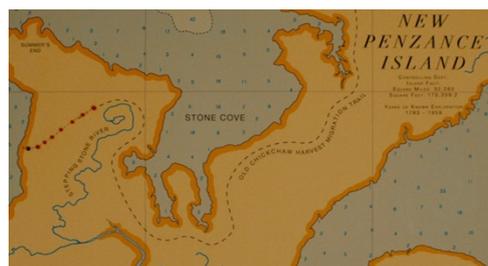


Ilustración 31. *Moonrise Kingdom* (2012) de Wes Anderson. [Fotogramas].
Extraído de la propia película.

Durante su viaje, los protagonistas se muestran como personajes únicos en su especie, aunque completamente opuestos entre ellos. La personalidad de Sam representa todas las cualidades de la energía masculina lógica y ordenante, o el logo. Es miembro de los Boy Scouts, que en muchos sentidos tratan de imitar la disciplina militar, tiene conocimientos de cartografía y muestra interés en la pintura de paisajes, además de pintar algún desnudo que otro. Todos estos rasgos nos transmiten ese intento por ordenar el caos del mundo exterior.

Suzy, por otro lado, representa lo que Jung define como la relación psíquica de la energía femenina, o el eros. Está en contacto con los aspectos fantásticos, artísticos y creativos de la vida, y lo demuestra a través de su interés por la literatura fantástica y los supuestos poderes de sus prismáticos. Suzy también se caracteriza por su naturaleza inmaterial y su intuición. Un ejemplo de esto podemos encontrarlo cuando decide bautizar la playa en la que se instalan como Moonrise Kingdom o cuando la vemos interesarse por las emociones de otros seres vivos, como cuando avista a un ciervo con sus prismáticos, cuando se preocupa por la muerte del perro Snoopy, o cuando decide llevarse a su gato de viaje. Esta relación entre Suzy y la naturaleza también se representa a través de su papel de cuervo en el Arca de Noé, en la escena en la que ambos protagonistas se conocen (Ilustración 32).



Ilustración 32. *Moonrise Kingdom* (2012) de Wes Anderson. [Fotograma]. Extraído de la propia película.



Ilustración 33. *Moonrise Kingdom* (2012) de Wes Anderson. [Fotograma]. Extraído de la propia película.

Las experiencias que viven durante el viaje hacen que nuestros protagonistas empiecen a plantearse los aspectos más negativos de sus personalidades. Sam, por ejemplo, se muestra con un carácter autoritario cuando se relaciona con su entorno, lo que afecta de forma directa a sus relaciones sociales y su evidente falta de empatía. Esto se observa de forma clara cuando Suzy le confiesa haber encontrado un libro sobre niños problemáticos en la habitación de sus padres, a lo que este reacciona con una risilla tonta que hace enfadar a Suzy (Ilustración 33). Nuria Díaz nos cuenta en su libro *El Gran Hotel Wes Anderson* (2018), que el libro que Suzy encuentra, *Cómo lidiar con niños problemáticos*, a pesar de ser un libro ficticio creado para la película, está inspirado en un libro con la misma temática que el propio Wes Anderson encontró en su casa.

Suzy, por otro lado, se da cuenta de que su feminidad también alberga un lado oscuro y autodestructivo, al ser incapaz de controlar racionalmente sus emociones. El ejemplo más claro de esta impulsividad se aprecia cuando apuñala a uno de los Boy Scouts con unas tijeras, o cuando se abalanza encima de una compañera en el colegio. Sin embargo, la disposición que ambos tienen para reconocer estos defectos los lleva inconscientemente a realizar dos importantes rituales de iniciación.

1. Cuando ambos llegan a *Moonrise Kingdom* una de las primeras cosas que hacen es saltar al agua de forma sincronizada. Este salto podría estar relacionado con el bautismo, que a su vez simboliza el paso de la infancia a la madurez. Sam, que anteriormente no se acercaría al agua sin un salvavidas, se lanza de lleno en su adolescencia al entrar en contacto con la naturaleza femenina. La cámara también enfatiza este simbolismo, ya que se detiene en la figura de cada uno, llevando a cabo un pequeño zoom donde se nos muestra un primer plano de ambos protagonistas, como si el tiempo se detuviera antes de saltar.
2. La iniciación simbólica de Suzy en la adolescencia viene a estar representada por la perforación de sus orejas a manos de Sam, que crea unos pendientes combinando un anzuelo, una herramienta hecha por el hombre, con un escarabajo, organismo de la naturaleza. Esto también puede identificarse con una metáfora sobre la pérdida de la virginidad, marcada por ese hilo de sangre de intenso color rojo que contrasta con la calidez del ambiente y que recorre el cuello de Suzy marcando así el inicio de la adolescencia (Ilustración 34).

Anderson nos muestra que estas iniciaciones marcan la mayoría de edad de ambos personajes. Estos rituales culminan en el baile que tiene lugar en la orilla de la playa y en el beso, que termina de establecer la unión entre ambos seres, que una vez fueron totalmente opuestos (Ilustraciones 35 y 36). La playa de *Moonrise Kingdom* simboliza sobretodo el despertar sexual de los niños. Un lugar donde pueden ser ellos mismos, experimentar sensaciones que no sabrían ni definir y en definitiva donde pueden sentir sensaciones hasta ahora desconocidas en libertad, sin reglas ni gente que los moleste. En definitiva, esta playa es la esencia de esta película. Representa ese lugar seguro, especial e inocente que supone el periodo de la infancia, además de ser un símbolo de rebelión propio de los inicios de la adolescencia, de ahí el carácter nostálgico de la escena.



