



UNIVERSIDAD DE LAS ARTES

Escuela de Cine

Proyecto de investigación sobre cine y cultura

El diseño de producción como esencia de la propuesta estética

de Wes Anderson

Previo a la obtención del Título de:

Licenciada en Cine

Autora:

Bárbara Madelayne Pérez Avilés

GUAYAQUIL - ECUADOR

2019



Declaración de autoría y cesión de derechos de publicación de la tesis

Yo, Bárbara Madelayne Pérez Avilés, declaro que el desarrollo de la presente obra es de mi exclusiva autoría y que ha sido elaborada para la obtención de la Licenciatura en Cine. Declaro además conocer que el Reglamento de Titulación de Grado de la Universidad de las Artes en su artículo 34 menciona como falta muy grave el plagio total o parcial de obras intelectuales y que su sanción se realizará acorde al Código de Ética de la Universidad de las Artes. De acuerdo al art. 114 del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad E Innovación* cedo a la Universidad de las Artes los derechos de reproducción, comunicación pública, distribución y divulgación, para que la universidad la publique en su repositorio institucional, siempre y cuando su uso sea con fines académicos.

Firma del estudiante

*CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN (Registro Oficial n. 899 - Dic./2016) Artículo 114.- De los titulares de derechos de obras creadas en las instituciones de educación superior y centros educativos.- En el caso de las obras creadas en centros educativos, universidades, escuelas politécnicas, institutos superiores técnicos, tecnológicos, pedagógicos, de artes y los conservatorios superiores, e institutos públicos de investigación como resultado de su actividad académica o de investigación tales como trabajos de titulación, proyectos de investigación o innovación, artículos académicos, u otros análogos, sin perjuicio de que pueda existir relación de dependencia, la titularidad de los derechos patrimoniales corresponderá a los autores. Sin embargo, el establecimiento tendrá una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos.

Miembros del tribunal de defensa

Arturo Serrano Álvarez

Tutor del Proyecto de investigación sobre cine y cultura

Roberto Frisone Fasulo

Miembro del tribunal de defensa

Agustín Garcells Suárez

Miembro del tribunal de defensa

Agradecimientos:

Mi más sincero agradecimiento a mi familia y amigos por siempre estar, a mis profesores, en especial a Arturo, por ser el mejor tutor y profe, y a Wes Anderson por ser la fuente de inspiración de este proyecto.

Dedicatoria:

A las dos personas que siempre creyeron en mí, a quienes amo, extraño y espero con ansias volver a abrazar algún día:

Renato, mi hermano y mejor amigo.

Lupe, mi tía de la sonrisa eterna.

Resumen

La presente investigación es un estudio sobre el cine del director Wes Anderson desde el punto de vista del diseño de producción. Nuestra hipótesis es que lo que define a su cine es, precisamente, su peculiar manera de aproximarse al diseño de producción así como el protagonismo que le da a este. Para hacer esto hemos analizado el concepto de cine de autor de tal manera que este justifique la búsqueda de ciertos caracteres que definen la obra de Anderson. Después hacemos un análisis de sus filmes en el que destacamos los rasgos comunes de su propuesta estética e intentamos mostrar que el diseño de producción está vinculado a su mirada personal.

Palabras clave: Diseño de producción, Wes Anderson, Cine de autor, Estética.

Abstract

The present investigation is a study on the cinema of Wes Anderson from the standpoint of production design. Our hypothesis is that what defines Anderson's cinema is precisely its peculiar way of approaching the production design as well as the prominence it gives to it. To do this we have analyzed the concept of auteur cinema in such a way that it justifies the search for certain characteristics that define Anderson's work. Then we make an analysis of his films in which we highlight the common features of his aesthetic proposal and try to show that the production design is linked to his personal look.

Key Words: Production Design, Wes Anderson, Author Cinema, Aesthetics.

ÍNDICE GENERAL

Introducción	8
Objetivos	10
Antecedentes y Estado del Arte	11
Metodología	13

CAPÍTULOS

I. CONCEPTOS BÁSICOS

1.1 De la puesta en escena al diseño de producción.....	15
1.2 Cine de autor.....	28

II. WES ANDERSON

2.1 Biografía.....	32
2.2 Filmografía.....	33
2.3 Wes Anderson: características que lo convierten en un icono del cine actual.....	38

III. ELEMENTOS CARACTERÍSTICOS DE LA ESTÉTICA Y DISEÑO DE PRODUCCIÓN DEL CINE DE WES ANDERSON

3.1 Caracterización de los personajes.....	45
3.1.1 Vestuario.....	46
3.1.2 Accesorios.....	55
3.1.3 El color del vestuario.....	60
3.2 Construcción Escénica.....	65
3.2.1 Escenografía y Decorados.....	66
3.2.2 Utilería.....	80
3.2.3 Modelos a escala.....	86

Conclusiones	98
Bibliografía	96
Filmografía	99

Introducción

Al hablar del diseño de producción, hablamos del área que proporciona la estética del film y plasma en imagen la idea exacta que nace en el guion. Este término incluye los recursos gráficos que necesita la historia para ser contada visualmente, ya sea a través de la escenografía, vestuario, maquillaje o utilería. Elementos que facilitan la puesta en escena y representación al momento del rodaje. La importancia del diseño de producción está no solo en la concepción de la idea, sino que también se la lleva a cabo en el espacio.

El diseñador de producción está encargado de concebir la idea desde el guion, hasta la etapa de post producción. El resultado será ver reflejado su propuesta que se ajusta al estilo del director, quien expone su objetivo y mirada personal para que la audiencia logre reconocerlo.

Wes Anderson entra en la franja de directores estadounidenses que son reconocidos por crear un estilo reconocible dentro de sus películas, exponiendo su interés en desarrollar un cine de autor. Las películas de Wes Anderson se caracterizan por abordar historias dentro de mundos maravillosos y mágicos, llenos de colores y alegorías, donde hasta el detalle más mínimo tiene mucha importancia.

The Royal Tenenbauns (2001), *The Darjeeling Limited* (2007) y *The Grand Budapest Hotel* (2014), son algunas de las más reconocida películas del autor. Cada una de ellas, se atesora en la retina del espectador; ya sea por sus colores, escenografías, o personajes. En ellas, Anderson, como director, cuida cada aspecto de su estética. Esto le ha permitido posesionarse como unos de los directores más reconocidos de la cinematografía actual desde el punto de vista del diseño de producción.

En esta investigación analizamos el concepto y desarrollo creativo del diseño de producción y nos preguntamos cómo este marca una autoría visual en la filmografía de Wes Anderson.

Objetivos

Objetivo general

Mostrar que los elementos más característicos del diseño de producción en el cine de Wes Anderson son los que efectivamente definen a su cine.

Objetivos específicos

- Definir el concepto de diseño de producción.
- Analizar el uso del diseño de producción como esencia de la propuesta visual de un director.
- Analizar el diseño de producción y elementos estéticos en la cinematografía de Wes Anderson.
- Investigar y conocer la línea de trabajo de los diseñadores producción de Wes Anderson durante cada producción.

Antecedentes y Estado del Arte

Uno de los antecedentes principales de esta investigación es la tesis de grado de Paloma Ráez (2016): *El cine de Wes Anderson: aspectos de composición visual y autoría*, el cual se centra en estudiar los elementos visuales que ayudan a componer los planos de las películas de Anderson, tales como la simetría, los elementos recurrentes, su estilo escenográfico y palimetría. Esta investigación resalta el trabajo en conjunto que tiene la dirección de fotografía y el diseño de producción, donde cada encuadre, movimiento de cámara e iluminación resaltan los escenarios diseñados previamente.

Ráez, exalta a un Wes Anderson detallista y preocupado por la perfección de sus planos, es por eso que este estudio es un referente importante que aportará, sobre todo al análisis de la originalidad que tiene el director al momento de componer sus cuadros, a pensar bien su puesta en escena y decorados.

No sólo en Latinoamérica se ha estudiado el cine de Wes Anderson sino también en Europa, así lo muestra la tesis de grado de María Pérez Cebollero (2018), titulada *Recursos gráficos en el cine de Wes Anderson*, donde estudia la relación entre el cine de Anderson y la arquitectura, haciendo énfasis en el grafismo, linealidad y simetría de los mundos que el director crea. Para esto, Pérez hace un repaso por conceptos del dibujo, la fotografía, el collage, que son elementos base y están inmersos dentro de las películas del director. Este trabajo aportará al análisis, sobretodo, en las escenografías creadas por el diseñador de producción para resaltar los ambientes que nos introducen al mundo visual característico de Anderson.

En lo que libros y ensayos se refiere, existen varios, en su mayoría provenientes de Norteamérica, en los cuales se hace un estudio del estilo de Anderson. Los ejemplares

más conocidos son: *The Films of Wes Anderson: Critical Essays on an Indiewood Icon* de Peter C. Kunze (2014), un ejemplar que reúne 14 ensayos de diferentes autores, en los que hace un análisis tanto de los recursos visuales del director, como estudios psicológicos sobre sus personajes o los temas recurrentes en su películas. También están: *Wes Anderson: Why His Movies Matter* de Mark Browning (2011). Browning, hace un recorrido cronológico por la filmografía de Anderson para analizar su trabajo en los comerciales, su representación de raza y clase, sus principales influencias estilísticas y sus innovaciones en el uso del encuadre. *The Wes Anderson Collection: The Grand Budapest Hotel* de Matt Zoller (2015). Libro que contiene una serie de entrevistas entre el escritor y director Wes Anderson y el crítico de cine y televisión Matt Zoller. Zoller expone todo sobre la concepción de la película, anécdotas personales vividas en los sets y explora la amplia variedad de fuentes que inspiraron para el guion y las imágenes.

Con los antecedentes presentados en esta investigación, se empezará a estudiar el diseño de producción en las obras de Wes Anderson, quien hasta ahora se ha caracterizado por crear un estilo único e innovador en el cine actual. Sus escenografías, personajes y colores, son muestras de una intención de plasmar su mirada personal y sus películas sean reconocidas por el estilo desde cualquier parte del mundo.

Metodología

La metodología a usar para la realización de este trabajo de titulación se basa en la investigación y utilización de bibliografía para reforzar conceptos acerca del diseño de producción, dirección de arte, simbología, color y cine de autor. La investigación incluye un enfoque cualitativo con el objetivo de analizar los elementos formales y temáticos característicos de la estética y diseño de producción del cine de Wes Anderson.

Al tratarse de una tesis investigativa, se hará un estudio e interpretación tanto de los contenidos bibliográficos como los audiovisuales. Esto permitirá conocer y entender los recursos audiovisuales que utiliza Anderson en cada una de sus obras.

Los contenidos bibliográficos no sólo incluyen libros o estudios extensos, sino también artículos extraídos de revistas académicas de cine y entrevistas escritas y habladas.

En el primer capítulo se revisarán conceptos de diseño de producción, cine autor y puesta en escena, para así entender en los próximos capítulos la línea de trabajo que sigue Wes Anderson y sus diseñadores de producción a la hora de crear sus películas. Se tomará como punto de partida el libro *The Filmmaker's Guide To Production Design* de Vincent LoBrutto (2002). En este libro se encuentran pautas teóricas, prácticas y técnicas para desarrollar un buen diseño de producción. Así también, habla sobre la importancia que tiene la visión un director para crear su estilo y se vea reflejado en el diseño de producción.

En el segundo capítulo se hará un recuento de la vida y obra de Wes Anderson, donde se presentarán algunos acontecimientos de su vida, que han sido importantes para su carrera y han tenido impacto en su estilo y narrativa. Estos acontecimientos están

ligados a la forma de cómo Anderson veía el mundo en su niñez y adolescencia y cómo los refleja en sus películas. Se tomará como base textos como *The Wes Anderson Collection* de Matt Zoller, *Color Theory and Social Structure in the Films of Wes Anderson* de Vaughn Vreeland y *Notes on the Politics of the Auteur: Stanley Kubrick, Wes Anderson and The Spectator* de Michael Perreault, donde se hace un estudio desde sus primeros cortometrajes, hasta sus obras más grandes. También se resaltan sus primeras influencias y cómo se ha convertido en un icono del cine actual.

El capítulo tres estará compuesto por una serie de análisis de los elementos más característicos del diseño de producción de la filmografía de Anderson como: vestuario, accesorios, color, escenografía, selección de colores, ambientes, y todos los elementos que apoyan el discurso estético que ha logrado crear Wes Anderson. Para este capítulo se revisará el texto de Paloma Ráez, *El cine de Wes Anderson: aspectos de composición visual y autoría*, donde se presentan recursos visuales que ayudan a componer los planos de las películas de Anderson. Esta investigación tiene como objetivo resaltar el trabajo conjunto que tiene la dirección de fotografía y el diseño de producción, donde cada encuadre, movimiento de cámara e iluminación resaltan los escenarios diseñados previamente.

CAPÍTULO I

CONCEPTOS BÁSICOS

1.1 De la puesta en escena al diseño de producción

La puesta en escena empezó siendo una técnica usada por los directores para componer los elementos que van dentro del cuadro cinematográfico, pero con el pasar del tiempo se va manifestó la necesidad de crear un área especial para sintetizar los elementos en escena; ya de manera más artística, es así como surge el Departamento de Diseño de Producción.

El diseño de producción es considerado como la arquitectura del cine. No sólo encierra la idea de diseñar ambientes que se adecuen a la historia que se va a contar, sino que incluye un trabajo más complejo. Aunque debemos apuntar que el trabajo de diseño de producción es más importante en la etapa de la pre producción, es importante entender que también está en el rodaje asegurándose de que se ejecute todo hasta en el más mínimo detalle. Los primeros pasos en el diseño de producción, incluyen crear una propuesta de arte, bocetos de escenografía y decorados, propuesta de paleta de color, vestuario, utilería, maquillaje, para así ir construyendo la estética que requiere el film.

Su reto es interpretar visualmente el mundo reflejado en el guion, seleccionando las localizaciones clave, creando una paleta de motivos y texturas que expresen de forma eficaz la atmósfera más adecuada.¹

El departamento de arte está tomando decisiones constantemente, dialogando con el director y la dirección de fotografía. Se hacen cambios con la ayuda de los otros

¹ Peter Ettedgui. *Diseño de producción & dirección artística* (Barcelona: Océano, 2001), 18.

departamentos para que todo tenga una coherencia estética. A lo largo de los años, el diseño de producción y el cine han estado bajo la influencia de varias vanguardias, las mismas que hacen que cambie de estructura y se creen nuevas formas de contar historias. Cada película es un mundo diferente, contado a partir de elementos que la hacen única. A continuación se hará un recuento de los primeros momentos del cine donde se empieza a tener noción del diseño de producción.

Para referirnos al diseño de producción como esencia del estilo de un director, es necesario ir a los inicios del cine que es cuando se empieza a hablar de dirección artística. Desde los primeros días surge la idea de realizar una puesta en escena, que podemos definir como la necesidad de intervenir el espacio o construir decorados tridimensionales. Esta necesidad aparece cuando aquello que cuenta el cine se va volviendo más complejo y las películas requieren ahora recrear el mundo de la historia.

Si bien la gente suele asociar al cine con los elementos referentes a la cámara y su uso (planos o movimientos de cámara), la puesta en escena es el elemento que define los elementos de la propuesta visual. Los vestuarios de *Gone With Wind* (Víctor Fleming, 1939) o las extrañas casa de *Das Cabinet des Dr. Caligari* (Robert Wiene, 1920) son ejemplos de estos mundos recreados y que son resultado de una puesta en escena bien pensada.

Mise en scène, es el termino original en francés para decir poner en escena una acción. Originalmente comienza siendo utilizado en la dirección teatral de ciudad alemana Meiningen en el siglo XIX, para referirse al diseño global dentro de una producción escénica o cinematográfica.

