



# COMPOSICIÓN ARQUITECTÓNICA EN EL CINE DE WES ANDERSON

AUTORA: INÉS GARCÍA SANZ  
TUTORA: SARA PÉREZ BARREIRO  
2024 · 2025

# COMPOSICIÓN ARQUITECTÓNICA EN EL CINE DE WES ANDERSON

**Inés García Sanz**

Tutora: Sara Pérez Barreiro

2024-2025



---

**Universidad de Valladolid**



**ETSAVA**  
ESCUELA TÉCNICA SUPERIOR DE ARQUITECTURA  
UNIVERSIDAD DE VALLADOLID

## resumen

Wes Anderson es un director de cine, guionista, productor y actor estadounidense que cuenta con un largo recorrido de producciones cinematográficas que destacan por sus encuadres simétricos y una llamativa paleta de colores. En cuanto a la temática de sus largometrajes, se caracterizan por historias en ocasiones surrealistas y frecuentemente cómicas, tratando temas, como, por ejemplo, familias desestructuradas, la madurez en la infancia, el dolor por la pérdida y el amor. Resulta complicado encasillar sus películas en un solo género cinematográfico ya que se encuentran a medias entre la comedia romántica, la tragedia y el documental.

A lo largo de todas sus películas, Wes Anderson ha logrado formar su propio estilo en el que la arquitectura juega un papel fundamental. En este trabajo analizaremos los métodos que utiliza para generar este estilo tan característico a través de las simetrías, las proporciones, la secciones, el uso de maquetas, la narrativa del espacio, la luz y el color.

## abstract

Wes Anderson is an American film director, screenwriter, producer and actor with a long history of film productions that stand out for their symmetrical framing and striking colour palette. As for the subject matter of his feature films, they are characterised by sometimes surreal and often comic stories, dealing with themes such as dysfunctional families, growing up in childhood, the pain of loss and love. It is difficult to pigeonhole his films into a single genre, as they fall somewhere between romantic comedy, tragedy and documentary.

Throughout all his films, Wes Anderson has managed to form his own style in which architecture plays a fundamental role. In this work we will analyse the methods he uses to generate this characteristic style through symmetries, proportions, sections, the use of models, the narrative of space, light and colour.

**palabras clave:** Wes Anderson, cine, película, arquitectura, diseño, simetría, color, maqueta, proporción, ventana, sección.

|   |     |
|---|-----|
| Resumen   |     |
| Introducción  |     |
| Metodología   |     |
| 1 Wes Anderson: línea temporal, vida y obras        | 12  |
| 2 Elementos clave del cine de Wes Anderson          | 18  |
| 2.1 Color   | 19  |
| 2.2 Simetría  | 43  |
| 2.2.1 Uso de la simetría en planos cinematográficos | 50  |
| 2.2.2 Proporciones                                  | 59  |
| 3 Elementos arquitectónicos                         | 64  |
| 3.1 Ventanas  | 66  |
| 3.2 Maquetas  | 72  |
| 3.3 Secciones                                       | 96  |
| 4 Edificios singulares                              | 106 |
| 5 Accidentally Wes Anderson                         | 118 |
| Conclusiones  | 124 |
| Fichas técnicas                                     | 126 |
| Bibliografía  | 150 |
| Índice de figuras                                   | 152 |



Fig. 1. Ilustración de Max Dalton de los personajes de las películas de Wes Anderson.

## introducción

El presente Trabajo Final de Grado aborda en profundidad la carrera cinematográfica del cineasta Wes Anderson, centrándose en la implicación que ocupa la arquitectura en su característico y distintivo estilo visual. Desde sus primeros trabajos, como *Bottle Rocket* (1996) o *Rushmore Academy* (1998), hasta sus películas más recientes, Anderson ha demostrado una gran habilidad para seleccionar y utilizar ubicaciones arquitectónicas que no solo sirven como escenarios, sino que también actúan como elementos narrativos esenciales para contar sus historias. Se explora la manera en que Wes Anderson integra de forma consciente la arquitectura en sus películas, contribuyendo a la creación de mundos visualmente reconocibles.

A través del visionado de sus largometrajes, se analiza la manera en la que los espacios arquitectónicos y el diseño de interiores reflejan y amplifican las emociones de los personajes, repercutiendo así en la experiencia del espectador. Este trabajo también investigará la influencia de diversas arquitecturas

en la obra de Anderson, y de cómo estas se incluyen en su uso del color, la simetría, y la composición visual. Por último, demostrar cómo la arquitectura no es un simple componente estético en las películas de Wes Anderson, sino que forma parte en su narrativa, enriqueciendo y profundizando así la experiencia cinematográfica del espectador.

Además, se propone analizar la relación entre la estética del cine de Wes Anderson y el movimiento cultural denominado 'Accidentally Wes Anderson'. Se busca examinar cómo este movimiento refleja una comprensión de su estilo visual y su impacto en el diseño contemporáneo. De esta manera, este trabajo ofrece una comprensión más completa de cómo la arquitectura contribuye de manera directa a la creación del estilo del cine de Wes Anderson.

Todas las fichas técnicas de las películas mencionadas en este trabajo aparecen en los anexos. (Pág. 126-149).

## metodología

El método de investigación que se ha utilizado para la realización de este trabajo se organiza en diferentes fases. En primer lugar, se realizó el visionado de todos los largometrajes, así como parte de los cortometrajes y demás trabajos cinematográficos del director. Se decide centrar el análisis en los largometrajes, capturando la mayor cantidad de fotogramas representativos de estos. Se realiza el visionado de manera cronológica, favoreciendo así comprender la evolución del director en cuanto a las estrategias y herramientas visuales que utiliza. Se centra la atención en la composición, el color y la arquitectura que aparece en pantalla.

Tras la visualización de todas las películas, y mediante las capturas realizadas durante estas, se estructuran las vías de estudio. Por una parte, se analizan los elementos clave característicos del cine de Wes Anderson, en lo referido a composición, uso de gamas cromáticas e iluminación. Una vez analizados los elementos clave, se centra el estudio en los elementos archi-

tectónicos que el director emplea para generar su estilo visual característico, las ventanas, maquetas y secciones.

Para realizar el análisis de los elementos más característicos de la composición cinematográfica del director, se tienen en cuenta todas sus películas, mientras que para el estudio de los demás apartados se seleccionan largometrajes concretos.

A continuación, se realiza una búsqueda de información mediante libros y recursos digitales, para ampliar y poder desarrollar los temas propuestos. Se comienza por investigar la vida y carrera profesional del director, así como en profundizar en información concreta sobre sus películas, para posteriormente ahondar en datos más precisos con respecto a los apartados que se desarrollan.

Por último, se estudia el impacto de la marcada estética de Wes Anderson en la actualidad, mediante la observación de la corriente llamada 'Accidentally Wes Ander-

son', y su importancia como inspiración en el diseño de interiores.



Fig. 2. Wes Anderson en el rodaje de la película *Isle of Dogs*.

## 1 Wes Anderson: línea temporal, vida y obras

Wesley Mortimer Wales Anderson, conocido popularmente como Wes Anderson, es un director de cine, guionista, productor y actor estadounidense, nacido el 1 de mayo de 1969. Natal de Houston, Texas, creció siendo el mediano de tres hermanos junto a sus padres. Texas Ann Anderson, la madre de Anderson, fue arqueóloga durante años, pero impulsada por la necesidad, empezó a trabajar como agente inmobiliaria. Provenía de una familia literaria, hija del creador de Tarzán, Edgar Rice Burroughs, a quien volveremos a mencionar posteriormente. <sup>1</sup> El padre de Anderson, Melver Leonard Anderson, trabajó en ventas y posteriormente fue dueño de una firma de relaciones públicas en Houston. <sup>2</sup>

El divorcio de sus padres, a sus ocho años, supuso un acontecimiento de vital importancia en su vida. <sup>3</sup> Anderson ha dicho en numerosas entrevistas que la separación de sus padres fue el hecho más 'traumático' de su infancia. <sup>4</sup> Más tarde, en torno a los dieciséis años, mientras estudiaba en el colegio

St. John's en Houston, su profesora decidió permitirle montar funciones teatrales debido a su bajo rendimiento académico, como incentivo para ayudarlo a concentrarse en los estudios. Realizaba producciones que se basaban frecuentemente en historias conocidas, películas e incluso programas de televisión, utilizando a sus compañeros de clase como elenco. <sup>5</sup>

Además de ser un entusiasta del teatro, también era un gran lector desde niño, interesado por las novelas clásicas. Siendo joven, quería ser arquitecto, más tarde, escritor, para finalmente mezclar esas dos facetas en la gran pantalla. "Supongo que parte de lo que hago con estas películas es un poco de esas cosas". <sup>6</sup>

Años más tarde y con una predilección notable por el mundo del cine, Anderson tomó prestada la cámara de vídeo Yashica Super 8 de su padre y empezó a rodar películas de no más de tres minutos con decorados de cartón, que diseñaba cuidadosamente.

