

UNIVERSIDAD PRIVADA ANTENOR ORREGO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA
COMUNICACIÓN



ANÁLISIS DE LA NARRATIVA AUDIOVISUAL
DE LAS PELÍCULAS DE WES ANDERSON

TESIS PARA OBTENER EL GRADO DE
LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

AUTOR:

Br. Dussan Denis Cueva Torres

ASESOR:

Ms. Dante Padilla Zuñiga

Trujillo, 2014

A mis padres y hermano

AGRADECIMIENTO

A mi asesor Mg. Dante Padilla Zuñiga,
por su dirección, aportes y paciencia que
hicieron posible este trabajo

INDICE

RESUMEN

ABSTRACT

I. INTRODUCCIÓN

1.1. Antecedentes y justificación.....	9
1.1.1. Antecedentes	9
1.1.2. Justificación	11
1.2. El problema	11
1.2.1. Delimitación del problema	11
1.2.2. Enunciado	14
1.3. Hipótesis	14
1.4. Objetivo	14
1.4.1. General	11
1.4.2. Especifico	14

II. MARCO CONCEPTUAL:

2.1. NARRATIVA AUDIOVISUAL

2.1.1. Definición	15
2.1.2. Los géneros	17
2.1.2.1. Funciones del genero	18
2.1.2.2. Tipos de género	19
2.1.3. La poética narrativa	21
2.1.3.1. La focalización	21
2.1.3.2. Focalización sonora en la narrativa audiovisual	23
2.1.3.3 Según la presencia del sonido	24
2.1.4. El narrador	24
2.1.5. El narratario	26
2.1.6. El argumento y el discurso	26
2.1.6.1. El argumento cinematográfico	26
2.1.6.2. la idea, el tema, la tesis y la trama en el relato audiovisual	27
2.1.6.3. los acontecimientos en la historia y el discurso	28
2.1.6.4. El discurso audiovisual	28

2.1.6.5. La lógica conectiva y la lógica ordinal de los acontecimientos	29
2.1.7. El orden	30
2.1.8. La duración	32
2.1.9. La frecuencia	33
2.1.9.1. La singularidad	33
2.1.9.2. La múltiple singularidad	33
2.1.9.3. La iteratividad	33
2.1.10. La palabra	34
2.1.10.1. El monologo	35
2.1.10.2. Los diálogos	36
2.1.11. La música	37
2.1.11.1. La música diegética	37
2.1.11.2. La música extra-diegética	37
2.1.11.3. Con un sentido no realista	38
2.1.11.4. La música según su origen	38
2.1.11.5. Concepción de la música en el discurso narrativo audiovisual	39
2.1.11.6. Funciones de la música	40
2.1.12. El personaje	40
2.1.13. La acción	41
2.1.13.1. El discurso de la acción	42
2.1.14. El final	43
2.1.15. El espacio	45

III. MARCO REFERENCIAL: WES ANDERSON

3.1. Biografía	47
3.2. Películas	49
3.3. Cortometrajes	52

IV. INSTRUMENTOS Y PROCEDIMENTOS:

4.1. Instrumentos	53
4.2. Procedimientos	53
4.2.1. Población	53
4.2.2. Muestra	54
4.2.3. Variables	60

V. RESULTADOS:

VI. INTERPRETACIÓN Y DSCUSIÓN DE RESULTADOS

VII. CONCLUSIONES

VIII. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS Y DIGITALES

VI. ANEXOS

RESUMEN

El presente trabajo desarrolla un análisis de la narrativa audiovisual de las películas de Wes Anderson. Se realizó mediante una investigación descriptiva aplicando un instrumento de análisis narrativo audiovisual, el cual ha sido diseñado a partir del marco conceptual del presente informe. Este instrumento será aplicado sobre las 7 películas estrenadas por el director hasta la fecha del presente informe.

Se reveló que las constantes argumentales de las películas de Wes Anderson se basan en el tema de familias en crisis y personajes con problemas existenciales, algunas de las constantes narrativas del director son la preferencia por la comedia-dramática y emplear una narración mayoritariamente omnisciente. Argumentalmente las películas de Wes Anderson suelen seguir un esquema similar de personajes en conflicto consigo mismos y su marco social, cuya posterior solución llegara con el apoyo de su medio social.

Palabras Claves: Wes Anderson, narrativa audiovisual, películas

ABSTRACT

This paper develops an analysis of the audiovisual narrative films of Wes Anderson. Was conducted using a descriptive research using an instrument of audiovisual narrative analysis, which has been designed from the conceptual framework of this report. This instrument will be applied on 7 films released by the principal to the date of this report.

It was revealed that the plot constants Wes Anderson films are based on the theme of families in crisis and characters with existential problems, some of the principal constant narratives are the preference for the comedy-drama and employ a largely omniscient narration. Arguably the films of Wes Anderson often follow a similar pattern of characters in conflict with themselves and their social context, whose subsequent solution came with the support of their social environment.

Keywords: Wes Anderson, audiovisual narrative, movies

I. INTRODUCCIÓN:

1.1. Antecedentes y Justificación:

1.1.1. Antecedentes:

1.1.1.1. De Timothy Penner(2011), el trabajo “The Allusive Auteur: Wes Anderson and His Influences” se trata de una tesis de maestría en arte para la facultad de estudios de graduación de la Universidad de Manitoba en Estados Unidos.

El autor concluye: “Todas las películas de Anderson siguen una trayectoria similar. El presenta a la audiencia una serie de personajes emocionalmente heridos quienes casi al final encuentran su propio camino a la redención” y agrega: “Anderson crea un entorno filmico basado en la combinación de alusiones y elementos autobiográficos”.

Este antecedente se justifica por explicarnos uno de los motivos principales de las películas de Wes Anderson además de estar atento a identificar constantes en los films que servirán para el análisis cinematográfico de sus películas. Todo ello desde el enfoque del estudio de las artes.

1.1.1.2. De Timothy Corrigan(2012) el trabajo “American cinema of the 2000’s: themes and variations” se trata de una compilación de ensayos sobre el impacto del contexto histórico en la cinematografía americana

de la década reciente para la editorial Rutgers University Press en Estados Unidos.

El autor define al cine de Wes Anderson junto a otros autores como Smart-Cinema, alcanzando la siguiente definición: “Smart Cinema describe un modo de práctica cinematográfica que emergió junto a una nueva generación de directores durante la década de los 90. Altamente irónicos, humor negro, fatalismo, relativismo y ocasionalmente nihilistas. Este cine se volvió un activo campo de batalla en un largo debate moral sobre el lugar del cinismo, la ironía, la postmodernidad, el humanismo secular y el relativismo cultural en una cultura popular contemporánea”

Este antecedente se justifica porque nos brinda una posición de análisis de la obra de Wes Anderson frente a sus contemporáneos.

1.1.1.3. De José Gabriel Ferreras y Lucimeire Vergilio Leite(2008) el trabajo:

”A vueltas con la alfabetización visual: lenguaje y significado en las películas de Wes Anderson” se trata de un artículo para la “Revista Científica de Información y Comunicación”

Los autores concluyen: “Los elementos del análisis de la imagen son cruciales, por ende, en tanto que herramientas para la comprensión de la propia cultura en la que estamos insertados. No podríamos jamás comprender la historia de la humanidad sin la escritura y su impacto en la forma que pensamos y actuamos e igualmente, no podemos pensar la

historia del siglo XX sin el lenguaje visual y sus consecuencias para el cambio del hombre individual y socialmente.”

Este antecedente se justifica para explicarnos la importancia del lenguaje visual en la sociedad del siglo XXI y porque es importante aprender a analizarlo.

1.1.2. Justificación:

Como se indicara en nuestros antecedentes, es imposible entender el siglo XXI sin el lenguaje audiovisual; en el presente siglo el audiovisual ha pasado a poseer cada vez mayor importancia y sin embargo no existe un consenso sobre cuáles son los métodos y estrategias que se deben emplear para ejercer el análisis del mismo (y el cinematográfico en especial). Es por ello que uno de los objetivos del presente proyecto es elaborar una metodología que permita realizar el análisis de cualquier obra cinematográfica.

Es además mi objetivo el contribuir con el incremento de la bibliografía dedicada al autor Wes Anderson, uno de los autores más representativos del nuevo cine americano actual, ya que actualmente la bibliografía existente sobre la obra de Wes Anderson es limitada.

1.2. El problema:

1.2.1. Delimitación del problema:

El panorama bibliográfico dedicado al análisis cinematográfico es rico y extenso durante sus más de 100 años de existencia, los hay quienes

se han dedicado al enfoque histórico, la anécdota biográfica, el ensayismo crítico y el análisis científico basado en los enfoques de la narratología y la semiótica. Uno de los puntos más interesantes del análisis cinematográfico es el de las dedicadas al estudio de la obra de un autor o una película determinada; destacan entre ellas obras como “The Scorsese Connection” (Stern, 1995) donde se nos explicaba como el director italo-americano asimila otros films, los cuales *remakea* en sus películas, y como nosotros absorbemos ello y le damos un nuevo sentido en sus películas; también resalta “The Blade Runner Experience: The Legacy of a Science Fiction Classic” (Brooker, 2005) que recopila una serie de análisis y múltiples lecturas sobre el film, desde las perspectivas puramente cinematográficas hasta las connotaciones filosóficas del film futurista, estos análisis nos permiten no sólo entender los elementos de rigor relacionados a nuestro objeto de estudio sino también “el significado social” relacionado a la obra cinematográfica, como asegura Marc Raymond(2000)

En el panorama actual del cine independiente norteamericano, resalta con singular brillo la figura de Wes Anderson(1969). En sus dos décadas de carrera como director de cine, Anderson se ha confirmado como una de las voces más originales e influyentes del panorama cinematográfico americano, alcanzando el estatus de verdadero autor de culto gracias a su singular estilo y una sólida base de fans que espera sus películas.

Anderson es reconocido por su estilo visual, tono inimitable, temas y singulares personajes que pueblan su universo. Cada uno de sus estrenos

han ido puliendo su estilo hasta volverlo inmediatamente reconocible y referencial al punto que crítica y público no han dudado en acuñar el término “Andersoniano” para describir a sus películas o cualquier otra obra que los remita a su cine.

En consecuencia el estilo “Andersoniano” no solo se ha visto presente en el cine del siglo XXI sino que se ha visto reflejado en otros medios como el de la moda, el diseño y la historieta convirtiendo al director tejano en uno de los cineastas más influyentes de la cultura popular del presente siglo.

Sin embargo, aún no se han hecho muchos análisis metodológicos y en profundidad de su cine, tal vez esto se deba a su poco tiempo de carrera, que no ha permitido medir el impacto de su trabajo a través del tiempo o por ese carácter tan autorreferencial del que le acusan sus muchos detractores, o simple desdén por la naturaleza naif y postmoderno de su trabajo.

Dentro de este pobre panorama bibliográfico, la obra de análisis cinematográfico sobre Wes Anderson que más destaca es “The Wes Anderson Collection”(Matt Zoller, 2012) un simpático libro ilustrado que contiene abundante material como storyboards, ilustraciones, fotografías, anécdotas biográficas, análisis de su películas y una extensa entrevista realizada al mismísimo Wes Anderson. Sin embargo el presente libro adolece de ser más un proyecto elaborado para auténticos fanáticos y carecer de la seriedad que sólo el método científico puede ofrecer.

Es por ello que se realiza el presente trabajo, cuyo propósito es analizar cada uno de los films del director para reconocer los elementos cinematográficos y recursos empleados por este, así como identificar la posible influencia que ha tenido el trabajo de Wes Anderson sobre otros directores contemporáneos.

1.2.2. Enunciado:

¿Cuáles son las constantes de la narrativa audiovisual de las películas de Wes Anderson?

1.3. Hipótesis:

No se considera necesario por el carácter no proposicional del enunciado.

1.4.Objetivos:

1.4.1. General:

Identificar las constantes de la narrativa audiovisual de las Películas de Wes Anderson

1.4.2. Especifico:

- Identificar las constantes argumentales del cine de Wes Anderson.
- Identificar las constantes de la narrativa audiovisual del cine de Wes Anderson.
- Proponer un instrumento de análisis de la narrativa audiovisual cinematográfico.

II. MARCO CONCEPTUAL:

2.1. Narrativa Audiovisual:

2.1.1. Definición:

Según García(2003) la narrativa audiovisual es la capacidad que tienen las imágenes audiovisuales y acústicas para contar historias, es decir para articularse con otras imágenes y otros elementos aportadores de significado como el sonido hasta configurar un discurso constructivo de textos, cuyos significados son las historias. Es también, la acción misma que se propone esa tarea, la narración en si y por consiguiente a todos sus recursos y procedimientos.

La narrativa audiovisual abarca diversas especies como las fílmica, televisiva, videográfica, etc. En términos genéricos equivale a un todo pero específicos podemos hablar de una “narrativa fílmica”, “narrativa televisiva” e incluso en “narrativa radiofónica”. También se puede especificar en obras y autores, así como periodos de tiempo.

Existen diversas formas de realizar el análisis narrativo audiovisual sin embargo es necesario mencionar que existen 5 estadios de análisis de la narrativa audiovisual como indica García(2003).

2.1.1.1. Como saber intelectual:

El más básico y esencial, basado en las posibilidades y funciones narrativas de la imagen y el sonido a partir de la experiencia del espectador más básico.

2.1.1.2. Como saber intrínseco:

Demostrado a partir de un conocimiento de fe o autoridad, como en el caso de los oyentes, espectadores y lectores de las opiniones de los críticos de cine, radio o televisión.

2.1.1.3. Como saber reflejo y elaborado:

Aquel que aprende el oficio de la producción audiovisual (ya sea de manera autodidáctica u técnica) pero poco entrenado en la reflexión metódica y sistemática.

2.1.1.4. Como saber abierto y tentativo:

Incluye entre sus rasgos esenciales a la estética y la creatividad. Además de un conocimiento teórico y organizado.

2.1.1.5. Como saber práctico:

Basado en fundamentos teóricos, este debe servir para la toma de decisiones prácticas en el ejercicio particular de saberes particulares y específicos.

Como saber científico existen muchas formas de abordar la narrativa audiovisual, entre ellas encontramos a partir de la semiología y la fenomenología sin embargo, y como demuestra García (2003) el

audiovisual no es un lenguaje, sus códigos no son específicos y sus presuntos signos no son verdaderos signos ya que los significantes de los mismos son infinitos. Es por ello que el análisis de la narrativa audiovisual requiere de herramientas propias y exclusivas para poder hacer el respectivo análisis.

2.1.2. Los géneros:

En el audiovisual los géneros se fundan en un criterio de clasificación, no exenta de ambigüedad y arbitrariedad, debido a que la designación de un género dentro de un discurso narrativo se vale de un criterio de naturaleza socio electoral y no científico(Gómez,2010).

En la clasificación actual basada en la teoría de los géneros se utilizan definiciones no científicas para la forma y el contenido de los discursos. Tal es el caso de la teoría clásica basada en la forma y el contenido de los discursos(la comedia, la tragedia, etc) y la teoría moderna que prima el modo de concebir la realidad de los discursos narrativos(genero terrorífico, de fantasías, ciencia ficción).

Es por ello necesario la búsqueda de un nuevo esfuerzo taxonómico, ya que como dice Rafael Lapesa(1974) la diferencia entre los géneros no tienen límites y hay muchos tipos de obras que no permiten ser clasificados con facilidad. Es por ello que el análisis nos permitirá medir el grado de pureza de la obra en relación al género.