Ciertos teóricos del cine, como André Bazin comenzaron a utilizar el término *Mise en scène* para expresar el control que tiene un director sobre la composición de la imagen

fílmica. En aquel entonces, los teóricos distinguían dos tipos de directores: los que basan sus películas a partir de la puesta en escena, que para ellos era sinónimo de hacer películas realistas y los directores que hacían montaje para romper la fluidez del recurso audiovisual.

La puesta en escena hará que aparezca un nuevo concepto, el de «director», que estará encargado de la dramaturgia, de dirigir la interpretación de los actores, de elegir y supervisar la distribución espacial y la escenografía, el vestuario y la iluminación, logrando a través de todos estos puntos de dirección el resultado final, una representación teatral.²

A pesar de que la puesta en escena se origina en el teatro, donde los personajes, escenografías, utilería, entre otros objetos, están físicamente delante del espectador y a cierta distancia de forma fija, de repente, en el cine todo cambia con la dinámica que el director le da a la cámara. La puesta en escena se empieza a preocupar por ir más allá y crear una imagen bidimensional, simulando una realidad tridimensional.

Se dice que los hermanos Lumière³ con su primer film *La Sortie Des Ouvriers Des Usines* en 1895, tuvieron la idea de filmar la salida de los trabajadores de la fábrica, en la primera toma, la película se acabó antes de que todos los trabajadores logaran salir. En la segunda oportunidad, uno de los hermanos, ordenó a los trabajadores salir con más velocidad. El resultado fue la primera película en la historia del cine, pero la orden dada a los trabajadores también es considerada como la primera puesta en escena.

² Fuente de información: https://www.ecured.cu/Puesta_en_escena

³ “Auguste y Louis Lumière nacieron en Besançon el 19 de octubre de 1862 y el 5 de octubre de 1864. Los inventores franceses, fundamentalmente, diseñaron un sistema que permitía la proyección de películas en grandes espacios. Pero precisamente con ello dieron el primer paso para la creación de las modernas salas de cine, a las que cientos de miles de personas en todo el mundo acuden hoy a diario para admirar los filmes de sus actores y directores favoritos. Es justo decir, por lo tanto, que con el invento de los Lumière nació una de las industrias que más influencia ha tenido en la cultura y en la sociedad contemporánea.” Fuente de información: <https://www.biografiasyvidas.com/monografia/lumiere/>

Los hermanos Lumière deciden ubicar la cámara fuera de una fábrica para documentar la salida de los trabajadores y capturar una parte de la vida cotidiana. La primera película es realizada sin escenarios elaborados, ni una puesta en escena pre concebida, es decir, sin usar la idea del diseño de producción, ya que el cine nace como una necesidad de mostrar la realidad y no alegorías.

Pero poco a poco los directores van alejándose del yugo de la realidad y empiezan a crear mundos con vida propia. Un buen ejemplo de esto es el cine del expresionismo alemán.

Los hermanos Lumière, no son considerados por todos como los primeros cineastas, porque en aquel entonces, no había una concepción del séptimo arte como tal y porque las primeras cintas, reflejaban más ser un ejercicio de experimentación de captar la vida misma.

Más tarde, como primer antecedente de un acercamiento de diseño de producción que al mismo tiempo marca una autoría como director, podemos incluir las primeras películas de Georges Méliès⁴. Méliès era un mago e ilusionista, que empieza a incluir elementos significativos en su puesta empiezan, también pintó fondos para crear ambientes y ubicar la historia en un lugar específico. Estos fondos eran vistos, como un accesorio para adornar la escena, pero no llegaban a ser un elemento tan expresivo en la película.

⁴ “George Méliès (París, 1861 - id., 1938) Director y productor de cine francés. Al genio de Georges Méliès se debe la preclara intuición de que el cinematógrafo inventado por los hermanos Lumière podía sobrepasar su utilidad testimonial y su atractivo circunense. Aunque comenzó también filmando anodinas escenas cotidianas, Méliès fue, en efecto, el primero que utilizó la cámara para narrar historias ficticias, es decir, el inventor o al menos el pionero de lo que hoy llamamos el cine.” Fuente de información: <https://www.biografiasyvidas.com/biografia/m/melies.htm>

Méliès construyó uno de los primeros estudios cinematográficos, uno pequeño y atiborrado local repleto de maquinaria teatral y telones corredizos. Su talento como dibujante le permitió bosquejar los planos de antemano y diseñar decorados y vestuarios.⁵

El deseo de Méliès era crear mundos llenos de fantasía, en los cuales podía controlar cada aspecto de la puesta en escena. En su estudio se produjo el primer cortometraje de ficción *La lune à un mètre* (1898), donde ya se podía apreciar un trabajo de escenografía y vestuario acorde a la historia que se estaba contando. Años más tarde, produce *Le voyage dans la lune* (1902) y *La Sirène* (1904). Estas películas están mucho más producidas, con más actores y sets decorados. El trabajo de vestuario y efectos especiales tienen un mayor protagonismo que va desde recrear un mundo submarino, lleno de detalles como el vestuario de sirena, un pecera, escenografía simulando el fondo del mar, explosiones, estrellas flotando en el cielo.

Méliès, quien también protagonizaba sus películas, creó una especie de ilusionismo cinematográfico, que solo su estudio podía realizar. Méliès se convirtió en un maestro de puesta en escena, controlando cada aspecto de la imagen y la imaginación.



Puesta en escena en *Le voyage dans la lune* y *La Sirène*.

Fuente de la imagen: elaboración propia

⁵ David Bordwell, Kristin Thompson, *El arte cinematográfico* (Barcelona: Paidós, 2010), 147.

Más tarde, en el cine italiano surge un nuevo estilo derivado de la escenografía de la ópera y que causó admiración entre el público. En 1914 Giovanni Pastrone construye para la película *Cabiria*, el set más imponente hasta la época, en la que se presentaba una extravagante ciudad de Cartago. Era un set sólidamente construido y con una maravillosa decoración. Este set permitía presentar varias acciones simultáneamente y con diferentes perspectivas.



Set construido para *Cabiria*.

Cabiria tuvo influencia muy grande en América y en 1916 se construye un enorme set de Babilonia para la película *Intolerance* de David W. Griffith, cuyo diseño estuvo a cargo de Walter L. Hall. El set de esta película era el más grande construido en Estados Unidos hasta ese entonces. Estaba constituido por murallas de 50 metros de alto y espaciosa calles donde circulaban carruajes guiados por caballos.

Los sets de *Cabiria* e *Intolerance* maravillaron al espectador y no sólo dieron paso a nuevos conceptos de proporción dentro de la pantalla del cine, sino que los

directores se empezaron a preocupar más por dirigir sus presupuestos para darle realce a sus escenarios.

El gran mérito de *Intolerancia* sobre su predecesora no es solo que sea una película notablemente superior, sino que es una de las pocas veces en la historia de Hollywood en que se unen los conceptos de superproducción y vanguardia. En otras palabras, es una de las pocas obras en que se destinó un presupuesto millonario enfocado a convertirse un éxito de taquilla que, al mismo tiempo, empleaba técnicas avanzadas a su época que al público le parecerían en ocasiones casi incomprensibles.⁶



Murallas dentro del set de *Intolerance*.

En 1920, con la llegada de *Das Cabinet des Dr. Caligari*, dirigida por Robert Wiene, ya se usaba, no el nombre, pero sí la figura del diseñador de producción. Este film del expresionismo alemán, está lleno de sets extraños y fantasmagóricos que se ha

⁶ Más información en: <https://eltestamentodeldoctorcaligari.com/2016/04/14/intolerancia-intolerance-1916-de-d-w-griffith/>

convertido en un constante referente en la historia del cine, ya que abrió las puertas al género fantástico. Los decoradores y escenógrafos de este gran film: Hermann Warm, Walter Reimann y Walter Röhrig, eran grandes impulsores de la estética expresionista.

La estética expresionista sorprendió sobre todo por su escenografía anormal con chimeneas oblicuas, las ventanas en forma de flecha, las paredes inclinadas, las mismas que tenían influencias cubistas. La escenografía era más que un elemento de diseño o algo decorativo, sino que también cumplía con una función dramática y psicológica.

Ya que el cine expresionista era limitado en luz, como parte de la escenografía, se decidió pintar luces y sombras directamente en las paredes, pisos y en los lienzos de fondo.



Luces pintadas en el piso en *Das Cabinet des Dr. Caligari*.

Luego el expresionismo evolucionaría y cambiaría los lienzos pintados por ya decorados más elaborados, también dando paso a una iluminación más compleja como medio expresivo. Un ejemplo de esta transición es *Metropolis* (Fritz Lang, 1927), donde existen decorados, vestuarios y maquillaje más elaborados. Con *Metropolis* se tiene más

control con la puesta en escena y por ende de la idea pre concebida del diseño de producción.



Set construido para *Metropolis*.

Esta nueva concepción del cine hace que cuando aparecen las películas de ficción como *Das Cabinet des Dr. Caligari*, la audiencia se enfrenta a un mundo completamente distinto al nuestro con tejados desiguales y chimeneas inclinadas.

El expresionismo era lo opuesto a lo que buscaban otras vanguardias, que usaban las formas y escenarios tradicionales para parecerse a la realidad. La dura época que atravesaba Alemania después de la Primera Guerra Mundial, hacía que la desesperanza, angustia y miedo sean reflejados a través del arte y así crear lo sobrenatural, lo oscuro y lo desconocido en las películas. Esta vanguardia tuvo impacto porque reflejó en sus películas una época oscura y propuso una manera de hacer cine llena de sombras, luz y oscuridad.

El cine ya no se limitaba a mostrar ciertos elementos ubicados en el cuadro, si no que se empieza a jugar con las dimensiones, puntos de fuga, simetría, que hacen que la puesta en escena tenga un papel más importante y se pueda jugar con la imagen.

Jaques Aumont señala que el filme de ficción es, por tanto, dos veces irreal: por lo que presenta (la ficción) y por la manera como la representa (imágenes de objetos o de actores).⁷ Es decir, que los cineastas pueden manejar su puesta en escena como ellos crean necesario y así trascender la idea de realidad que cada uno podamos tener.

Más tarde, ya con la llegada del color al cine, el diseño de producción empezó a usar este recurso como medio narrativo, ya que se entendió que a través de los colores se podía transmitir aspectos psicológicos de los personajes, establecer emociones, humor, atmósfera, entre otras cosas, todo a través del uso de una paleta de color adecuada. El color se vuelve importante, ya que es un elemento emotivo y expresivo dentro de las películas, resaltando los decorados, vestuarios y maquillaje.

A medida que crecía la industria cinematográfica, por otra parte, en Hollywood, se creó un clásico sistema donde en cada producción existía un departamento de arte con jerarquías supervisadas por directores de artes, quienes contaban con el apoyo de una gran cantidad de recursos organizados y sistemáticos.

El nombre Diseñador de Producción aparece por primera vez como un reconocimiento de los premios de la academia, al director artístico William Cameron Menzies, en el film de Víctor Fleming: *Lo que el viento se llevó* (1939). Este reconocimiento se da, entre otras, por dos razones fundamentales: una de ellas es que, para la época, el director artístico se encargaba específicamente de la propuesta espacial, enfocando su trabajo en la escenografía y la ambientación; pensando los espacios en función de los personajes pero no pensando la estética como un todo sino

⁷ Jaques Aumont, *Estética del cine* (Buenos Aires: Paidós, 2005), 100.

como elementos aislados, Menzies buscó controlar todos los aspectos estéticos, no solo los espaciales.⁸



Escenografía y vestuario en *Gone With The Wind*.

En *Gone With The Wind*, el diseñador de producción, Cameron Menzies se preocupó, no solo por las escenografías, sino también por el de estilo y color, el cual fue previamente sintetizado en un *storyboard*⁹. Menzies visualizó y estructuró cada escena, pensó en el encuadre, la composición y en los movimientos de cámara.

A *Gone With The Wind*, el diseño de producción empieza a tener más importancia, no sólo como un reconocimiento de la academia, sino como el área que se encargaba de la estética global de una película. Entre las películas más recordadas, premiadas y nominadas por la Academia por su diseño de producción, están: *Pride and Prejudice*

⁸ Sara Millán, «Introducción al diseño de producción», en *Cinemadesign* (Agosto 7, 2009). Disponible en: <https://cinemadesign.wordpress.com/2009/08/07/introduccion/>

⁹ Storyboard o guion gráfico es un conjunto de ilustraciones que se muestran en secuencia para entender y pre visualizar la historia antes de filmarse.

(Robert Z. Leonard, 1940), *An American in Paris* (Vincente Minnelli, 1951), *The Wizard of Oz* (Victor Fleming, 1939), entre otras.

A pesar de que en Norteamérica, el diseño de producción se sintetiza y nace de manera oficial la figura de diseñador de producción, en Europa se le dio otra visión, ya que las producciones europeas estaban influenciadas por el *neorrealismo italiano*¹⁰ y la *nouvelle vague*¹¹.

El arte en el neorrealismo italiano, sólo tomaba relevancia en torno al realismo de la historia con locaciones naturales, rodadas en exteriores y no con escenarios contruidos dentro de estudios.

El cine neorrealista, se centró en los sectores más desfavorecidos, realizando producciones cinematográficas, con actores no profesionales, que iban desde personajes secundarios, hasta los propios protagonistas. Las películas reflejaban principalmente, la cotidianidad que se vivía en ese momento, la precaria situación económica de Italia en la posguerra. El Neorrealismo apuntaba a reflexionar sobre los sentimientos y las condiciones de vida con las que el ser humano lidiaba día a día.

El neorrealismo en contacto con la realidad, descubrió, sobre todo, el hambre, la miseria, explotación por parte de los ricos; por eso fue naturalmente socialista.¹²

¹⁰ Movimiento cinematográfico que surge en Italia después de la Segunda Guerra mundial, a finales de los años 40. El neorrealismo italiano revolucionó ética y estéticamente el cine italiano de la época y ha sido influyente para las cinematografías de todo el mundo. Fuente de información: https://www.ecured.cu/Neorealismo_italiano

¹¹ La Nueva Ola surge en Francia a finales la década de los 50. Fue un movimiento cinematográfico que buscó una renovación en la estética para el cine de autor, que posteriormente se hizo en todo el mundo. Fuente de información: https://www.ecured.cu/La_Nueva_Ola_francesa

¹² Cesare Zavattini, «Tesis sobre el neorrealismo», en *Cahiers du cinema*, n°70 (Abril, 1957). Disponible en: https://drive.google.com/file/d/0B7tj2s_eA3aHMTYyRGIGbkJJR28/view

Se sabe también, que debido a que los estudios Cinecittà, donde se realizaban películas italianas desde 1936, se encontraban repletos a causa de personas desalojadas a después de la guerra, los escombros de la destruida ciudad, eran los que servían como fondo. El Neorrealismo se alejaba de los adornos y la falsedad que Hollywood ofrecía.

Por otra parte, la *neouvelle vague*, con directores como Jean Luc Godard, François Truffaut y Claude Chabrol también apostaban a un cine realista que no requería de grandes presupuestos. La nueva ola, tenía la regla de “no tener reglas” y daba al director la libertad de ser un auténtico autor de la obra. El arte se regía a los dramas psicológicos que eran resaltados y se expresaban con una estética monocromática, rechazando así cualquier artificialidad del cine comercial.

Les quatre cents coups (François Truffaut, 1959) y *A bout de souffle* (Jean-Luc Godard, 1960) se fueron en contra de las alegorías impuestas por el cine clásico Hollywoodense y aspiraron a la libertad de expresión y técnica en cine. La influencia de estos cineastas y sus películas es inmensa hasta la actualidad, ya que se rompió con la narrativa convencional y dieron paso a nuevos films originales y experimentales.