Ilustración 34.



Ilustración 35.



Ilustración 36.

Moonrise Kingdom (2012) de Wes Anderson. [Fotogramas].
Extraído de la propia película.

A pesar de la corta duración de la escapada, esta provoca un cambio de mentalidad en los demás personajes de la historia, debido al carácter honesto y valiente en las intenciones de ambos jóvenes. El Jefe Scout Ward comienza a reconocer su evidente carencia de liderazgo. Los miembros de los Caquisi Scouts empiezan a ser conscientes de sus conductas agresivas. Además, podemos ver como la Sra. Bishop empieza a plantearse si está dispuesta a destruir a su familia por la aventura que mantiene con el capitán de policía, lo que la lleva a terminar con dicha relación.

Se inicia entonces una carrera contrarreloj. Físicamente esta carrera es causada por la persecución que lleva a cabo la empleada de Servicios Sociales. Sin embargo, simbólicamente, esta carrera es contra la inminente llegada del huracán y su consecuente inundación, cargada de un fuerte significado religioso. Tras el ritual de unión que Sam y Suzy ejecutaron en la playa, y ante la proximidad de los peligros que los acechan, ahora sienten la motivación de unirse espiritualmente en matrimonio, el ritual más importante de todos. El encargado de officiar la boda es el primo Ben, interpretado por Jason Schwartzman, que primero se asegura de que el sentimiento de unión sea sincero:

“No os puedo ofrecer una unión legal vinculante. No os valdrá en el Estado ni en ningún tribunal por vuestra edad, falta de licencia y permiso parental. Pero el ritual tiene un gran peso moral para vosotros mismos. No os lo podéis tomar a la ligera.” – (Moonrise Kingdom, 2012)

Por supuesto, Sam y Suzy no son conscientes de la importancia moral y espiritual que el matrimonio conlleva, y tampoco parecen estar particularmente interesados en ella. Todo lo que saben es que se quieren y que solo quieren estar juntos (Ilustración 37).



Ilustración 37. *Moonrise Kingdom* (2012) de Wes Anderson. [Fotogramas]. Extraído de la propia película.

Sam demuestra su amor por Suzy cuando se enfrenta a uno de sus excompañeros Scouts para recuperar sus prismáticos, reconociendo también su valor simbólico. Podemos ver como se muestra más que dispuesto a sacrificar su independencia voluntariamente por Suzy. Tras una larga persecución por la isla, y al no ver ninguna escapatoria, Sam se sube a unas piedras en mitad de una pradera y recita las siguientes palabras: “En este lugar ya no lucharé más”. Esta frase nace del discurso del jefe indio Chief Joseph en 1877, que al encontrarse sin fuerzas y acorralado por el ejército estadounidense decide proclamar su rendición, terminando así con la guerra de los Nez-Percé.

Unos segundos después de pronunciar estas palabras, vemos como a Sam le cae un enorme rayo del cielo que impacta de lleno sobre su figura (Ilustración 38). Este rayo puede estar relacionado con la gracia de Dios, que se deshace del antiguo ser de Sam, totalitario y desobediente, renovando su espíritu, ahora más maduro y empático. Siguiendo esta teoría, Dios elige en ese momento a Sam para encarnar la figura de Noé. El protagonista ya no se preocupa solo por su propio futuro, sino también por el futuro de quienes lo rodean, al igual que hacía el personaje bíblico.



Ilustración 38. *Moonrise Kingdom* (2012) de Wes Anderson. [Fotogramas]. Extraído de la propia película.

Sin embargo, este futuro se presenta muy negro para los habitantes de la isla. La llegada del huracán y la inundación supone un punto de inflexión para todos los personajes. La sociedad tiene que ser totalmente destruida para empezar a sanar, al igual que ocurre en la historia del Arca de Noé. Durante este proceso, los habitantes deben buscar el valor para cerrar viejas heridas y abandonar todas aquellas conductas egoístas que una vez tuvieron. Finalmente, deben redescubrir el poder de su comunidad y utilizarlo como una fuerza contra la tiranía antes establecida. Esta renovación de los lazos entre la comunidad y el individuo marca el fin del caos, que concluye con la inundación, borrando una gran parte de la isla del mapa. De las cenizas de una sociedad exhausta surge una comunidad nueva, más madura y saludable que nunca.

3. Tercer nivel: Observación de los valores simbólicos

Algunas personas consideran a Wes Anderson un genio, capaz de configurar el lenguaje cinematográfico convencional a su antojo, creando así su propio dialecto. Otros consideran que sus películas no son más que ingenio confundido con arte, y que por lo tanto carecen de significado. Sin embargo, hay varios indicios que demuestran que *Moonrise Kingdom* (2012) es un claro ejemplo de la forma en la que el director relaciona sus historias con su peculiar estilo visual. Las paletas de colores y el carácter literario de la película a menudo se confunden con una de las novelas de fantasía que Suzy lleva consigo. No obstante, para adentrarnos en el tercer nivel de nuestro análisis, debemos echar un vistazo más allá de su estilo visual y examinar como se desarrolla la historia y como se usan los más mínimos detalles para configurar el fantástico y emocionante mundo de *Moonrise Kingdom*.