Basándonos en lo mencionado emplearemos la teoría moderna de los géneros para definir estos partir de lo dicho por Adolfo Vásquez Rocca en su artículo “Mundos Posibles y Ficciones

Narrativas”(Vásquez, s.f) debido a que los géneros son una manipulación de la realidad, son modelos de visión del mundo con sus propias reglas que sirven al narrador como marco referencial para la producción de la narración y al mismo tiempo al espectador le permite hacer más legible, predecible y así asumir mejor su posición de espectadores.

2.1.2.1. Funciones del género:

- Actuar como sistema de reconocimiento y ayudar a identificar los relatos audiovisuales.
- Permite distinguir y clasificar.
- Subrayar el compromiso del texto con su contexto y su condición de síntoma o símbolo de una cultura dada.
- Contribuye a la creación narrativa, proporcionando referencias a los elementos tipo del contenido.
- Vuelven predecible el sistema narrativo.
- Hacer legible la película porque contribuye a reconducir el conjunto de expectativas del destinatario.
- Hace a la obra audiovisual más legible y comprensible en la medida que se valida la expectativa del lector.
- Permite establecer la verosimilitud propia de un género en particular.

Cada género es el indicio de una particular visión del mundo y viene cargado de determinados valores. Ejm. El cine de acción representa la visión fascista del ser humano.

Zavala Lauro(s.f) afirma que los géneros son la expresión sintomática de “pliegues históricos preciso” y responden a contextos reconocibles para un observador atento. Por ejemplo, podemos encontrar en el western de la década de los 40 y 50 al héroe solitario y civilizado que se enfrenta al enemigo simbólico de la comunidad y después de vencerlo debe sacrificarse alejándose de esta en la secuencia final. Y por ello se afirma que los géneros se reconfiguran, transforman y reafirman a partir de las decisiones del público.

En conclusión, los géneros en el cine contemporáneo no son más que las convenciones del cine clásico y el moderno completamente fragmentados y repetidos con ardua diferencia. Es por ello que con fines clasificatorios se emprenderá las siguientes denominaciones de géneros cinematográficos basados en la web Wikipedia y aportes propios.

2.1.2.3. Tipos de géneros cinematográficos:

2.1.2.3.1. Tipos de géneros:

- Drama
- Comedia
- Acción
- Aventura
- Terror
- Ciencia Ficción
- Romántico
- Musical

- Melodrama
- Catástrofe
- Suspenso
- Fantasía
- Pornográfico
- Exploitation

2.1.2.3.2. Por su ambientación o tema:

- Histórico
- Policiaco
- Bélico
- Western
- Ciencia ficción
- Fantasía
- Deportivo
- Cine de espías
- Cine de artes marciales(wuxia)
- Cine de zombis
- Cine de catástrofes
- Cine gore

2.1.2.3.3. Por su formato o producción:

- Animación
- Live action
- Cine mudo
- Cine sonoro

- Cine 3D
- Cine arte(arthouse)
- Cine de serie B
- Cine independiente
- Mockbuster
- Found-Fotage

2.1.2.3.4. Por su tipo de audiencia:

- Infantil
- Juvenil
- Familiar
- Adulta
- De culto

2.1.3. La poética narrativa:

Según Sánchez (2006) la poética narrativa es la “manifestación abstracta” mucho más general, del relato, sería únicamente una de las realizaciones posibles.

2.1.3.1.La focalización:

Son los canales de información (visual y auditivo) empleados para comunicar al espectador. Sirven como sustancia expresiva para la producción de sentido en los discursos audiovisuales.

Existen dos tipos de focalización: La *focalización interna* en la cual adoptamos la perspectiva de un personaje. Valiéndose, generalmente, de las 3 siguientes técnicas.

2.1.3.1.1. El encuadre conativo:

El actor-personaje se sitúa en el cuadro de manera que subraye y ponga de relieve nuestra asociación con él. (su espalda-perfil aparece en extremo marginal de la pantalla) y mira al fondo que nosotros miramos con él. La imagen desempeña una función conativa.

2.1.3.1.2. El corte:

Otro modo convencional es emplear el corte puro y simple. La primera toma es a de un personaje mirando hacia fuera de la pantalla y la siguiente toma muestra al objeto en cuestión haciéndonos asumir que el personaje observa a un objeto en cuestión. Puede ser en inversa.

2.1.3.1.3. La cámara subjetiva:

La cámara es el personaje.

En el relato con un narrador invisible, donde el focalizado es anónimo estamos hablando de una *focalización externa*. En el análisis este se dificulta ya que es posible dar el salto de focalización externa a interna y viceversa.

2.1.3.2. Según el punto de vista:

El producto audiovisual es legible y comunicable gracias a la medición de diversas instancias. Una de ellas, activa y básica en la construcción del sentido, es el lector. Según Umberto Eco(1987) existen dos tipos de lector modelo: el lector interno basada en el punto de vista de un personaje dentro de la ficción o el lector externo hecha por un hipotético personaje.

Además en el audiovisual, el “punto de vista” es guiado por el acto visual y sonoro realizado desde un punto concreto y particular en el espacio. Es por ello que pasaremos a analizar la focalización sonora.

2.1.3.2.1. Focalización sonora en la narrativa audiovisual:

A partir de Cuadrado(2003) existen diversas formas de focalización sonora que se usan y combinan dentro de un film.

2.1.3.2.2. La presencia Acusmática:

El sonido percibido sin ver la causa o fuente de donde proviene. Es atribuible tanto a la música como a la voz no musical. Se encuentran por ejemplo en el computador Hal en Odisea Espacial de Stanley Kubbrick o en la voz de la madre de Norman Bates en Psycho.

2.1.3.2.3. Acusmática contingente:

Aquella voz que pese a ser percibida en voz o sonido, todavía no ha asumido una forma visible, pero puede hacerlo en cualquier momento. Como ejemplo la voz de los anuncios de los vuelos en la Terminal de Steven Spielberg.

2.1.3.2.4. El vocicentrismo:

Es la voz principal de los personajes. Cabe acotar sobre el vocicentrismo según Michael Chion que la “presencia de la voz jerarquiza la percepción en torno a ella”(Chion,1993, p.93).

2.1.3.3. Según la presencia del sonido:

2.1.3.3.1. Diegético simple._ La fuente de sonido aparece en la pantalla y forma parte de la historia. Es un sonido In.

2.1.3.3.2. Diegético elíptico._ la fuente de sonido no aparece ahora pero si anteriormente. Off.

2.1.3.3.3. Diegético citado._ La fuente no ha aparecido en la imagen, pero asistido por la información (lugar, situación, etc) puede identificarse el lugar donde se produce. Off.

2.1.3.3.4. Diegético suspensivo._ El lector no dispone de una fuente de sonido pero la tendrá posteriormente. Off

2.1.3.3.5. Extradiegético._ La fuente de sonido no aparece ni aparecerá. Tampoco es accesible para los personajes en la ficción.

La fuente y el origen del sonido se sitúan fuera de la historia. Especialmente para la música que cumple fines estéticos y dramáticos. Over

2.1.3.3.6. Grado cero._ Referido a las bandas sonoras.

2.1.4. El narrador:

A partir de Friedman según García(2003) construye su tipología a partir de tres criterios fundamentales:

- La naturaleza, extensión y grado de conocimiento que tiene el narrador con respecto a lo que cuenta.
- Su función participativa en la historia.
- Los mediadores de la percepción subjetiva.

Esto nos permite definir los siguientes tipos de narradores:

2.1.4.1. El narrador omnisciente neutro:

El lector conoce la historia como filmada por el conocimiento, la sensibilidad y la conciencia del propio narrador. Este lo cuenta de modo impersonal valiéndose de la tercera persona.

2.1.4.2. Omnisciencia editorial:

Dotado de una visión global y panorámica, es incontrolable e ilimitado. Además de comentar sus juicios, reflexiones y sentenciar los hechos acaecidos en el relato.

2.1.4.3. Omnisciencia inherente:

El autor participa de la historia. Puede ser “narrador protagonista” El narrador es el personaje central y como tal está implicado en la historia que cuenta. O el “narrador testigo” donde el personaje es autónomo dentro de la historia y esta medianamente implicado en la acción.

2.1.4.4. Omnisciencia selectiva:

La historia llega al lector filtrada por la sensibilidad y la conciencia de algún personaje., este se vale de su propio ideario para proceder a narrarnos la escena. En el cine este se representa con el empleo de los monólogos interiores, las ensoñaciones o las metáforas visuales.

2.1.4.5. Omnisciencia multiselectiva:

El lector llega al conocimiento de la historia partiendo de la combinación de varios puntos de vista de distintos personajes.

Existen dos tipologías: El modo dramático en que el lector se limita a lo que hacen y dicen los personajes, y la cámara donde se limita a registrar la historia con exclusión expresa y total de la mediación del narrador o los personajes.

2.1.5. El narratorio:

Según Bas (2010) Es la figura que interviene entre el narrador y el lector. El narratorio no debe ser confundido con el lector real ya que este es ficticio aunque no necesariamente aparezca en el relato.

2.1.5.1.El narratorio explícito:

Ni el lector, ni el narrador, son personajes dentro de la historia.

2.1.5.2.El narratorio presupuesto:

Puede ser explícito cuando el narrador habla directamente con el público o cualquiera, cuando no se ha definido con quien se está comunicando.

2.1.6. El argumento y el discurso:

2.1.6.1.El argumento cinematográfico:

Según Sánchez(2011) es “La plasmación narrativa de la idea a la luz del tema”. En este concepto del argumento se atribuye al guion cinematográfico como la única propuesta de valor literario. El valor de una obra exige que experimente una triple trascendencia.

- De la propuesta escrita a la palabra proferida.

- De la propuesta escrita al contenido del texto icónico.
- De la propuesta escrita a conjunto de normas constructivas para el realizador responsable del texto audiovisual.

Este valor se atribuye al guion debido a que los argumentos no alcanzan a darnos la verdadera naturaleza de nuestra historia. Así los argumentos simples han dado grandes películas con argumentos que parecen dramas de culebrón pero son geniales comedias.

2.1.6.2.La idea, el tema, la tesis y la trama en el relato audiovisual:

Según García(2003) la idea es el “concepto que sirve de fondo y contenido mental a la historia, en la medida de que toda historia narrativa es una abstracción. La idea es el ethos del discurso humano y confiere inteligibilidad y humanidad al discurso”. Sin embargo, no es exacto confundir con el discurso, sino más bien como el concepto que subyace en el mensaje, pero es indisociable de todo relato con independencia de que el autor se proponga lanzar un mensaje o no.

El tema por otro lado, es la idea en su más mínima expresión, va ligado exclusivamente al argumento cinematográfico. Así podemos decir que el tema preferido de Spielberg es la familia, o el tema de Griffith es la moral. A partir de este surge la tesis que viene a ser el mensaje de la obra y se puede extraer únicamente del final de la película, cuando idea y tema han quedado suficientemente demostrado por el argumento.

Finalmente la Trama no son más que la serie de acontecimientos acaecidos durante el desarrollo de una historia. Cada obra narrativa posee una sola trama que a su vez posee una serie de argumentos.

2.1.6.3.Los acontecimientos en la historia y el discurso:

- **La historia narrativa:**

Según Garcia(2003) el conjunto de acontecimientos ordenados temporal y espacialmente en sus relaciones con los actores, que los causan o los padecen. El plano del discurso abarca los tiempos, aspectos y tipos de narración.

2.1.6.3..1. Tipos de narrativa:

- **Hipostática.**_ Centrada en los personajes y los descubrimientos que hacemos sobre ellos.
- **Situacionales.**_ Centrado en las diferentes situaciones de la historia, incluso los mismos personajes son desarrollados para poder hacer posible estas acciones.

2.1.6.4.El discurso audiovisual:

Según Sánchez (2009) se le considera al flujo de las imágenes y sonidos que asumen la función impropia de los signos lingüísticos capaces de transmitir un mensaje y, por consiguiente, una historia: la imagen visual y auditiva. A partir de García(2003) como significantes

discursivos exhiben tres propiedades fundamentales, que afectan las estructuras narrativas. Son las tres propiedades de la secuencia: El orden, la duración y la frecuencia.

2.1.6.5. La lógica conectiva y la lógica ordinal de los acontecimientos:

La narrativa audiovisual presenta generalmente los acontecimientos sometidos a una doble tipo de lógica: una conectiva y otra ordinal o jerárquica.

- **La lógica conectiva:**

Nos Permite contemplar diferentes casos ante la presencia de acontecimientos narrativos:

- Dos o más acontecimientos en un mismo espacio y a un mismo tiempo.
- Dos o más acontecimientos en un mismo espacio, pero en distintos momentos.
- Dos o más acontecimientos a un mismo tiempo pero distintos espacios.
- Dos o más acontecimientos en distintos espacios y distintos momentos.

2.1.7. El orden:

El flujo y secuencia de las imágenes ordenan los acontecimientos de una historia de una forma u otra sin que estos afecten la claridad o discernibilidad de la secuencia narrativa.

En la narrativa audiovisual observamos un doble comportamiento: La historia y el discurso atienden a un orden sucesivo (secuencia crónica) o no se atienden a él (secuencia anacrónica) La secuencia anacrónica exhibe según Sánchez(2006) a su vez dos tipos de desajuste desde el punto de vista del discurso narrativo:

- **Analepsis narrativa(flashback)**

La historia remite a un tiempo pasado.

- **Prolepsis narrativa:**

La historia remite a un tiempo futuro en relación con el presente.

Según Wikipedia,) dentro de las secuencias anacrónicas podemos distinguir dos componentes básicos: la distancia y la amplitud.

- **Distancia:**

El tracto temporal va desde el now backward o now forward, es decir, del presente discurso de la imagen, al inicio de la anacronía narrativa.

- **Amplitud:**

La duración del suceso anacrónico considerado en sí mismo.

Se Clasifican de la siguiente forma.

- **Internas:**

El comienzo y el final de la historia ocurren después del ahora.

- **Externas:**

El comienzo y el final de la historia ocurren antes del ahora.

- **Mixtas:**

La historia comienza antes y concluye después del ahora.

Chatman(2010), distingue además a las secuencias anacrónicas como:

- **Homodieéticas:**

Aquellas que interfieren en la historia interrumpiéndola. Que a su vez se dividen en completivas al llenar lagunas narrativas de la historia o repetitivas al limitarse a subrayar con nuevos trazos los acontecimientos representados en el ahora.

- **Heterodieéticas:**

Aquellas que no la interfieren.

Por último es posible encontrar otro tipo de narrativa audiovisual según Genette a partir de García (2003): **La silepsis o acronia** que es como

se designa a la narrativa donde la historia y el discurso no repitan una estructura cronológica que medie entre ellos. la diacronía, historias contadas en reversa.

2.1.8. La duración:

En el concepto de duración interviene la noción de diégesis., es decir la imagen como una “especulación de lo real” al fijarlo sobre un soporte y volverlo perdurable y manipulable, haciendo que sea posible manipularlo y por tanto siendo una representación sea de nuestro mundo (mimesis) u otros.

Ateniéndonos al tiempo como elemento de la duración podemos referirnos como el tiempo de narración icónica y el tiempo narrado. Así desde la duración tenemos la diégesis pura, cuando el tiempo de narración y el tiempo narrado son iguales. Y la diégesis impura cuando el tiempo de narración es mayor o menor que el tiempo narrado(Vázquez, s.f).

Generalmente el cine, por ser un discurso elíptico tiene una duración menor que la historia referente. El tiempo de narración será menor que el tiempo narrado.