En la actualidad, las producciones europeas de gran presupuesto, que a su vez están influenciadas por el cine norteamericano han ido dándole más importancia al diseño de producción, el cual ha ido evolucionando a la par que el mismo cine alrededor del mundo. La necesidad de construir nuevos mundos, escenografías y decorados, va innovando, al igual que la narrativa en las películas.

Al igual que George Méliès, Robert Wiene o Víctor Fleming existen varios directores que han alcanzado reconocimiento mundial por el imprimir su huella, haciendo que el arte o el diseño de producción sean una marca en sus películas. Entre los directores

que son reconocidos por tener marcado un estilo en su narrativa encontramos a: Tim Burton, Pedro Almodóvar, Jaques Tati, Terry Gillian y por supuesto Wes Anderson, quienes dan un concepto claro a su diseñador de producción esperando una retroalimentación con ideas, maquetas, dibujos, etc. Sin embargo, existen otros directores que no visualizan muy bien el look de sus películas y confían plenamente en su diseñador de producción.

El diseñar comprende ejercer una función comunicativa y crear una concepción visual a partir de las temáticas, emociones y aspectos psicológicos que se encuentren el guion. Un diseñador de producción debe estar familiarizado con conceptos de masa y volumen de los decorados, fuentes de luz, colores y las texturas, para así aportarle al film una estética global, llena de elementos que se complementen entre sí y crear la atmósfera adecuada a la historia y los personajes. Resulta fundamental entender que el diseño de una película se convierte en una parte sólida a la hora de crear una identidad o autoría visual dentro del cine de un director.

1.2 Cine de Autor

Si bien el artista ha sido reconocido como creador y autor, es preciso que para esta investigación se hable sobre el cine de autor. En 1951, un grupo de críticos y teóricos de cine se juntan para fundar la revista *Cahiers de du cinéma*, la que tuvo como cabeza al teórico de cine André Bazin¹³. Bazin veía al cine no como un espectáculo, sino como un

¹³ André Bazin nace en Francia el 18 de abril de 1918 y muere el 11 de noviembre de 1958. Fundó en 1951 la revista *Cahiers du Cinéma*. Junto a Jacques Doniol-Valcrose, Joseph-Marie Lo Duca, entre otros.

arte en la que el director era la máxima figura y el que podía construir universos con estilo propio. A esta idea luego se le llamó *teoría del autor*.

Esta teoría nace con el fin de reconocer al director como parte de la creación del guion, pero mucho más como la persona responsable de supervisar los otros departamentos, ejerciendo todas las decisiones creativas, y así, convertirlo en el autor de la película.

Francois Truffaut, director y teórico, a través de su ensayo *Una cierta tendencia en el cine francés*¹⁴, apoyó la Teoría del autor, argumentando que sí existían directores como Alfred Hitchcock que tenía un estilo propio para sus películas, con temas recurrentes y marcas personales que lo diferenciaban de otros cineastas. Truffaut desacreditó la manera clásica de hacer cine y apoyó el estilo personal de otros directores como Orson Welles o Nicholas Ray.

Como correlato de la teoría del autor, nace *la política de los autores*. Aquí el teórico establece que una película es el resultado de una serie de decisiones estilísticas, donde el director pone en marcha su creatividad y personalidad y que con el tiempo va plasmando una huella característica en todas sus películas.

Al menos en cierta medida, el autor es siempre, para él mismo, su propio tema. Sea cual sea el guion, es la misma historia la que nos cuenta, o, por cuanto historia puede prestarse a confusión, digamos que es siempre la misma mirada y el mismo juicio moral vertidos sobre la acción y los personajes.¹⁵

Impulsó la renovación del cine francés de posguerra y tuvo un papel fundamental en la formación de los directores de la nouvelle vague. Fuente de información: https://www.ecured.cu/Andr%C3%A9_Bazin

¹⁴ Disponible en: <https://es.scribd.com/document/245839051/Truffaut-Una-cierta-tendencia-en-el-cine-france-s>

¹⁵ André Bazin, «De la política de los autores», en *Cahier du cinema* (Abril, 1957), 101. Disponible en: <https://lenguajecinematografico.files.wordpress.com/2013/04/politica-autores-bazin.pdf>

Dentro de la *teoría de los autores*, se define al director como el responsable de la estética, la cual a refleja a través de la puesta en escena, el montaje, la imagen y todos esto recursos que le dan vida al mensaje que quiere reflejar una película.

Más tarde, cuando aparece la *nouvelle vague*, los cineastas se vieron en la necesidad de resaltar la figura del autor, como creador de la obra. Con la nueva ola, empieza un cine con nuevas temáticas, narrativas y formas del ver el mundo. Es así director llega a ser un visionario que imagina y luego crea.

Aunque las teorías ya mencionadas fueron controversiales con el pasar del tiempo, permitieron a nuevos directores tener la libertad creativa para recrear su visión personal y exponerla al mundo.

... elegir dentro de la creación artística el factor personal como criterio de referencia para después postular su permanencia e incluso su progreso de una obra a la siguiente.¹⁶

Al crear, los directores están en constante reflexión para poder armar de manera visual su película. Se pueden armar de referencias pictóricas, literarias, entre otras, para imprimirle su propia sensibilidad a la obra. Un autor puede llevar su película por diferentes etapas de reflexión y creatividad donde va buscando la mejor manera de llegar a su objetivo deseado.

Incluso si los cineastas están en posesión de un buen guion, están a medio camino de alcanzar su objetivo. El proceso de imaginar las imágenes que se convierten en una imagen en movimiento se llama visualización. La visualización es un proceso total. Para hacer una película cohesiva y expresiva, el director debe controlar la forma en que se visualiza el proyecto.¹⁷

¹⁶ Bazin, *De la política de los autores...*, 101.

¹⁷ Vincent LoBrutto, *The Filmmaker's Guide To Production Design* (New York: Allworth Press, 2002), 5. La traducción es nuestra.

Al hablar de cine de autor, hablamos de la manera en la que un director usa su creatividad, referencias o cómo ordena los elementos narrativos para expresar dramáticamente la historia. Cada director usa herramientas diferentes para imponer su estilo propio, así como es diferente el motivo que lo lleva a querer contar una historia.

Si bien es cierto, en la época de los 50's y 60's el cine de autor nace como una etiqueta para ciertos directores independientes que decidieron crear nuevas temáticas y renovar la manera clásica de hacer el cine, hoy en día esta idea no es indiferente. En la actualidad el séptimo arte está lleno de nuevas promesas, nuevos autores-directores con visiones originales que hacen cada día más evolucionar el lenguaje del cine.

Las películas son claramente un reflejo de una marca o un estilo que está directamente asociado a un nombre, pero en el proceso de crear una nueva historia, siempre ha habido una situación algo compleja: los cineastas inmersos en el cine del entretenimiento, quienes desarrollan películas más solventes y aclamadas entre el público, versus realizadores que están ligados al cine de autor y que apuestan por el cine diferente y propio. Sea cual sea el cine que decide hacer cada director, siempre tendrán grupos de personas identificándose con el estilo que cada uno crea.

Aunque el cine autor trate de reconocer al director como único autor de la obra, el cine no deja de ser un trabajo colectivo, donde el estilo visual permite centrar las películas alrededor de su director.

Si bien más adelante detallaremos esto, pudiéramos decir que el cine de Wes Anderson ha sido reconocido por ser un cine narrativo, lleno de una imaginación ficcional, que él ha sabido crear para cada una de sus películas y que a la hora de proyectarse, el espectador puede identificar cada historia. Anderson y su forma de usar

sus recursos estéticos, lo han hecho marcar una autoría, sobre todo con el diseño de producción de su filmografía.

CAPÍTULO II

WES ANDERSON

2.1 Biografía

Wesley "Wes" Anderson nació en Houston, Texas en 1969, dentro de una familia de clase media- alta. Su madre era arqueóloga y su padre publicista. Anderson tenía tan solo ocho años cuando sus padres se separaron. La situación de sus padres más tarde va a tener influencia en su carrera como director y guionista, así como también el recurrente tema de una familia disfuncional en sus películas.

Desde muy joven mostró su interés por el arte, sobre todo por el cine, la televisión y la música. Se graduó en colegio St. Johns en 1987, donde rodó su segunda película *Rushmore*. Durante su infancia participó y montó varias obras teatrales que eran muy elaboradas para la edad que tenía y en su adolescencia comenzó a filmar sus primeros cortometrajes en Súper 8mm.

Años más tarde, mientras estudiaba filosofía en la Universidad de Texas, realiza el cortometraje *Bottle Rocket* (1994), con la ayuda su amigo y constante colaborador en varias películas, Owen Wilson. Ambos aspiraban a ser escritores.

A pesar de que Wes Anderson no cuente con una carrera universitaria en cine, logró encontrar la forma de entrar en el mundo cinematográfico, el cual ha sabido marcar con su propio estilo y desarrollar películas mundialmente reconocidas.

Anderson, es conocido no solo por dirigir sus películas, sino también por co escribirlas y ser parte fundamental en el área del diseño de producción. El director ha sabido crear su voz propia y convertirlo en un referente del cine actual.

2.2 Filmografía

A lo largo de su carrera, Wes Anderson ha realizado siete cortometrajes y ocho largometrajes. Cada uno de ellos guarda una marca que solo el director sabe poner.

Su primer cortometraje *Bottle Rocket*, fue escrito en 1990 y rodado en 1992. Durante estos dos años Wes Anderson se dedicó a buscar a personas interesadas para formar parte de su proyecto, entre los cuales se encontraban los hermanos Wilson, quienes eran sus compañeros de habitación en ese entonces. Para su cortometraje, Anderson buscaba actores que actuaran de forma natural frente a la cámara.

Bottle rocket cuenta la historia de tres aspirantes a ladrones profesionales que buscan perfeccionar sus habilidades. Después de su primer robo a mano armada los tres amigos se alojan en un motel para esconderse y planear que seguirá después.

Como cortometraje recibió excelentes críticas y en el año 1996 se estrena a manera de largometraje, obteniendo éxito en la taquilla. La ópera prima les permitió a los hermanos Owen y Luke Wilson ser conocidos como actores y lanzar como un prometedor director a Anderson. *Bottle Rocket* es distinta, ya que por ser su primera película, no

contiene a simple vista los rasgos que tanto marcan a Anderson como director, pero esta sí marca el comienzo de una prometedora carrera como cineasta.

Rushmore fue su segundo largometraje, también con la colaboración de Owen Wilson y estrenada en 1998. Esta película relata la historia de Max, un joven que se enamora de una profesora de primaria mucho mayor que él, llamada Rosemary. A lo largo de la historia, veremos los intentos de conquista de Max, quien más adelante se encontrará envuelto en un triángulo amoroso junto a su amigo Mr. Blume y Rosemary.

Esta historia hace una pequeña referencia a Charles Schulz, creador de Charlie Brown. Al igual que en *A Charlie Brown Christmas* (Melendez, 1965), *Rushmore* tiene una escena de un baile donde hay un sentimiento de alegría y agradecimiento, la cual es considerada como un tributo al ilustrador.

En el año 2001 estrena su tercer largometraje. Anderson, director y guionista de la película, vuelve a colaborar con Owen Wilson, esta vez llegan a la gran pantalla con *The Royal Tenenbaums*, donde se relata la historia de tres hermanos con diferentes habilidades especiales, quienes se ven afectados por el divorcio de sus padres. Años más tarde, vuelven a reunirse tras el anuncio de que su padre tiene una enfermedad terminal.

Matt Zoller, en su libro *The Wes Anderson Collection*, describe a la película como un film que se siente tanto psíquica, emocional y narrativamente más grande que los anteriores¹⁸. Wes Anderson con *The Royal Tenenbaums* resalta su fijación por crear personajes destinados al fracaso, y los hace resaltar en cada detalle, incluso en la portada de la película, donde la utilería, el encuadre y el espacio, dan un adelanto del mundo en el que se desenvuelve cada personaje.

¹⁸ Matt Zoller, *The Wes Anderson collection* (New York: Abrams, 2013), 110.

En 2004 llega *The Life Aquatic With Steve Zissou*, esta vez co-escrita con Noah Baumbach, director y guionista estadounidense. Esta película cuenta la historia de Steve Zissou, personaje inspirado en un oficial naval francés, explorador, cineasta, científico, fotógrafo e investigador que estudió el mar y las formas de vida que en él habitan, su nombre fue Jacques-Yves Cousteau (1910-1997). Zissou navega por el mar buscando al tiburón que mató a su mejor amigo y al mismo tiempo pasa por una etapa de crisis y ansiedad. *The Life Aquatic With Steve Zissou*, captó la atención del público inmediatamente, ya que Anderson emplea varios elementos no vistos en sus anteriores películas como un barco de la Segunda Guerra mundial que sirvió de base para crear un set, así también las criaturas que aparecen en el film fueron creadas a partir de la técnica del stop motion. Con esta película Anderson va más allá de crear películas de aventura y comedia y empieza a presentar mundos mágicos y fantásticos, donde la escenografía, utilería, vestuarios y colores tienen mucha más importancia.

The Darjeeling Limited, 2007. India es el escenario para el reencuentro de tres hermanos que hacen un viaje en tren para reconciliarse después de la muerte de su padre. Esta vez Anderson co-escibe esta historia junto a Roman Coppola y Jason Schwartzman. *The Darjeeling Limited* representa un nuevo desafío para el director, ya que el nivel estético de la película lo lleva a un nivel más alto. En este film, la simbología usada es parte muy importante para contar la historia, ya que existen elementos de la utilería que pertenecen a cada personaje y aportan información de cómo han sido las vidas de los hermanos Whitman antes del reencuentro. Anderson además de mostrar una aventura y un viaje, muestra respeto hacia la cultura hindú, el que podemos notar en los decorados y paleta de colores. Pintores y artesanos de India fueron contratados para que la cultura sea respetada hasta el mínimo detalle.

En el 2009 se estrena *Fantastic Mr. Fox*, película animada con la técnica del stop motion y basada en la novela de Roald Dahl¹⁹, que posee el mismo nombre. Al igual que *The Life Aquatic of Steve Zissou*, es co-escrita junto a Noah Baumbach y narra la historia de Mr. Fox, un zorro que se dedica a robar gallinas y que ha pedido de su esposa, tiene que dejar sus malas andanzas para ser un padre responsable. Luego de varios años de llevar una vida normal y aburrida, se muda con su familia cerca de granjas industriales y vuelve a sus antiguas mañas. Lo malos de actos de Mr. Fox, obligan a toda su comunidad de animales a vivir bajo tierra.

A pesar de que es una película diferente a las otras creadas por Anderson, la animación le abre paso al director para descubrir nuevas técnica y formas para contar una historia. Lo que resalta en esta película es el trabajo meticuloso con los muñecos que representan a los personajes, donde se utilizó cabello real para darle realismo a la piel de los animales. *Fantastic Mr. Fox* fue grandiosamente pensado para llegar a la gran pantalla como un buen referente de cine de animación.

En el 2012 vuelve a colaborar con Roman Coppola, co-escribiendo *Moonrise Kingdom*. Comedia romántica que tiene como protagonistas a Sam y Suzy, dos niños enamorados que escapan juntos, haciendo que todo el pueblo salga a buscarlos.

Sam, un niño scout con problemas de adaptación y padres adoptivos y Suzy una niña violenta que es incomprendida por su familia, le dan vida a este romance infantil que transcurre en el verano de 1965. El vestuario y utilería transportan al espectador a un mundo donde el parece que el tiempo no pasa.