Durante una entrevista con la ya citada plataforma Rotten Tomatoes, Wes Anderson explica lo siguiente sobre la idea que dio origen a *Moonrise Kingdom* (2012):

“Creo que vino de querer hacer una película sobre la sensación de enamorarse cuando tienes 12 años y lo abrumador que puede llegar a ser. Cuando tienes esa edad, al menos para mí, tenía este deseo de que la fantasía fuera real. Recuerdo cómo un flechazo se convierte casi en un universo diferente, y todo está relacionado con él; Simplemente da forma a tu estado de ánimo y la atmósfera de una manera que está todo en tu cerebro.” (Goodsell, 2012)

Para comenzar con nuestro análisis simbólico debemos partir desde el principio, estableciendo el marco de la historia. El narrador (Ilustración 39) se encarga de darnos un tour por la isla y anuncia también que hay una tormenta acercándose, estableciendo el marco temporal de la historia. Desde el principio, Anderson nos muestra el carácter literario de su película, que se nos presenta como una especie de cuento de fantasía ilustrado en movimiento. La peculiar figura del narrador, que se dirige a nosotros de forma directa y concisa, nos aporta indicios de una teatralidad que se va a mantener durante toda la película.



Ilustración 39. *Moonrise Kingdom* (2012) de Wes Anderson. [Fotograma]. Extraído de la propia película.



Ilustración 40. *Moonrise Kingdom* (2012) de Wes Anderson. [Fotograma]. Extraído de la propia película.

En los primeros cinco minutos de películas se nos presenta la casa de Suzy, y también podemos ver como esta rompe la cuarta pared por primera y última vez en la historia (Ilustración 40). En ese momento no sabemos muy bien por qué lo hace. Más tarde nos damos cuenta de que estaba leyendo la carta que Sam le manda y en la que le propone su plan de huida. Esta ruptura es la pista que Suzy nos confía y que nos indica que está tramando algo, dando inicio a la verdadera narrativa de la película.

La ruptura de la cuarta pared también aporta un gran carácter teatral, ya que el personaje interactúa con el espectador mirándole fijamente a los ojos. Además, esta teatralidad se acentúa con el uso de la orquesta sinfónica como banda sonora de la película, que justo en el momento en el que Suzy alza la vista hacia la cámara rompe de forma dramática para aportarle ese aire trágico y escénico.

Nos adentramos entonces en el campamento de los Caquis Scouts, un grupo de niños con reglas y métodos absurdos capitaneados por un hombre sin autoridad que aportan desde el principio un carácter cómico a la historia, que después irá evolucionando a medida que avancen los hechos. Tras una breve presentación, se percatan de que Sam, el compañero menos popular del grupo, se ha fugado dejando una nota, y escapando por un agujero en su tienda de campaña que tapa con un póster, haciendo una clara referencia a la película *Cadena Perpetua* (2004), pero con ese toque de humor tan absurdo y característico de Anderson (Ilustración 41). A pesar de esto, el grupo de Scouts se muestra violento al llevar a cabo la búsqueda de su compañero, equipados con armas y cuchillos.



Ilustración 41. *Moonrise Kingdom* (2012) de Wes Anderson. [Fotogramas]. Extraído de la propia película.

Cuando Suzy y Sam se reúnen en el prado para emprender su huida, ya conocemos al elenco de personajes, el tamaño del espacio y los peligros en camino. Estos peligros están sujetos a las normas establecidas en la diégesis. Un ejemplo que demuestra la importancia de establecer los límites de lo que puede o no suceder en la historia lo encontramos en la batalla entre Sam, Suzy y los Caquis Scouts, que guarda un profundo valor simbólico.

Uno de los scouts es apuñalado por Suzy y el perro es asesinado de un flechazo (Ilustración 42), lo que elimina una posible sensación de seguridad en la percepción de la película. Esta batalla guarda una intencionalidad de la cual Wes Anderson es muy consciente: “Owen y yo solíamos discutir sobre si alguien podía morir o no en nuestras películas. Pienso que esta película es una en las que puede pasar” (Storytellers, 2018). La batalla guarda una relación directa con el acto final, cuando la tormenta amenaza con destruir el campanario de la iglesia. En los últimos momentos, cuando Suzy y Sam trepan al techo para intentar escapar, hay un sentimiento real de peligro. Establecer estos límites es importante, porque su voluntad para morir por amor solo es impactante si piensas que realmente les puede suceder algo malo.



Ilustración 42. *Moonrise Kingdom* (2012) de Wes Anderson. [Fotograma]. Extraído de la propia película.

Cuando están subidos en el campanario y ante la posibilidad de que ambos mueran por la caída, o que los adultos los capturen y los separen para siempre, Sam expresa su amor por Suzy y le dice que le alegra haberle conocido. Entonces ambos se abrazan y se besan, y podemos ver como de nuevo surge una pequeña descarga eléctrica entre los dos, fruto de ese beso. A continuación, Suzy le dice “Creo que ese rayo sigue dentro de ti” (Ilustración 43). Esto se identifica una vez más con la simbología que se les atribuye a dichos rayos, mediante la cual una fuerza divina señala directamente esta vez no solo a Sam, sino a la pareja. Cabe mencionar también que el atributo más importante de Zeus, padre de los dioses y los hombres según la mitología griega, es precisamente el rayo.