- **La elipsis en la narrativa audiovisual:**

"Por tratarse de un discurso elíptico, cuando el tiempo de la narración audiovisual interrumpe, conceptual e imaginariamente el tiempo de la historia, este sigue fluyendo en el tiempo de la historia” (García,2003, p.182).

La elipsis es importante porque permite dotar de significantes icónicos omitiendo otros datos, también porque precisa a ocultar datos decisivos de la acción al llegar al clímax y porque existen argumentos de índole político, ético, ideológico, etc para omitir la presentación de determinadas acciones y acontecimientos.

2.1.9. La frecuencia:

Según Block(2007) el tercer elemento pertinente es la frecuencia de la imagen discursiva, como elemento estructurante del relato pueden distinguirse cuatro casos distintivos:

2.1.9.1. La singularidad:

La imagen es discursiva porque representa un momento singular del tiempo de la historia. La singularidad es propia de las narrativas de la imagen estática.

2.1.9.2. La múltiple singularidad:

Genette según García(2003) dice que el discurso narrativo puede valerse de sus significantes específicos para referirse de una sola vez a varios momentos de la historia.

2.1.9.3. La iteratividad:

La repetición de una imagen índice nos da la información sobre actos repetitivos.

2.1.9.4. La repetitividad:

Una serie de representaciones discursivas que se refieren a un mismo momento de la historia.

2.1.10. La palabra:

Cumple las siguientes funciones:

- Une los tiempos muertos.
- Explica los flashback.
- Explican las simultaneidades.
- Crean pseudo relaciones temporales y causales.
- Aportan matices, perfiles y detalles conceptuales que no pueden aportar las imágenes.
- Pregnancia semántica y fuerza de la palabra.
- Como referencia en la palabra escrita.
- La palabra escrita como canal de información.
- La palabra como signo de identidad y lenguaje.
- Aporta acústica a la semántica

2.1.10.1. El monólogo:

Es el discurso de un solo personaje, y en la narrativa de la imagen podemos hallar diversas clases de monólogo (anonimo, 2012):

- **Monólogo simple.**_ Habla un solo personaje, refiriéndose de manera expresa a si mismo o expresando sus emociones o deseos. El personaje puede estar en escena solo o acompañado. Este distingue tres casos:
 - **Monólogo simple dramático.**_ El personaje esta solo en escena.
 - **Monólogo simple equivalente.**_ El personaje parece estar solo en escena pero habla a otro que está en off.
 - **Monólogo simple incidental.**_ El monologante está acompañado pero no le replican.
- **Monólogos alternados.**_ Se alterna el monologo de dos o más personajes que se suceden o permutan, sin llegar a constituirse en un dialogo.
- **Monólogos complejos.**_ La yuxtaposición de diversos monólogos de personajes. Ejemplo los monólogos de los secuestrados en plan perfecto.
- **Autodiaálogos.**_ El personaje habla con un alter ego. Como Norman Bates en Psicosis.

- **Fictodiálogos.**_Ficción dialógica que permite caracterizar a diversos personajes mediante las inflexiones de una misma voz.
- **Citados.**_ Consiste en citar el monologo de otro sujeto de la ficción diferente al que estamos viendo en imagen.
- **Autocitado.**_ El personaje se cita a si mismo.

2.1.10.2. Los diálogos:

Según su naturaleza:

- **Alternante.**_ A cada personaje que habla corresponde otro u otros personajes que escuchan.
- **Directo, inmediato y personal.**_ A cada personaje corresponde uno o varios interlocutores con los que establece un feedback.
- **Dialéctico.**_ El dialogo es un proceso en el que cada idea, opinión, sentimiento se desarrolla, matiza, limita y enriquece con las aportaciones de sus contrarios.

Clases de diálogos:

- **Diálogos de comportamiento.**_ Conversaciones intrascendentes que caracterizan la vida cotidiana pero sirven para definir algunos rasgos de los personajes.

- **Diálogos de escena.**_ Informan de los pensamientos, sentimientos e intenciones de los personajes.
- **Diálogos diegéticos.**_ Desempeñan una función narrativa propiamente dicha que afecta al motivo, desarrollo y desenlace de la acción principal, a las propiedades del discurso, etc.
- **Diálogos autoriales.**_ Diálogos que se convierten en signos deícticos o conectores entre la instancia enunciativa y el autor. Son pretenciosos y pretenden erigirse como voces de las grandes ideas de la historia.
- **Diálogos oblicuos.**_ Buscan ser imprevisibles a fuerza de romper con toda lógica linealidad.
- **El diálogo visual.**_ Es el que está basado en el movimiento y las miradas, es el que moviliza la acción interior de dos personajes.

2.1.11. La música(Torrijo, 2012):

- **La música diegética**_ La música se justifica en el relato porque forma parte de la acción narrativa.
- **La música extra-diegética.**_ La música no forma parte de la acción, sino que cumple otras funciones. En el discurso audiovisual.
- **De modo impredecible.**_ Responde al criterio subjetivo del autor, ni la espera ni la escuchan.
- **De modo impositivo**_ No tiene en cuenta los deseos del lector. Busca responder a una expectación subjetiva del sujeto.

- **De modo discontinuo.**_ Aparece y desaparece de modo que la estrategia discursiva sea decidida por el espectador.
- **Al final del proceso productivo.**_ La música busca disimular las fracturas que o pudo disimular el montaje.
- **Con un sentido no realista**

Análisis de la música a partir de la escuela de Warburg

- **Lectura fónica.**_ Consiste en la percepción y descripción de los motivos musicales.
- **Lectura fonográfica.**_ ¿Cuál es la razón de la música en esto?
- **Lectura fonológica.**_ El tercer grado de lectura se pregunta cómo y hasta qué punto la música que comparece es síntoma o símbolo de una determinada cultura, y que efecto tiene como símbolo de una determinada cultura.

La música según su origen:

- **Partituras originales.**_ Tienen más de música sinfónica que de música cinematográfica. Poseen valor con independencia de las imágenes.
- **Partituras fílmicas.**_ Su vocación es la eficacia y funcionalidad del relato cinematográfico, más allá de ello están condenadas al olvido.
- **Canciones y melodías para el recuerdo.**_ Música enlatada.

Concepción de la música en el discurso narrativo audiovisual:

- **Sintética.**_ La música centra la atención en la situación considerada como una unidad.
- **Analítica.**_ Siente la necesidad de buscar una concordancia rigurosa entre los motivos musicales y los efectos visuales.
- **Contextual.**_ La música es un elemento necesario y suficiente para crear una atmósfera envolvente, focalizar la sensibilidad o dar particular expresión del metraje transmitido con la palabra o la imagen.
- **Parafrástica.**_ Suele ser junto con la contextual la función tópica en los filmes. Busca crear una dramatización sonora permanente.
- **Diegética.**_ La música responde con propiedad a su compromiso con el discurso narrativo. En cuanto tal, cuando ejerce su función sobre la acción y sobre el tiempo y de un modo menos propio cuando la ejerce sobre los personajes y el espacio.
- **Dramática.**_ Actúa sobre el universo de las emociones y contribuye a la definición de la situación narrativa.
- **Mágica.**_ La música transporta a la historia a una nueva dimensión metalingüística, más allá de los códigos de la lengua y el relato.
- **Poética.**_ En el dominio del objeto musical puro.

- **Pragmática.**_ Desempeña la función de un ajuste fino y de acabado final llamado a cubrir y disimular desequilibrios, fracturas y asperezas que puedan afectar a la continuidad narrativa o dramática.

Funciones de la música:

- **El leitmotiv.**_ Una pieza musical repetida constantemente, esta es acuñada a un personaje o un evento particular que se repite constantemente.
- **Prosopopeya sonora.**_ Busca describir el estado de ánimo de los personajes.
- **Función focalizadora.**_ Busca la anticipación de la acción, de un acontecimiento narrativo. En caso de no producirse la música habrá dejado su huella e infiriendo interés.
- **Función de subrayado de la acción.**_ La música cumple el rol de ser un signo de puntuación, contribuye a modular su expresión y cadencia.
- **Función ambientadora.**_ la música ambienta la acción en virtud de lograr un clima emocional para caracterizar determinados lugares.

2.1.12. El personaje:

Según Bremond a partir de García (2003) es el “el fin y el medio del relato”, está compuesto por una serie de marcas físicas e ideológicas recurrentes, estables y cambiantes que lo definirán para generar la empatía con el espectador.

2.1.12.1. Analizando el personaje según su valor narrativo. El

análisis del valor narrativo de unos personajes comporta una sucesión de problemas que solucionaremos mediante el esquema actancial: El concepto de actante es una forma de ser y estar en el texto; el concepto se refiere a aquel que encarna en el relato una forma de ser o de hacer, es decir uno o varios actantes.

El modelo actancial representa estos seis actantes:

- El sujeto** : El personaje

- El objeto**: El objetivo

- Destinador**: El origen del mandato.

- Destinatario**: El que se verá afectado por esta orden.

- Ayudante**: Colaboradores del personaje para lograr su objetivo.

- Oponente**: Son los elementos o personajes que influirán para que el personaje no pueda cumplir su objetivo.

2.1.13. La acción:

La acción no es un acontecimiento, Como demuestran A.I Meiden y Hampshire a partir de García (2003) hay una diferencia entre hacer y el acontecer definiendo al acontecimiento como: una mutación fenoménica observable. Y que además agregaríamos producen una sensación por parte de los personajes y el espectador.

Según Pierre Clanche(1978) existen 3 tipos de acciones:

- **Texto epuporico.**_ Aquellas acciones que favorecen las intenciones del héroe.
- **Texto disporico.**_ Aquel en el que las acciones aparecen encadenadas en el sentido contrario a las del héroe.
- **Texto aporico.**_ Aquel en que las acciones se encadenan para que el relato avance cronológicamente pero no funcionalmente en el desarrollo de la trama.

El discurso de la acción:

El análisis del “discurso de la acción” según Garcia(2003) en palabras de P. Ricoeur debe tomar en consideración los niveles conceptual, proposicional y argumental.

✓ **Nivel conceptual.**_ Buscan dar el sentido de la acción:

- La intención.
- El fin.
- La razón de actuar
- El motivo
- El deseo y la preferencia
- La elección
- El agente
- La responsabilidad

✓ **Nivel proposicional:**

- Los veredictos(apreciar, aprobar, desaprobar)
- Los decretos(ejercitar poder, fuerza o influencia, nombrar para un puesto, ordenar, etc)
- Los compromisos(prometer, declarar intenciones, abrazar una causa)
- Las actitudes(agradecimiento, arrepentimiento, etc)
- Las exposiciones(argumentar, conceder, admitir, etc)

✓ **Nivel discusivo o argumental:**

Si las decisiones de la acción responden a una lógica implícita, derivada o atenuada o una racional.

2.1.13. El final:

Dice David Muñoz(2013) que “el final más satisfactorio para una película es el que resuelve el conflicto que ha provocado que el personaje principal sea el protagonista de la historia que ha contado” Un final puede definir el éxito o fracaso de una película y por ello se le considera como un punto a parte en nuestra historia. A partir de García(2003) podemos ver que existen distintos tipos de final.

- **Final paradoja.**_ El final es su verdadero inicio retórico y poético. Puede ser el final de la película pero es el nuevo inicio de la vida del protagonista.
- **Final elucidación.**_ El final permite el esclarecimiento definitivo de las relaciones existentes entre los motivos de la historia.
- **Final resolución.**_ En la narrativa el tema aparece formulado como un problema, el final es el momento que nos permite resolver el problema y en el orden poético y dramático nos permite resolver las situaciones, esclarecer las relaciones de los personajes entre sí y con los objetos de su pensamiento y deseo.
- **Síntesis.**_ El final permite a la formulación mental y esquemática y resumida de los elementos del relato. Da orden a la historia.
- **Final como restauración.**_ Si el relato problematiza la existencia permitiendo la acción de fuerzas subversivas, el final será restaurando el orden, considerado el orden natural a partir del código del autor.
- **Final como revalidación narrativa.**_ El argumento se hipertrofia y sale por sus fueros rompiendo el equilibrio de la obra narrativa. Ejm, El final del planeta de los simios.
- **Final como estíleme del autor.**_ El final sirve para identificar al autor porque es un desafío a su sensibilidad, su ideología y su capacidad estratégica por lo tanto nos demuestra sus formas, modos y peculiaridades que definen el estilo del autor.

- **El final entre el tedio y la originalidad.** Los finales felices forzados hasta llegar a el “todo había sido un sueño”
- **El final abierto.** El final queda abierto sugiriendo una continuación. Cierra el relato pero no todas sus implicaciones o tramas.
- **El final dramático.** El final es prolongado buscando crear un mayor efecto dramático.
- La “salvación en el último instante”

2.1.14. El espacio:

Características del espacio audiovisual:

- **Naturaleza.**_ Espacios exteriores o interiores, el espacio natural es a la vez el gran obstáculo y el gran aliado del personaje.
- **Magnitud.**_ La El tamaño del espacio importa, así como el uso que damos de ellas.
- **Calificación.**_ Espacios abiertos, cerrados, vacíos, llenos, etc.
- **Identificación.**_ Espacios referenciales, históricos, reconocibles.
- **Definición.**_ Las propiedades definición/ indefinición del audiovisual permiten establecer analogía.

- **Finalidad.**_ Una finalidad referente, el espacio se convierte en la representación de un sentimiento, una idea, el interior del personaje, etc.

Las relaciones se establecen según:

- **Relación con los personajes.**_ El espacio circundante interviene en la narrativa audiovisual.
- **Relación con la acción.**_ El espacio es un elemento narrativo más que define la acción.
- **Relación con el tiempo.**_ Horas del día

III. MARCO REFERENCIAL:

Wes Anderson

3.1. Biografía:

Wesley Mortimer Wales, "Wes Anderson" nació y creció en la ciudad de Houston, en el estado de Texas, el 1 de mayo de 1969, donde sus padres: Melver Anderson y Anne Burroughs se divorciaron cuando él tenía la edad de 8 años. Tiempo después Anderson definiría a este evento como "el evento más importante del desarrollo de sus hermanos y él mismo".

Atribulado por el divorcio de sus padres Anderson vertería sus energías y frustraciones haciendo sus primeras películas en formato super 8, con el protagonismo de él y sus hermanos. Su adolescencia la paso en la St. John' School en Houston donde se haría popular por sus largas y complejas producciones teatrales.

El director estudió filosofía en la Universidad de Texas, donde conoció al actor y comediante Owen Wilson, quien con Anderson escribió su primer largometraje titulado Bottle Rocket el cual tuvo que convertir en un cortometraje para poder obtener el financiamiento necesario y así convertirlo en un largometraje.

Después del éxito crítico de Bottle Rocket, Anderson y Owen Wilson se lanzaron a la realización de su siguiente película: Rushmore. La película fue también un éxito de crítica que además le daría sendos premios de la

Asociación de Críticos de Nueva York y Los Angeles a la actuación de Bill Murray por su interpretación de un meditativo hombre de negocios que entabla amistad con el protagonista del film: Max Fischer.

Años después, el éxito le saludaría con su tercera película “The Royal Tennenbauns” (también escrito junto a Owen Wilson) que le permitió el éxito de crítica, taquilla y de la academia que le había sido esquivo. El film se saldó con una taquilla de 50 millones de dólares, una nominación al Oscar en la categoría de mejor guion original y el unánime beneplácito de la crítica. Aun hoy en día esta película es considerada su obra más rentable.

En 2004 llegaría “The Life Aquatic with Steve Zissou” esta vez protagonizada por Bill Murray y junto Noah Baumbach a los guiones. La película tuvo críticas diversas así como definió muchas de las obsesiones y principales características de su cine como la importancia de la figura paterna.