¹⁹ Escritor británico conocido principalmente por ser autor de narraciones infantiles y juveniles. Muchos de sus relatos se han convertido en películas de gran éxito internacional. Fuente de información: https://www.biografiasyvidas.com/biografia/d/dahl_roald.htm

The Grand Budapest Hotel, película estrenada en el año 2014. Fue escrita y dirigida por Wes Anderson y Hugo Guinness. La película narra la historia de Gustave H, conserje del hotel y Zero Moutafa, el lobby boy, dos personajes que entablan una amistad mientras que se ven envueltos en el robo y recuperación de una pintura renacentista de un valor incalculable. La amistad de los empleados, también permiten conocer la historia del hotel, situado en la ficticia República de Zubrowka.

The Grand Budapest Hotel, significó un reto para Anderson y su equipo y es probablemente la película más reconocida de toda su carrera. El film fue ganador de 4 premios Oscar, debido al increíble trabajo de diseño de producción, que incluyó remodelar una antigua tienda departamental, convirtiéndola en un hotel donde la historia transcurría en con dos diferentes épocas, mientras que para la fachada del hotel se usaron modelos a escala, construidos hasta con el más mínimo detalle.

Por último está *Isle of Dogs*, estrenada en el 2018. Es la segunda película animada de Wes Anderson y cuenta la historia de Atari, un niño de 12 años que emprende una aventura para rescatar a su mascota, después que el alcalde de la ciudad japonesa Megasaki decretara exiliar a todos los perros a una isla debido a una epidemia de gripe canina. Anderson con su última película ofrece una animación y *stop motion*²⁰ maravillosa llena de detalles que ya estamos acostumbrados a ver en la estética del director.

²⁰ Técnica de animación que aparenta el movimiento de objetos estáticos por medio de una sucesión de imágenes fotográficas.

2.3. Wes Anderson: características que lo convierten en un icono del cine actual

Wes Anderson, el director proveniente de Texas, se destaca por siempre tener una sensibilidad y forma de contar sus películas. Anderson ha sabido hacer uso de las herramientas cinematográficas para tener una evolución como director, desde su primera película *Bottle Rocket*, hasta su más reciente animación *Isle of Dogs*.

Lo que hace notable el cine Wes Anderson, es que más allá de ser un artista, es un autor con un lenguaje visual narrativo y único. El estilo *andersoniano*²¹ incluye códigos propios y hacen sus más grandes protagonistas: sus decorados, los espacios llenos de nostalgia, las constantes familias desintegradas, su excesiva fijación por los objetos y colores extravagantes que identifican a cada una de sus películas.

Matt Zoller, dando una entrevista web para Strand Book Store sobre su libro *The Wes Anderson Collection*, describió a Anderson así:

Tiene mente de coleccionista (...) Tiene la sensación de todas esta década distintas. Él ama las películas americanas de los setenta, ama esa especie de cine artístico europeo de los setenta, ama las películas viejas, lo clásicos de Hollywood, le encanta el cine francés e italiano de los cuarenta. Y además tiene una fuerte influencia literaria, influencia musical, y eso es una de las cosas que creo que lo eleva por encima de mucho de sus contemporáneos, que no está atraído exclusivamente por el medio visual.²²

Al ver sus historias, podemos notar muchas influencias, ya sean cinematográficas, pictóricas, literarias o musicales, que van contextualizando su filmografía.

²¹ Este término es usado generalmente por los seguidores del cine de Wes Anderson y se refiere a cualquier cosa que tenga el estilo único del director.

²² Véase en: <https://www.youtube.com/watch?v=8fxCELvqXvg> (00:06:18). La traducción es nuestra.

En *The Wes Anderson Collection*, el director cuenta que la primera película que recuerda haber visto es *The Pink Panther* (Blake Edwards, 1963) y con tan solo doce años, al ver las películas de Hitchcock, se dio cuenta que la verdadera estrella estaba detrás de la cámara. Durante sus días de universidad disfrutaba del cine de los 50 y 60, especialmente de las películas de Truffaut, con el que comparte el gran amor a la literatura que se ve plasmado en sus películas, siempre haciendo referencias literarias en ellas.



Wes Anderson haciendo referencia al cine de Hitchcock.

Fuente de la imagen: Elaboración propia.



Fotograma en el que vemos el libro de Road Dahl que Wes Anderson adapta en su película *Fantastic Mr. Fox*.

Otros de los directores que han influenciado su carrera son Pedro Almodóvar y Bergman, por los cuales ha expresado su admiración en varias ocasiones.

Hace muchos años hice una película, *Los Tenenbaums. Una familia de genios*, y reconozco que para crearla me influyó mucho el cine de Pedro Almodóvar. Su *look* fue una verdadera inspiración, pero también me sirvió como modelo para ver cómo vive un director su propia ciudad. Me pasa igual con Ingmar Bergman, son cineastas que pertenecen a una región muy concreta y eso se nota en su cine.²³

Está visto que Anderson siempre intenta reflejar parte de él en sus películas, su forma de crear mundos lo remontan a su lugar de nacimiento y vida pasada. Sus historias reflejan su propia vida o la vida que en algún momento imaginó. Al referirse sobre la temática que tiene su película *Moonrise Kingdom*, dijo:

Significa que proviene de lo que yo deseaba que me sucediera cuando tenía 12 años, la aventura que me habría gustado vivir. Recuerdo la emoción que sentí cuando creí enamorarme por primera vez, qué poderoso e inexplicable era ese sentimiento. En mi caso no sucedió nada, no creo que ella ni siquiera llegara a saber qué colado estaba yo. Pero me habría gustado protagonizar un romántico *amour fou*.²⁴

Su niñez es parte esencial para construir personajes con muchas capas emocionales y personalidades excéntricas. Estos siempre se encuentran en medio de la adultez y la niñez, haciendo que ciertos momentos amargos también tengan giros cómicos que sueltan una risa a más de uno. Los adultos comportándose como niños y los niños como adultos. Un ejemplo de esto son los personajes de *The Moonrise Kingdom*, los dos

²³ Fernando Bernal, «Wes Anderson: “Almodóvar me influyó mucho para crear Los Tenenbaums” », en *El País* (Marzo, 2018). Más información en: https://elpais.com/elpais/2018/02/28/tentaciones/1519805727_344194.html

²⁴ Nando Salvà, «Wes Anderson: "Quiero creer que mis películas forman una pequeña colección», en *el Periódico* (Junio, 2012). Más información en: <https://www.elperiodico.com/es/ocio-y-cultura/20120615/wes-anderson-creo-que-mis-peliculas-forman-una-coleccion-1925262>

niños de 12 años más o menos, son niños avanzados para su edad, con actitudes adultas que conocen el dolor, el rechazo. Este par está rodeado de adultos torpes que van buscándolos por el pueblo.



Beso de Sam y Suzy, después de escapar. *The Moonrise Kingdom*.

Gran parte de las películas de Anderson, de acuerdo con la teoría del autor, es una autorreflexión de su infancia. Sus elecciones estilísticas y elementos temáticos de sus guiones originales se representan a través de su lente como si fuera un personaje. Mayshark afirma que el cineasta siente una gran fascinación por los temas recurrentes y la interconectividad en sus películas. La estructura social es uno de esos grandes focos, así como las estructuras familiares y los lazos y rivalidades intergeneracionales. Gran parte de su trabajo se centra en las relaciones de los padres con sus hijos.²⁵

En el mundo de se van construyendo historias con afectos no correspondidos, que van saltando de historia en historia entre las familias o parejas. Personajes en medio de situaciones sociales y familiares disfuncionales, en busca del amor y el afecto. Esta peculiaridad la notamos desde su primer largometraje. En *Bottle Rocket*, los ladrones intentan encontrar un sentido en sus vidas, mientras hacen robos que no salen del todo

²⁵ Vaughn Vreeland, «Color Theory and Social Structure in the Films of Wes Anderson», en *Elon Journal of Undergraduate Research in Communications*, Vol. 6, No. 2 (2015), 38: http://www.elon.edu/docs/e-web/academics/communications/research/vol6no2/04_Vaughn_Vreeland.pdf. La traducción es nuestra.

bien, en *Rushmore*, Max Fisher busca refugio en su profesora que no lo ve con otros ojos, lo mismo ocurre con Steve Zissou en *The Life Aquatic*, este personaje no se identifica con sus hijos, vive en depresión, buscando al tiburón que mató a su mejor amigo. En *The Grand Hotel Budapest*, Monsieur Gustave, que durante años no ha tenido familia encuentra una gran amistad en Zero Moustafa, el chico del lobby



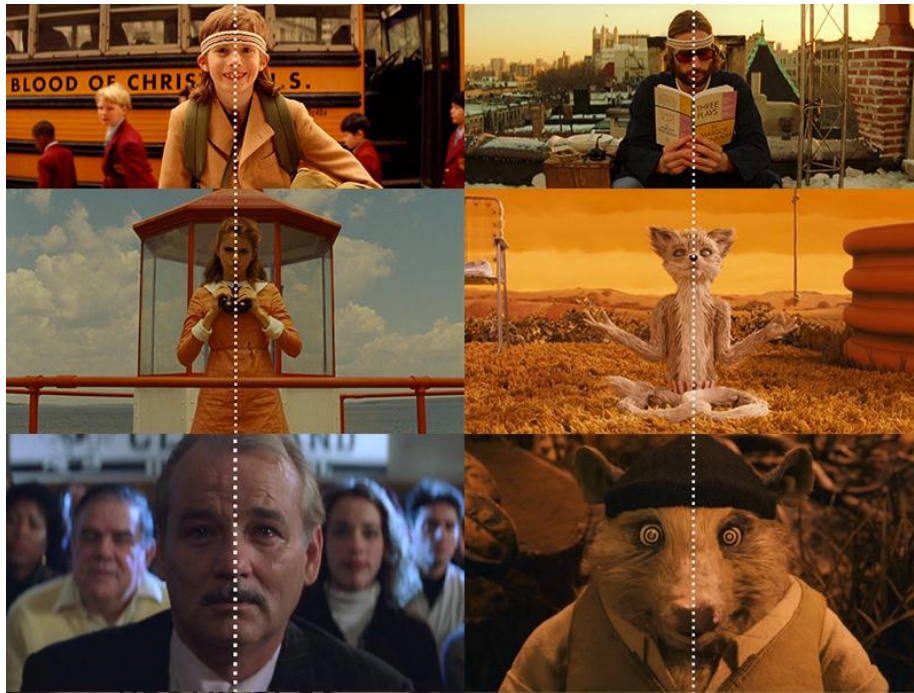
Zero Moustafa y Monsieur Gustave. *The Grand Budapest Hotel*.

Las temáticas y los personajes de las películas de Anderson, son las características por las que su público lo sigue y se identifica, por hacer de sus historias relatos con un trasfondo cómico, melancólico y aventurero que llega a diferentes públicos.

El director ha creado un universo muy peculiar mostrando lugares alrededor del mundo que se han convertido en iconos entre sus seguidores. Incluso existe una cuenta oficial en Instagram²⁶ que postea fotos las locaciones usadas en sus películas. Esta cuenta suele resaltar una característica que llama la atención del público, y es el uso de una constante simetría dentro de sus planos, la que se puede apreciar en todas su películas, en

²⁶ Véase en: <https://www.instagram.com/accidentallywesanderson/>

especial *Moonrise Kingdom*. Anderson es conocido por diseñar fotogramas donde sitúa a una persona en el centro de la imagen, dejando de fondo paisajes o escenarios.



Simetría en los cuadros de algunas películas de Wes Anderson.

Fuente de la imagen: <https://snob.mx>

Estas y muchas otras características que revisaremos más adelante, hacen de Wes Anderson un director completo, lleno de referencias, arte y cultura, que dan como resultado películas con muchos detalles reflejo de su propia vida e imaginación. Anderson elabora cuidadosamente su imagen para que el público reconozca su intención como director, con lo que ha logrado notoriedad en los últimos años.

CAPITULO III

ELEMENTOS CARACTERÍSTICOS DE LA ESTÉTICA Y DISEÑO DE PRODUCCIÓN DEL CINE DE WES ANDERSON

Después de conocer las influencias, fetiches y ciertos detalles que forman parte de esa figura muy particular llamada Wes Anderson, podemos empezar el camino para entender el diseño de producción que tanto caracteriza su cine.

Mostraremos que Anderson posee una fijación por el detalle, lo que se ve reflejado en los sets bellamente diseñados y los elementos de utilería siempre perfectamente colocados. Cada elemento está para resaltar sus películas e independientemente de ser del gusto de todos o no, nadie puede negar que el diseño de producción es su mayor protagonista.

Asimismo, hablaremos de que su diseño de producción está un paso más adelante de la forma tradicional de hacer cine, haciendo que Anderson quiebre los relatos tradicionales y juegue como un niño con la estética de sus películas. La propuesta visual hecha por el director y su equipo, no busca reproducir la realidad, y más bien se centra en crear un contexto estético interesante e innovador.

Entre sus colaboradores más frecuentes en el diseño e producción están David Wasco, Mark Friedberg y Adam Stockhausen, de los que iremos conociendo su trabajo a lo largo de este capítulo.

3.1 Caracterización de los personajes

Dentro de la filmografía de Wes Anderson, la caracterización de los personajes juega parte esencial para el desarrollo de las historias en las que estos se desarrollan. El director les otorga características especiales y hasta cierto punto caricaturescas. Estas características van desde los rasgos físicos, aspectos psicológicos o las interacciones que tienen los personajes con su entorno.

Si hablamos de caracterizar el aspecto físico, el recurso principal es el vestuario, el cual debe tener coherencia con todo el mundo que se está creando y al mismo regirse a las pautas que se describen desde el guion. En el caso de Wes Anderson, la construcción de sus personajes se apega mucho a la manera de cómo se presenta cada prenda y los accesorios y que van construyendo el mundo personal de cada uno de ellos.



Personajes de las diferentes películas de Wes Anderson.

Fuente de la imagen: sensacine.com

A continuación se analizarán el uso del vestuario y cómo este define el perfil psicológico, con detalles únicos que los diferencian de personajes de otras películas.

3.1.1 Vestuario

Dentro del diseño de producción, el vestuario es uno de los elementos esenciales que nos ayuda a obtener información acerca de un personaje, así como la edad, el sexo, o la clase social. Al ver el vestuario podemos descubrir una profesión, personalidad o un estado de humor, sin necesidad de que los personajes lo expresen verbalmente.

La persona encargada de crear cada cambio de vestuario a lo largo de la película es conocida como diseñador o diseñadora de vestuario. Éste tiene como tarea leer el guion, ubicar el vestuario en una época específica, entender los días dramáticos que tiene la historia e investigar cada detalle que pueda servir para caracterizar al personaje. El diseñador de vestuario realiza sus tareas siempre bajo la supervisión de su diseñador de producción y el director para empezar una etapa de diseño de vestuario que se rija a las necesidades del guion. La propuesta hecha por el vestuarista debe verse reflejada en el momento en que los actores se encuentran en el set y así, que las prendas utilizadas puedan ser útiles para contar la historia.

En este sentido, el vestuario como elemento estético dentro de la producción de un filme, no solo es utilizado para recrear una época junto a las características del personaje, sino que el vestuario pasó a cumplir el papel de otorgar significado, transmitir un mensaje al espectador.²⁷

El vestuario va de la mano de una elección de paleta de colores, la que también ayudará a resaltar aspectos psicológicos o las influencias del entorno que poseen los personajes. Los colores le dan mayor significado a las prendas de vestir y contribuyen a la comprensión del mundo en los que los personajes se desarrollan.

²⁷ Adriana Humpierrez, *El vestuario como vehículo de comunicación en el cine: El caso de La Naranja Mecánica* (Universidad Católica Andrés Bello. Facultad de Humanidades y Educación. Escuela de Comunicación Social, 2014), 3.