1. Nathan, I. (2020). *Wes Anderson: The Iconic Filmmaker and his Work-Unofficial and Unauthorised*. White Lion Publishing.

2. Ídem ref. 1

3. Biografía de Wes Anderson. (2019). <https://www.biography.com/movies-tv/wes-anderson>

4. Nathan, I. (2020). *Wes Anderson: The Iconic Filmmaker and his Work-Unofficial and Unauthorised*. White Lion Publishing.

5. Biografía de Wes Anderson. (2019). <https://www.biography.com/movies-tv/wes-anderson>

6. Nathan, I. (2020). *Wes Anderson: The Iconic Filmmaker and his Work-Unofficial and Unauthorised*. White Lion Publishing.

7. Ídem ref. 6

Fig. 2. Wes Anderson en el rodaje de la película *Fantastic Mr. Fox*.

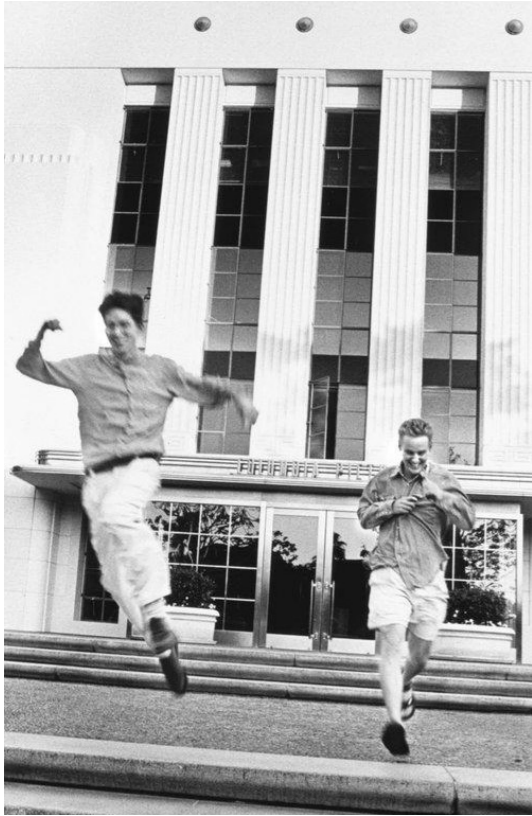


Fig. 3. Wes Anderson y Owen Wilson salen corriendo del estudio tras firmar el contrato de su primera película (1992).

8. Biografía de Wes Anderson. (2019). <https://www.biography.com/movies-tv/wes-anderson>

9. Entrevista a Wes Anderson. (2009). <https://www.interviewmagazine.com/film/wes-anderson>

Como actores, convencía a sus hermanos para que actuaran en estas películas.<sup>7</sup>

Tras graduarse del colegio de St. John's School a los dieciocho años, a finales de los años ochenta, se matriculó en la Universidad de Texas en Austin para estudiar Filosofía. Hizo un curso de dramaturgia, donde conoció a Owen Wilson, quien posteriormente sería guionista y/o miembro de reparto de casi todas las películas de Anderson. Wilson estudiaba el grado en Filología Inglesa y ambos tenían muchos intereses en común. Anderson declaró al AMC Blog en 1996 que la primera vez que se vieron fue «en una clase de dramaturgia, en la que todos, unos nueve, nos sentábamos alrededor de una mesa y hablábamos de obras de teatro. Y yo siempre me sentaba en una esquina, no realmente en la mesa, y Owen siempre se sentaba en otra esquina, no realmente en la mesa, y nunca hablamos en todo el semestre».<sup>8</sup>

Después de esta clase, Anderson recuerda que se encontró con Wilson, 'Primero empezamos a hablar de escritores, pero también de películas', declaró a Interview Magazine

en 2009, 'yo sabía que quería hacer algo con películas. No sé si él ya se había dado cuenta de que era una opción'. Los dos acabaron siendo compañeros de piso y posteriormente trabajaron en el guion de un cortometraje que titularon *Bottle Rocket*. Anderson se graduó en Filosofía en 1991.<sup>9</sup>

Después de casi treinta y cinco años de carrera, Wes Anderson cuenta actualmente con una extensa recopilación de trabajos. En 1989, Anderson realiza su primer trabajo como escritor, un pequeño cuento llamado *The Ballad of Reading Milton*. A partir de entonces, comenzará su travesía como director de cine, estrenando en 1993 su primer cortometraje, *Bottle Rocket*, su primera realización como director junto a su amigo Owen Wilson, quien participa como uno de los protagonistas de la película.

Posteriormente, *Bottle Rocket* se convertiría en su primer largometraje, en el año 1996, dándose a conocer por primera vez en el mundo cinematográfico como director. A raíz de esta película, y después de llamar la atención de la industria del cine, Anderson realiza numerosos largometrajes. Cuenta

con otros diez títulos: *Rushmore Academy* (1998), *The Royal Tenenbaums* (2001), *The Life Aquatic with Steve Zissou* (2004), *The Darjeeling Limited* (2007), *Fantastic Mr. Fox* (2009), *Moonrise Kingdom* (2012), *The Grand Budapest Hotel* (2014), *Isle of Dogs* (2018), *The French Dispatch* (2020) y *Asteroid City* (2023).

A su vez, cuenta con varios cortometrajes: *Hotel Chevalier* (2007), *Castello Cavalcanti* (2013), *The Swan* (2023), *The Ratcatcher* (2023), *Poison* (2023) o el mediometraje *The Wonderful Story of Henry Sugar* (2023).

Participó en documentales como *Always at The Carlyle* (2018) y como entrevistador en cortometrajes documentales como *They All Laughed 5 Years Later: Director to Director – A Conversation with Peter Bogdanovich and Wes Anderson* (2006) o *Conversation with James Ivory* (2010).

Por último, participa en numerosos proyectos de diferentes ámbitos. Como productor en la película *The Squid and the Whale* (2005); productor ejecutivo en *She's Funny That Way* (2014) y el documental *Escapes* (2017).

También como director de numerosos spots publicitarios, entre los que destacan *Come Together: A Fashion Picture in Motion* (2016) para H&M y las campañas 'Unböring' (2002) para Ikea. E incluso como interiorista para Prada con el *Bar Luce*, *Fondazione Prada*, cafetería en Milán (2015).

Nominado en numerosas ocasiones en premios cinematográficos de renombre, las películas de Anderson cuentan con importantes reconocimientos y galardones. Dentro de los Premios Óscar, sus trabajos han sido nominados en numerosas ocasiones, siendo premiado con *The Grand Budapest Hotel* a Mejor Banda Sonora, Mejor Diseño de Producción, Mejor maquillaje y Peluquería y Mejor Vestuario, en 2015. En 2024 se alzó con la estatuilla con *The Wonderful Story of Henry Sugar* a Mejor Cortometraje. También nominado a mejor director, mejor guion, mejor película y mejor película de animación en los Premios Globo de Oro.

En los premios Bafta, ganador de mejor guion original para *The Grand Budapest Hotel*.

Por último, ganador en el Festival Internacional de Cine de Berlín con *The Grand Budapest Hotel* y *Isle of Dogs*, y en el Festival Internacional de Cine de Venecia con *The Darjeeling Limited*.<sup>10</sup>

En este trabajo vamos a analizar su filmografía centrándonos en aspectos claves de sus películas. Primeramente, explicaremos los elementos más característicos de la filmografía de Wes Anderson, para posteriormente adentrarnos en los elementos arquitectónicos que juegan un papel crucial en la creación de sus escenarios.