Rushmore mostraba al joven Max Fischer identificándose con el exitoso hombre de negocios interpretado por Murray, en “The Royal Tennenbauns” los hijos de la familia culpan de sus fracasos al patriarca y un punto importante de la película “The Life Aquatic with Steve Zissou” trata sobre un personaje llamado Ned Plimpton(Owen Wilson) quien trata de saber si Steve Zissou es su padre. En respuesta a ello Anderson afirma:” Finalmente me he dado cuenta que es justo lo contrario de lo que realmente crecí, y para mi hay algo exótico en ello... me siento atraído por las figuras paternas que son más grandes que la vida y he buscado mentores que son como eso, así es como me relaciono con ellos. Pero no es mi padre”

Poco después Wes comenzaría a buscar su próxima historia y sería en India, gracias al director y fan Martin Scorsese, quien una vez se refirió a él como el siguiente “Martin Scorsese” en un artículo para la revista Esquire(Esquire,2005) y además nombro a Bottle Rocket y Rushmore como dos de las películas más importantes de los 90.

El resultado sería la película del 2007 “The Darjeeling Limited” protagonizada por Jason Schwartzman, Owen Wilson y Adrien Brody. Esta película trata sobre tres hermanos que toman un tren a través de la India para tratar de reconectarse. Otra vez, tuvo críticas diversas.

Para su siguiente película Anderson se adentró en el mundo de la animación stop-motion con la adaptación del libro del Roald Dahl’s “Fantastic Mr.Fox”. La Película fue un éxito de crítica y público además de valerle otra nominación al Oscar en la categoría de mejor film de animación y mejor banda sonora.

El 2012 estrenaría “Moonrise Kingdom” que se revelaría como la madurez de su estilo además gozaría de un gran éxito en el Festival de Cannes y el 2014 estrenará “The Gran Hotel Budapest“.

3.2. Películas:

3.2.1. Bootle Rocket(1996):

Le antecedió un cortometraje grabado en blanco y negro y estrenada en el festival de Sundance del año 1994, Bottle Rocket fue el primer largometraje de Wes Anderson.

La historia se centra en un trío de amigos que intentarán cometer un atraco para llamar la atención de un jefe mafioso.

3.2.2. Rushmore(1998):

Esta película marcaría las primeras colaboraciones con los actores Jason Schwartzman y Bill Murray.

La historia trata sobre el estudiante Max Fisher, un alumno de la academia Rushmore que acaba de enamorarse de Miss Cross, una joven y encantadora profesora pero fracasará porque su mentor y amigo, el empresario Blume, también está enamorado de ella.

3.2.3. The Royal Tenenbaums(2001):

Royal Tenenbaum y su mujer Etheline, después de tener tres hijos, Chas, Richie y Margot, se han separado y los jóvenes Tenenbaums tras dos décadas de traiciones, fracasos y decepciones de las que consideran que su padre es el principal responsable.

3.2.4. The Life Aquatic With Steve Zissou(2004):

Tras preparar un plan para vengar la muerte de su colega a manos del mítico tiburón jaguar, el oceanógrafo Steve Zissou recluta a una tripulación que incluye a su esposa, a una periodista y a un joven que podría ser su hijo.

3.2.5. The Darjeeling Limited(2007):

Francis, Peter y Jack son tres hermanos que se han ido distanciando con el paso del tiempo y ya ni siquiera se hablan. La muerte de su padre los

reúne de nuevo y de ese reencuentro surge la necesidad de volver a estrechar los lazos familiares. Francis, el mayor, propone un viaje en tren por la India a bordo del Darjeeling Limited

3.2.6. Fantastic Mr. Fox(2009):

Un astuto zorro llamado Fox parece llevar una vida idílica con su esposa y con su hijo Ash. Pero, por las noches, el señor Fox se dedica a robar gallinas, patos y pavos en las granjas vecinas, razón por la cual los granjeros deciden cazarlo. Basada en un famoso libro para niños de Roald Dahl.

3.2.7. Moonrise Kingdom(2012):

Años 60. La huida de dos jóvenes amantes de su pueblo natal lleva a sus familiares y amigos a salir en su búsqueda. Así, quedarán de manifiesto viejos rencores y ocultas relaciones románticas entre algunos de los personajes que participan en la búsqueda.

3.2.8. The Grand Budapest Hotel(2014):

El Sr. Gustave H, un legendario conserje de un famoso hotel europeo de entreguerras, entabla amistad con Zero Moustafa, un joven empleado al que convierte en su protegido. La historia trata sobre el robo y la recuperación de una pintura renacentista de valor incalculable y sobre la batalla que enfrenta a los miembros de una familia por una inmensa fortuna. Como telón de fondo, los levantamientos que transformaron Europa durante la primera mitad del siglo XX.

3.3. Cortometrajes:

3.3.1. Bottle Rocket(1994):

Dos jóvenes se reúnen para discutir los entresijos de un plan para el robo de una joyería.

3.3.2. Hotel Chevalier(2007) :

Prólogo de la película "Viaje a Darjeeling" en el que se muestra la relación entre Jack Whitman y su novia (Natalie Portman)

3.3.3. Prada: Candy(2013):

La moda y el cine se dan la mano para la nueva campaña del perfume Prada Candy L'Eau es una película-anuncio de tres episodios dirigida por Wes Anderson y Roman Coppola.

Los tres episodios que conforman la campaña están inspirados en "Jules et Jim", de François Truffaut (1962). Con una estética retro.

3.3.4. Castello Cavalcanti(2014):

Cuenta la historia de un piloto de Fórmula 1, Jed Cavalcanti, siguiéndole durante una carrera en Molte Miglia, en septiembre de 1955.

IV. INSTRUMENTOS Y PROCEDIMIENTOS:

4.1.Instrumentos:

4.1.1. Hoja de registro informativo

4.2.Procedimientos:

4.2.1. Población: Las películas de Wes Anderson

- Bottle Rocket
- Rushmore Academy
- The Royal Tennenbauns
- Life Aquatic with Steve Zissou
- The Darlejging Trip
- Fantastic Mr. Fox
- Moonrise Kingdom

4.2.2. Muestra: Se empleara el total de la obra del autor

4.2.3. Variables:

VARIABLE	DEFINICIÓN	COMPONENTES	SUBCOMPONENTES	INDICADORES	ITEMS	RESPUESTAS
Narrativa Audiovisual	Es la capacidad que tienen las imágenes audiovisuales y acústicas para contar historias, es decir para articularse con otras imágenes y otros elementos aportadores de significado como el sonido hasta configurar un discurso constructivo de textos, cuyos significados son las historias. Es también, la acción misma que se propone esa tarea, la narración en si y por consiguiente a todos sus recursos y procedimientos. (García,2003,p.13)	Recursos y procedimientos		Los géneros	Por su estilo o tono	Drama, comedia, acción, aventura terror, ciencia ficción, romántico musical, melodrama, catástrofe suspenso, fantasía, pornográfico exploitation
					Por su ambientación o tema	Histórico, policíaco, bélico, western ciencia ficción, fantasía, deportivo cine de espías, cine de artes marciales cine de zombis, Cine de catástrofes

						cine gore
					Por su formato de producción	Animación, live action, cine mudo, cine sonoro, cine 3D, cine arte, cine de serie B, cine independiente mockbuster, found-fotage
					Por su tipo de Audiencia	Infantil, juvenil, familiar, adulto, de culto
			Poética narrativa	Focalización	Visual	Focalización Interna
						Focalización externa
					Sonora	Según sus formas
						Según su

						presencia
				El narrador		El narrador omnisciente neutro
						Omnisciencia editorial
						Omnisciencia inherente
						Omnisciencia selectiva
						Omnisciencia multiselectiva
				El narratorio		El narratorio explícito
						El narratorio presupuesto
				Argumento y discurso	Argumento	
					Idea	

					La tesis		
					La trama		
					Tipos de narrativa	Hipostática	
						Situacionales	
				Discurso audiovisual	El orden	Anacrónico	
							Crónico
					La duración	diégesis pura	
							diégesis impura
					La frecuencia	La singularidad	
							La múltiple singularidad
							La iteratividad
							La repetitividad
				La palabra	El monólogo	Monólogo simple	
							Monólogos alternados

						Monólogos complejos
						Autodiálogos
						Fictodiálogos
						Citados
						Autocitado
					Los diálogos	Alternante
						Directo, inmediato y personal
						Dialéctico
						Diálogos de comportamiento
						Diálogos de escena
						Diálogos diegéticos
						Diálogos

						autoriales
						Diálogos oblicuos
						Dialogo visual
				La música	La música diegética	
					La música extra-diegética	
					Con un sentido no realista	
					Según sus lecturas	
					Según sus orígenes	
					Según su concepción en el discurso narrativo	

					Según sus funciones	
				El personaje	Lectura inocente	
					Jerarquización de ejes	
				La acción		
				El final	Tipos de final	Final paradoja
						Final elucidación
						Final resolución
						Síntesis
						Final como restauración
						Final como revalidación narrativa
						Final como

						estílema del autor
						El final entre el tedio y la originalidad
						El fina abierto
						El final dramático
				El espacio	Naturaleza	
					Magnitud	
					Calificación	
					Identificación	
					Definición	
					Finalidad	

					Relación con los personajes	
					Relación con la acción	
					Relación con el tiempo	
Cine moderno	<p>“También conocido como Cine Post-Clásico, Renacimiento de Hollywood y Nueva Ola Norteamericana, el Nuevo Hollywood se caracterizó por mezclar la cronología en las historias, finales con un giro, y poca definición entre el límite protagonista-antagonista. Esta nueva generación de cineastas había recibido clases de cine y aplicaba</p>					

	<p>la técnica europea. Francis Ford Coppola, George Lucas, Martin Scorsese, Roman Polanski y William Friedkin son algunos de los nombres de esos directores que cambiaron la forma de contar historias en Hollywood. Ellos son los que crearon el cine que hoy conocemos como blockbuster, ese en el que los estudios se preocupan por producir hits en la taquilla”.</p> <p>(http://conproyector.blogspot.com/2013/08/historia-del-cine-el-nuevo-hollywood-y.html)</p>					
--	--	--	--	--	--	--

4.2.4. Diseño:

- Este Proyecto de Investigación es del tipo descriptivo-cualitativo ya que en él se busca solo identificar las constantes de la narrativa del director Wes Anderson así como su influencia.
- **M:O**

V. RESULTADOS:

5.1. Instrumento de análisis narrativo audiovisual N°1

FICHA BASICA			
Título	Bottle Rocket		
Director	Wes Anderson		
Año	1994		
País	Estados Unidos		
ANALISIS DE LA NARRATIVA AUDIOVISUAL			
1. Género	Estilo	Comedia y drama	
	Formato	Live-action, sonoro, arthouse e independiente	
	Ambientación	Crimen	
	Audiencia	Juvenil y adulta	
2. Focalización	Visual	Interno	Mayoritariamente el corte
		Externo	Si
		Punto de vista	Lector Externo
	Sonora	Acusmática	Si
		Acusmática contingente	Si
		Vocentrismo	Si
3. Narrador	Omnisciente neutro	Si	
	Omnisciente editorial	No	
	Omnisciente inherente	No	

	Omnisciente selectivo	No		
	Omnisciente multiselectivo	No		
4. Narratario	Explicito	No		
	Presupuesto	Si		
5. Argumento	La idea	Historia de amistad y el desconcierto de la juventud frente a la vida adulta		
	El tema	El proceso de madurez		
	La tesis	La madurez es un proceso por el cual todos debemos pasar, los que no serán dejados atrás		
	La trama	Tres compañeros roban una librería y recorren el país buscando al tío Hart para pedirle refugio		
6. Historia Narrativa	Hipostática	Si		
	Situacional	No		
7. Discurso narrativo	Orden	Crónico		
	Duración	Tiempo de narración	4 días	
		Tiempo narrado	1h35min	
	Frecuencia	Singularidad	Sí	
		Múltiple singularidad	No	
		Iteratividad	No	
Repetitividad		Si		
8. La palabra	Monólogos	Simples		
	Diálogos	Según su naturaleza	Alternantes ,directos y dialecticos	
		Según su clase	Comportamiento, escena, diegéticos y visuales.	
9. La música	Tipo de música según su origen	Partituras originales	No	
		Partituras	Si	

		fílmicas		
		Canciones y melodías para el recuerdo	Si	
	Concepción	Sintética, parafrástica, diegético y dramática		
	Funciones	Subrayado de la acción y ambientadora		
10. Valor narrativo del personaje(principal)	Sujeto	Anthony		
	Objeto	dinero		
	Destinador	Deseos de no seguir siendo un fracasado		
	Destinatario	Cualquier lugar donde pueda ser feliz		
	Ayudante	Dignam y Bob		
	Oponente	Su inmadurez y Dignam		
11. La acción	Tipo	Dispórico		
	Discurso de la acción	Nivel conceptual	La intención	Asaltar una librería y convertirse en un prófugo de la justicia
			El fin	Tener dinero
			La razón de actuar	Economica
			El motivo	Encontrar un sentido a su vida
			El deseo	Ser independiente
			La elección	Asalta la librería y se convierte en prófugo
			El agente	El propio Anthony
			La responsabilidad	Dignam
		Nivel proposicional	Los veredictos	<ul style="list-style-type: none"> Aprueba mayoritaria-mente las decisiones que toma Dignam pero, conforme avanza la película, este rechazará las decisiones en pos de una más clásica y medianamente insatisfactoria hasta que Dignam le ofrezca la oportunidad de participar en un nuevo robo, todo termina con Dignam en la cárcel Anthony libre .

				<ul style="list-style-type: none"> • Desaprueba el rechazo de su hermana al creerle un fracasado, eventual-mente también a Dignam, a quien culpa por su actual situación. • Aprecia su relación de amistad con Dignam y ama a Ines, una joven que trabaja en el hotel en que se refugian los personajes.
			Los decretos	<ul style="list-style-type: none"> • Durante el desarrollo de la película el protagonista recibe órdenes de Dignam.
			Los compromisos	<ul style="list-style-type: none"> • Durante el desarrollo de la película el protagonista se limita a obedecer los ridículos planes de Dignam. • Dignam se compromete con el personaje a presentarle al señor Hart, quien le daría refugio y un futuro como delincuente, incumple este compromiso.
			Las actitudes	<ul style="list-style-type: none"> • Inicialmente de complicidad para con Dignam, luego frustración ante el fallo de sus planes y finalmente una amargas satisfacción al ver su vida encaminada pero con su amigo Dignam en prisión.
			Nivel discursivo	Muchas de las decisiones de los personajes responden a una lógica atenuada por la lógica de Dignam pero eventualmente los personajes aprenden a hacerse responsables de sus propias decisiones.
12. Espacio	Naturaleza	Exteriores e interiores, no juegan un papel importante en el desarrollo de la historia excepto en el intento de robo final donde el escenario se vuelve un opositor a los personajes.		
	Magnitud	Minimalistas, nada que resaltar.		
	Calificación	Abiertos y cerrados, abundan las escenas de carretera durante el periplo de los personajes por estas.		
	Identificación	Norteamérica rural		
	Definición	No existen.		
	Finalidad	No existen.		