La sensación de peligro se incrementa por el uso del color, ya que se muestran composiciones con muy poca iluminación y contrastes entre tonos negros y el azulados. Posteriormente cae un fuerte relámpago que acaba destruyendo el campanario, y tras unos segundos donde podemos ver a la pareja y al policía Sharp colgando de una cuerda desde el maltrecho campanario, vuelve a aparecer el narrador detallando los estragos de la tormenta en la isla. Más tarde sabemos que los tres personajes, cuyas vidas pendían de un hilo literalmente, se encuentran sanos y salvos, pero no se nos explica cómo ha sucedido. Tal vez sobrevivieran gracias a un milagro divino, aunque nunca lo sabremos.



Ilustración 43. *Moonrise Kingdom* (2012) de Wes Anderson. [Fotogramas]. Extraído de la propia película.

En su libro *Notes on Directing: 130 Lessons in Leadership from the Director's Chair* (2003), Frank Hauser y Russell Reich escriben: “Los elementos del estilo son aplicados mejor con intención, propósito y significado, y no como fines en sí mismos”¹¹ (2003). Los elementos del estilo de Wes Anderson están bien documentados, pero ahora debemos preguntarnos qué propósito cumplen en la historia. La mayoría de las películas aspiran a conseguir que el espectador olvide que está viendo una película. A menudo se usa un lenguaje cinematográfico convencional que no llama demasiado la atención.

Wes Anderson es totalmente lo contrario. Desde un narrador que se dirige a la audiencia e interactúa con la cámara, a los recitales de libros de Suzy, que guían a la audiencia a través de la historia. El estilo visual de *Moonrise Kingdom* es un recordatorio constante de que estás viendo una película. Uno de los elementos que cumple esta función de forma más evidente es el diálogo.

Los personajes son muy directos y a menudo los vemos expresar sus emociones con dureza. Casi nunca mienten, en su lugar dicen en voz alta precisamente lo que les pasa por la cabeza en ese momento. Esto no sucede en la vida real, por lo que esta carencia de realismo en el diálogo de la película también tiene un valor simbólico. Por un lado, el diálogo ofrece a la audiencia una puerta abierta a los pensamientos y sentimientos de los personajes en todo momento, ya que se expresan con total sinceridad. Por otro lado, los diálogos son ejecutados con tan poco afecto y con esa falta de expresividad, que difícilmente algún significado emocional sea comunicado mediante la voz de nuestros personajes. Esto crea una disonancia, donde la audiencia es expuesta a emociones muy intensas, pero mantenidas siempre a distancia, siendo incapaz de sumergirnos del todo en las mentes de los personajes. El espectador tiene que participar activamente e intentar comprender la vida emocional de los personajes por su cuenta.



Ilustración 44. *Moonrise Kingdom* (2012) de Wes Anderson. [Fotograma].
Extraído de la propia película.

Algunos defenderán que esta participación hace que las películas de Wes Anderson se correspondan más con un ejercicio intelectual, que con una obra de entretenimiento. Sin embargo, este ejercicio es por lo que su estilo visual se encaja tan bien con el tema y la historia del mundo que se describe, ya que Suzy y Sam también están intentando entender su mundo. Ambos eran niños con problemas que encuentran una persona y un lugar que los hace felices, pero todos los adultos están intentando arrebatárles ambas cosas. La presentación de la historia y el mito de la sinceridad inocente de la niñez chocan de golpe con las barreras emocionales que vamos construyendo durante la adultez. En esta película los niños parecen comportarse como adultos y los adultos como niños. Todo mientras se cuenta la historia de dos jóvenes que están padeciendo la frustrante transición de una etapa a la otra.

Moonrise Kingdom, la playa que Suzy y Sam aclaman como propia, es borrada del mapa durante la tormenta. Esto es una metáfora clara del fin de la niñez, un periodo de intensidad, inocencia y emoción que debe acabar para que podamos seguir creciendo. Pero esta película, tanto por su contenido como por la forma en la que está contada, recrea brevemente este periodo agri dulce de transición, despertando en el espectador ese sentimiento de nostalgia tan característico del cine de Anderson.

En último lugar, para llevar a cabo nuestro análisis simbólico hemos decidido incorporar del artículo *Iconología y análisis filmico: Una relación controvertida* de García-Ochoa, las consideraciones aportadas por el autor Antonio Costa sobre el estudio del paisaje en el cine. Según este último, el paisaje debe abordarse bajo un enfoque interdisciplinar, ya que funciona como una combinación de elementos muy dispares, como la geografía, historia, naturaleza, cultura o simbología.