10. Biografía de Wes Anderson. (2019). <https://www.biography.com/movies-tv/wes-anderson>





## 2 elementos clave en el cine de Wes Anderson

Desde sus primeros trabajos filmográficos, el cine de Wes Anderson está lleno de elementos visuales que se reconocen fácilmente. La simetría meticulosa, las paletas de colores distintivas, los planos centrados y la disposición detallada de los escenarios son algunas de las características que definen su estilo visual único. Estos elementos contribuyen a dotar de coherencia estética a sus películas, además de crear una experiencia visual inconfundible para el espectador. La atención al detalle en cada escena, desde la elección del mobiliario y la decoración, hasta la vestimenta de los personajes, refleja su dedicación a la creación de un universo visualmente completo.

Para Anderson, la atmósfera general de sus películas es tan importante como cualquier detalle.<sup>11</sup> Cada elemento que aparece en pantalla está cuidadosamente seleccionado y colocado para contribuir a la narrativa, creando una inmersión total en su mundo. Se compone a través de gamas cromáticas armoniosas, la simetría y la arquitectura, ele-

mentos que desempeñan un papel crucial en la forma en que los espectadores perciben y se conectan con la historia.

Esta atención a la atmósfera y los detalles visuales establece el ambiente de sus películas enriqueciendo la narrativa, aportando profundidad y matices que complementan la trama y el desarrollo de los personajes.

En este apartado, vamos a analizar dos de los elementos fundamentales que conforman el distintivo estilo cinematográfico de Wes Anderson, el uso del color y el empleo de simetrías.



## 2.1 color

Fig. 5. Fotograma de la película *The Grand Budapest Hotel* (2014).

11. Nathan, I. (2020). *Wes Anderson: The Iconic Filmmaker and his Work-Unofficial and Unauthorised*. White Lion Publishing.

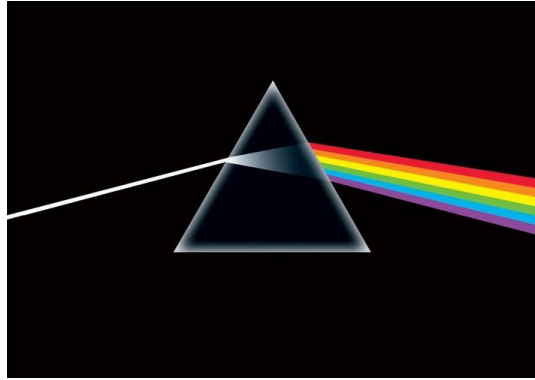


Fig. 6. Portada de la banda de rock británica Pink Floyd que hace referencia al experimento de Newton.

## 2.1 color

1. m. Sensación producida por los rayos luminosos que impresionan los órganos visuales y que depende de la longitud de onda U. t. c. f. <sup>12</sup>

Todas aquellas personas que trabajan con el color, como por ejemplo artistas, arquitectos, diseñadores o cineastas, deben tener un mínimo conocimiento acerca de los posibles efectos que produce cada una de las tonalidades en las personas, ya que estas afectan directamente a nuestras emociones en grado muy superior a lo que se cree. Es por ello, que un uso intencionado del color puede llegar a manifestar cualquier emoción en el espectador, desde captar con mayor intensidad la atención, a incluso estimular el deseo, entre otras. Sabiamente utilizado, el color puede provocar respuestas intensas. <sup>13</sup>

Tal como se describe en la definición, según la física el color se explica como una función de la luz por la cual ondas electromagnéticas llegan a los objetos y así estimulan en nuestra percepción visual unas sensaciones cromáticas. Fue en el siglo XVII, cuando el físico y matemático Isaac Newton realizó una serie de experimentos que sirvieron para demostrar que la luz solar contiene todos los

colores del arco iris. Colocó en una habitación oscura un prisma de cristal a través del cual hizo pasar un rayo de sol por medio de un orificio en una cortina (Fig. 6). El rayo de luz, tras atravesar el prisma de cristal, quedaba desviado y desintegrado en sus colores constituyentes, que se podían contemplar sobre una pared blanca: rojo, naranja, amarillo, verde, azul, añil y violeta. <sup>14</sup>

Newton denominó estos siete tonos como colores primarios, aunque según la teoría tradicional de los colores, existen tres pigmentos primarios: rojo, azul y amarillo. Estos, mezclados entre sí, dan lugar a los pigmentos secundarios: naranja, verde y violeta. Cuando se mezclan los secundarios obtenidos con los primarios, obtenemos los llamados pigmentos terciarios. <sup>15</sup>

Aun así, cabe diferenciar entre los primarios aditivos y los primarios sustractivos. Los primarios aditivos son aquellos que se obtienen de la emisión de luz: el rojo, el verde y el

azul; mientras que los primarios sustractivos son los asociados a la eliminación de la luz: el cian, el magenta y el amarillo. Son estos tres últimos los empleados en la impresión, que combinados entre ellos dan lugar al color negro. <sup>16</sup>

16. Ambrose, G. y Harris, P. (2006). *Color*. Parramón.

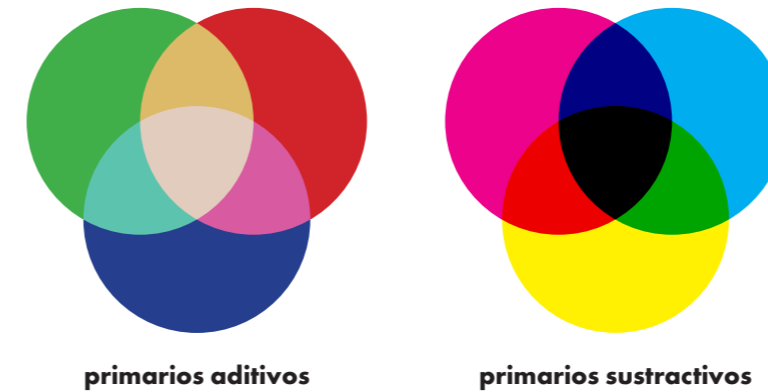


Fig. 7. Elaboración propia mediante información de Ambrose, G. y Harris, P. (2006). *Color*. Parramón.

Fig. 8. Elaboración propia mediante información de Ambrose, G. y Harris, P. (2006). *Color*. Parramón.



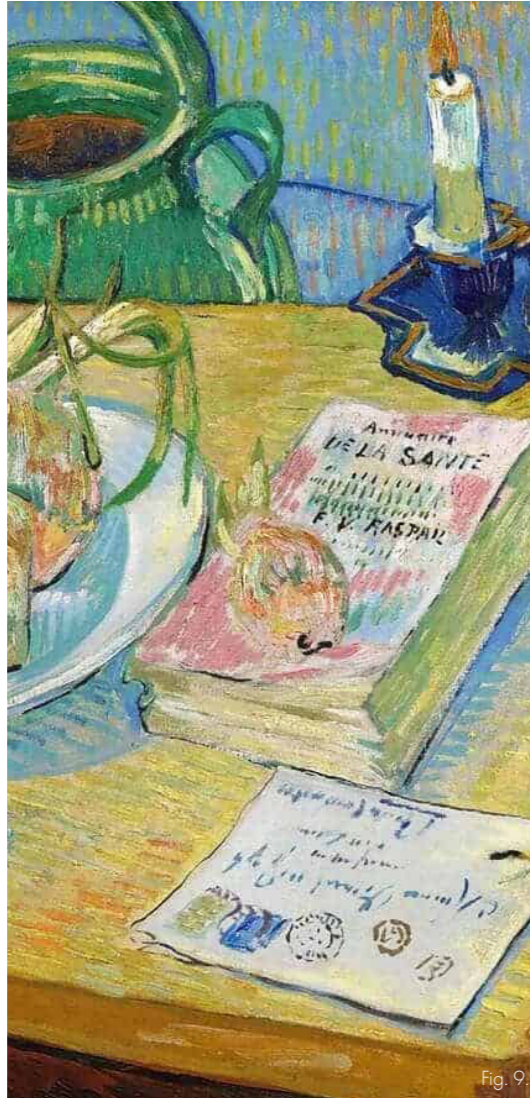
12. Real Academia Española. (s.f.). *Color*. *Diccionario de la lengua española*. Recuperado el 2 de julio, 2024, de <https://dle.rae.es/color>

13. Zelanski, P. y Fisher, M.P. (2001). *Color*. H. Blume.

14. Ídem ref. 13

15. Ídem. ref. 13

Fig. 9. Fragmento del cuadro *Naturaleza muerta con tablero de dibujo y cebollas* (1889) pintado por Van Gogh.