13. Final	Final paradoja, dramático y estilema del autor
------------------	--

5.2. Instrumento de análisis narrativo audiovisual N°2

FICHA BASICA			
Título	Rushmore		
Director	Wes Anderson		
Año	1998		
País	Estados Unidos		
ANALISIS DE LA NARRATIVA AUDIOVISUAL			
1. Género	Estilo	Comedia y drama	
	Formato	Live-action, sonoro, arthouse	
	Ambientación	Comedia estudiantil	
	Audiencia	Juvenil y adulta	
2. Focalización	Visual	Interno	Mayoritariamente el corte
		Externo	Si
		Punto de vista	Lector Externo
	Sonora	Acusmática	Si
		Acusmática contingente	Si
		Vocicentrismo	Si
3. Narrador	Omnisciente neutro	Si	
	Omnisciente editorial	No	
	Omnisciente inherente	No	
	Omnisciente selectivo	No	
	Omnisciente	No	

	multiselectivo			
4. Narratario	Explicito	No		
	Presupuesto	Si		
5. Argumento	La idea	Historia de crisis adolescente y el primer amor en este.		
	El tema	El proceso de madurez y el cómo este proceso afecta a los que rodean al adolescente.		
	La tesis	La madurez es el comprender nuestras capacidades y limitaciones además de hacernos responsables de nuestras vidas y limitaciones		
	La trama	Max Fischer es el líder de numerosos clubes en la academia Rushmore pero también un pésimo estudiante al borde de la expulsión quien para colmo se acaba de enamorar de la profesora Cross al igual que su nuevo amigo el Sr. Blume.		
6. Historia Narrativa	Hipostática	Si		
	Situacional	Si		
7. Discurso narrativo	Orden	Crónico		
	Duración	Tiempo de narración	Meses	
		Tiempo narrado	1h29min	
	Frecuencia	Singularidad	Sí	
		Múltiple singularidad	No	
		Iteratividad	No	
Repetitividad		Si		
8. La palabra	Monólogos	Simples y simples incidentales		
	Diálogos	Según su naturaleza	Alternantes, directos y dialecticos	
		Según su clase	Comportamiento, escena, diegéticos, autoriales y visuales.	
9. La música	Tipo de música según su origen	Partituras originales	Si	

		Partituras fílmicas	Si	
		Canciones y melodías para el recuerdo	Si	
	Concepción	Sintética, parafrástica, diegético, dramática y mágica		
	Funciones	Subrayado de la acción, ambientadora y focalizadora		
10. Valor narrativo del personaje(principal)	Sujeto	Max Fischer		
	Objeto	Miss Cross y permanecer en la academia Rushmore		
	Destinador	Amor por Miss Cross y deseos de permanecer en la escuela		
	Destinatario	El corazón de Miss Cross y la academia Rushmore		
	Ayudante	Dirk, Herman Blume y Miss Cross.		
	Oponente	Su inmadurez.		
11. La acción	Tipo	Disporico		
	Discurso de la acción	Nivel conceptual	La intención	Recuperar sus notas, abrir más clubes, construir un acuario, realizar una obra de teatro y mucho más
			El fin	Ganar el corazón de miss Cross y permanecer en la academia Rushmore, luego de fracasar en ambos cambia su objetivo a reconciliarse con todos y tratar de juntar a miss Cross con el sr. Blume
			La razón de actuar	Sentimental
			El motivo	El amor y la advertencia de posible expulsión. Posteriormente la redención
			El deseo	Conseguir el corazón de la señora Cross y permanecer en la academia Rushmore. Posteriormente reconciliarse con todos.
			La elección	Realiza todo tipo de actividades para atraer a la sra. Cross, incluso manipular al sr. Blume, a consecuencia de ello

				<p>descuida aún más sus estudios(a pesar de pasarse horas estudiando con la sra. Cross) y termina expulsado.</p> <p>Al fracasar y terminar en una escuela publica comprende su error y tratara de solucionar sus problemas buscando reconciliarse con todos.</p>
			El agente	Max Fischer
			La responsabilidad	Max Fischer
		Nivel proposicional	Los veredictos	<ul style="list-style-type: none"> • La mayoría de las acciones de Max son aprobadas hasta que se descubre la razón de ellas que era enamorar a la Sra. Cross. • Una vez descubiertas Max emprenderá una serie de acciones como tratar de hacer sus actividades de club en su nueva escuela y eventualmente abandonarlas para ayudar a su padre en la peluquería de este que serán rechazadas por las personas que le conocen. • Las acciones de Max son aprobadas en la búsqueda de la redención.
			Los decretos	<ul style="list-style-type: none"> • Durante el desarrollo de la película el protagonista demuestra una gran influencia sobre muchos personajes, además de liderar a muchos de sus compañeros de clases para muchos de sus proyectos.
			Los compromisos	<ul style="list-style-type: none"> • Mejorar su rendimiento. • Diveras empresas dentro de la escuela. • Mejorar su relación con los personajes.
			Las actitudes	<ul style="list-style-type: none"> • Negación. • Vanidad. • Arrepentimiento

			<ul style="list-style-type: none"> • Satisfacción.
		Nivel discursivo	<ul style="list-style-type: none"> • Muchas de las decisiones de los personajes responden a una lógica atenuada por la lógica de Dignam pero eventualmente los personajes aprenden a hacerse responsables de sus propias decisiones.
12. Espacio	Naturaleza	Exteriores e interiores, no juegan un papel importante como obstáculos u aliados de los personajes.	
	Magnitud	Diversos escenarios de una ciudad desconocida, resaltan las 2 escuelas a donde acude el protagonista: La academia Rushmore y la escuela pública que no sabemos cómo se llama.	
	Calificación	Los espacios abiertos casi siempre están poblados de personas a igual que los cerrados.	
	Identificación	<p>Los espacios responden a un ideario de los suburbios norteamericanas muy “American Way” que podemos encontrar en las series de televisión familiares de fines de los 80.</p> <p>Los espacios de la academia Rushmore se ven con colores cálidos y ocre, siempre con personajes uniformados y una estética que nos remite a su naturaleza de escuela privada y tradicional, por el contrario en la escuela pública “High Cleveland” los personajes llevan ropa urbana y sus escenarios son grises(incluso el uniforme de su club de animadoras de la escuela lo es) uqe nos dan a entender su naturaleza de escuela de pocos recursos.</p> <p>Resaltan las puestas en escena de Max Fischer que están bastante recreadas pero sin abandonar su aire de artificialidad y acartonamiento de puesta en escena muy elaborada como en las representaciones de Serpico y la obra sobre la guerra de Vietnam.</p>	
	Definición	-----	
	Finalidad	<p>Los espacios tienen una finalidad referente con el estado mental de Max Fischer.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La academia Rushmore es ordenada de colores cálidos, altamente académica y con cierta opulencia, representa las aspiraciones del personaje. • La escuela pública “High Cleveland” es gris y sus alumnos visten de forma diversa por lo que transmite una sensación de desorden y poco futuro. • Al final de la película Max realiza su obra en el teatro de “High Cleveland” y la decoración del lugar junto a la puesta en escena de la obra sobre la guerra de Vietnam nos recuerdan a la academia Rushmore. 	
13. Final	Final Paradoja, dramático y estileme del autor		

5.3. Instrumento de análisis narrativo audiovisual N°3

FICHA BASICA			
Título	The Royal Tenenbaums		
Director	Wes Anderson		
Año	2001		
País	Estados Unidos		
ANALISIS DE LA NARRATIVA AUDIOVISUAL			
1. Género	Estilo	Comedia y drama	
	Formato	Live-action, sonoro, arthouse	
	Ambientación	Comedia estudiantil	
	Audiencia	Juvenil, adulto y culto	
2. Focalización	Visual	Interno	Mayoritariamente el corte y encuadres conativos
		Externo	Si
		Punto de vista	Lector externo
	Sonora	Acusmática	Si
		Acusmática contingente	No
		Vocicentrismo	Si
3. Narrador	Omnisciente neutro	No	
	Omnisciente editorial	No	
	Omnisciente inherente	No	
	Omnisciente selectivo	No	
	Omnisciente	Si	

	multiselectivo		
4. Narratario	Explicito	Si	
	Presupuesto	No	
5. Argumento	La idea	Historia de coral de familias en crisis.	
	El tema	La familia en crisis.	
	La tesis	La familia como medio para salir adelante, por lo cual cada uno de los miembros tendrá que perdonarse a ellos y al resto para salir adelante.	
	La trama	Luego de décadas los miembros de la familia Tennenbaum tendrán que perdonarse mutuamente para salir adelante ante la posible muerte del patriarca de la familia	
6. Historia Narrativa	Hipostática	Si	
	Situacional	No	
7. Discurso narrativo	Orden	Crónico	
	Duración	Tiempo de narración	Meses
		Tiempo narrado	1h45min
	Frecuencia	Singularidad	Sí
		Múltiple singularidad	No
		Iteratividad	No
		Repetitividad	Si
8. La palabra	Monólogos	No	
	Diálogos	Según su naturaleza	Alternantes, directos y dialecticos
		Según su clase	Comportamiento, escena, diegéticos, autoriales y visuales.
9. La música	Tipo de música según su origen	Partituras originales	Si
		Partituras	Si

		filmicas		
		Canciones y melodías para el recuerdo	Si	
	Concepción	Sintética, parafrástica, diegético, dramática y mágica		
	Funciones	Subrayado de la acción, ambientadora y focalizadora		
10. Valor narrativo del personaje(principal)	Sujeto	La familia Tennebaum		
	Objeto	Hacer las paces entre ellos		
	Destinador	Lo potencial muerte del patriarca de la familia		
	Destinatario	Acompañarlo en sus últimos momentos		
	Ayudante	Raleigh St. Clair, Pagoda, etc.		
	Oponente	Ellos mismos		
11. La acción	Tipo	Disporico		
	Discurso de la acción	Nivel conceptual	La intención	Los miembros de la familia Tennebaum se mudaran a la casa principal.
			El fin	Limar las asperezas entre los diferentes miembros de la familia Tennebaum.
			La razón de actuar	<ul style="list-style-type: none"> • Royal Tenenbaum se esta quedando sin dinero y se siente amenazado por el contador Henry Sherman quien pretende a su esposa desde hace mucho tiempo. • Chas Tennenbaum considera que el actual piso en el que vive no es seguro y por ello se muda a la casa de su madre mientras instalan un nuevo sistema de seguridad. • Richie Tennebaum acude con el fin de ver a su padre y declarar su amor a su hermana Margot Tennebaum. • Margot Tennebaum no soporta estar en su hogar junto a su esposo. • Etheline Tennebaum no tiene otra opción que recibirlos a todos.

			El motivo	La necesidad de todos los miembros de acompañar al patriarca en sus últimos momentos. Posteriormente tendrán que hacer las paces para volver a ser una familia.
			El deseo	Encontrar la paz con sus semejantes y con ellos mismos.
			La elección	<ul style="list-style-type: none"> • Todos los miembros de la familia Tennenbaum vuelven a su hogar. • Henry Sherman declara su amor y comenza a salir con la señora Sherman. • Los hijos Tennenbaum vuelven a convivir con su padre pero la mayoría le rechaza a excepción de Richie Tennebaum. • Los hermanos se enteran que su padre no estaba moribundo y lo acaban expulsando del hogar, este encuentra un empleo como ascensorista y trata de recuperar a su familia. • Luego del intento de suicidio de Richie Tennebaum la historia empieza a organizarse para que los personajes hagan las paces entre ellos. • El personaje de Royal Tennebaum muere pero aen este punto ya todos los personajes son una familia.
			El agente	Los miembros de la familia Tennebaum
			La responsabilidad	El patriarca Royal Tennebaum
		Nivel proposicional	Los veredictos	<ul style="list-style-type: none"> • Al principio la mayoría de las iniciativas de Royal por acercarse a su familia son fallidos. • Al descubrirse el fraude este es expulsado y la relación entre ellos es peor que nunca. • Royal trata de reivindicarse, consigue un empleo, le da el

				<p>divorcio a su esposa y mucho más y logra reivindicarse.</p> <ul style="list-style-type: none"> • El intento de suicidio de Richie contribuye a terminar de cerrar el círculo de unión
			Los decretos	<ul style="list-style-type: none"> • Los personajes deciden mudarse al hogar principal. • Expulsan al padre. • Ocurre un matrimonio. • Deciden ayudarse mutuamente y a sus amigos más cercanos
			Los compromisos	<ul style="list-style-type: none"> • Royal tennbaum se promete reconciliarse con sus hijos y esposa • La Sra Tennebaum se compromete a darle una oportunidad al amor de Henry Cherman. • Richie Tennebaum se compromete a confesarse con su hermana y reconciliarse con su padre. Posteriormente también busca ayudar a su amigo Eli Cash.
			Las actitudes	<ul style="list-style-type: none"> • Arrepentimiento y negación. En contraposición reconciliación.
			Nivel discursivo	<ul style="list-style-type: none"> • Muchas de las decisiones de los personajes responden a una lógica atenuada por la lógica de Dignam pero eventualmente los personajes aprenden a hacerse responsables de sus propias decisiones.
12. Espacio	Naturaleza	Exteriores e interiores, no juegan un papel importante en el desarrollo de la historia.		
	Magnitud	No hay acotaciones importantes sobre la magnitud del espacio.		
	Calificación	Uso de espacios abiertos y cerrados con abundantes objetos en este y una elaborada puesta de escena en cada uno de ellos.		
	Identificación	Los espacios son identificables como propios del estilo de su autor.		
	Definición	Los espacios tiene como referencia la estética de la norteamérica de los años 50.		
	Finalidad	Los espacios buscan representar ese encasillamiento en el tiempo: Richie duerme en una carpa, Royal en la habitación de este que aún tiene la decoración infantil, al igual que los otros hermanos. Resalta la escena del intento de suicidio de Richie, en esta escena los colores del baño son de tonos		

		azules rompiendo con la estética de colores cálidos pasteles que hasta ese momento tenía la película y que funcionan como representación de la decepción del personaje al saber la verdad sobre su hermana.
13. Final	Final Paradoja, dramático, estilema del autor y resolución.	

5.4. Instrumento de análisis narrativo audiovisual N°4

FICHA BASICA			
Título	Life Aquatic with Steve Zissou		
Director	Wes Anderson		
Año	2004		
País	Estados Unidos		
ANALISIS DE LA NARRATIVA AUDIOVISUAL			
1. Género	Estilo	Comedia, drama, aventura y fantasía	
	Formato	Live-action, sonoro, arthouse	
	Ambientación	Aventuras marinas	
	Audiencia	Juvenil, adulto y culto	
2. Focalización	Visual	Interno	Mayoritariamente el corte y encuadres conativos así como cámara subjetiva
		Externo	Si
		Punto de vista	Lector externo
	Sonora	Acusmática	Si
		Acusmática contingente	No
		Vocentrismo	Si
3. Narrador	Omnisciente neutro	Si	
	Omnisciente editorial	No	
	Omnisciente inherente	No	

	Omnisciente selectivo	Si		
	Omnisciente multiselectivo	No		
4. Narratario	Explicito	Si		
	Presupuesto	No		
5. Argumento	La idea	La reconciliación de Steve Zissou consigo mismo y su hijo		
	El tema	Las relaciones parentales y familiares. El ciclo de la vida		
	La tesis	La mayor aventura es la vida misma.		
	La trama	La aventura de Steve Zissou por vengar su compañero Esteban quien fuera devorado por el desconocido tiburón jaguar. Al mismo tiempo Steve tendrá que conocerse con su posible hijo Ned Plimpton.		
6. Historia Narrativa	Hipostática	Si		
	Situacioal	Si		
7. Discurso narrativo	Orden	Crónico		
	Duración	Tiempo de narración	Meses, después hay un salto de un año para la presentación de la última película de Steve Zissou.	
		Tiempo narrado	1h53min	
	Frecuencia	Singularidad	Sí	
		Múltiple singularidad	No	
		Iteratividad	No	
		Repetitividad	Si	
8. La palabra	Monólogos	No		
	Diálogos	Según su naturaleza	Alternantes, directos y dialecticos	
		Según su clase	Comportamiento, escena, diegéticos, autoriales y visuales.	