Según la clasificación realizada por Costa, el paisaje bucólico de *Moonrise Kingdom* puede estar relacionado con el uso del paisaje como *Stimmung*, término desarrollado a su vez por el filósofo y sociólogo Georg Simmel en su análisis pictórico de los paisajes del Arnold Böcklin. El *Stimmung* de un paisaje se corresponde con su “temple anímico”, es decir, paisajes en los que se relacionan o contraponen el espíritu humano con la naturaleza. “En esta tensión, en esta oscilación, en esta fundición de atadura y liberación frente a la naturaleza” (Simmel, 1992, p.97) se desarrolla un componente importante de intemporalidad y espacialidad, que puede aplicarse al uso que Anderson hace del paisaje en nuestro objeto de estudio *Moonrise Kingdom* (2012).

El carácter pictórico del paisaje en esta película viene dado por el uso de panorámicas y grandes planos generales fijos (Ilustración 45). Anderson centra el paisaje de su película en la naturaleza, el campo y el bosque. Moldea todos estos elementos para configurar un ambiente que se relaciona en todo momento con las emociones individuales de los personajes, ya sea una relación directa o una contraposición. Por ejemplo, el mundo de los Boy Scouts, con sus numerosas reglas y normativas, se va volviendo más y más delirante al contraponerse con el tono melancólico de *Moonrise Kingdom*.



Ilustración 45. *Moonrise Kingdom* (2012) de Wes Anderson. [Fotograma].
Extraído de la propia película.

Otro ejemplo del paisaje como *Stimmung* en Wes Anderson podemos encontrarlo en el enclave donde se sitúa la playa virgen de *Moonrise Kingdom*, el destino de nuestros protagonistas. Dicha playa no aparece en el mapa de la isla debido a una anterior inundación. De este modo se relaciona el carácter virgen del paisaje con el despertar sexual de ambos protagonistas, que en este enclave se sienten lo suficientemente seguros como para empezar a experimentar sensaciones hasta ahora desconocidas.

Debemos destacar que el propio Sam se dedica también a hacer pinturas de paisajes. Durante la última escena de la película, podemos verlo pintando un cuadro en la parte de arriba de la casa de Suzy. Sam se despide de ella con un enérgico “Nos vemos mañana”, y acto seguido Suzy lo sigue a través de sus prismáticos hasta que entra en el coche patrulla del jefe Sharp, su nuevo padrastro. Entonces se nos muestra un plano general de la sala donde Sam estaba pintando su cuadro, y mediante un pequeño travelling, la cámara desciende hasta enfocar la pintura. Es entonces cuando podemos ver que Sam ha pintado la playa de Moonrise Kingdom, que tras unos segundos se funde en un fotograma real de la misma, cerrando la narrativa de manera impecable (Ilustración 46).



Ilustración 46. *Moonrise Kingdom* (2012) de Wes Anderson. [Fotogramas].
Extraído de la propia película.

Conclusión

Tras llevar a cabo el análisis iconográfico -iconológico de *Moonrise Kingdom* (2012), la película de Wes Anderson mejor valorada por la crítica según la plataforma Rotten Tomatoes, podemos considerar algunas reflexiones a modo de conclusión. La primera responde a la pregunta que planteábamos en el objetivo de nuestra investigación, ¿es el cine de Wes Anderson estética sin contenido? Con ayuda del enfoque iconográfico desarrollado por Panofsky, y usando como paradigma del cine de Anderson su película *Moonrise Kingdom* (2012), que reúne muchos de sus rasgos visuales y narrativos más distintivos, podemos afirmar que su cine es sobretodo contenido presentado mediante una estética muy poco convencional. Cuando iniciamos esta investigación, nos centramos en estudiar aquellos elementos visuales característicos en el cine de Anderson con el fin de averiguar si dicha estética era la protagonista en sus películas. Hay críticos que defienden que las composiciones y escenografías de sus películas tienen un mayor peso que los personajes y las historias que se cuentan. Sin embargo, el análisis iconográfico orientado al estudio fílmico ha demostrado ser un método bastante efectivo para exponer los elementos simbólicos presentes en la obra y justificar que se trata del caso opuesto.

Cuando vemos una película de Wes Anderson por primera vez, lo primero que nos llama la atención es su estética visual. Los colores, los planos, la simetría llevada hasta el extremo o los escenarios nos indican que estamos siendo partícipes de una visión muy personal que el director ha configurado con un nivel de perfeccionismo y detalle bastante alto. Sus planos parecen fotografías perfectamente ideadas y trabajadas. Sin embargo, la atmósfera que se forma no tendría sentido sin una narrativa que le aporte significado.

A menudo se podría pensar que las historias que Wes crea para sus películas son de naturaleza simple, fácil, aunque ahora sabemos que sus historias son de todo menos simples. Los temas que Wes trata son temas cotidianos, con los que todos nos podemos sentir algo identificados, ya que por ejemplo todos hemos sentido las mariposas alguna vez durante nuestra infancia. O todos nos hemos sentido algo incomprendidos por nuestra familia en la adolescencia. Son las especificaciones en el guion, escenarios, objetos y por supuesto los personajes lo que hace que por ejemplo *Moonrise Kingdom* vaya más allá de ser una simple historia de amor entre dos niños de 12 años para acabar configurando todo un universo tan inocente como complejo, y tan cotidiano como mágico.