17. Zelanski, P. y Fisher, M.P. (2001). *Color*. H. Blume.

18. Ídem ref. 17

Posteriormente, aparecería la teoría cromática del poeta alemán Johan Wolfgang von Goethe, quien publicaba en 1810 un libro titulado *Teoría de los colores*. En este libro, Goethe ponía en duda los experimentos de Newton, considerando el color como un fenómeno visual que tenía lugar en el ojo. De esta manera retoma las teorías de Aristóteles o Leonardo da Vinci, anteriores a Newton, centradas en la observación.<sup>17</sup>

Goethe realizó unas descripciones detalladas acerca de fenómenos visuales como las sombras coloreadas, especialmente interesante para artistas. Observó que, con la luz solar blanca de mediodía, se produce una sombra gris o negra, pero en cambio si la luz principal fuese de un matiz diferente al blanco y al mismo tiempo se ilumina por una fuente de luz secundaria, la sombra producida será del color complementario del matiz de la luz.<sup>18</sup>

Existen varios ejemplos de cómo esta teoría se ejemplifica en el mundo del arte, a través de pintores impresionistas como Monet o Van Gogh (Fig. 9).

Además de las teorías acerca del color, también existen numerosos escritos, libros y estudios acerca de cómo este afecta a la percepción de las personas. Nos basamos en algunos de ellos para analizar el trabajo cromático que Wes Anderson realiza en sus trabajos filmográficos: *Psicología del Color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*, escrito por Eva Heller (socióloga y psicóloga); *Color*, de Gavin Ambrose (diseñador gráfico) y Paul Harris (escritor); *Color*, de Paul Zelanski (artista, autor y profesor emérito) y Mary Pat Fisher (autora).

Podríamos considerar el color como una de las formas más inmediatas de comunicación no verbal, ya que el ser humano desde tiempos remotos ha desarrollado una comprensión de este que nos lleva a reaccionar de manera instintiva. Es posiblemente el elemento del diseño que mejor permite representar ideas y emociones, en diferentes medios como el papel o la pantalla.<sup>19</sup>

Los colores poseen diferentes connotaciones culturales y emocionales en cada continente, además, pueden tener varios significa-

dos implícitos, que pueden ser asociados a distintas emociones y estados de ánimo. Por tanto, pueden ser empleados para provocar una reacción concreta en el observador.<sup>20</sup> Es por ello que en ocasiones también se les asocian diferentes términos como "frío", "cálido", "tranquilo" o "excitante", ya que suelen producir una sensación generalizada.

Dentro del mundo del arte, el uso del color constituye una herramienta para expresar emociones y conceptos, así como un medio de información, por lo que se considera un elemento muy poderoso en el diseño dadas sus ilimitadas posibilidades.<sup>21</sup>

Según diferentes estudios, tales como los nombrados en este trabajo, se ha llegado a resultados capaces de demostrar que los colores y los sentimientos no se combinan de manera accidental, es decir, sus asociaciones no se realizan en base a cuestiones de gusto, sino a experiencias universales enraizadas desde la infancia en nuestro lenguaje y pensamiento.<sup>22</sup>

19. Ambrose, G. y Harris, P. (2006). *Color*. Parramón.

20. Ídem. ref. 19

21. Zelanski, P. y Fisher, M.P. (2001). *Color*. H. Blume.

22. Heller, E. (2004). *Psicología del Color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Gustavo Gili.

Tal como describen Ambrose y Harris (2006), se vinculan una serie de adjetivos, sentimientos y definiciones a cada uno de los colores principales:<sup>23</sup>

**Amarillo:** es una tonalidad versátil, ya que permite representar variados estados emocionales, desde la sensación del calor del verano, a la belleza de los tonos dorados de las hojas otoñales. Es variable ya que los amarillos vivos se relacionan con vitalidad y alegría, mientras que las tonalidades más verdosas se vinculan más con malestar. Por otra parte, los amarillos pálidos pueden connotar un sentimiento de cobardía según el contexto utilizado. También se utiliza en combinación con el negro como advertencia de un peligro, así como pasa en la naturaleza con las abejas y avispas.

**Naranja:** uno de los colores más cálidos, es extrovertido, llamativo y festivo. Contiene la pasión del rojo y a su vez la alegría del amarillo, por lo que se relaciona con una sensación de calidez. Está comprobado que es una tonalidad que estimula las emociones y el apetito.

**Rojo:** el color de la sangre, según estudios, se indica que esta tonalidad produce en el ser humano secreción de adrenalina, sustancia química que acelera la respiración, el pulso y la presión sanguínea. Se considera energético, dinámico, seductor y provocativo.

**Rosa:** es cálido, divertido, femenino y excitante. Se asocia al amor y el romanticismo, a la feminidad y la buena salud. Cuanto más rojo sea el rosa, más vivo y juvenil; cuanto menos rojo, maduro y delicado. Relacionado con la fertilidad, la industria de la moda y el mundo de la cosmética.

**Púrpura:** combina la calidez del rojo con el frescor del azul, dando lugar a un color grandioso. Denota realeza, nobleza y espiritualidad, dada su naturaleza autoritaria. Encontramos la sabiduría e iluminación entre sus asociaciones positivas, y crueldad y arrogancia en un contexto negativo. Se vincula con la meditación, siendo un color que serena y calma la mente. Además, ayuda al desarrollo de la imaginación en niños.

**Azul:** vinculado con los misterios y el poder de la naturaleza, dada su tonalidad en el mar y el cielo. Se le aplican connotaciones de constancia, vitalidad y fuente de vida. Tiene un efecto de sensación de relajación y calma. Se considera purificador y fresco. Dentro de los diferentes matices, los azules oscuros se consideran conservadores y uniformes, transmitiendo estabilidad y seguridad; mientras que los verdosos se vinculan a la espiritualidad.

**Verde:** se asocia a la naturaleza, el medio ambiente y el bienestar, en referencia a los bosques y la vegetación. Representa la salud y la vida, dando equilibrio, armonía y estabilidad. Se encuentra en ocasiones en lugares dedicados al cuidado de la salud, como gimnasios, hospitales o consultas médicas. En ocasiones se emplea para sugerir implicaciones negativas, como celos o envidia.

**Marrón:** es un color neutro asociado mayoritariamente con la naturaleza, a causa de ser la tonalidad de la madera, el barro o la piedra. Es capaz de transmitir un sentimiento de calidez y bondad dada su naturaleza

sólida y fiable. Puede evocar el calor de un pan recién horneado. Se asocia también a la seguridad del hogar o la vida al aire libre, o elementos negativos como la suciedad o el polvo.

**Neutros:** son tonos discretos, atemporales y clásicos. Se denominan como fiables y flexibles, pueden complementar o suavizar otros colores más fuertes. No suelen estar asociados con la provocación de reacciones fuertes del observador.

**Blanco:** en Occidente se relaciona con bondad, pureza y limpieza, por lo que se asocia a la medicina, las bodas, lo divino y lo celestial. Sin embargo, en Oriente se identifica con el color del luto, por lo que se vincula a el luto, los funerales y la muerte. Es un color neutro que ofrece gran contraste con colores fuertes.

**Negro:** es la negación absoluta del color. A diferencia de Oriente, en el caso de Europa y Norteamérica esta es la tonalidad asociada a la muerte y el luto. Es un color serio a la vez que elegante y sofisticado. Sugiere opulencia y exclusividad, asociado por ello

a marcas y artículos de lujo. También se relaciona con el peso y la solidez dada su presencia imponente y poderosa.

23. 16. Ambrose, G. y Harris, P. (2006). *Color*. Parramón.

Gavin Ambrose es diseñador gráfico en activo, trabaja para editoriales, agencias de publicidad y profesionales del sector artístico. Como autor ha escrito y diseñado diferentes libros sobre diseño gráfico, creación de marcas y packaging.