En películas de otros directores, los vestuarios no son demasiado llamativos para que no roben la atención que se debe prestar a los demás elementos del film, sin embargo, en los films de Wes Anderson cumplen un rol indispensable y suelen ser un poco extravagantes. Los vestuarios al estilo de Anderson, describen a los personajes de una forma obvia y dialogan en la atmosfera inusual que se crea dentro de sus películas.

Una de las curiosidades que existe dentro de las películas de Anderson es que tiende a poner estereotipos en sus personajes, haciendo que algunos de ellos se asemejen en forma de vestir, por ejemplo: Mr. Blume (*Rushmore*) y el padre de los hermanos Tenenbaums (*The Royal Tenenbaums*), los vestuarios de estos dos personajes están conformados por blazers de rayas, con un aire diplomático y corbatas de colores, estas prendas están inspiradas en el famoso *Rich Uncle Pennybags*²⁸. También están Ash (*Fantastic Mr. Fox*) y Francis (*The Darjeeling Limited*) que comparten el mismo estilo de pijamas en color blanco.



Vestuario de Royal Tenenbaum y Mr. Blume inspirados en Rich Uncle Pennybags

Fuente de la imagen: elaboración propia

²⁸ Mascota de Monopolio. Es un anciano con un bigote que usa un traje con corbatín y sombrero.



Ash Fox y Francis Whitman en pijamas blancas.

Fuente de la imagen: Elaboración propia

Lo uniformes también son parte de los mundos del director y es uno de sus recursos utilizado desde su primer film. En muchas sus películas observamos que existen grupos de scouts, marineros, militares. Personajes que pertenecen a un grupo o una entidad.

En la propuesta de Karen Patch, encargada del vestuario de *Bottle Rocket* podemos observar que los trajes de jardinería de color amarillo y de una pieza de jardinería, primero son usados como parte del uniforme para más adelante ser usados por los protagonistas cuando realizan los robos. Lo mismo ocurre con el uniforme de la presión en la que Dignan, el personaje principal, es retenido.



Uniformes de jardinería en *Bottle Rocket*.

En *The Life Aquatic With Steve Zissou*, el recurso del uniforme, vuelve a repetirse. La tripulación completa viste un conjunto color celeste, zapatos Adidas personalizados y un gorro color rojo. La diseñadora de vestuario Milena Canonero, conocida y premiada por la Academia por sus trabajos en *A Clockwork Orange* (Stanley Kubrick, 1971), *The Shining* (Stanley Kubrick, 1980) o *The Godfather III* (Francis Ford Coppola, 1990), diseñó desde abrigos, suéteres con cuellos de tortuga y Speedos para el Team Zissou., donde el celeste es el color que los identifica como tripulación.

Queríamos el efecto de sardinas brillando bajo el agua, de modo que cada traje isotérmico fue pintado con aerosol con una pintura azul iridiscente, todo fue hecho a mano. Para nuestra sorpresa, los trajes isotérmicos teñidos sobrevivieron las lluvias torrenciales, las explosiones de los especialistas y las inmersiones en el mar por los que el reparto y personajes tienen que pasar.²⁹

²⁹ Autor desconocido, «Cómo se hizo The Life Aquatic», en *La Butaca* (2014): <http://www.labutaca.net/films/30/thelifeaquatic4.htm>



Uniformes de la tripulación de *Bottle Rocket*.

En *The Royal Tenenbaums*, al mando de Patch en el vestuario nuevamente, Chas Tenenbaum, y sus dos hijos llevan todo el tiempo uniforme. Después de la muerte de su esposa, Chas decide dejar los trajes formales por un conjunto Adidas rojo y zapatos azules de la misma marca, el cual llevará a lo largo de la película. La razón de vestir el mismo conjunto todo el tiempo se debe a que después de perder a su esposa, él siente que debe estar listo para cualquier problema se pueda suscitar.



Chas y sus hijos en *The Royal Tenenbaums*.

También están los Khaki boy scouts de *Moonrise Kingdom*. El grupo de scouts al que pertenece Sam, resalta con sus pantaloncitos cortos, camisas de bolsillos, boinas beiges y pañoletas en amarillo. El líder de los scouts por su parte, viste el uniforme en un tono un poco más oscuro, junto con insignias y sombrero para marcar una jerarquía. El diseño de vestuario estuvo a cargo de Kasia Walicka-Maimone, quien diseñó desde los calcetines hasta las insignias. En esta película también a los policías del pueblo, Sharp, el principal de ellos, usa una camisa blanca con bichongas, pantalón y corbata negra.



Scout Master Ward y su tropa Khaki boy scouts en *Moonrise Kingdom*.

Nuevamente, Canonero colabora con Anderson y diseña para *The Grand Budapest Hotel* los uniformes de los empleados del hotel y el ejército de presos. Los uniformes iban de acuerdo a la época, allá por los años 30.



Uniformes de presos y empleados del hotel en *The Grand Budapest Hotel*.

Fuente de la imagen: Elaboración propia.

El portar uniforme puede significar mucho más que sólo pertenecer a un grupo en específico, este puede ser la razón de ser de un personaje en sí, es decir, el uniforme define una personalidad, da una distinción, remarca un nombre y sin el uniforme, ¿qué queda?. Un ejemplo de esto es M. Gustave H., gerente del Gran Hotel Budapest. Un hombre sin familia que ha entregado su vida al buen servicio del hotel. M. Gustave es él cuando lleva el uniforme, y cuando no, todo sigue girando alrededor del prestigioso lugar. Así es cómo este personaje encuentra su identidad en el uniforme y le permite ser el alma del hotel. De igual forma pasa con Steve Zissou, a pesar de pasar su vida por el mar y atravesar situaciones difíciles, nunca deja de vestir su uniforme que lo hace ser el legendario y presumido explorador submarino y un hombre conocido en todo el mundo por sus documentales acerca de la vida marina.



M. Gustave H. y Steve Zissou uniformados y a cargo del Hotel Budapest y del Belafonte respectivamente.

Fuente de la imagen: Elaboración propia.

En el mundo de Wes Anderson, todo está calculado y organizado hasta el más mínimo detalle. En el caso del vestuario al director le gusta innovar y marcar tendencias, a tal punto de crear prendas únicas para cada película. Así lo aseguró, Karen Patch en una entrevista para la *Revista Elle* en 2014, donde afirmó que Anderson le pidió que los elementos del vestuario de Margot en *The Royal Tenenbaums* fueran exclusivos: “No compres nada, hazlo todo”. Esto es un buen ejemplo de que los diseñadores de vestuario tienen que adentrarse sin miedo en el loco mundo del director, para crear piezas auténticas, llenas de colores y simbolismos. .

Si bien el cine de Anderson es producto de muchas influencias que lo convierten un ser de mucha épocas, la estética del vestuario de sus películas, está principalmente entre los años 60's y 70's. Dos de sus personajes femeninos han marcado tendencia a llevar con ellas un estilo de los setenta muy recordado e imitado entre el público.

Suzy en *Moonrise Kingdom*, lleva vestidos cortos con mangas largas y cuello de Peter Pan³⁰, medias blancas altas, zapatos de cordones y un maquillaje muy recargado para su edad muy típico de las jovencitas en los 60's. Aunque ella es una pre adolescente, todo el conjunto refleja sus actitudes adultas y el querer irse en contra de los que la rodean, muy contrario a Margot Tenenbaum, que ya estando en su adultez, aun lleva su adolescencia latente, vistiendo de la misma forma desde que tiene 11 años. Su abrigo marrón de piel marca Fendi, el vestido de tenis de rayas Lacoste, guantes rosa y mocasines, se han convertido en un icono de la moda por ser su traje más recordado.

Suzy y Margot, llevan un estilo muy marcado que ve más allá de la edad y resalta la personalidad porca que las identifica.



Suzy Bishop y Margot Tenenbaum.

Fuente de la imagen: Elaboración propia.

³⁰ Cuello de Peter Pan es un término popular para un estilo de cuello o collar de ropa. Se le nombró así por el cuello del traje de Maude Adams en su papel como Peter Pan en 1905.



Disfraces inspirados en Suzy y Margot

Fuente de la imagen: Elaboración propia.

El vestuario en las películas de Anderson, puede que resulte caricaturesco en ciertas ocasiones, pero es parte importante dentro de la narrativa. Cada prenda usada con el modelo y cromática correcta logra compaginar con toda la imagen andersoniana. El vestuario da vida, innova, personifica y es uno de los elementos que más se quedan en la retina del espectador.

3.1.2 Accesorios

Los accesorios están para resaltar o destacar el vestuario, estos pueden dar cierta información aún mucho más específica acerca de los personajes. Ciertos accesorios tienen la capacidad de hablar por sí solos y aunque formen parte de un conjunto, al estar en constante interacción con el cuerpo cobran un significado mayor.

Los gorros, sombreros, boinas y lentes son accesorios que se repiten en ciertos personajes de Anderson. Los accesorios los acompañan y los hacen más identificables o especiales.

Steve en *The Life Aquatic With Steve Zissou* usa un gorro de lana roja que es parte fundamental para identificarlo como un personaje inspirado en Jacques-Yves Cousteau, el gorro rojo lo acompaña durante todo su viaje por el mar.



Gorro de lana roja de Steve Zizzu inspirado en Jacques-Yves Cousteau.

Fuente de la imagen: Elaboración propia.

Luego tenemos a Max Fisher, quien en gran parte de la película *Rushmore*, porta una boina roja, pero al aceptar que ya no pertenece al prestigioso colegio, cambia todo su vestuario y su boina pasa a ser un gorro de invierno color verde. El uso de boina de Max, lo distingue de sus compañeros, enfatizando su personalidad de nerd, al igual que Sam de *Moonrise Kingdom*, su llamativo gorro de mapache, lo hace resaltar del resto de la tropa de scouts con los que no se siente a gusto. Sam también lleva un accesorio especial, un prendedor de uvas dorado que le pertenecía a su madre ya fallecida.



Max y Sam con sus llamativos gorros.

Fuente de la imagen: Elaboración propia.

Si de accesorios se trata, Anderson alimenta la nostalgia que siempre se ha visto incluida en sus filmes, haciendo que estos porten un valor sentimental y especial con ellos, convirtiéndose así, en una extensión del personaje que los identifica del resto y ayudan a la comprensión de su personalidad.

Al igual que el prendedor de la madre de Sam, en *The Royal Tenenbaums*, los lentes que acompañan a Peter Whitman, tienen un significado simbólico para él, ya que estos representan el apego que aún tiene por los objetos que alguna vez fueron de su padre fallecido. Su perfume, llaves y el auto son otros objetos que conserva de él. El uso de las gafas como un valor simbólico, también lo vemos en Richie Tenenbaum, sus gafas de modelo ochentero que combina con una banda de tenis, hacen alusión al deseo que siempre ha tenido desde los 10 años de ser un deportista. Todo su look deportivo cambia luego de intentar suicidarse.



Peter Whitman y Richie Tenenbaum con un similar modelo de gafas.

Fuente de la imagen: Elaboración propia.

Dentro de los accesorios de los personajes, los nombres de diferentes marcas mundialmente famosas también tienen un gran protagonismo. Un ejemplo de esto es el recordado equipaje de los hermanos Whitman en *The Darjeeling Limited*, que fue diseñado por Louis Vuitton. Las maletas de color marrón, poseen un valor simbólico que no está en la marca, sino en la travesía espiritual que recorren los hermanos por la India. Los Whitman llevan el equipaje con ellos todo el tiempo y mientras la película avanza, dejan ir sus diferencias, lo cual es representado por medio del equipaje.

La marca italiana Fendi ha hecho varias colaboraciones con Anderson, entre las que se encuentran el abrigo de estilo militar del Inspector Henckels y la bellísima capa roja de terciopelo que Madame D. Los dos personajes son de *The Grand Budapest Hotel*. Para la misma película, la elegante casa Prada, elaboró veintiún maletas y baúles con estilo *vintage* especialmente para el film.



Maletas Louis Vuitton para *The Darjeeling Limited* y Maletas Prada para *The Grand Budapest Hotel*.

Fuente de la imagen: Elaboración propia.



Abrigo y Capa roja de terciopelo marca Fendi para *The Grand Budapest Hotel*.

Fuente e la imagen: Elaboración propia.

3.1.3 El color del vestuario

El color del vestuario es un elemento que influye en la mente a tal punto que ciertos tonos se relacionan con la personalidad y las emociones que los personajes van sintiendo. Esta percepción, también se conectan directamente con los sentidos y todas esas sensaciones que experimenta el espectador, creando una psicología del color que puede llegar a ser empleada a favor en las películas.

Ningún color carece de significado. El efecto de cada color está determinado por el contexto, es decir, por la conexión de significado en la que percibimos el color. El color de una vestimenta se valora de manera diferente que el de una habitación, un alimento o un objeto artístico. El contexto es el criterio para determinar si un color resulta agradable y correcto o falso y carente de gusto. Un color puede aparecer en todos los contextos posibles – en el arte, el vestido, los artículos de consumo, la decoración de una estancia – y despierta sentimientos positivos y negativos.³¹

Dentro de la filmografía de Anderson, las historias no se cuentan únicamente con personajes llenando un espacio, sino que además los colores marcan transiciones importantes en la vida de ellos y nos acercan a una exploración del lado más curioso del comportamiento humano cotidiano.

A continuación se revisarán tres paletas de color dentro del vestuario en las películas de Anderson.

El vestuario de Suzy en *Moonrise Kingdom*, se enfrenta a varios cambios de color aunque el modelo del vestido se mantiene. Al inicio, cuando está en casa, vemos a una Suzy con un vestido naranja, seria y amargada, luego su vestido pasa a ser rosa, que según Heller en su libro, el rosa es un color que hace referencia a la feminidad, sensibilidad y encanto. El rosa acompaña a Suzy durante su travesía con Sam y a

³¹ Eva Heller, *Psicología del color: Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón* (Barcelona: Gustavo Gili, 2004), 18.

diferencia de su comportamiento en casa, vemos un cierto toque de dulzura en ella durante el escape romántico. Ya al final del film, cuando Suzy regresa a casa y Sam la visita, su vestido pasa a ser amarillo, color que evoca al optimismo, entendimiento o inteligencia. El amarillo se relaciona con el cambio y la madurez que atraviesa Suzy a lo largo el film.



Cambio de colores en el vestuario de Suzy Bishop. *Moonrise Kingdom*.

Fuente de la imagen: Elaboración propia.

En *Fantastic Mr. Fox*, el uso del blanco es esencial, sobre todo para el personaje Ash, el cual ya vimos que su vestuario principal son sus pijamas blancas. Según Heller, el blanco va asociado con la pureza, transmite luz y evoca altivez. Con esto podríamos decir, que el uso de color en este personaje, está directamente ligado al anhelo que él tiene en parecer un superhéroe.

Por el otro lado, tenemos el violeta o morado vivo del vestuario de los empleados que habitan en *The Grand Budapest Hotel*, color que se asocia con la nobleza, espiritualidad, lujo, creatividad o hasta con la realeza.

El violeta resalta la pulcritud con la cual portan sus uniformes y si vemos todo el contexto de la película, su vestimenta no es ajena a la elegancia del hotel. Los colores oscuros se ven opacados por los colores fuertes, vibrantes y muy alegres. Milena Canonero para una entrevista en el sitio web Abrams&chronicle books, dijo:

Quería evitar ser demasiado clásica y usar colores tenues típicos para los uniformes del hotel. Le mostré a Wes el paño de color violeta y malva de un viejo libro de muestras de una empresa llamada Hainsworth en Londres. Wes fue inmediatamente cautivado por esos colores, que funcionaron muy bien con el conjunto. Entonces comenzó la pesadilla, porque ya no podía encontrar el volumen de tela en ese tono, ¡y el tiempo no estaba de nuestro lado! Pero justo a tiempo, descubrimos una compañía alemana, Mehler, que acudió a nuestro rescate con un tejido idéntico, así como muchos de los otros grandes colores que necesitaba para la película.³²



Empleados del hotel y sus uniformes violetas en *The Grand Budapest Hotel*.