Podemos deducir a modo de conclusión que al mundo de Wes Anderson vienes por la estética y te quedas por la historia. Las historias están tan bien configuradas y los personajes tan bien desarrollados, que no podemos evitar fijarnos en pequeños detalles de la trama en los que nunca nos habíamos fijado antes y que vamos redescubriendo cada vez que vemos alguna de sus películas. No podíamos acabar esta investigación sin aclamar el papel que cumplen dos figuras clave en el cine de Anderson: Alexandre Desplat, compositor habitual de las bandas sonoras de sus películas, y Robert Yeoman, director de fotografía en todas las películas de acción real de Anderson.

En *Moonrise Kingdom* (2012), como casi en toda su filmografía, la música de Desplat y la estética de Yeoman tienen una capacidad extraordinaria para conjurar un universo distintivo y completo en sí mismo, en el que la orquesta del compositor Benjamin Britten y las canciones de rock de los 70 se mezclan para configurar un relato tan impactante como vulnerable. En *Moonrise Kingdom* (2012) los objetos, el vestuario o los decorados no funcionan como simples elementos estéticos, sino que ayudan a definir a los personajes, ya que están vinculados con sus sentimientos o sus recuerdos. En esta película, la nostalgia por los elementos y la estética retro es fundamental, y sirven una doble función. Por un lado, ayudan al espectador a situarse en el contexto en el que se desarrolla la historia de la película, y por otro lado nos aporta ese carácter nostálgico del que hablábamos al principio de esta investigación.

Este nivel de detallismo puede venir de la naturaleza literaria que se esconde detrás del director de cine. Desde que era pequeño su gran pasión siempre fue escribir historias, y ahora mediante el cine ha encontrado la fórmula exacta para transmitir su visión de la vida al espectador. La determinación con la que Anderson desarrolla un guion cinematográfico es propia de la mente de un buen escritor, que nunca deja ningún cabo sin atar y que todo lo que cuenta sirve un propósito en la película. Por este motivo podemos afirmar que la narración juega el papel protagonista en su cine, y la estética visual, aunque sorprenda al espectador por su originalidad y su teatralidad, solo se encarga de acompañar y aportar sentido a la historia que se desarrolla. Una de las citas más conocidas de Wes Anderson se relaciona con este tema:

«Quiero tratar de no repetirme. Pero al parecer lo hago continuamente en mis películas. No es algo que me esfuerce por hacer. Yo sólo quiero hacer películas que sean personales, pero interesantes para una audiencia. Siento que recibo críticas por colocar el estilo encima de la sustancia, y por los detalles que se atraviesan en el camino de los personajes. Pero cada decisión que tomo es la manera de sacar adelante a esos personajes.» - Wes Anderson (Wikipedia, 2020)

Es cierto que la estética que Wes Anderson ha ido configurando a lo largo de los años guarda ciertos elementos visuales comunes, pero esto sucede con cualquier director que incorpora su visión personal a la fotografía de su obra. También podemos pensar que lo que más destaca de dicha estética es su carácter artificial. Aunque esté formada por muchos elementos que le aportan credibilidad y contexto, la estética nos puede parecer demasiado ordenada. Como se ha mencionado en el análisis, los planos simétricos y los escenarios planificados al detalle hacen que el espectador sea consciente todo el tiempo de que está viendo una película. Para disfrutar de esta, debemos mirar más allá de los elementos visuales que aparecen y preguntarnos por qué aparecen. Sin embargo, hay personas que no son capaces de realizar este esfuerzo mental por adentrarse en el mundo que Anderson idea de una forma tan minuciosa y que solo se quedan con los decorados, los encuadres y los colores. Por esta razón las películas de Anderson causan opiniones tan dispares entre el público, aunque sea uno de los directores más aclamados por la crítica a nivel internacional.

Referencias bibliográficas

- Acuña, C., & Arqueros, G. (2 de Octubre de 2009). *Facultad de Artes*. [Fecha de acceso: 06/05/2020]. [Fecha de acceso: 08/05/2020]. Obtenido de Universidad de Chile: <http://www.artes.uchile.cl/noticias/55065/aby-warburg-y-el-devenir-del-metodo-iconologico>
- Anderson, W. (Dirección). (2012). *Moonrise Kingdom* [Película].
- Arnheim, R. (1986). *El pensamiento visual*. Barcelona, España: Paidós Ibérica Ediciones.
- Arnheim, R. (1993). *Arte y percepción visual*. Madrid, España: Alianza Editorial.
- Cassirer, E. (2013). *Filosofía de las formas simbólicas*. Madrid, España: Fondo de Cultura Económica de España S.L.
- Costa, A. (2001). Présentation. Invention et réinvention du paysage . *Cinémas*, págs. 7–14.
- Díaz, N. (2018). *El Gran Hotel Wes Anderson*. Barcelona: Lunwerg.
- Erwin Panofsky, I. L. (1995). *Three Essays on Style*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Ferreras Rodriguez, J. G., & Vergilio Leite, L. (2008). A vueltas con la alfabetización visual: lenguaje y significado en las películas de Wes Anderson. *Revista Científica de Información y Comunicación*(5), 248-287.
- Film4. (29 de Mayo de 2015). *Wes Anderson on Moonrise Kingdom | Film4 Interview Special*. [Fecha de consulta: 28/04/2020]. [Fecha de acceso: 20/05/2020]. Obtenido de Film4: <https://www.youtube.com/watch?v=5E6i53flbdg>
- Frank Hauser, R. R. (2003). *Notes on Directing: 130 Lessons in Leadership from the Director's Chair* . RCR Creative Press.
- García-Ochoa, S. (2005). Cine e iconología: Análisis del film desde la historia del arte. *Revista Quintana*, 153-163.
- García-Ochoa, S. (2017). Iconología y análisis filmico: Una relación controvertida. *La Trama de la Comunicación*, 21(1), 65-83.
- Goldman, W. (1992). *Las aventuras de un guionista en Hollywood*. Madrid, España: Plot Ediciones.
- Goodsell, L. (8 de Junio de 2012). *FIVE FAVORITE FILMS WITH WES ANDERSON* . [Fecha de acceso: 20/05/2020]. Obtenido de Rotten Tomatoes: <https://editorial.rottentomatoes.com/article/five-favorite-films-with-wes-anderson/>
- Historiadelcine.es. (s.f.). *Tipos de planos en el cine: según encuadre, angulaciones y punto de vista*. [Fecha de acceso: 26/05/2020]. Obtenido de Historiadelcine.es: <https://historiadelcine.es/glosario-terminos-cinematograficos/tipos-planos-en-cine/>
- Kepes, G. (1976). *El lenguaje de la visión*. Buenos Aires, Argentina: Ediciones Infinito.
- Lessons from the Screenplay. (4 de Octubre de 2016). *Moonrise Kingdom — Where Story Meets Style*. [Fecha de acceso: 19/05/2020]. Obtenido de Lessons from the Screenplay: https://www.youtube.com/watch?v=C_5ICnwDEo4
- Montero Pachano, P. C. (2005). Cassirer y Gadamer: El arte como símbolo. *SciELO Revista de Filosofía*, 58-69.