Paul Harris es escritor, periodista y editor independiente.

Fig. 10. Cartel de la película *Inside Out 2*.



Un claro ejemplo del empleo de los colores asociados a las diferentes emociones se observa en la película *Inside Out 2*. En ella, se vincula una tonalidad diferente a cada una de las emociones que se representan.<sup>24</sup>

- Amarillo: alegría
- Azul: tristeza
- Púrpura: miedo
- Verde: asco
- Rojo: ira
- Naranja: ansiedad
- Azul verdoso: envidia
- Rosa: vergüenza
- Violeta: aburrimiento

Vemos a continuación una lista que resume algunos de los significados más habituales asociados a diferentes colores.<sup>25</sup>

- 1 rojo escarlata: excitante, agresivo y dramático.
- 2 rojo ladrillo: seguro, natural y fuerte.
- 3 rojo cálido: seductor, provocativo y sensual.
- 4 magenta: apasionado y extravagante.
- 5 rosa claro: dulce, delicado y femenino.
- 6 rosa grisáceo: romántico, tierno y sentimental.
- 7 malva: sereno, sutil y meloso.
- 8 borgoña: opulento, rico e intenso.
- 9 fucsia: enérgico, teatral y divertido.
- 10 terracota: picante, cálido, étnico y saludable.
- 11 naranja: divertido, radiante y vital.
- 12 melocotón: suave, delicado y aterciopelado.
- 13 amarillo canario: alegría y engaño.
- 14 amarillo dorado: otoñal, soleado y cocido.
- 15 amarillo verdoso: limón, ácido y frutal.

- 16 crema: denso, limpio, clásico y simple.
- 17 beige: responsable, flexible y atemporal.
- 18 marrón: terrenal, responsable y cordial.
- 19 chocolate: succulento, duradero y delicioso.
- 20 pardo: seguro, práctico, orgánico y rústico.
- 21 lila: femenino, refinado, elegante y grácil.
- 22 lavanda: floral, aromático y nostálgico.
- 23 púrpura: sensual, futurista y acogedor.
- 24 púrpura oscuro: majestuoso, caro y regio.
- 25 ciruela: orondo, sofisticado y singular.
- 26 violeta: misterioso, fantasía, espiritual y floral.
- 27 verde azulado: fresco, caro y moderno.
- 28 azul eléctrico: dinámico, atractivo y audaz.
- 29 azul marino: uniforme, seguro y tradicional.
- 30 ultramar: comprometido, dramático y vivo.

- 31 azul celeste: relajante, alegre y confiable.
- 32 turquesa: sanador, espiritual y místico.
- 33 azul claro: bonito, juvenil, sereno y tranquilo.
- 34 verdemar: fluido, refrescante y energizante.
- 35 verde oscuro: natural, orgánico y exquisito.
- 36 verde claro: comestible y nauseabundo.
- 37 verde oliva: clásico, turbio y duradero.
- 38 caqui: uniforme, camuflaje y militar.
- 39 lima: ácido, cítrico, refrescante y jugoso.
- 40 blanco: puro, inocente, bueno y cínico.
- 41 dorado: riqueza, lujo, exceso y suerte.
- 42 plateado: prestigioso, suntuoso y metálico.
- 43 bronce: cálido, tradición y perdurable.
- 44 negro: mágico, dramático, elegante y audaz.
- 45 carbón: sofisticado, sobrio y profesional.

Extracciones de colores obtenidas de Pantone. <https://www.pantone.com/eu/es/pantone-connect>



24. Filmaffinity. (2024). *Inside Out 2*. <https://www.filmaffinity.com/es/film/103131.html>

25. Ambrose, G. y Harris, P. (2006). *Color*. Parramón.

Fig. 11. Fotograma de la película *Bottle Rocket* (1996).  
 Fig. 12. Fotograma de la película *Rushmore Academy* (1998).

Fig. 13. Fotograma de la película *The Royal Tenenbaums* (2001).

Fig. 14. Fotograma de la película *The Life Aquatic with Steve Zissou* (2004).

Fig. 15. Fotograma de la película *The Darjeeling Limited* (2007).

Fig. 16. Fotograma de la película *Fantastic Mr. Fox* (2009).

Fig. 17. Fotograma de la película *Isle of Dogs* (2018).

Fig. 18. Fotograma de la película *Moonrise Kingdom* (2012).

Fig. 19. Fotograma de la película *The Grand Budapest Hotel* (2014).

Fig. 20. Fotograma de la película *The French Dispatch* (2021).

Fig. 21. Fotograma de la película *Asteroid City* (2023).

Paletas de colores de cada una de las películas de elaboración propia mediante Adobe Color.

Si hay algo que destaca por encima de todo en el trabajo de Anderson, es la gama cromática que selecciona en cada una de sus películas. Mediante el uso del color, es capaz de componer una estética concreta, a la vez que nos proporciona información acerca de los personajes y la trama.

Analizando todas las capturas de pantalla de sus películas, observamos que el director utiliza una gama muy amplia de colores, por lo que podríamos decir que aquello que le distingue no es el uso del color, sino más bien la manera con la que combina cada uno de ellos. Dentro de los fotogramas, hemos seleccionado escenas clave que representan de manera generalizada las gamas

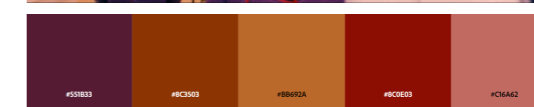
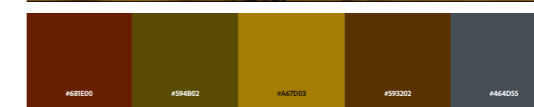
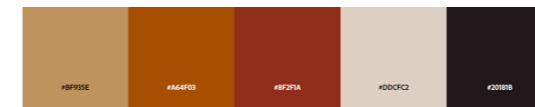
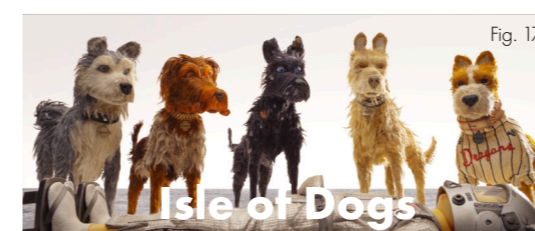
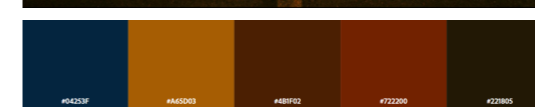


Fig. 22. Fotograma de la película *Bottle Rocket* (1996).

Fig. 23. Fotograma de la película *Rushmore Academy* (1998).

Fig. 24. Fotograma de la película *The Royal Tenenbaums* (2001).

Fig. 25. Fotograma de la película *The Life Aquatic with Steve Zissou* (2004).

Fig. 26. Fotograma de la película *The Darjeeling Limited* (2007).

Fig. 27. Fotograma de la película *Fantastic Mr. Fox* (2009).

Fig. 28. Fotograma de la película *Moonrise Kingdom* (2012).

Fig. 29. Fotograma de la película *Asteroid City* (2023).

Fig. 30. Fotograma de la película *The Grand Budapest Hotel* (2014).

Fig. 31. Fotograma de la película *Isle of Dogs* (2018).

Fig. 32. Fotograma de la película *The French Dispatch* (2021).

26. Nathan, I. (2020). *Wes Anderson: The Iconic Filmmaker and his Work-Unofficial and Unauthorised*. White Lion Publishing.