³² Entrevista completa disponible en: <https://www.abramsandchronicle.co.uk/blog/the-wes-anderson-style-an-interview-with-milena-canonero/> La traducción es nuestra.



Bocetos de vestuario para *The Grand Budapest Hotel*.

Fuente de los bocetos: <https://www.abramsandchronicle.co.uk/blog/the-wes-anderson-style-an-interview-with-milena-canonero/>

La paleta de color en el vestuario de Max Fisher en *Rushmore*, tiene dos cambios, lo que acompañan en su también cambio personal. Al inicio de la película los colores que identifican a Max son el azul y el rojo de su uniforme, con prendas que van desde una blazer que lleva el escudo de la institución donde estudia, una corbata de rayas, boina roja, camisa y pantalón de vestir. Colores oscuros para la parte superior y colores claros para la inferior.

El azul y el rojo lo acompañan es su etapa donde siente distinción y orgullo, sabiendo que viene de un hogar con un status bajo, pero que logra estudiar en un prestigioso colegio. Cuando es expulsado de la institución, él sigue usando el uniforme porque no quiere despojarse de aquel “status” que ha ganado. Pero en el transcurso de la película, el uniforme pierde valor, su vestuario se empieza a componer por prendas en su mayoría de color verde. El verde según Heller, representa la tranquilidad, seguridad y esperanza. Max se da cuenta que ya no pertenece más al instituto, deja su pasado atrás y sigue adelante.



Max Fisher y sus conjuntos azul y verde en *Rushmore*.

Fuente de la imagen: Elaboración propia.

Como vimos en este capítulo, el vestuario, los accesorios y los colores pueden ser manifestaciones de las actitudes excéntricas, de la falta de personalidad o de los complejos que llegan a crear los personajes.

De esta forma, notamos que los diseñadores de vestuario en las películas de Wes Anderson, sin importar el estilo propio, se involucran e identifican la estética del director y hacen sus primeras propuesta basadas en diseños y colores que van más allá de lo común o tradicional, dándole así un más fuerza al estilo andersoniano.

3.2 Construcción Escénica

Toda película está insertada en un espacio que forma parte de la narración de la misma. Este espacio se adapta a los personajes a través de los colores, texturas y decorados que dan la ambientación adecuada para potencializar la situación dramática.

Un espacio en un film puede ser interior o exterior, es decir, puede usarse una locación al aire libre, o lugares cerrados como casa, edificios o estudios con sets, en cualquiera de los casos, siempre se va a requerir adecuarlo según las necesidades de la historia. Al crear sus escenarios Anderson apuesta por la originalidad, usando recursos gráficos que de a poco hemos ido conociendo y faltan por conocer. En su filmografía, está más que claro que sus mundos son un personaje más, llenos de significado que se expresan en colores y son testigos de sus historias cómicas y melancólicas.

Wes Anderson imagina, diseña y crea escenarios exclusivamente suyos para luego llenarlos de personajes que van a la par de su estilo único. Marco Velardi, editor en jefe de la revista *Apartamento*, aseguró que:

Se podría comparar Wes Anderson a un decorador de interiores. (...) Yo siempre digo que una imagen de la casa de alguien, dice mucho más sobre esa persona que cualquier retrato. (...) Me imagino que en una película el tiempo que tienes para describir un personaje es limitado, por lo que el uso de los interiores ayuda a reforzar el carácter y la personalidad de todos ellos, probablemente se convierte en una especie de necesidad.³³

Independientemente del guion, algo que debemos aprender en las películas de Wes Anderson es la atención que debemos prestar a cada detalle que podrían marcar la diferencia en un espacio determinado. En un escenario, desde la gama de colores, hasta

³³ Marco Velardi para *Apartamento Magazine*. Edición #13.

el más pequeño detalle como un libro hace que no transportemos a otro mundo cuando vemos una de las películas del director.

Los elementos que se analizarán de la construcción escénica son: Escenografía, decorados, utilería y modelos a escala.

3.2.1 Escenografía y Decorados

Para hablar de la escenografía en el cine, debemos saber que tiene sus orígenes en el teatro, donde el hombre hacía sus primeras representaciones artísticas. La función primaria que tenían las primeras escenografías era simplemente ubicar al público en un determinado lugar para así desarrollar la obra. Aunque aún existen películas que en su manera de tratar la puesta en escena, la colocación de la cámara, el montaje o la importancia de las acciones y la imagen, pueden remitirnos a un cine teatral, hoy en día, se conserva la misma idea original del teatro, pero con elementos más elaborados y mejor diseñados,

Los escenógrafos cinematográficos son los que diseñan y decoran los espacios que se usarán a lo largo de un film, para esto deberán tener un conocimiento artístico y técnico.

Para dicho fin se requieren conocimientos o aptitudes intelectuales o estéticas como en las artes plásticas – artes que presentan a la vista obras de dimensión espacial por medio de la forma y el color – y artes decorativas – que se ocupan de diseñar espacios arquitectónicos adecuándolos mediante equipamientos funcionales y ambientaciones decorativas, que traducen las tendencias o peculiaridades de un país o de una determinada época histórica – y , por añadidura, una gran capacidad

personal de interpretación del contenido dramático para expresarlo a través de un determinado aspecto visual configurado.³⁴

En el aspecto artístico, el escenógrafo, a partir de la lectura del guion, debe empezar una etapa de investigación, empaparse se referencias visuales que ayuden en la creación de la escenografía que se tiene en mente. Todo dentro del set debe tener una coherencia con respecto a la época en la que se desarrolla historia. El escenógrafo tiene que apoyarse en dibujos, bocetos digitales, maquetas y paletas de colores, para llevar la idea a la materialización, es decir, la construcción. En la parte técnica, los escenógrafos deben tener conocimiento de lo diferente materiales que serán necesario en la construcción de lo escenario. En esa etapa ya se incluyen a profesionales en la carpintería, pintura, escultura, entre otros.

Luego de una búsqueda de referentes visuales, se empieza a búsqueda de locaciones con el fin de encontrar el lugar más adecuado en el que empezará a trabajar y adecuar.

En las entrevistas que forman parte de *The Wes Anderson Collection*, Anderson dice que para la búsqueda de locación de la película *The Royal Tenenbaums*, la casa de la singular familia, tuvo como referentes la casa que apareció en la portada de Septiembre de la revista *The New Yorker* en 1932 y la casa de la película *The Magnificent Ambersons* (Orson Welles, 1942). La casa elegida está localizada en New York y originalmente tiene una arquitectura clásica del siglo XIX, construida con piedras rojizas. Para la escena interiores se usó la misma locación.

³⁴ Félix Murcia, «La evolución de la escenografía en el cine», 4. PDF disponible en: <http://ecu.edu.uy/wp-content/uploads/2017/07/Evolucion-de-La-Escenografia-Felix-Murcia-2.pdf>

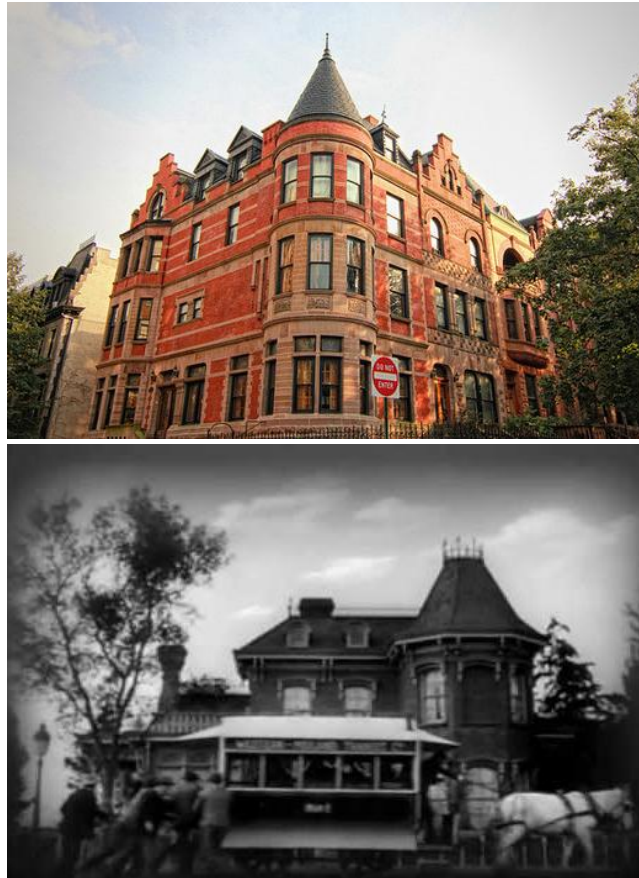


Imagen superior: Locación elegida para *The Royal Tenenbaums*. Imagen inferior: Casa de *The Magnificent Amberson*.

Fuente de la imagen: Elaboración propia.

El trabajo de diseño de producción es lograr transformar los espacios elegidos como locaciones y adaptarlos de la mejor manera en la estética del film. En el caso de la casa de los Tenenbaums, cada habitación de la casa; tuvo que ser intervenida para crear ambientes diferentes que identifiquen a cada miembro de la familia.

El diseño de una película puede crear un sentido de lugar. Las cualidades atmosféricas de los sets, locaciones y los entornos son esenciales para establecer un estado de ánimo y proyectar un sentimiento emocional sobre el mundo que rodea la película. El ambiente contribuye propiedades estéticas y tejido visceral a la película. El director de fotografía puede que traiga la atmósfera a un set mediante la aplicación de gelatinas de color, a través de la selección de lentes, iluminación con humo y

difusión, pero el diseño de producción debe proporcionar los elementos físicos. La arquitectura, el uso del espacio, el color y la textura son la fisicalidad del diseño.³⁵

Cada habitación fue adaptada a la personalidad de cada personaje, que a continuación se revisaran.

La habitación de Chas, el viudo con dos hijos, con personalidad agresiva y hombre obsesivo con la seguridad, remite a un lugar frío, con paredes blancas y piso con baldosas cuadradas beige y blanco. En esta habitación observamos un escritorio, archivadores, caja fuerte, computadora, teléfono, y otros elementos que nos cuentan de su vida como contador. Todo con una paleta de color que incluyen los grises y blancos que van

Margot, la escritora dramaturga, se ha sentido siempre como una extraña en su casa por ser adoptada. Debido a su extremo secretismo, pasa el tiempo en su habitación que tiene un piso de madera y paredes decoradas con papel tapiz color rojo con pequeñas flechas y zebras grandes. También vemos máscaras de diferentes culturas y una biblioteca que cuentan su afición por la antropología y el teatro.

La habitación de Richie, tiene las paredes celestes, llenas de dibujos enmarcados hechos por el mismo, en el piso se encuentra una alfombra con colores azul y amarillo en zigzag. La composición completa de la habitación cuentan sobre su interés por el deporte, su poca experiencia por el dibujo y sugiere también su atracción por su hermana adoptiva Margot.

La casa de los Tenenbaum tiene un estilo colonial, con rincones llenos de detalles exóticos, dejando ver que la mansión pertenece a una familia de un nivel social medio-alto. Hermosas alfombras turcas antiguas adornan los pisos de las habitaciones, la

³⁵ LoBrutto, *The Filmmaker's Guide To Production Desing...*, 28.

decoración incluye candelabros, muebles y cuadros muy elegantes. La escalera tallada y acabados de madera oscura, contrastan con las paredes de color rosa y saturan el interior con una atmósfera de calidez.

La sala de la casa, sobretodo, posee un orden, es impecable y resalta los elementos del espacio de una manera muy elegante. La dedición en el color de la casa de los Tenenbaums remite a un hogar agradable y acogedor, que es muy contrario a la vida excéntrica de cada uno de ellos. Este contraste nos pone a pensar en que a pesar de los diferentes problemas personales y familiares de los personajes, se mantienen como familia.



Algunas de las habitaciones dentro de la casa de los Tenenbaums.

Fuente de la imagen: Elaboración propia.



Elementos de decoración para la casa de los Tenenbaums.

Fuente de la imagen: Elaboración propia.

Anderson convierte sus espacios en un personaje más, donde cada detalle habla por sí solo y tiene un brillo propio. El director se caracteriza por tener perfectamente pensado cada detalle en su mente y a la hora de buscar la perfecta locación no escatima nada.

Encontrar los espacios adecuados para filmar, puede llevar meses de búsqueda y de estudios de referencias para adaptarlos de la mejor forma para cada producción. Así como la casa de los Tenenbaums fue adaptada y convertida en el lugar perfecto para la excéntrica familia, el director volvió con su exquisito estilo para crear hasta ahora su más alabada obra.

The Grand Budapest Hotel, la gran obra maestra de Wes Anderson, se la considera una verdadera obra de arte principalmente por su grandiosa escenografía y decoración. Esta película se hizo acreedora a cuatro premios de la Academia, incluyendo a su maravilloso diseño de producción.

La locación elegida para rodar, está ubicada en Gorlitz, Alemania. Originalmente una tienda departamental que por muchos años permaneció vacía.

En una entrevista web realizada a parte del *crew* de la película en el canal de Youtube FoxSerachlight, Anderson cuenta que fue un gran reto encontrar la locación perfecta para hacer todas las adaptaciones que requería el hotel descrito en la historia.

Nuestra primera meta fue encontrar un gran viejo hotel y construir la producción a partir de él. (...) Encontré hoteles que me gustaban por la forma en la que eran y luego fui y trate de encontrar cuál era el indicado y en qué condición estaba.³⁶

Era necesario ambientar la locación en dos épocas diferentes, ya que la historia cuenta el paso del tiempo del gran hotel desde los años veinte a los sesenta. En estas situaciones es muy importante dotarse de información, buscar referencias y contenidos que aborden históricamente las escenografías, decorados y texturas.

La historia no se desarrolla en una ciudad o país real, sino en una ciudad ficticia ubicada al Este de Europa llamada Zubrowka. Para tener referencias visuales el encargado del diseño de producción de *The Grand Budapest Hotel*, Adam Stockhausen; buscó fotografías de hoteles antiguos y viajó por toda Europa, en especial Polonia, Alemania y Republica Checa. Sobre la adaptación de decorados dijo:

Tuvimos que tomar este edificio y renovar los espacios fijos del hotel, que tenía que ver con resaltar grandes personajes, algo que encontraba muy inspirador, muy exacto y muy particular. Tratamos de darle nivel al hotel, todo tenía que estar en orden, incluso teníamos las oficinas del departamento de diseño en el último piso del hotel.³⁷

³⁶ Véase entrevista en: <https://www.youtube.com/watch?v=gYMfEKELveQ> (00:22). La traducción es nuestra.

³⁷ Véase en: <https://www.youtube.com/watch?v=gYMfEKELveQ> (01:29).

Se usaron decorados completivos, que son estructuras que se adaptan con facilidad a alguna construcción. Estas sirvieron para poder quitarlas y ponerlas a la hora de armar la escenografía con diferente época. En la entrevista web ya mencionada se dice que primero filmaron todas las escenas de los años sesenta y luego se re decoró el espacio para la época de los veinte.



Sets completo para la fachada del hotel para *The Grand Budapest Hotel*.

Fuente de la imagen: <https://www.youtube.com/watch?v=gYMfEKELveQ>



Planos de escenografía años 20 y 60 para *The Grand Budapest Hotel*

Fuente de las imágenes: <https://www.youtube.com/watch?v=gYMfEKELveQ>

Las dos épocas del hotel están diferenciadas por color y forma. En los años veinte el color que lo distingue es el rojo, el que vemos en paredes, muebles, alfombras y decorados. El blanco y el rosa también se hacen presente para darle sobriedad y

delicadeza. En la etapa remodelada, años sesenta, observamos ya una combinación de colores, como el amarillo, verde y naranja en alfombras y paredes. Ciertas paredes están acompañadas de recubrimientos de madera.