9. La música	Tipo de música según su origen	Partituras originales	Si	
		Partituras fílmicas	Si	
		Canciones y melodías para el recuerdo	Si	
	Concepción	Dramática, sintética, parafrásica y diegética.		
	Funciones	Leitmotiv, prosopopeya, focalizadora, subrayado y ambientadora.		
10. Valor narrativo del personaje (principal)	Sujeto	Steve Zissou		
	Objeto	Darle cacería al tiburón jaguar		
	Destinador	Deseos de venganza		
	Destinatario	El tiburón Jaguar		
	Ayudante	La tripulación del Belafonte		
	Oponente	Diferentes situaciones que se cruzaran en la historia.		
11. La acción	Tipo	Apórico		
	Discurso de la acción	Nivel conceptual	La intención	Encontrar al tiburón jaguar y matarlo.
			El fin	Vengar a su amigo Esteban y recuperar su credibilidad como documentalista oceanográfico.
			La razón de actuar	Venganza
			El motivo	El asesinato de Esteba, amigo de Steve Zissou
			El deseo	Redimirse y recuperar el respeto perdido. Conocer a su hijo Bill Plimpton.
			La elección	<ul style="list-style-type: none"> • Toma la decisión de vengar a su amigo Esteban. • Decide incorporar a su hijo Bill Pliptom a la cacería. • Se mete en una serie de aventuras apara cumplir su objetivo.
			El agente	Steve Zissou
			La	Steve Zissou

			responsabilidad	
		Nivel proposicional	Los veredictos	<ul style="list-style-type: none"> • Steve incorpora a su hijo y durante un buen trecho de la historia busca apreciarlo, luego se pelean por una reportera pero vuelven a amistarase antes de la muerte del hijo. • Steve no aprecia ha los miembros de su tripulación como su familia hasta el tramo final de la película. • Muchos miembros de la película guardan un resentimiento contra el protagonista por diversos motivos como infidelidad, el mostrarse como un falso ídolo o por su trato displicente.
			Los decretos	<ul style="list-style-type: none"> • Steve nombra como ayudante de capitán a Bill Plimpton • Steve inicia la cacería del tiburón jaguar. • Muchas de las decisiones que disparan la aventura como la lcha contra los piratas o el fraude en la búsqueda de recursos son decisiones tomadas por Steve Zissou.
			Los compromisos	<ul style="list-style-type: none"> • Steve se compromete a respetar más a su grupo de trabajo.
			Las actitudes	<ul style="list-style-type: none"> • La historia inicia como una historia de venganza y redención como documentalista pero conforme avance la historia se convertirá en una historia de auto perdón y reconocimiento de los miembros e su tripulación .
		Nivel discursivo	<ul style="list-style-type: none"> • Muchas de las decisiones de la película resultan atenuadas por la lógica de Steve que no siempre son las más correctas para la tripulación . 	
12. Espacio	Naturaleza	El espacio en exteriores(el océano y ciudades exóticas) e interiores(El Belafonte) no determinan el éxito o fracaso del personaje pero si su perfil y el tono de la película.		
	Magnitud	El basto océano, tiene una gran importancia.		
	Calificación	Mayoritariamente abiertos.		
	Identifican	No son fácilmente reconocibles pero si referenciales como propios de una película de aventuras.		
	Definición	La película guarda estrecha relación con las series documentales de aventuras de los años 70 y 80, principalmente del documentalista Jack Custoue de quien Steve Zissou es una parodia.		

	Finalidad	<ul style="list-style-type: none"> • Muchas veces la nave de la película falla apagando sus luces cuando ocurren situaciones de conflicto. • La nave Belafonte nos brinda mucho de la historia del propio Steve como por ejemplo el submarino Jackeline(nombrado así por una antigua amante) o que las zonas mas avanzados de la nave sean un sauna y la cocina.
13. Final	Final Paradoja, dramático y estilema del autor	

5.5. Instrumento de análisis narrativo audiovisual N°5

FICHA BASICA			
Título	The Darjeeling Limited		
Director	Wes Anderson		
Año	2007		
País	Estados Unidos		
ANALISIS DE LA NARRATIVA AUDIOVISUAL			
1. Género	Estilo	Comedia y drama	
	Formato	Live-action, sonoro, arthouse	
	Ambientación	Road Movie	
	Audiencia	Juvenil, adulto y culto	
2. Focalización	Visual	Interno	No
		Externo	Si
		Punto de vista	Lector externo
	Sonora	Acusmática	No
		Acusmática contingente	No
		Vocicentrismo	Si
3. Narrador	Omnisciente neutro	Si	
	Omnisciente editorial	No	
	Omnisciente inherente	No	
	Omnisciente selectivo	No	
	Omnisciente	No	

	multiselectivo		
4. Narratario	Explicito	Si	
	Presupuesto	No	
5. Argumento	La idea	Redención a través de la familia y la superación del pasado a travez de los seres queridos.	
	El tema	Los lazos entre hermanos.	
	La tesis	Los personajes emprenden un gran viaje y la búsqueda de su madre para encontrar la redención, solo para descubrir que solo se necesitan ellos mismos para poder seguir adelante con su vida.	
	La trama	Tres hermanos viajan a la india para limar rencillas entre ellos y encontrar a su madre.	
6. Historia Narrativa	Hipostática	Si	
	Situacioal	No	
7. Discurso narrativo	Orden	Crónico	
	Duración	Tiempo de narración	Dias
		Tiempo narrado	1h12min
	Frecuencia	Singularidad	Sí
		Múltiple singularidad	No
		Iteratividad	No
		Repetitividad	No
8. La palabra	Monólogos	Si	
	Diálogos	Según su naturaleza	Alternantes, directos y dialecticos
		Según su clase	Comportamiento, escena, diegéticos, autoriales y visuales.
9. La música	Tipo de música según su origen	Partituras originales	Si
		Partituras fílmicas	Si

		Canciones y melodías para el recuerdo	Si	
	Concepción	Sintética, parafrástica, diegetico, dramática y mágica		
	Funciones	Subrayado de la acción, ambientadora y focalizadora		
10. Valor narrativo del personaje(principal)	Sujeto	Francis, Peter y Jack		
	Objeto	Reconciliarse y encontrar a su madre		
	Destinador	Francis sufre un accidente y ello lo llevo a tener una epifanía.		
	Destinatario	La madre y su amistad como hermanos		
	Ayudante	Ellos mismos		
	Oponente	Ellos mismos		
11. La acción	Tipo	Disporico		
	Discurso de la acción	Nivel conceptual	La intención	-Reconciliarse entre hermanos. - Encontrar la madre.
			El fin	-Reconciliarse entre hermanos. - Saber porque la madre no fue al funeral de su padre.
			La razón de actuar	Sentimental
			El motivo	Francis: Una epifanía. Peter: Va a ser padre y esta asustado. Jack: Acaba de ser abandonado por su novia.
			El deseo	Conseguir el corazón de la señora Cross y permanecer en la academia Rushmore. Posteriormente reconciliarse con todos.
			La elección	Realiza todo tipo de actividades para atraer a la sra. Cross, incluso manipular al sr. Blume, a consecuencia de ello descuida aun mas sus estudios y termia expulsado. Al fracasar y terminar en una escuela publica comprende su error y

				tratar de solucionar sus problemas buscando reconciliarse con todos.
			El agente	Max Fischer
		La responsabilidad	Max Fischer	
		Nivel proposicional	Los veredictos	<ul style="list-style-type: none"> • La mayoría de las acciones de Max son aprobadas hasta que se descubre la razón de ellas. • Una vez descubiertas Max emprenderá una serie de acciones que serán rechazadas por las personas que le conocen. • Las acciones de Max son aprobadas en la búsqueda de la redención.
			Los decretos	<ul style="list-style-type: none"> • Durante el desarrollo de la película el protagonista demuestra una gran influencia sobre muchos personajes, además de liderar a muchos de sus compañeros de clases para muchos de sus proyectos.
			Los compromisos	<ul style="list-style-type: none"> • Mejorar su rendimiento. • Diversas empresas dentro de la escuela. • Mejorar su relación con los personajes.
			Las actitudes	<ul style="list-style-type: none"> • Arrepentimiento y satisfacción.
Nivel discursivo	<ul style="list-style-type: none"> • Muchas de las decisiones de los personajes responden a una lógica atenuada por la lógica de Dignam pero eventualmente los personajes aprenden a hacerse responsables de sus propias decisiones. 			
12. Espacio	Naturaleza	Exteriores e interiores, no juegan un papel importante en el desarrollo de la historia.		
	Magnitud	-----		
	Calificación	-----		
	Identificación	-----		
	Definición	-----		
	Finalidad	-----		

13. Final	Final Paradoja, dramático y estilema del autor
------------------	--

5.6. Instrumento de análisis narrativo audiovisual N°6

FICHA BASICA			
Título	Fantastic Mr. Fox		
Director	Wes Anderson		
Año	2009		
País	Estados Unidos		
ANALISIS DE LA NARRATIVA AUDIOVISUAL			
1. Género	Estilo	Comedia y aventura	
	Formato	Animación, stop-motion, arthouse	
	Ambientación	Fantasía, filme de ladrones	
	Audiencia	Infantil, juvenil, adulto y culto	
2. Focalización	Visual	Interno	Mayoritariamente el corte y encuadres conativos
		Externo	Si
		Punto de vista	Lector externo
	Sonora	Acusmática	Si
		Acusmática contingente	Si
		Vocicentrismo	Si
3. Narrador	Omnisciente neutro	Si	
	Omnisciente editorial	Si	
	Omnisciente inherente	No	
	Omnisciente selectivo	No	
	Omnisciente	No	

	multiselectivo		
4. Narratario	Explicito	Si	
	Presupuesto	No	
5. Argumento	La idea	El Sr. Zorro debe aceptarse a si mismo y su situación actual para poder ser feliz y vivir en armonía junto a los seres que más quiere.	
	El tema	Relaciones entre familia y comunidad	
	La tesis	La aceptación de uno mismo y no resignarse a que condicionen nuestra naturaleza	
	La trama	El Sr zorro vuelve al robo teniendo como victimas los 3 granjeros más peligrosos del mundo poniendo a su familia y comunidad en peligro	
6. Historia Narrativa	Hipostática	No	
	Situacional	Si	
7. Discurso narrativo	Orden	Crónico	
	Duración	Tiempo de narración	Meses
		Tiempo narrado	1h23min
	Frecuencia	Singularidad	Sí
		Múltiple singularidad	No
		Iteratividad	No
Repetitividad		No	
8. La palabra	Monólogos	Simple e incidental	
	Diálogos	Según su naturaleza	Alternantes, directos y dialecticos.
		Según su clase	Comportamiento, escena, diegéticos, autoriales, oblicuos y visuales.
9. La música	Tipo de música según su origen	Partituras originales	Si
		Partituras	Si

		filmicas		
		Canciones y melodías para el recuerdo	Si	
	Concepción	Sintética, parafrástica, diegetico, dramática y mágica		
	Funciones	Subrayado de la acción, ambientadora y focalizadora		
10. Valor narrativo del personaje(principal)	Sujeto	Max Fischer		
	Objeto	Miss Cross y permanecer en la academia Rushmore		
	Destinador	Amor y deseos de permanecer en la escuela		
	Destinatario	El corazón de Miss Cross y la academia Rushmore		
	Ayudante	Dirk, Herman Blume y Miss Cross		
	Oponente	Su inmadurez		
11. La acción	Tipo	Disporico		
	Discurso de la acción	Nivel conceptual	La intención	El Sr. Zorro busca re-encontrarse con su yo animal, eventualmente terminara metiéndose en graves problemas y tendrá que salvar a todos sus compañeros.
			El fin	Robarle a los granjeros y darse una vida que siempre quiso, después será asegurar la supervivencia de su familia y amigos.
			La razón de actuar	Crisis de mediana edad y después solucionar el daño hecho
			El motivo	Crisis de mediana edad y solucionar el daño hecho
			El deseo	Recuperar la vida que tenia antes de tener un hijo y poder reencontrarse con su lado animal que siempre sorprende a todos.
			La elección	Compra una casa junto a los granjeros, les empieza a robar hasta que es descubierto y los granjeros deciden darle cacería. Posteriormente los granjeros sitian a fox y este elegirá buscar solución al daño que ha hecho.
			El agente	Sr. Fox
La	Sr. Fox			

			responsabilidad	
		Nivel proposicional	Los veredictos	<ul style="list-style-type: none"> • La mayoría de las acciones de Fox son rechazadas o de sospecha por parte de su familia. • Fox realiza los robos a pesar de ser advertido de no hacerlo. • Después de rescatar a su familia y amigos Fox recupera la aprobación de todos..
			Los decretos	<ul style="list-style-type: none"> • Fox tiene una gran capacidad de influencia sobre los demás debido a su habla culta, enorme carisma y tendencia a los grandes discursos.
			Los compromisos	<ul style="list-style-type: none"> • Fox promete dejar de robar al inicio de la película. • Luego asegura no estar robando. • Fox promete rescatar a sus amigos. • Al final asegura haber aprendido la lección.
			Las actitudes	<ul style="list-style-type: none"> • Arrepentimiento y redención.
		Nivel discursivo	<ul style="list-style-type: none"> • Las decisiones responden a una lógica implícita del personaje y del autor. 	
12. Espacio	Naturaleza	Exteriores e interiores, se vuelven los grandes aliados del protagonista.		
	Magnitud	Se hace uso de una gran cantidad de escenarios que son amplificados por la escala del zorro en medio de ellos.		
	Calificación	Existen espacios abiertos(el bosque, escuela, la ciudad, etc) hasta cerrados(los ductos, habitaciones, oficinas y almacenes)		
	Identifican	Los espacios son enteramente de la imaginación del autor		
	Definición	Los espacios son definidos por la técnica elegida para adquirir un carácter de trabajo artesanal		
	Finalidad	El espacio es una prolongación de la imaginación y el ideario del autor.		
13. Final	Final Paradoja, dramático y estilema del autor.			