27. Zelanski, P. y Fisher, M.P. (2001). *Color*. H. Blume.

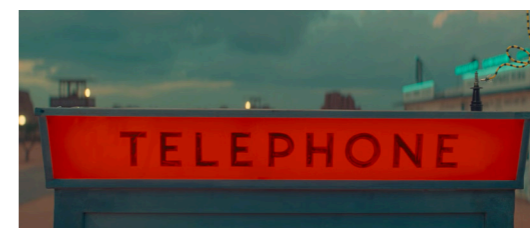
cromáticas más llamativas. Una vez seleccionadas, extraemos los tonos más característicos. Observamos que cada una de ellas cuenta con su peculiar gama de tonalidades distintiva, cuidadosamente seleccionada por Anderson para complementar la narrativa y el tono emocional de la historia. Desde los suaves tonos pasteles de *The Grand Budapest Hotel* hasta los tonos terrosos y cálidos de *Moonrise Kingdom*, cada película ofrece una experiencia cromática única que se integra perfectamente con el mundo visual que Anderson crea. Por ejemplo, las tonalidades utilizadas en *Moonrise Kingdom* se complementan a la perfección con la temática de la película, utilizando tonos marrones, ocres y amarillos que acompañan al color beige de los uniformes de los 'boy scout caquí' y el entorno verde en el que se encuentran.<sup>26</sup>

El uso de estos matices no es en vano, ya que está universalmente reconocido que los colores afectan a nuestras emociones. Por ejemplo, los tonos rojos, naranjas y amarillos brillantes tienden a excitarnos, mientras que los azules y verdes nos relajan. Es por ello por lo que los colores son usados para expresar emociones y evocarlas.<sup>27</sup>

|    |    |    |
|----|----|----|
| 22 | 26 | 30 |
| 23 | 27 | 31 |
| 24 | 28 | 32 |
| 25 | 29 |    |

Aun estableciendo una gama cromática diferenciada para cada uno de sus trabajos, es cierto que observamos una mayor inclinación hacia el uso de tonalidades pastel, colores neutros y no muy saturados, es decir, mezclando el color puro con un porcentaje variable de gris, lo que da lugar a tonalidades más tenues y apagadas.

Sin embargo, el color rojo destaca como un favorito recurrente en la filmografía de Anderson, el cual aparece en todas sus películas, ya sea de una manera más discreta, aportando pequeños toques de intensidad a ciertas escenas o, por el contrario, otorgándole una gran importancia y protagonismo. Lo vemos aparecen por primera vez en *Bottle Rocket*, en los detalles del motel, o en





el jersey de uno de los protagonistas. Otros ejemplos como la boina del protagonista de *Rushmore Academy*, los conjuntos de chándal de Chas Tenenbaum y sus hijos en *The Royal Tenenbaums* o el abrigo del entrañable narrador de *Moonrise Kingdom*.

Como ejemplo notable, destacamos el uso de este color en los gorros de la tripulación del barco en la película *The Life Aquatic with Steve Zissou*, convirtiéndose en una parte esencial del diseño de vestuario que adquiere un significado simbólico y emocional dentro de la narrativa, ya que hace referencia a Jacques Cousteau.<sup>28</sup> Cuando Anderson era pequeño, estaba obsesionado con el oceanógrafo y sus documentales, en los que Cousteau siempre llevaba su característico gorro de lana de color rojo, por lo que realiza este guiño en homenaje.

El rojo, como hemos visto anteriormente, añade una capa de energía y dinamismo a las escenas en las que aparece, y su presencia constante en la obra de Anderson subraya su habilidad para utilizar el color como una herramienta narrativa poderosa. Es un color cuya simbología se puede atribuir a



Fig. 33. Foto de Jacques Cousteau.

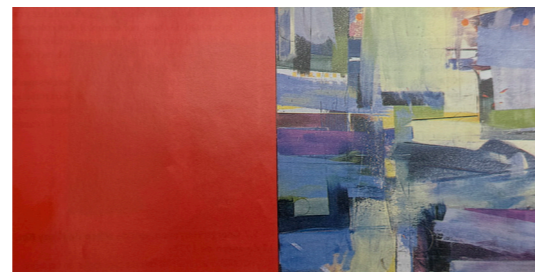


Fig. 34. Andreas Agas, *Whales Point 38*, 1987  
Óleo sobre lino, 1,3 x 2,4 m, Galería Louis K. Meisel, Nueva York.

dos experiencias fundamentales como son el fuego y el color de la sangre, conocimientos universales. También se suele asociar al amor, la pasión, la fuerza, la vida, la energía o el deseo.<sup>29</sup>

Podemos asemejar este uso del color rojo a ejemplos realizados en el arte. En el cuadro *Whales Point 38*, obra de Andreas Agas, el autor realiza dos cuadrados de igual tamaño, y los coloca uno al lado de otro. En uno de ellos se utilizan trazados de múltiples matices, mientras que el cuadrado adyacente se pinta por completo de color rojo. De esta manera el artista descubrió que, utilizando el rojo como contraste, los trazos de múltiples tonalidades se compensaban de manera automática.<sup>30</sup>

“Los efectos de los colores no son innatos, de la misma manera que no es innato el lenguaje. Pero los colores se conocen en la infancia, a la vez que se aprende el lenguaje, los significados quedan luego tan interiorizados en la edad adulta, que parecen innatos”.<sup>31</sup>



Vamos a realizar una prueba a través de la observación de fragmentos de las películas de Anderson en las que la tonalidad roja aparece en pantalla. Para poder comprender el efecto que tiene el uso del color rojo en sus escenas, vamos a sustituir esta tonalidad por otra y ver de qué manera afecta al conjunto cromático. Al realizar el cambio, observamos que dado el gran uso de tonalidades tierra y paletas poco saturadas, tras eliminar la intensidad del rojo en la escena, el conjunto de colores no resulta tan llamativo, ya que la escena se torna monótona.

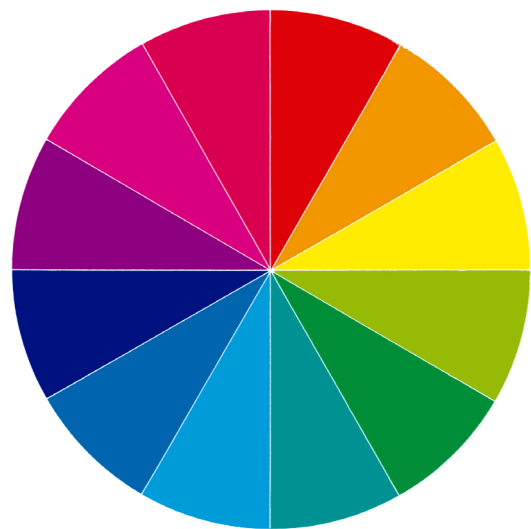
Fig. 35. Ejemplos de cómo afecta el color rojo en las películas de Wes Anderson. Elaboración propia.

29. Heller, E. (2004). *Psicología del Color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Gustavo Gili.

30. Zelanski, P. y Fisher, M.P. (2001). *Color*. H. Blume.

31. Heller, E. (2004). *Psicología del Color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Gustavo Gili.

Fig. 36. Rueda Cromática. Elaboración propia.



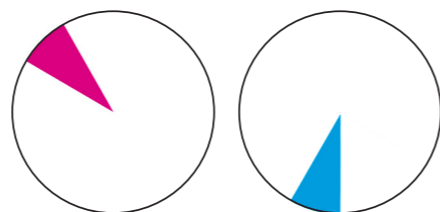
Los colores proporcionan una intensidad visual sobre una base menos saturada, es decir, las áreas saturadas o detalladas con minuciosidad llamarán más la atención y parecerán poseer más peso que las menos saturadas o visualmente menos complejas. Por lo que es posible afirmar que los artistas manipulan los colores, más para lograr el equilibrio de una composición, que para mostrar una determinada destreza o proporcionar una auténtica representación del mundo exterior.<sup>32</sup>

Es por ello por lo que podríamos decir que más que el uso del color, la habilidad especial de Anderson radica en el equilibrio y proporción que dota a sus gamas cromáticas y la manera en la que estas acompañan la narrativa de sus películas. Realiza combinaciones de colores que vamos a analizar según la teoría del color. Volvemos a utilizar la rueda cromática para estudiar alguna escena de sus películas en relación con la combinación de tonalidades. Existen diferentes combinaciones dentro del círculo cromático:<sup>33</sup>

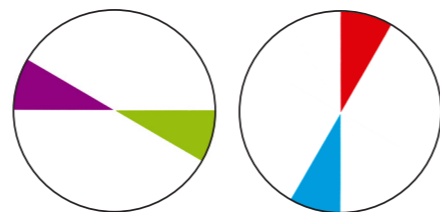
32. Zelanski, P. y Fisher, M.P. (2001). *Color*. H. Blume.