- Munari, B. (2016). *Diseño y comunicación visual*. Barcelonal, España: Editorial Gustavo Gili.
- Osenlund, R. K. (6 de Marzo de 2014). *Interview: Wes Anderson on The Grand Budapest Hotel*. [Fecha de acceso: 17/05/2020]. Obtenido de Slant Magazine: <https://www.slantmagazine.com/film/interview-wes-anderson/>
- Panofsky, E. (1947). *Style and Medium in the Motion Pictures*. Nueva York, EE.UU.: Critique.
- Panofsky, E. (1979). *El significado en las artes visuales*. Madrid, España: Alianza Editorial.
- Panofsky, E. (1998). *Estudios sobre iconología*. Madrid, España: Alianza Editorial.
- Ramírez, J. A. (1996). Iconografía e iconología. En V.-n. B. (ed.), *Historia de las ideas estéticas y de las teorías artísticas con-temporáneas Volumen II* (págs. 227-44). Madrid, España: Visor.
- Román, C. G. (2012). *Teoría del Arte*. [Fecha de acceso: 07/05/2020]. Obtenido de OCW - Universidad de Málaga: <https://ocw.uma.es/course/view.php?id=2>
- Seitz, M. Z. (7 de Octubre de 2013). *How Wes Anderson Made The Royal Tenenbaums*. [Fecha de acceso: 06/05/2020]. Obtenido de Vulture: <https://www.vulture.com/2013/10/how-wes-anderson-made-the-royal-tenenbaums.html>
- Storytellers. (6 de Enero de 2018). *Moonrise Kingdom: The Power of Rituals*. [Fecha de acceso: 19/05/2020]. Obtenido de Storytellers: https://www.youtube.com/watch?v=o_0hiG8w3WE
- Villafañe, J. (2001). *Introducción a la teoría de la imagen*. Madrid, España: Ediciones Pirámide.
- Wegelin, L. (Enero de 2017). *El fundamento estético de la perspectiva relacional: Georg Simmel como pensador crítico*. [Fecha de acceso: 05/05/2020]. Obtenido de Digithum: <https://digithum.uoc.edu/articles/10.7238/d.v0i19.3021/galley/3298/download/>
- Wikipedia. (9 de Mayo de 2020). *Wes Anderson*. [Fecha de acceso: 28/04/2020]. Obtenido de Wikipedia: https://es.wikipedia.org/wiki/Wes_Anderson
- Wikipedia. (s.f.). *Moonrise Kingdom: Sinopsis*. [Fecha de acceso: 06/05/2020]. Obtenido de Wikipedia: https://es.wikipedia.org/wiki/Moonrise_Kingdom#Sinopsis

Referencias de las ilustraciones

Ilustración 1. Perspectiva en un fotograma de la película *El Resplandor* (Stanley Kubrick, 1980). Fuente: Revista Cinemania. [Fecha de acceso: 12/05/2020]. Obtenido de: <https://cinemania.20minutos.es/noticias/video-del-dia-la-obsesion-de-kubrick-con-la-perspectiva-frontal/>

Ilustración 2. Fotograma de *Gravity* (Alfonso Cuarón, 2014). Fuente: Youtube. [Fecha de acceso: 12/05/2020]. Obtenido de: https://www.youtube.com/watch?v=vKW-Gd_S_xc

Ilustración 3. Espacialidad del punto. Fuente: *Introducción a la teoría de la imagen* (Villafañe, J., 2001), pág. 101. [Fecha de acceso: 12/05/2020]. Obtenido de: <https://panamodelado3d.files.wordpress.com/2012/08/villafac3b1e-justo-introduccion-a-la-teoria-de-la-imagen.pdf>