5.7. Instrumento de análisis narrativo audiovisual N°7

FICHA BASICA			
Título	Monrise Kingdom		
Director	Wes Anderson		
Año	2012		
País	Estados Unidos		
ANALISIS DE LA NARRATIVA AUDIOVISUAL			
1. Género	Estilo	Comedia y drama	
	Formato	Live-action, sonoro, arthouse	
	Ambientación	Comedia estudiantil	
	Audiencia	Juvenil, adulto y culto	
2. Focalización	Visual	Interno	Mayoritariamente el corte y encuadres conativos
		Externo	Si
		Punto de vista	Lector externo
	Sonora	Acusmática	Si
		Acusmática contingente	No
		Vocicentrismo	Si
3. Narrador	Omnisciente neutro	Si	
	Omnisciente editorial	Si	
	Omnisciente inherente	No	
	Omnisciente selectivo	No	
	Omnisciente	No	

	multiselectivo		
4. Narratario	Explicito	Si	
	Presupuesto	No	
5. Argumento	La idea	La armonía de una comunidad se dan desde su celula más básica (la familia), cuando esta falla puede verse empujada al desastre.	
	El tema	El individuo y la familia y su influencia en la comunidad..	
	La tesis	La familia debe buscar la armonía para que así una comunidad pueda ser socialmente solida.	
	La trama	Lucy y Steve están enamorados y huirán juntos provocando una persecución que incluirá a todo su pequeño pueblo	
6. Historia Narrativa	Hipostática	Si	
	Situacional	No	
7. Discurso narrativo	Orden	Crónico	
	Duración	Tiempo de narración	Meses
		Tiempo narrado	1h33min
	Frecuencia	Singularidad	Sí
		Múltiple singularidad	No
		Iteratividad	No
		Repetitividad	Si
8. La palabra	Monólogos	Simple equivalente	
	Diálogos	Según su naturaleza	Alternantes, directos y dialecticos
		Según su clase	Comportamiento, escena, diegéticos, autoriales y visuales.
9. La música	Tipo de música según su origen	Partituras originales	Si
		Partituras	Si

		filmicas		
		Canciones y melodías para el recuerdo	Si	
	Concepción	Sintética, parafrástica, diegético, dramática y mágica		
	Funciones	Leitmotiv, Subrayado de la acción, ambientadora y focalizadora		
10. Valor narrativo del personaje (principal)	Sujeto	Lucy y Steve		
	Objeto	Huir de los respectivos lugares donde pertenecen para consolidar su amor		
	Destinador	Steve, instigado por la sensación de no pertenecer al lugar en donde se encuentra		
	Destinatario	La playa de los indios Chickchaw y permanecer con Lucy.		
	Ayudante	Compañeros Scouts de Steve		
	Oponente	Padres de Lucy, policía y los scouts		
11. La acción	Tipo	Aporicos, disporicos y epuporicos.		
	Discurso de la acción	Nivel conceptual	La intención	Llegar a la playa de los indios Chickchaw, luego huir sus padres y finalmente suicidarse juntos.
			El fin	Poder permanecer juntos
			La razón de actuar	Enamoramiento
			El motivo	Ninguno de los dos encajan en sus respectivas familias
			El deseo	Permanecer juntos
			La elección	Deciden huir, una vez capturados volverán a intentarlo pero con la ayuda de los Scouts y finalmente trataran de suicidarse
			El agente	Lucy y Steve
	La responsabilidad	Steve		
	Nivel proposicional	Los veredictos	<ul style="list-style-type: none"> Los personajes viven en conflicto con sus respectivas familias(Lucy odia a sus padres y Steve no es muy apreciado por los otros scouts) 	

				<ul style="list-style-type: none"> • Los adultos de la historia están en conflicto entre ellos(La madre de Lucy engaña a su padre con el jefe de policía y el líder Scout no es respetado por ningún personaje)
			Los decretos	<ul style="list-style-type: none"> • La mayoría de las acciones tomadas por ambos provienen de iniciativas de Steve. • Los padres deciden separarlo • Al no poder permanecer juntos deciden suicidarse pero al final Steve acepta quedarse con el jefe de policía como hijo.
			Los compromisos	<ul style="list-style-type: none"> • El jefe de policía se compromete a encontrar a los jóvenes enamorados. • Steve con Lucy como pareja., • Los Scouts prometen ayudar aSteve
			Las actitudes	<ul style="list-style-type: none"> • Desafío a la autoridad. • Mucha frustración por parte de los adultos. • Amistad y respeto a final.
		Nivel discursivo		<ul style="list-style-type: none"> • Muchas de las decisiones de los personajes responden a una lógica racional.
12. Espacio	Naturaleza	Exteriores e interiores, no juegan un papel importante en el desarrollo de la historia excepto en la iglesia al final que juega un rol opositor.		
	Magnitud	Los espacios son amplios.		
	Calificación	La mayoría abiertos y naturales, los cerrados son pintorescos y llenos de gente.		
	Identificación	Espacios referenciales a la cultura norteamericana de los 50, se asemejan mucho a un escenario teatral.		
	Definición	-----		
	Finalidad	-----		
13. Final	Final Paradoja, dramático y estilema del autor			

VI. INTERPRETACIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS:

6.1. Todas las películas de Wes Anderson se posicionan en el género de la comedia dramática, a excepción de *Fantastic Mr. Fox* que no solo encaja en el código de la fantasía según su ambientación, sin embargo la película no renuncia a las señas de identidad del director.

Además todas sus películas se encuentran encajadas en formato Live – Action, ha excepción de *Fantastic Mr. Fox* que es un film de animación stop-motion.

La mayoría de películas de Wes Anderson tienen como público a una audiencia adulta-juvenil y de culto, es decir una audiencia fiel que reconoce fácilmente sus películas.

Cabe acotar, como se indicó en el marco conceptual, que estas definiciones de géneros fueron obtenidas vía web Wikipedia y que como indica Gómez(2010) responden a una naturaleza socio electoral y no científica así que podríamos encontrar mucho más definiciones de género sobre el autor, por ejemplo en el artículo de Ferrera y Vergilio(2008) los autores se preguntan si el cine de Wes Anderson son comedias disfrazadas de drama o dramas disfrazados de comedia, el estudio concluye que puede ser ambos y debido a la naturaleza socioelectoral de los géneros su definición puede variar según la visión del espectador.

6.2. En todas las películas de Wes Anderson hay una focalización visual interna y externa de los personajes. Dentro de los elementos de focalización interna más usados por el autor se encuentran los cortes y los encuadres conativos que

empezaron a ser usados principalmente a partir de la película *The Royal Tenenbaums*. El punto de vista suele ser de lector externo.

Dentro de su uso del empleo del corte: el autor acostumbra al uso de los cortes simples, pero también de apoyarse en el uso del zoom más una sucesión de varios cortes del plano medio a planos detalles de estos objetos de interés. Otro punto a resaltar es el que los personajes parecen estar mirando directamente a la cámara, como simulando una cámara subjetiva pero que consideramos responden a principios estéticos y estilo. Ocasionalmente los personajes en situaciones de confrontación o íntimas se miran directamente en primeros planos detalles de sus rostros.

Dentro de sus estrategias del uso del encuadre conativo el director Wes Anderson acostumbra a colocar a sus personajes en un costado del encuadre y al fondo colocar el objeto en cuestión o hacer que los personajes pasen de girar la vista de un punto a otro y que la cámara como un tercer personaje les siga.

Las cámaras subjetivas son siempre empleada para reforzar las escenas de acción y su uso es circunstancial.

A nivel de focalización sonora el autor acostumbra a usar mayoritariamente todas las herramientas de esta.

6.3.El narrador de las obras de Wes Anderson es generalmente de una omnisciencia neutra, e incluso al incluir un narrador en off(o presente como ocurre en *Moonrise Kingdom*) este no realiza ninguna función de juicio y se limita a darnos los datos que necesitamos para entender la historia.

6.4.El narratario de las películas de Wes Anderson es explícito ya que como se indica en nuestro marco conceptual no ha sido definido dentro de la historia, existe un caso de narratario presupuesto en *Moonrise Kingdom* donde tenemos a un personaje acreditado como narrador, el cual habla con el público y los personajes de la historia e incluso tiene forma física. Este, como demuestra Matt Zoller(2012) es un método para subrayar la artificiosidad de sus películas, así en las películas *Royal Tennebaum* y *Fantastic Mr. Fox*, utiliza la imagen de un libro abriéndose al principio de estas y en el caso de *Life Aquatic y Rushmore* con el de un telón abriéndose.

6.5.A nivel de argumento la idea de las películas de Anderson suelen ser representada por personajes (*Bottle Rocket*, *Fantastic Mr. Fox*, *Life Aquatic* y otros) o grupos sociales (como los *Tennebaum* o la comunidad de *Monrise Kingdom*) en crisis. Los temas suelen ser la madurez, el cambio y la familia. La tesis de sus películas dar a entender que la vida es un ciclo que no puede detenerse y que para salir adelante es necesario la madurez y el apoyo de la familia para salir adelante, así tenemos a *Bottle Rocket* donde el personaje de Dignam se queda en la cárcel al no poder aceptar que no es un genio criminal e insistir en sus fallidos intentos o la familia *Tennebaum* que acumula una serie de fracasos luego de la ruptura de su familia que solo se verán resuelto cuando esta se encuentre reunida ante la tragedia y el Sr. Zorro que arrastra a todos sus vecinos al peligro por culpa de su inmadurez. Cabe resaltar que en *Fantastic Mr. Fox* y *Moonrise Kingdom* vemos también la tesis del individuo como núcleo social y como la insatisfacción de este termina dañando a su familia y la comunidad misma. Todo esto refuerza las tesis planteada por anteriores

autores que aseguran que “su cine se distingue por interesarse en temáticas relacionadas con conflictos familiares”(Ferrera y Virgilio, 2008, p.11)

6.6.La mayoría de sus historias narrativas son de carácter hipostático ya que buscan desarrollar a sus personajes, resaltan el caso de *Fantastic Mr. Fox* y *Life Aquatic* donde también encontramos que son situacionales al pertenecer a géneros de aventura y fantasía que por sí ya requieren una mayor atención al desarrollo de sus extravagantes acciones. Otro elemento a resaltar como bien indican Ferreras y Virgilio(2008) es que para el desarrollo de sus personajes Anderson se vale de diversos elementos de la puesta en escena que nos permitan conocer sobre sus estados de ánimo o la situación que tienen dentro de la historia: Así tenemos el repentino empleo de fuertes tonos azules para el intento de suicidio de Richie Tennebaum, el disfraz de cuervo de Suzie en la escena donde conoce por primera vez a Sam o el repentino “brillo” que desprenden el Sr. Zorro y su esposa al enterarse que esta está embarazada.

6.7.El discurso narrativo de las historias de Wes Anderson poseen un orden principalmente crónico con pequeños cortes para flashbacks o secuencias homodiegeticas que nos permitan aclarar la narración o subrayar sus situaciones. La duración del tiempo narrado es cercano a la hora y media como se acostumbra al formato clásico de la comedia y los tiempos narrados oscilan entre los días y los años caracterizándose con grandes elipsis de tiempo al final de las películas, a modo de epílogos que nos explican sobre la nueva situación de los personajes. Esto nos remite a una diégesis impura. Otro elemento a destacar es el empleo de las elipsis para la violencia así en la película *Moonrise Kingdom* la escena del enfrentamiento entre los Scouts y

Sam es remplazada con la puesta de los elementos icónicos que nos den la información necesaria (tijera, flecha y el gemido de un perro) o en *Life Aquatic* donde solo atinamos a ver agua, los colores rojo, blanco y un flashback de la primera vez que Steve conoce a Ned Plimpton. Además podemos decir que existe frecuencia singular donde la imagen tiene un valor en si misma al no repetir estos elementos de manera constante.

6.8. En el uso de la palabra vemos que Wes Anderson tiene una preferencia por los monólogos simples equivalentes y dramáticos, y los diálogos según su naturaleza son alternantes, directos y dialecticos.

La mayoría de los diálogos son de clase comportamiento, escena, diegéticos y visuales.

6.9. En el cine de Wes Anderson hay un uso de música original, partituras fílmicas y canciones del recuerdo. A nivel de música original la música es generalmente instrumental y buscan tener tonos infantiles, a nivel de canciones y melodías son generalmente canciones francesas de los años 20, música de los años 50, 60 y 70 de los Rollingstone, Beachboys, los Beatle, etc. Esta cumple principalmente una función de subrayado, complementariedad, contradicción, etc como bien indican Ferreras y Virgilio (2008) pero también cabría acotar la función referencial junto a la imagen, así tenemos la secuencia de baile de *Moonrise Kingdom* al ritmo de música Francesa que nos remite a películas como *Jules y Jim* o las caminatas a cámara lenta de los protagonistas de *The Darjeling Limited* con música de los Beatles.

6.10. A nivel de personaje podemos decir que el personaje principal generalmente no tiene oponentes excepto ellos mismos, ocasionalmente también algún personaje dentro de la historia (los granjeros en el Sr. Zorro o el pueblo y los Scouts en Moonrise Kingdom) pero a excepción de Fantastic Mr. Fox estos terminan convirtiéndose en aliados. También cabe resaltar la naturaleza visualmente extravagante de los personajes; como queda demostrado por Penner(2011), las vestimentas de los personajes suelen hacer alusión a diversos elementos de la cultura popular pero también separarlos y convertirlos en elementos iconográficos así tenemos a Max Fischer y su boina y lentes que demuestran su voluntad de alumno intelectualmente superior y refuerzan la condición de estereotipo, La gorra roja de Steve Zissou como parodia de Jack Custoeu o Eli Cash como el escritor de bestsellers del oeste.

6.11. A nivel de la acción podemos decir que son de tipo dispórico ya que muchas de las acciones suelen ir en sentido contrario a los héroes o ser solucionados de forma abrupta y con consecuencias aún más graves (como en el caso de Fantastic Mr. Fox). A nivel conceptual diremos que las intenciones iniciales de sus protagonistas suelen convertirse en fracasos (en Rushmore Max jamás llega a entablar una relación romántica con la srta. Fisher y además es expulsado de la academia, en la familia Tennebaum todos descubren que el padre no estaba muriendo y eso hace que se distancien más, en Fantastic Mr. Fox el Sr. Zorro provoca la destrucción de su hogar y el de sus amigos por robarle a los granjeros Así que las elecciones tomadas suelen cambiar con el avance de la trama hasta un intento final y exitoso por encontrar la redención

junto a sus congéneres. Este tema, la redención es una constante en las películas de Wes Anderson como muchos han señalado.

6.12. Los espacios del cine de Wes Anderson suelen ser tanto interiores como exterior. Respecto a ellos podemos decir que si bien el espacio no responde a una naturaleza como obstáculo o aliado del personaje estos tienen la finalidad de ser representantes de los sentimientos de los personajes, así tenemos el caso de la secuencia de suicidio en la familia Tenenbaum donde está totalmente pintado de azul para representar la tristeza del personaje, o los apagones que ocurren en el Belafonte ante posibles situaciones de conflicto o cambios emocionales. Además sus escenarios son fácilmente identificables y artificiosos no solamente como propios del autor sino de una época pasado por un filtro infantil como señala Penner(2011). En su magnitud suelen ser amplios.

6.13. Los finales de Wes Anderson suelen tener las siguientes características: ser paradójicos, es decir el final como un nuevo inicio en la vida de los protagonistas y dramáticos ya que buscan prolongar su escena final para mostrarnos las sensaciones del personaje frente a su nueva situación. Además cabría agregar a modo de estilos del autor el empleo de cámaras lentas(como es el caso de *Boat Night*, *Royal Tenenbaums* y *Life Aquatic*) o el empleo de créditos sobrepuestos sobre imágenes de la escena aun continuando(secuencia final del tren al final de viaje a Darjeeling, escena del supermercado en *Fantastic Mr. Fox* o la caminata del capitán Zissou junto a su nueva tripulación camino al Belafonte en *Life Aquatic*, esto nos remite a la búsqueda de un como pathos dramático(Ferrera y Virgilio, 2008)

VII. CONCLUSIONES:

7.1. Las constantes argumentales de las películas de Wes Anderson se basan en el tema de familias en crisis y personajes con problemas existenciales acaecidos por traumas pasados y proximidades a transiciones de la vida (paso de la adolescencia a la adultez, crisis de los 40, primeros amores, fracaso, etc).