33. Ambrose, G. y Harris, P. (2006). *Color*. Parramón.

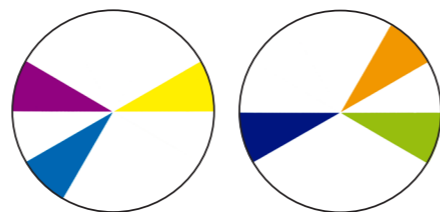
Monocromo: cualquier color individual del círculo.



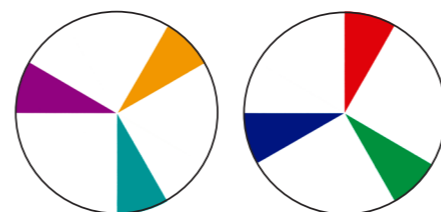
Complementario: dos tonalidades que se hallan una frente a otra en la rueda cromática.



Complementarios divididos: hace referencia a un color principal seleccionado y los adyacentes de su complementario.



Tríadas: tres tonos equidistantes en el círculo cromático.



Análogos: un color principal y sus dos adyacentes.

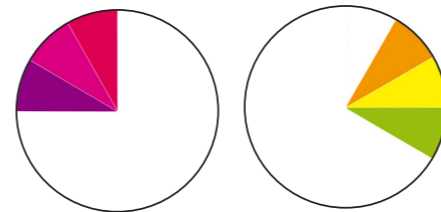
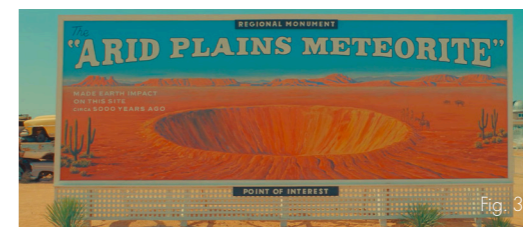


Fig. 37. Extracciones a partir de la Fig. 36. Elaboración propia mediante información de Ambrose, G. y Harris, P. (2006). *Color*. Parramón.

Realizamos la comprobación del uso de estas combinaciones en escenas de alguna de sus películas.



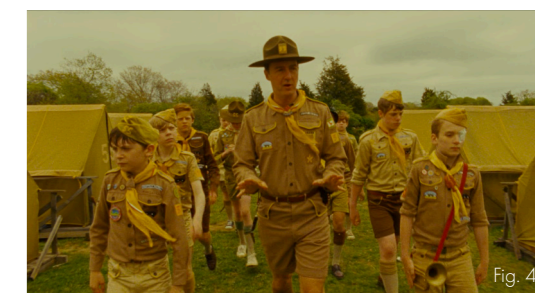
naranja y azul: **complementarios**



amarillo, rosa y azul: **tríada**



morado, azul y amarillo: **complementarios divididos**



naranja, verde y amarillo: **análogos**



Fig. 38. Fotograma de la película *Asteroid City* (2023).

Fig. 39. Fotograma de la película *The Grand Budapest Hotel* (2014).

Fig. 40. Fotograma de la película *Isle of Dogs* (2018).

Fig. 41. Fotograma de la película *Moonrise Kingdom* (2012).

Aunque la utilización del color es su principal herramienta visual, también cabe destacar el uso que realiza del formato monocromático. En algunas de sus películas, como *The French Dispatch* o *Asteroid City*, se hace uso de planos en blanco y negro que se intercalan con las escenas a color, lo que supone un gran contraste dentro de su narrativa visual, proporcionando ritmo y estructuración al largometraje.

A través del uso de estos planos en blanco y negro, Wes Anderson es capaz de jugar con la experiencia del espectador, creando una atmósfera específica dependiendo del contexto de la escena. Estas escenas en blanco y negro pueden ayudar a la narrativa a destacar elementos específicos, enfatizar cambios en la emoción u ofrecer una pausa visual que contrasta con las vibrantes paletas de colores que dominan el resto de la película.

El primer ejemplo que encontramos del uso de planos en blanco y negro es en la película *The Grand Budapest Hotel*, mientras los personajes principales viajan en tren en una de las últimas escenas, los tonos pastel de la película tornan en un blanco y negro que vaticinan que una mala noticia está a punto de suceder. De esta manera, Anderson introduce al espectador en un estado emocional diferente. Es decir, antes de que la mala noticia se exprese en la narrativa de la película, el espectador ya es consciente de manera indirecta gracias al cambio de la tonalidad cromática.

Observamos otros ejemplos en películas como *The French Dispatch* o *Asteroid City*. En el primer caso, el uso de estas escenas intenta evocar una sensación de nostalgia hacia el antiguo estilo de los periódicos, complementando de esta forma el tema y la ambientación de la película. Además, también se utiliza como herramienta para focalizar la atención del espectador: en el diálogo cuando la escena está en blanco y negro, y en lo visual cuando la escena es en color. En el caso de *Asteroid City*, el uso del blanco y negro nos sirve para diferenciar la fecha en la que suceden los hechos, proporcionando un contraste visual que realza los momentos clave dentro de la película.

Fig. 42. Fotograma de la película *The French Dispatch* (2021).

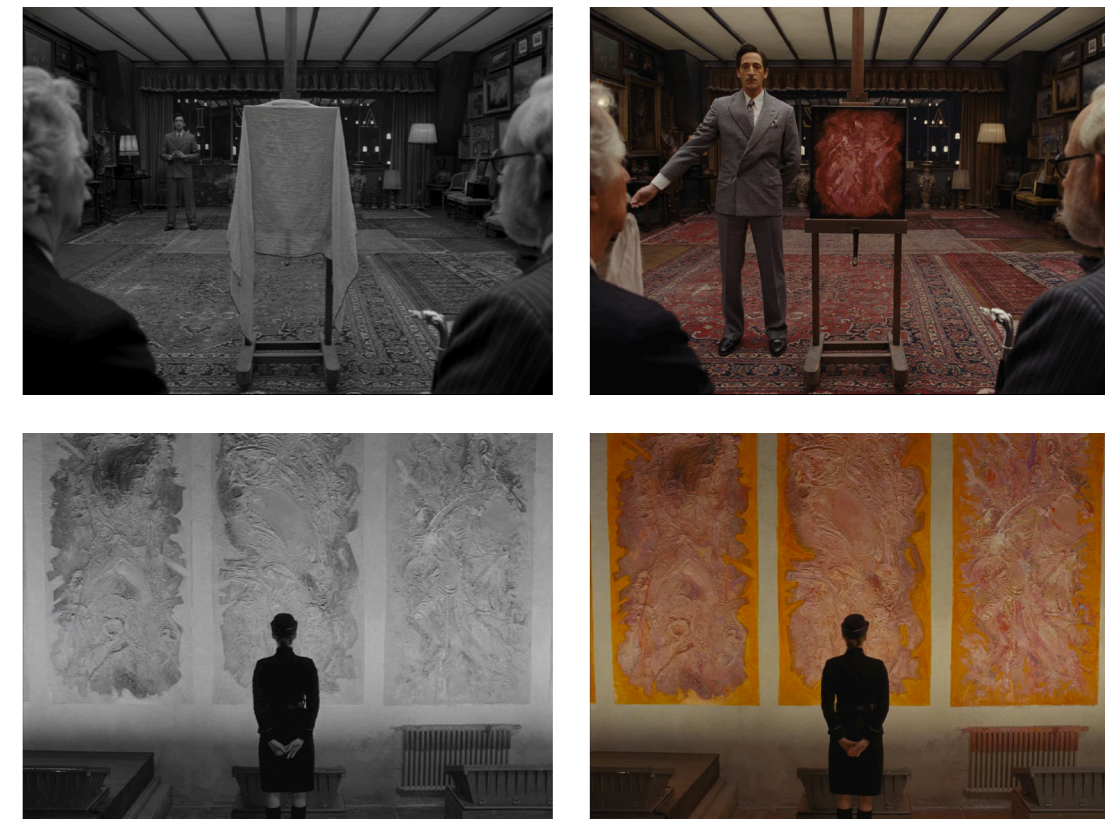
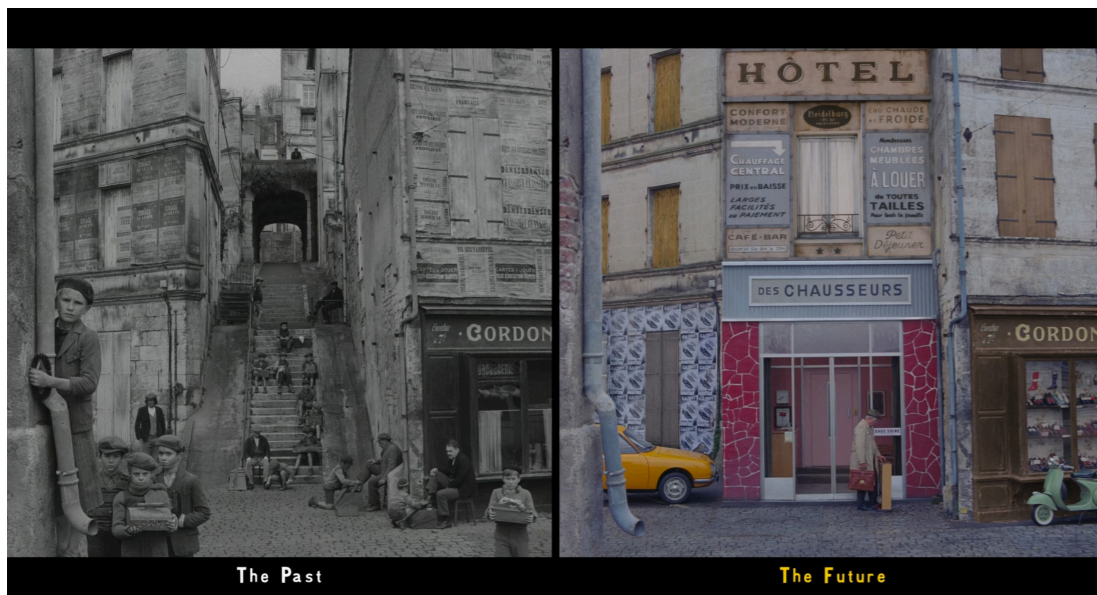