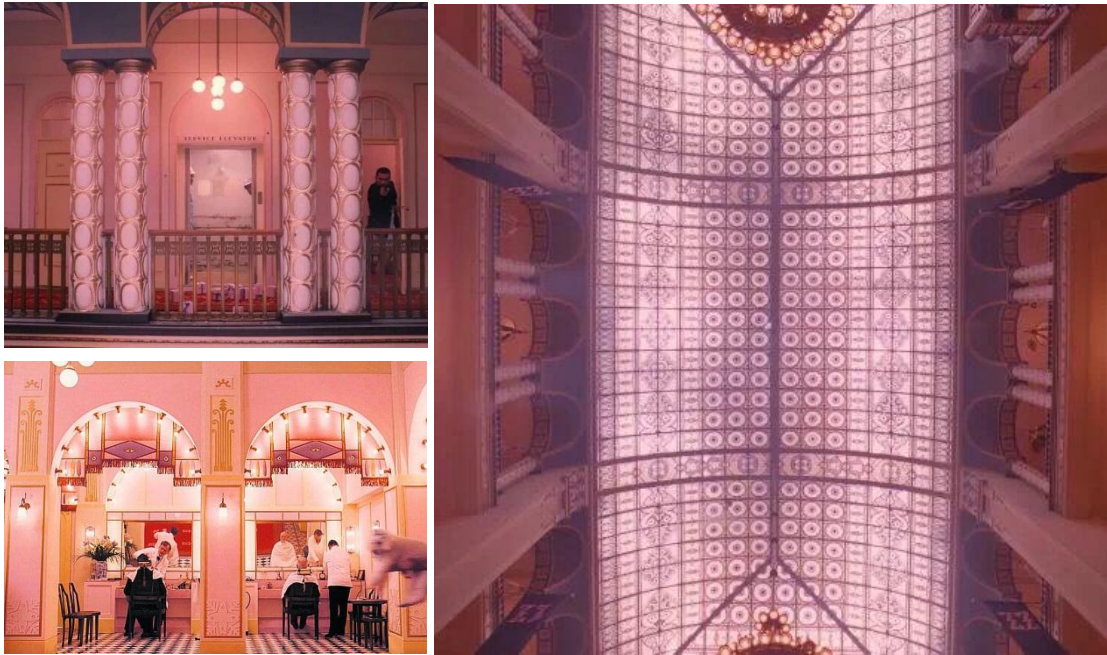
Diferencia de colores y formas entre las dos pocas del hotel. Años veinte y sesenta.

Fuente de la imagen: Elaboración propia.

La composición de los elementos de la escenografía y la decoración como las alfombras, muebles y escaleras poseen una linealidad y nos llevan a un punto de interés que como la recepción. El estilo *Art Decó*³⁸ usado en los escenarios, ayuda a esta simetría que vemos reflejado en el lenguaje visual durante todo el film.

³⁸ “Estilo propio de las artes decorativas desarrollado en el periodo de entreguerras, entre 1920 y 1939 en Europa y América. Se caracteriza por la profusión ornamental, el lujo de los materiales y el frecuente recurso a motivos geométricos y vegetales. Como síntesis se puede decir que el Art Déco ante todo buscó la decoración por encima de la funcionalidad.” Fuente de información: <http://www.todacultura.com/movimientosartisticos/artdeco.htm>

Mientras que el hotel de los años veinte está lleno de adornos y texturas y el de los años sesenta posee una modernidad colorida, la representación de estas dos épocas aunque está basada en hoteles de época para darle una apariencia realista, el hotel no deja de ser parte del imaginario de Anderson y de la estética que este ha creado.



Estilo Art Decó en *The Grand Budapest Hotel*.

Fuente de la imagen: Elaboración propia.

Otras de las películas de Anderson donde notamos el uso del estilo Art Decó, pero más moderno y combinado con la cultura india es en *The Darjeeling Limited*. El encargado del diseño de producción, Mark Friedberg explicó en *The Wes Anderson Collection*, que tomó referencias históricas de trenes y otros transportes de la India, para poder diseñar el interior del tren donde viajen lo hermanos Whitman.

Las texturas y dibujos, fueron pintados a mano por artistas locales, usando un contraste entre colores fríos y cálidos, tanto en el interior como en el exterior del tren, creando atmosferas que identifican a cada uno de los personajes.

Anderson toma el espacio reducido del tren como pretexto para que los tres hermanos dejen de lado sus diferencias y puedan reencontrarse en un viaje espiritual. Y a través de las decoraciones de los vagones y vestuarios bien coordinados, establece una dinámica visual y narrativa, donde el escenario, una vez más, pasa a ser un personaje más.



Colores cálidos y fríos en el interior del tren en *The Darjeeling Limited*.

Fuente de la imagen: Elaboración propia.



Exterior del tren en *The Darjeeling Limited*.

Fuente de la imagen: Elaboración propia.

En las películas de Anderson los espacios en exterior también tienen mucho protagonismo al igual que las escenografías de interior. En *Moonrise Kingdom*, los bosques, playas, barrancos y cuevas de New Penzance y Jack Wood, las dos islas ficticias, son las que acompañan a Sam y Suzy en su aventura romántica y nos van mostrando la vida de los habitantes, sobre todo de los Khaki Scouts.

El campamento de los scouts está principalmente compuesta por carpas triangulares de color marrón y verde, con un estilo de los años sesenta y que se alinean de manera perfecta.



Tiendas de campaña en *Moonrise Kingdom*.

El uso de la madera, no solo sirve para crear los cerramientos, sino también para resaltar cada una de las estaciones del campamento, las mismas que vamos descubriendo en un plano secuencia al inicio del film. Por otro lado, con *tilt up*³⁹, se presenta la casa del árbol que causa asombro por su gran altura. Lo interesante de esta casa, es que aporta en la forma fantástica del cine de Anderson, ya que se la representa de una forma

³⁹ Movimiento de la cámara sobre su propio eje hacia arriba.

caricaturesca con aquella altura exagerada, pero para esto, se crearon planos específicos, para construirla de manera que se resistiera hasta filmar.



Casa del árbol construida para *The Moonrise Kingdom*.

Por otro lado están los escenarios que se construyen dentro de estudios, generalmente para escenas que requieren algún efecto especial. El diseño de producción en este caso, tiene un poco más de libertad, ya que no se ve limitado por alguna locación que necesite intervenir.

The Life Aquatic With Steve Zissou, es una película que tiene como principal escenario un barco y fue filmada en su mayoría en un estudio. Para este film se tuvo que restaurar un barco de la Segunda Guerra Mundial para que vaya con las características estéticas que requería Anderson.

Con este film, Anderson deja ver su intención de crear una impresionante escenografía de tipo teatral. Al ver la escena cuando el capitán presenta el barco, podemos ver un barco cortado por la mitad que nos permite conocer la distribución de las habitaciones. El espectador puede desplazarse por estas, atravesando muros y descubriendo cada una de las actividades de los tripulantes del barco.

A este tipo de escenografías, se les llama *dollhouse set*, ya que permiten ver la estructura o divisiones y aporta a la teatralidad, permitiendo que el espectador tenga un punto de vista más general.

El particular barco de Steve Zissou, El Belafonte, tiene un laboratorio, librería, cuarto de edición, sauna, entre otros espacios. Los motores y los equipos de grabación nos remiten a la época de los setenta, donde la madera resalta entre los pisos y habitaciones, los mimos que fueron diseñados para que los tripulantes puedan pasar de una a otra.

La forma en la que se presenta al barco y cómo este está dividido, lleva al espectador a ver un barco que podría ser real, pero no lo es. Una vez más, Anderson usa su imaginario fantástico que ya estamos acostumbrados a ver dentro de su filmografía



Dollhouse del barco construido para *The Life Aquatic With Steve Zissou*.

Fuente de la imagen: Elaboración propia.

3.2.2 Utilería

La utilería se refiere a aquellos elementos que el personaje utiliza y con los que mantiene contacto a la hora de realizar una acción. La utilería también ayuda a definir la personalidad de un personaje, da énfasis a la narrativa de la historia en época, condición social o los gustos personales.

Todo elemento visual debe complementar, apoyar y desarrollar la narrativa cinematográfica y ajustarse al plan del diseño global. El diseñador enumera la utilería necesaria para cada escena, e incluye los elementos necesarios que darán la película, a través del diseño, distinción.⁴⁰

Como ya lo hemos visto, Anderson acostumbra a mostrar similitudes entre sus películas y la utilería no es la excepción. A través de esta vemos relegado que algunos de sus personajes comparten gustos personales que se reflejan a través de los elementos que usan en su cotidianidad.

En *Rushmore*, Max tiene una máquina de escribir, regalo de su madre fallecida, en cuyo estuche tiene grabada una dedicatoria de parte de ella para Max. El personaje usa la máquina para escribir las obras teatrales, al igual que Margot en *The Royal Tenenbaums*.

⁴⁰ LoBrutto, *The Filmmaker's Guide To Production Design*..., 21.



Margot y su máquina de escribir.

Por otra parte Margot también comparte gustos con Suzy Bishop. Las dos poseen una afinidad por la música y la lectura y entre sus objetos más usados están un reproductor de música y los libros. Mientras que Suzy los lleva con ella en una maleta durante la travesía adolescente presentada en *Moonrise Kingdom*, Margot los tiene en su cuarto.



Reproductores de música de Margot y Suzy.

Fuente de la imagen: Elaboración propia.



Margot y Suzy con sus libros favoritos

Fuente de la imagen: Elaboración propia.

Como ya vimos, más de un personaje dentro de las películas del director es amante de la literatura, siendo esta parte esencial en la narrativa visual y en este caso de la utilería. Generalmente los libros son presentados mediante planos cenitales, los cuales dejan descubrir las portadas diseñadas especialmente para los filmes de Anderson y en varias ocasiones, se ha tomado el recurso del libro como punto de partida para empezar la narración de la historia. Acompañado de una voz en off, el espectador se va introduciendo en un nuevo mundo, un nuevo film, tal como ocurre en *The Grand Budapest Hotel*.



Libros dentro de las películas de Anderson presentados en planos cenitales.

Fuente de imagen: Elaboración propia.

Otro aspecto importante del uso de utilería dentro de un film, es que ciertos elementos pueden ser parte clave para el desarrollo actoral en ciertas escenas. En *The Darjeeling Limited*, los hermanos Whitman llevan con ellos cigarrillos y otras clases de farmacéuticos, durante una de las paradas, compran una serpiente, gas pimienta y un remedio para la tos, estos tres elementos de utilería luego tendrán relevancia al ser motivo de un conflicto entre los hermanos. La serpiente se pierde y se usa el gas pimienta.



Jack Whitman haciendo uso del gas pimienta en medio de la pelea.

Fuente de imagen: <https://weheartit.com/elyzaldivarhdz/collections/148698223-the-darjeeling-limited>

El uso de la utilería implica un trabajo muy detallado y minucioso, tanto así, que para detalles muy elaborados se requiere una persona que se encargue específicamente del diseño y fabricación de estos. En *The Grand Budapest Hotel*, se necesitó la ayuda de Annie Atkins, quien se encargó del diseño gráfico de los periódicos que aparecen en la película. Para una entrevista en el portal web *The Independent*⁴¹, la diseñadora comentó que los artículos dentro de los periódicos fueron redactados por el propio Wes Anderson, ya que estos contenían información y datos históricos específicos para la historia. Luego de redactarlos, fueron escritos a mano por Annie Atkins. Se realizaron más de doscientos modelos de periódicos, lo cuales debían tener más de doce copias por si alguno se arruinaba durante el rodaje.



Annie Atkins escribiendo a mano los artículos para los periódicos de *The Grand Budapest Hotel*.

⁴¹ Alice Jones, «Wes Anderson and the best props in Hollywood: Meet the graphic designer tasked with bringing the director's films to life», en *The Independent*, (Marzo, 2014). Disponible en: <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/features/wes-anderson-and-the-best-props-in-hollywood-meet-the-designer-tasked-with-bringing-the-directors-9155230.html>

Las tan recordadas cajitas color rosa de pastelería también fueron diseñadas detalladamente, de manera que al soltar el lazo se abrieran todos los lados de igual forma. De estas se elaboraron más de quinientas unidades.



Cajitas de pastelería color rosa y documentos hechos por Annie Atkins para *The Grand Budapest Hotel*.

Fuente de imagen: Elaboración propia.

Así como en todos los aspectos del diseño de producción, la documentación y bocetos; son fundamentales para el proceso de diseño y creación de la utilería, ya que esta es muy específica y suele presentarse de manera ordenada para que entre en la composición perfecta con los demás elementos presentados en cuadro. La utilería pasa a formar parte de un todo previamente pensado, contribuyendo a la estética espacial de Anderson.

3.2.3 Modelos a escala

Después de haber revisado los espacios escenográficos y los elementos usados dentro de ellos, revisaremos otro de los recursos usados por Anderson, esta vez para crear pequeños escenarios fantásticos: los modelos a escala.

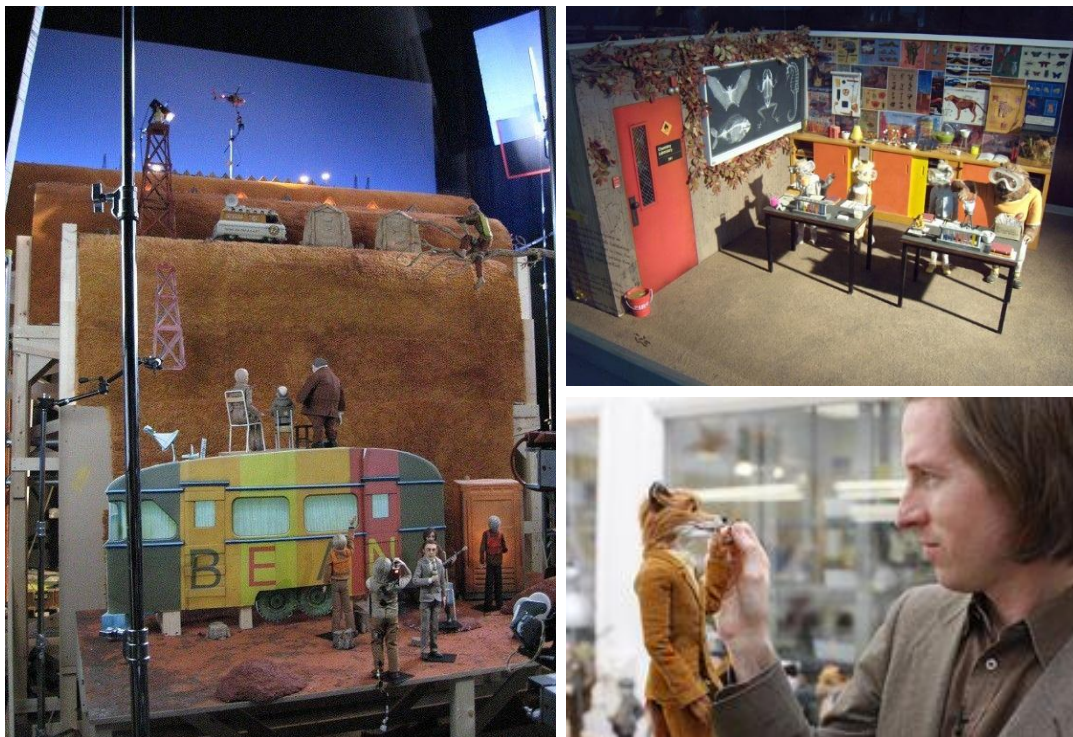
Para *The Wes Anderson Collection*, el director recalcó que el uso que les da a los modelos de escala, tiene como objetivo hacer que el espectador sienta que lo que está viendo no es real. Él se asegura de ello para ratificar su estilo fantástico.