7.2. Dentro de las constantes de la narrativa audiovisual del cine de Wes Anderson podemos encontrar lo siguiente:

- Todas sus películas pertenecen al género de la comedia-dramática, emplea el formato de live-action y van orientado a una audiencia adulto-juvenil dentro de los cuales podemos encontrar un público de culto interesado por ver sus películas.
- En todas sus películas hay una focalización interna y externa de los personajes, también hay una preferencia por el empleo de cortes y los encuadres conativos. Emplea un lector externo.
- Hay un uso preferencial del narrador omnisciente neutro.
- El narratorio de las películas de Wes Anderson es siempre explícito
- A nivel de argumento: la idea de las películas de Wes Anderson suele ser representadas por personajes o grupos sociales en crisis. Los temas suelen ser la madurez, el cambio y la familia. y su tesis dan entender a la vida como un ciclo que no puede detenerse y en el que para salir adelante es necesario la madurez y el apoyo de la familia.

- La mayoría de sus historias narrativas suelen tener un carácter hipostático.
- A nivel de discurso narrativo sus historias poseen un orden cronológico, no hay una sincronía entre el tiempo narrado y el narrativo y poseen una frecuencia singular.
- En el uso de la palabra el autor tiene una preferencia por los monólogos simples equivalentes y dramáticos. Los diálogos pueden ser alternantes, directos y dialecticos. La clase son de: comportamiento, escena, diegéticos y visuales
- En el cine de Wes Anderson se emplea música original, partituras fílmicas y canciones del recuerdo.
- Sobre los personajes encontramos que los principales oponentes de estos son ellos mismos.
- La acción de las películas de Wes Anderson suelen ser de tipo disporico. A nivel conceptual estas acciones iniciales suelen estar encaminadas al fracaso, para que luego sus próximas acciones lleven al protagonista a la redención.
- A nivel de espacio el autor suele hacer un uso de exteriores e interiores, tienen una finalidad bastante expresiva en la situación emocional de sus personajes y el estilo del propio autor.
- Los finales de las películas de Wes Anderson son paradójicos, dramáticos y como estilemas del autor.

7.3. Se ha elaborado la propuesta de un instrumento para el análisis de la narrativa audiovisual, el cual una vez aplicado a demostrado ser eficiente y dar resultados satisfactorios.

VIII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS Y DIGITALES:

8.1. Referencias bibliográficas:

8.1.1. Brooker, Will(2005) *The Blade Runner Experience: The Legacy of a Science Fiction Classic*(1ªEd.).Londres, Inglaterra: Wallflower press.

8.1.2. Block, Bruce(2007)*Narrativa Visual*(2ªEd.).Texas, USA: Omega.

8.1.3. Castany,Bernat(s.f) *Reseña de Figuras III de Gérard Genette*(s.n.Ed). Barcelona, España: Universidad de Barcelona

8.1.4. Cardenas,T. y Paredes G.,(2010). *Hermenéutica narratológica de la novela Cantuteña canónica y la formación del maestro de literatura de UNE*. Tesis de maestría no publicada, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle la Cantuta , Lima,Perú.

8.1.5. Chion, Michel(1993), *La audiovisión*(3ªEd.). Barcelona, España: Editorial Paidó.

8.1.6. Clanche,P (1993), *El texto libre*(s.n. Ed.). Madrid, España: Editorial Fundamentos

- 8.1.7.** Corrigan, Timothy(2012) *American cinema of the 2000s: themes ad variations*(1ªEd.). New Jersey,Estados Unido: Rutger University Press.
- 8.1.8.** Cuadrado, José(2003) *Notas para una aplicación de lateoría del emplazamiento sobre lo cinematográfico: el emplazamiento auditivo*(1ªEd.). Sevilla. España: Ediciones Alfar
- 8.1.9.** García, Jesús(2003)*Narrativa Audiovisual*(3ªEd.) . Madrid, España: Ediciones Catedra(Grupo Anaya S.A.)
- 8.1.10.** Eco, Umberto(1987) *El Lector Modelo*. Barcelona, España: Editorial no identificada.
- 8.1.11.** Gomez, Javier(2010)*El Análisis de Textos Audiovisuales Significación y Sentido*(1ªEd.). Cantabria, España: Ediciones Shangrila
- 8.1.12.** Lapesa, Rafael(2004)*Introducción a los Estudios Literarios*(18ªEd.). Madrid, España: Ediciones Catedra(Biblioteca Anaya)
- 8.1.13.** Raymond, Marc(2000) *Martin Scorsese and American Film Genre* Tesis publicada para obtener el grado de maestro de las artes en estudios de cine. Ottawa, Canada: Carleton University.

- 8.1.14.** Sánchez, J (2009) *El espacio: un problema pendiente en la teoría n del discurso audiovisual*, *Icono14*,12(1), 281-289
- 8.1.15.** Sánchez, Jordi(2006)*Narrativa Audiovisual*(1ªEd.).
Barcelona, España: Ediciones Eureka Medial, SI
- 8.1.16.** Sánchez, Mariano (2011) *Manual Esencial del guion cinematográfico*(1ªEd.).Alicante, España: ECU(Editorial Club Universitario)
- 8.1.17.** Stern, Leslie(1995) *The Scorsese Connection*. (1ªEd).
Londres,Inglaterra: British Film Institute.
- 8.1.18.** Zavala, Lauro(s.f) *Elementos del discurso cinematográfico*.
(s.nEd). Distrito Federal, México: Universidad Autónoma Metropolitana
- 8.1.19.** Penner, Timothy (2011) *The allusive auteur: Wes Anderson and his influence*. Tesis para obtener el grado de maestro de artes. Manitoba Canadá: Universidad de Manitoba.
- 8.1.20.** Zoller, Matt(2012) *The Wes Anderson Collection*. (1ªEd).
Brooklyn, USA: Abrams Books.

8.2. Referencias electrónicas:

- 8.2.1.** Bas(2010)**Sujeto de la voz, sujeto de la percepción. La focalización o perspectiva**. Recuperado el 21 de
Noviembre de 2013 de

<http://tallerexpresion1.files.wordpress.com/2010/03/teorico-4.pdf>

- 8.2.2.** Seymour, Chatman (2010) **Historia y discurso: la estructura narrativa en la novela y el cine**. Recuperado el 19 de Noviembre de 2013 de <http://es.scribd.com/doc/76917474/Seymour-Chatman-RESUMEN-Historia-y-Discurso>
- 8.2.3.** Ferrera José y Vergilio Lucimeire (2008) *A vueltas con la alfabetización visual: lenguaje y significados en las películas de Wes Anderson*. Recuperado el 21 de Noviembre de 2013, de <http://institucional.us.es/revistas/comunicacion/5/08ferreras.pdf>
- 8.2.4.** Filmaffinity, Recuperado el 20 de Noviembre del 2013, de <http://www.filmaffinity.com/es/search.php?stext=wes+anderson&stype=al>
- 8.2.5.** Muñoz, David (s.f) *Un buen final*. Recuperado el 21 de Noviembre de 2013, de <http://bloguionistas.wordpress.com/2013/01/29/un-buen-final>
- 8.2.6.** *Revista comunicación* (s.f), Recuperado el 14 de Noviembre del 2013, http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n1/LO_SONORO_CINEMATOGRAFICO_UNA_PERCEPCION_ACUSMATICA.pdf

- 8.2.7. *Topología narrador***(s.f) Recuperado el 15 de Noviembre de 2013, de <http://www.slideshare.net/gbustamantec/topologia-narrador>
- 8.2.8.** Vásquez, A(s.f) *Mundos Posibles y Ficciones Narrativas*. Recuperado el 1 de Noviembre de 2013, de <http://serbal.pntic.mec.es/-muñoz11/index.html>
- 8.2.9. *Genero Cinematografico***, Recuperado el 14 de Noviembre del 2013, de http://es.wikipedia.org/wiki/G%C3%A9nero_cinematogr%C3%A1fic
- 8.2.10. El Guión Cinematografico**, Recuperado el 28 de Diciembre del 2013, de <http://es.scribd.com/doc/152825878/Wiki-Guion-Cinematografico>
- 8.2.11.** Torrijo, Pedro(2012,enero) Perfección: música diegetica y música extradiegetica.*Jotdown*. Recuperado el 29 de Diciembre del 2013 de <http://www.jotdown.es/2012/01/perfeccion-musica-die-getica-y-musica-extradiegetica/>.

ANEXOS

ANEXO 1

INSTRUMENTO: ANALISIS NARRATIVA AUDIOVISUAL

FICHA BÁSICA		
Título		
Director:		
Año:		
País		
ANALISIS DE LA NARRATIVA AUDIOVISUAL		
ELEMENTO	TIPO	OBSERVACIÓN
I. GENERO		
Estilo		
Formato		
Audiencia		
Ambientación		
II. FOCALIZACIÓN		
Visual	Interna	
	Externa	
	Punto de vista	
Sonora	Acusmática	
	Acusmática contingente	
	Vocentrismo	
III. NARRADOR		
	Omnisciente neutro	
	Omnisciente editorial	
	Omnisciente inherente	
	Omnisciencia selectiva	
	Omnisciencia multiselectiva	
IV. NARRATARIO		
	Explicito	
	Presupuesto	
V. ARGUMENTO:		
La idea		
El tema		
La tesis		
La trama		
VI. HISTORIA NARRATIVA		
	Hipóstatica	
	Situacionales	
VII. DISCURSO NARRATIVO		
Orden	Crónico	
Duración	Tiempo de	

	Narración			
	Tiempo Narrado			
Frecuencia	Singularidad			
	Múltiple singularidad			
	Iteratividad			
	Repetitividad			
VIII. LA PALABRA				
Monólogos	Simple			
	Alternados			
	Complejos			
	Autodiálogos			
	Fictodialogos			
	Citados			
	Autocitados			
Diálogos	Según Naturaleza			
	Según Dialogos			
IX. MÚSICA				
Tipo de música según su origen	Partituras originales			
	Partituras fílmicas			
	Canciones y melodías para el recuerdo			
Concepción				
Funciones				
X. VALOR NARRATIVO DEL PERSONAJE	Sujeto			
	Objeto			
	Destinador			
	Destinatario			
	Ayudante			
	Oponente			
XI. ACCIÓN	Tipo			
	Discurso de la acción	Nivel Conceptual	La intención	
			El fin	
			La razón de actuar	
			El motivo	
			El deseo	
			La elección	
			El agente	
La responsabilidad				

		Nivel Proposici onal	Los veredictos	
			Los decretos	
			Los compromiso s	
			Las actitudes	
		Nivel discursiv o		
XII. ESPACIO				
Naturaleza				
Magnitud				
Calificación				
Identificación				
Definición				
Finalidad				
XIII. FINAL				

ANEXO 2

INSTRUMENTO: GUIA DE ENTREVISTA

1. ¿Cuáles son los elementos que distinguen el cine de Wes Anderson
2. ¿Como ves a Wes Anderson en relación al panorama del cine moderno?
3. ¿Consideras que ha tenido influencia sobre otros cineastas?
4. De ser una influencia ¿Cuáles consideras que son sus principales aportes?

ANEXO 2.1

ENTREVISTA A PABLO MUÑOZ

Pablo Muñoz es periodista, ha publicado el ensayo “Padre Ausente”(2011) y ha ejercido como crítico cultural en las revistas virtuales “Hermano Cerdo” y “We Love Cinema”. Actualmente es redactor en la web “Blog de Cine”

1. ¿Cuáles son los elementos que distinguen el cine de Wes Anderson?

Para empezar, debo reconocer que no soy un gran fan de Anderson. Su caso es, como el de muchos de esta nueva hornada de cineastas, como Refn y MacDonagh, donde el estilo o forma son más importantes que el contenido y más aun en el caso de Anderson, que al igual que Allen lleva haciendo la misma película desde hace mucho tiempo. Pasando a sus elementos más distinguibles, supongo que será su estilo: Cámaras lentas, música nostálgica o como muchos dicen “Hipster”, personajes en conflicto consigo mismo, un mundo muy propio con una paleta de colores llenada de cálidos y pasteles y poco más.

2. ¿Como ves a Wes Anderson en relación al panorama del cine moderno?

Es un cineasta independiente amparado bajo el techo de los grandes estudios, sus películas funcionan porque tienen una base de fans muy sólidas que estarán muy interesadas en sus películas. Podría decirte que su

cine va camino a convertirse más en una marca, como es el caso de Quentin Tarantino.

3. ¿Consideras que ha tenido influencia sobre otros cineastas?

Influir, no diría que sea la palabra adecuada, ya que él no ha creado nada nuevo pero hay películas que si es muy fácil confundir con suyas como la reciente Walter Mitti, Win win, o Napoleon Dinamit

4. De ser una influencia ¿Cuáles consideras que son sus principales aportes?

Como escribí antes, Wes Anderson es más bien una marca, y como tal dudo que otros cineastas se animen a usar los recursos que el emplea del mismo modo, se vería poco original y carecería de identidad propia.

Entrevista realizada vía correo electrónico el 13 de febrero del 2013

ANEXO 2.2

ENTREVISTA A ALBERTO ABUÍN

Alberto Abuín es empresario, ha publicado en las revistas virtuales “1001 experiencias” y “generación Young” además de ser redactor y fundador de la web “Blog de Cine”

1. ¿Cuáles son los elementos que distinguen el cine de Wes Anderson?

Encontré una lista en internet que a modo humorístico dice exactamente lo que necesitas:

http://www.huffingtonpost.com/2013/11/06/wes-anderson-movie_n_4225333.html (Alberto me pasa un link con una lista grafica de los elementos que distinguen el cine de Wes Anderson según el redactor de este artículo: 1.uso y abuso de la fuente futura 2. Bill Murray fumando cigarrillos 3. Una paleta de colores altamente controlada 4. Una gran cantidad de nombres famosos 5. La habilidad de pensar en términos de florituras arquitectónicas 6. La necesidad de incorporar cartas a mano alzada entre los personajes 7. Un gusto infantil por el diseño de barcos o casas e arboles 8. Una tendencia a que los personajes excaven en su propia realidad y descubran lo que más importa en la vida. Una habilidad para hacer que los afiches de películas de acción real parezcan libros infantiles 10. Una

habilidad para poder insertar slaptick 11. Habilidad para hacer que escenas realmente tontas y cursis se vean como los momentos más bellos del mundo 12. Preferencia por música romántica de inicios del siglo 20 o pop francés 13. Entender que la aventura requiere alta practica y planeamiento al mismo tiempo que mantiene una comicidad espontanea 14. Un gran gusto por el baile y las coreografías)

2. ¿Como ves a Wes Anderson en relación al panorama del cine moderno?

Wes Anderson es un cineasta que puede gustar o no gustar al espectador, tiene un estilo propio con una forma marcada muy definida, pero no cae en el sobre estilo forzado como es el caso de Paul Thomas Anderson o Alfonso Cuarón y sus planos secuencias. Su cine es un reflejo sincero de como él concibe el cine y ello le da un gran valor como cineasta. Por eso siempre digo que puedes ver cualquier película de Wes y si no te gusta, lo más probable es que no te gusten las demás pero si te gusta bienvenido seas.

3. ¿Consideras que ha tenido influencia sobre otros cineastas?

No sabría decir si es una influencia pero desde la salida de la familia Tennebaum se han visto más películas de conflictos familiares con tratamientos similares a las películas de Anderson, allí tienes pequeña miss sunshine, Juno y the way way back.

4. De ser una influencia ¿Cuáles consideras que son sus principales aportes?

El cine de Wes Anderson es una rara avis en la industria cinematográfica moderna, y creo que ese es su principal aporte el haber dado a la cinematografía actual un cine tan personal y con estilo a un medio donde las propuestas más originales tienden a desaparecer en un mar de superproducciones o películas demasiado serias.

Entrevista realizada vía correo electrónico el 13 de febrero del 2013



Wes Anderson

AFICHES DE PELICULAS DE WES ANDERSON