Ilustración 4. Fotograma de *Kill Bill: Volumen 1* (Quentin Tarantino, 2003). Fuente: Youtube. [Fecha de acceso: 13/05/2020]. Obtenido de: <https://www.youtube.com/watch?v=VACN1RenMvE>

Ilustración 5. Fotograma de *Parásitos* (Bong Joon-ho, 2019). Fuente: Revista Bacánika. [Fecha de acceso: 13/05/2020]. Obtenido de: <https://www.bacanika.com/articulo/parasito.html>

Ilustración 6. Fotograma de *Historia de un matrimonio* (Noah Baumbach, 2019). Fuente: The New Yorker. [Fecha de acceso: 14/05/2020]. Obtenido de: <https://www.newyorker.com/culture/the-front-row/whats-missing-from-the-brilliant-marriage-story>

Ilustración 7. Fotograma de *Volver* (Pedro Almodóvar, 2006). Fuente: Cinerama. [Fecha de acceso: 14/05/2020]. Obtenido de: <https://cinemarama.wordpress.com/2013/07/17/dossier-almodovar-volver/>

Ilustración 8. Fotograma de *Un monstruo viene a verme* (Juan Antonio Bayona, 2016). Fuente: Espinof. [Fecha de acceso: 14/05/2020]. Obtenido de: <https://www.espinof.com/criticas/un-monstruo-viene-a-verme-un-bonito-cuento-triste>

Ilustración 9. Fotograma de *La vida de Pi* (Ang Lee, 2012). Fuente: Filmaffinity. [Fecha de acceso: 14/05/2020]. Obtenido de: https://www.filmaffinity.com/es/filmimages.php?movie_id=622547

Ilustración 10. Fotograma de *El gabinete del Doctor Calivari* (Robert Wiene, 1928). Fuente: El Confidencial. [Fecha de acceso: 14/05/2020]. Obtenido de: https://www.elconfidencial.com/cultura/cine/2015-06-13/el-expresionismo-aleman-sale-de-las-sombras_881592/

Ilustración 11. Fotograma de *El Gran Hotel Budapest* (Wes Anderson, 2014). Fuente: Yorokobu. [Fecha de acceso: 14/05/2020]. Obtenido de: <https://www.yorokobu.es/cine-y-psicologia-del-color/>

Ilustración 12. Fotograma de *Hijos de los hombres* (Alfonso Cuarón, 2006). Fuente: Cine En Un Minuto. [Fecha de acceso: 15/05/2020]. Obtenido de: <https://cineenunminuto.com/hijos-de-los-hombres-mundo-sin-infancia/>

Ilustración 13. Fotograma de *Lost in Translation* (Sofia Coppola, 2003). Fuente: Pinterest. [Fecha de acceso: 15/05/2020]. Obtenido de: <https://www.pinterest.ca/pin/472737292113607655/>

Ilustración 14. Fotograma de *Dolor y gloria* (Pedro Almodóvar, 2019). Fuente: Filmaffinity. [Fecha de acceso: 15/05/2020]. Obtenido de: https://www.filmaffinity.com/es/filmimages.php?movie_id=970971

Ilustración 15. Fotograma de *Big Fish* (Tim Burton, 2003). Fuente: Filmaffinity. [Fecha de acceso: 15/05/2020]. Obtenido de: <https://www.filmaffinity.com/es/film974553.html>

Ilustración 16. Fotograma de *Bottle Rocket* (Wes Anderson, 1996). Fuente: This Recording. [Fecha de acceso: 04/05/2020]. Obtenido de: <http://thisrecording.com/film?currentPage=64>

Ilustración 17. Fotograma de *Los 400 golpes* (François Truffaut, 1996). Fuente: Cine Premiere. [Fecha de acceso: 04/05/2020]. Obtenido de: <https://www.cinepremiere.com.mx/truffaut-cineteca-nacional-59036.html>

Ilustración 18. Fotograma de *Isla de perros* (Wes Anderson, 2018). Fuente: CNN. [Fecha de acceso: 06/05/2020]. Obtenido de: <https://edition.cnn.com/style/article/wes-anderson-isle-of-dog-sets/index.html>

Ilustración 19. Fotograma de *Ciudadano Kane* (Orson Welles, 1941). Fuente: Youtube. [Fecha de acceso: 06/05/2020]. Obtenido de: <https://www.youtube.com/watch?v=uNaDrnxp3L0>

Ilustración 20. Wes Anderson's References / Candice Drouet. Fuente: Vimeo. [Fecha de acceso: 07/05/2020]. Obtenido de: <https://vimeo.com/204671247>

Ilustración 21. Cartel oficial de *Moonrise Kingdom* (2012). Fuente: Filmaffinity. [Fecha de acceso: 07/05/2020]. Obtenido de: <https://www.filmaffinity.com/es/film982623.html>

Ilustraciones 22-46. *Moonrise Kingdom* (2012) de Wes Anderson. [Fotogramas]. Obtenido de la propia película.

ⁱ La obra *Notes on Directing: 130 Lessons in Leadership from the Director's Chair* (2003) de Frank Hauser y Russell Reich no ha sido traducida al español, por lo que la cita se trata de una traducción propia.