Los modelos a escala pueden ser usados por diferentes razones, ya sea para una mejor comprensión del espacio y tener una idea de cómo quedará algún escenario a la hora del rodaje, pueden ser parte de la utilería o también como alternativa para rodar escenas de una manera más económica, reemplazando a los efectos digitales. Así, los modelos a escala te permiten recrear escenas sin necesidad de una tecnología avanzada y se convierte en uno de los recursos más usados dentro de los efectos especiales del cine.

Dentro de la filmografía de Wes Anderson, el uso de este recurso lo vemos especialmente en tres de sus obras: *Fantastic Mr. Fox*, *The Grand Budapest Hotel* y *Isle of Dogs*.

Como ya sabemos, *Fantastic Mr. Fox*, fue una película realizada en *stop motion* y tuvo como escenarios maquetas construidas dentro de un estudio. Para el modelo a escala de esta película, se incluyeron colores como el amarillo, marrón, naranja y rojo y para su construcción se emplearon materiales reales como madera, roca y tela, que aunque la película no especifica una época, la utilización de estos materiales nos remite a los años setenta.

Al igual que la construcción de escenarios grandes, los modelos a escala también requieren de un gran equipo de trabajo, los mismos que se documentan y realizan bocetos para alcanzar la imagen deseada por el director. En *Fantastic Mr. Fox*, Anderson apuesta por la realización de escenarios de manera artesanal donde encontramos la casa de la familia Fox, granjas, un supermercado y una escuela.



Modelos a escala en *Fantastic Mr. Fox*.

Fuente de la imagen: Elaboración propia.

Para *The Grand Budapest Hotel*, se construyeron modelos a escala de la fachada del hotel, el observatorio, el tranvía y una montaña con árboles cubiertos de nieve.

El encargado de la construcción de las maquetas fue Simon Weisse, que para una entrevista para el blog web *Cineflex*, habló de cómo fue diseñar las miniaturas al mando del diseñador de producción Adam Stockhausen:

Él hizo bocetos para nosotros, pero no teníamos planes exactos. Tuvimos una idea inicial muy precisa, pero también pusimos nuestra creatividad para hacerla funcionar. Eso estuvo bien. Wes era increíble, sabía exactamente lo que quería. A veces no estábamos seguros de lo que se necesitaba, así que solo le hicimos la pregunta y en unos minutos obtuvimos la respuesta.⁴²

Cuatro metros de ancho y tres metros de alto, son las dimensiones de la fachada del hotel, construida con madera, moldes de silicona, resina y latón, por otro lado, hubo estatuas impresas en 3D para ahorrar tiempo.

Para el observatorio que tiene un estilo blindado, se usaron materiales como madera, latón soldado, poliestireno para recrear rocas y azúcar glaseada para hacer la nieve que cubre el observatorio.

Ya que en la historia el gran hotel se encuentra ubicado en una colina, el tranvía es el transporte que se usa para llegar a él. La queta estuvo inspirada en los mismos tranvías que existen en Budapest. Se construyó un modelo a 35°, rodando todo en plano, pero se cambió el ángulo de la cámara para simular la inclinación del bajar y subir de la colina. Para la colina recubierta de nieve, los árboles fueron construidos con madera de diferentes tamaños y alturas y se le adaptaron ramas reales pegada a los troncos. La nieve fue falseada con fibra de relleno de cojines.

⁴² Grahan Edwards, «*The Grand Budapest Hotel*», en *Cineflex* (Marzo, 2014). Disponible en: <https://cineflex.com/blog/the-grand-budapest-hotel/>



Modelos a escala en *The Grand Budapest Hotel*.

Fuente de la imagen: Elaboración propia.

En su última película *Isle of Dogs*, Anderson apostó por una animación en *stop-motion* enormemente ambiciosa. El director volvió a colaborar con el diseñador de producción Adam Stockhausen, imaginando juntos un Japón con un estilo urbano de los años sesenta, mezclado con cierto futurismo. Se necesitaron 2,200 títeres, 250 sets en miniatura y el enorme esfuerzo artístico en el diseño de producción. El equipo de arte también elaboró 150 modelos a escala de rascacielos, construidos totalmente a mano, incluyendo olas, humo y nubes hechas con algodón.



Maqueta construida para *Isle of Dogs*.

Para la construcción de las figuras de los perros se usaron estructuras metálicas de aluminio para luego recubrirlas de espuma de látex, silicona o resina. A estas figuras de les añadían el pelo de conejos y llamas de verdad.

Al contrario de *Fantastic Mr. Fox*, que contaba con una paleta de colores con tonos cálidos, la mayor parte de *Isle of Dogs* transcurre en un ciudad llena de basura, con colores desaturados, donde encontramos un paisaje de metales oxidados y plagado de chatarra. También existe un escenario con colores neutros como la zona blanca repleta

de diarios y una playa negra con monitores viejos y baterías de auto. Toda la película se ve envuelta con tonos que resaltan la contaminación de la ciudad.



Modelos a escala para *Isle of Dogs*.

Fuente de la imagen: Elaboración propia.

El diseño escenográfico es de vital importancia para la construcción de la historia y situar a los personajes, ya sea este con escenarios adaptados a partir de una locación, contruidos en sets o la creación de pequeños mundos. La construcción escenográfica enriquece la narración y permite al espectador percibir cada detalle, confección del color,

texturas, entre otros recursos que hacen más fácil la identificación del estilo cinematográfico de Anderson.

Conclusiones

El diseño de producción dentro de la filmografía de Wes Anderson es parte fundamental de su narrativa y estilo que sabe bien expresar a través de sus personajes, colores, escenografías, decorados, entre otras cosas.

Como vimos a lo largo del estudio, el director junto a sus diseñadores de producción, logra caracterizar a sus personajes y construir escenarios con elementos que responden a la estética que ha creado y perfeccionado durante toda su carrera. Estos elementos proveen información al espectador de manera que este ya sabe identificar los códigos visuales que Anderson pone en cada una de sus películas.

Wes Anderson es un director que crea universos donde la concepción estética va más allá de lo convencional, ya que en cada una de sus obras logra establecer una relación directa con su mundo interno. Su imaginario se ve plasmado en la pantalla y el espectador es consciente de que lo que ve se no es fiel a la realidad, sino que posee un toque de fantasía que caracteriza tanto al director.

La presente investigación sobre el diseño de producción de Anderson, permitió corroborar que su diseño visual es producto de referencias y estilos que el director lleva consigo, para así, reinventarlos y proponer nuevos universos. Con la gran influencia artística de épocas pasadas logra componer su obra, en la que se hace énfasis en el gusto particular por la literatura, el cine de los años cincuenta y sesenta y su excesiva fijación por la simetría.

Así mismo, su infancia y adolescencia se ven reflejadas en el argumento de sus films, con temas recurrentes como el divorcio, romances infantiles, nostalgia, pérdida de

seres queridos, niños comportándose como adultos y adultos como niños. Estos temas son reforzados con el minucioso trabajo del diseño de producción, que a través de los colores y formas destaca otras constantes visuales como el uso de los uniformes, las similitudes en el vestuario entre dos o más de sus personajes, la exquisita elección de los decorados, los mensajes nostálgicos y apegos emocionales de los accesorios y escenografías llenas de simbolismo, haciendo así, único a su lenguaje visual.

Investigar el diseño de producción de Anderson, también permitió conocer las etapas que se atraviesan para la construcción y comprensión de los mundos creados por el director. Como veíamos, es de mucha importancia la búsqueda de referencias y documentación visual que ayuden en la perfecta representación, ya sea para la caracterización de sus personajes o construcción escénica. La etapa de investigación es esencial dentro del mundo andersoniano, para elaborar detalladas propuestas provenientes de cada una de las áreas del departamento de arte.

Con el deseo de marcar una autoría, Anderson se convierte en un director que se ve inmerso desde los más pequeños detalles en las primeras etapas de sus producciones, así como en la búsqueda de locaciones, las cuales se rigen al guion para la posterior adecuación. Las mezclas de los colores, estilos y texturas de los espacios elegidos, deben seguir una coherencia junto con los demás elementos visuales como el vestuario y la utilería.

Realizar un repaso sobre el diseño dentro de las películas de Anderson, significó constatar el impresionante trabajo que se realiza dentro de una gran producción cinematográfica, en la que la fijación por los detalles son los que ayudan en la creación de la estética del director, quien para alcanzarla, dialoga con un equipo de profesionales a su alrededor, buscando la manera más viable de llegar al objetivo deseado.

Al estudiar el cine de autor descubrimos que existen directores que se esmeran en construir un lenguaje visual y exponer su propia visión del mundo, dejando así, un sello de autoría que los diferencia de otros directores y los hace reconocible ante el público. La teoría del cine de autor y el repaso de los elementos visuales que caracterizan al cine de Anderson, nos permiten afirmar que la esencia de este como director, se encuentra principalmente en el diseño de producción, y que aunque la composición de la imagen sea producto de un trabajo colectivo, todo el equipo trabaja en función de él, convirtiéndolo en autor y responsable visual de cada uno de sus films.

Por último, podemos terminar diciendo que, detrás de cada película con el nombre de Wes Anderson al mando, existe un diseño de producción que toma gran protagonismo, que ha ido madurando y mostrando la particular estética del director. Anderson ha logrado afianzarse en la retina del espectador, el que al ver una de sus películas es capaz de reconocer su estilo, debido a la poética visual que lo ha convertido en un director muy original.

Bibliografía

Aumont, Jaques. *Estética del cine*. Buenos Aires: Paidós, 2005.

Bazin, André. «De la política de los autores». En *Cahier du cinema* (Abril, 1957):
<https://lenguajecinematografico.files.wordpress.com/2013/04/politica-autores-bazin.pdf>

Bernal, Fernando. «Wes Anderson: “Almodóvar me influyó mucho para crear Los Tenenbaums”». En *El País* (Marzo, 2018):
https://elpais.com/elpais/2018/02/28/tentaciones/1519805727_344194.html

Bordwell David, Thompson Kristin. *El arte cinematográfico*. Barcelona: Paidós, 2010.

Browning, Mark. *Wes Anderson: Why His Movies Matter*. Santa Barbara: Praeger, 2011.

Edwards, Grahah. «*The Grand Budapest Hotel*». En *Cineflex* (Marzo, 2014):
<https://cineflex.com/blog/the-grand-budapest-hotel/>

Ettegui, Peter. *Diseño de producción & dirección artística*. Barcelona: Océano, 2001.

Heller, Eva. *Psicología del color: Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Barcelona: Gustavo Gili, 2004:
<http://www.pentathlon.org.mx/biblioteca/Psicologia-del-Color.pdf>

Humpierrez, Adriana *El vestuario como vehículo de comunicación en el cine: El caso de La Naranja Mecánica*. Universidad Católica Andrés Bello. Facultad de Humanidades y Educación. Escuela de Comunicación Social, 2014:
<http://biblioteca2.ucab.edu.ve/anexos/biblioteca/marc/texto/AAS7413.pdf>

- Jones, Alice. «Wes Anderson and the best props in Hollywood: Meet the graphic designer tasked with bringing the director's films to life». En *The Independent*, (Marzo, 2014): <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/features/wes-anderson-and-the-best-props-in-hollywood-meet-the-designer-tasked-with-bringing-the-directors-9155230.html>
- Kunze, Peter. *The Films of Wes Anderson: Critical Essays on an Indiewood Icon*. New York: Palgrave Macmillan, 2014.
- LoBrutto, Vincent. *The Filmmaker's Guide To Production Design*. New York: Allworth Press, 2002:
<https://static1.squarespace.com/static/52fb4d9de4b0707a0cfc3f0c/t/54c29b04e4b09b3245f1a518/1422039812690/filmmakers-guide-to-production-design.pdf>
- Millán, Sara. «Introducción al diseño de producción». En *Cinemadesign* (Agosto 7, 2009): <https://cinemadesign.wordpress.com/2009/08/07/introduccion/>
- Murcia, Félix. «La evolución de la escenografía en el cine»: <http://ecu.edu.uy/wp-content/uploads/2017/07/Evolucion-de-La-Escenografia-Felix-Murcia-2.pdf>
- Pérez, María. *Recursos gráficos en el cine de Wes Anderson*. Tesis de Grado de la Universidad Politécnica de Madrid, Escuela Superior de Arquitectura: http://oa.upm.es/49640/1/TFG_Perez_Cebollero_Maria.pdf
- Perreault, Michael. *Notes on the Politics of the Auteur: Stanley Kubrick, Wes Anderson and The Spectator*. Independent Study Program, 2013.
- Ráez, Paloma. *El cine de Wes Anderson: Aspectos de composición visual y autoría*. Tesis de Grado de la Universidad de Lima, Facultad de Comunicación, 2016: http://repositorio.ulima.edu.pe/bitstream/handle/ulima/3616/Raez_Suarez_Paloma.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Salvà, Nando. «Wes Anderson: "Quiero creer que mis películas forman una pequeña colección», en *elPeriódico* (Junio, 2012): <https://www.elperiodico.com/es/ocio-y->

[cultura/20120615/wes-anderson-creo-que-mis-peliculas-forman-una-coleccion-1925262](#)

Vreeland, Vaughn. «Color Theory and Social Structure in the Films of Wes Anderson». *Elon Journal of Undergraduate Research in Communications*, Vol. 6, No. 2 (2015): http://www.elon.edu/docs/e-web/academics/communications/research/vol6no2/04_Vaughn_Vreeland.pdf

Zavattini, Cesare. «Tesis sobre el neorrealismo». En *Cahiers du cinema*, n°70 (Abril, 1957): https://drive.google.com/file/d/0B7tj2s_eA3aHMTYyRGIGbkJJR28/view

Zoller, Matt. *The Wes Anderson Collection*. New York: Abrams, 2013.

Filmografía

A Bout De Soufflé. Jean-Luc Godard, 1960.

A Clockwork Orange. Stanley Kubrick, 1971.

An American In Paris. Vincente Minnelli, 1951.

Bottle Rocket. Wes Anderson, 1996.

Cabiria. Giovanni Pastrone, 1914.

Das Cabinet des Dr. Caligari. Robert Wiene, 1920.

Fantastic Mr. Fox. Wes Anderson, 2009.

Gone With Wind. Víctor Fleming, 1939.

Intolerance. David W. Griffith, 1916.

Isle Of Dogs. Wes Anderson, 2018.

La Lune à un Mètre. Georges Méliès, 1898.

La Sirène. Georges Méliès, 1904.

La Sortie Des Ouvriers Des Usines. Lumière, 1895.

Le Voyage Dans La Lune. Georges Méliès, 1902.

Les Quatre Cents Coups. François Truffaut, 1959.

Metropolis. Fritz Lang, 1927.

Moonrise Kingdom. Wes Anderson, 2012.

Pride And Prejudice. Robert Z. Leonard, 1940.

Rushmore. Wes Anderson, Anderson, 1998.

The Darjeeling Limited. Wes Anderson, 2007.

The Godfather III. Francis Ford Coppola, 1990.

The Grand Budapest Hotel. Wes Anderson, 2014.

The Life Aquatic with Steve Zissou. Wes Anderson, 2004.

The Magnificent Ambersons. Orson Welles, 1942.

The Pink Panter.. Blake Edwards, 1963.

The Royal Tenenbaums. Wes Anderson, 2001.

The Shining. Stanley Kubrick, 1980.

The Wizard of Oz. Víctor Fleming, 1939.