Fig. 43. Fotogramas de la película *The French Dispatch* (2021).

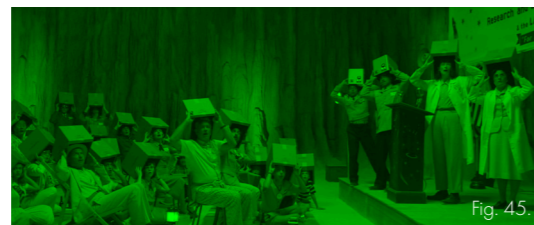
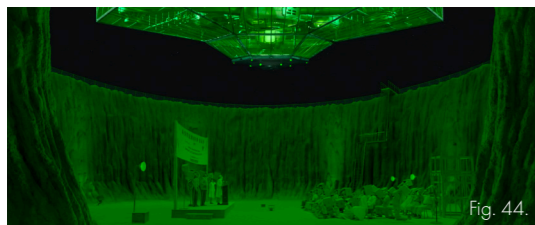
Fig. 44, 45 y 46. Fotogramas de la película *Asteroid City* (2023).

Asimismo, además de jugar con el color y/o con la ausencia de este, Wes Anderson también hace un uso magistral de la luz y la iluminación para realzar y complementar su narrativa visual. Primeramente, destacamos la manera en la que juega con el color de la luz, utilizando un filtro de una tonalidad concreta, consiguiendo añadir una capa extra de significado a los sucesos que se están desarrollando en la pantalla. Este uso creativo de la iluminación intensifica la atmósfera de las escenas, enriqueciendo la experiencia del espectador.

Vamos a analizar esta herramienta visual en los casos más importantes, en concreto en dos de sus películas en las que esta técnica es utilizada, *Asteroid City* y *Moonrise Kingdom*. Primeramente, en *Asteroid City* tiene suceso una subtrama en la cual se ven implicados temas acerca de vida extraterrestre, ya que la película gira en torno a un con-

curso escolar dedicado a la observación de fenómenos astronómicos. Para enfatizar las escenas en las que tienen lugar la observación de vida extraterrestre, Anderson cambia la iluminación de estas secuencias utilizando un filtro de color verde para indicar la aproximación de una nave extraterrestre al pueblo. De esta manera, se involucra al espectador en lo que está sucediendo en pantalla obteniendo una sensación más profunda en la trama de la película. No es de extrañar que se utilice el color verde a la hora de hablar sobre alienígenas, popularmente empleado desde finales del S.XIX. Es también el anteriormente mencionado abuelo de Wes Anderson, Edgar Rice Burroughs, quien atribuyó este color de piel en '*Una Princesa de Marte* (1912)', Novela de ciencia ficción que dio lugar a una serie de relatos marcianos durante tres décadas.<sup>34</sup>

34. Vega, G. (2024). ¿Por qué se dice que los marcianos son verdes? Muy Interesante. <https://www.muyinteresante.com.mx/preguntas-y-respuestas/>



De la misma manera, pero con una tonalidad diferente, utiliza el mismo mecanismo en *Moonrise Kingdom*, donde se recurre a una iluminación de color azul durante una secuencia de tormenta nocturna. De esta forma, además de introducir al espectador de manera a más profundamente en la trama, sirve para representar con mayor intensidad la oscuridad y el clima adverso en el que se encuentran los personajes, enfatizando la vulnerabilidad de estos. El uso del color azul en este caso tampoco es de manera involuntaria, ya que el azul es por excelencia el color más frío. Se asocia a experiencias humanas, como que nuestra piel y labios se ponen azules con el frío.<sup>35</sup>

Fig. 47, 48 y 49. Fotogramas de la película *Moonrise Kingdom* (2012).

35. Heller, E. (2004). *Psicología del Color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Gustavo Gili.

Fig. 50. Fotograma de la película *The Grand Budapest Hotel* (2014).

Fig. 51. Fotograma de la película *Asteroid City* (2023).

Fig. 52, 53 y 54. Fotogramas de la película *The French Dispatch* (2021).



Fig. 50.



Fig. 51.



Fig. 52.



Fig. 53.



Fig. 54.

Otra técnica de iluminación cinematográfica de la que Anderson hace uso, es la iluminación focalizada mediante focos. Estos se utilizan para iluminar y destacar ciertos elementos y dirigir la atención del espectador de manera sutil pero efectiva. Utiliza la iluminación para resaltar formas, texturas y crear contrastes que añaden profundidad visual a las escenas. De igual modo, acompaña al espectador a centrar la atención en los elementos que se destacan, ya que posiblemente, tengan un papel importante en la trama. Ya sea dentro de diálogo de un personaje o para resaltar un elemento concreto que tendrá interés posteriormente en la película. En el caso de Anderson, el uso de esta técnica destaca en ocasiones por utilizar el foco de manera no sutil, empleando un foco de luz circular de mayor intensidad y oscureciendo el resto de la escena para que se

acentúe el contraste, centrando la atención del espectador en una acción concreta.

Por otra parte, así como utiliza un foco fijo, también cabe destacar el uso que hace de los cambios de iluminación sobre los personajes en alguna escena, jugando con sus facciones y ayudando a comprender sus sentimientos. Podemos observar este fenómeno en películas como *The Grand Budapest Hotel*, donde realiza planos frontales al personaje mientras va modificando lenta o rápidamente la intensidad de la iluminación. Dependiendo de la escena, ayudando al espectador o no, a comprender el cambio de emociones por el que el personaje está transitando. En el caso de Anderson, estas alteraciones suelen realizarse de manera muy enfatizada y rápida y no de manera sutil, creando dinamismo en la escena.

Como resumen, el uso de la luz y la iluminación en las películas de Wes Anderson funciona como herramienta clave en su estilo cinematográfico. A través de la manipulación del color y la intensidad de la luz, es capaz de crear ambientes visualmente atractivos y emocionales. Este enfoque detallado de la iluminación se complementa con su uso de gamas cromáticas, contribuyendo a la creación de mundos ricos en detalle.



Fig. 55.



Fig. 56.



Fig. 57.



Fig. 58.

Fig. 55, 56, 57 y 58. Fotogramas de la película *The Grand Budapest Hotel* (2014).

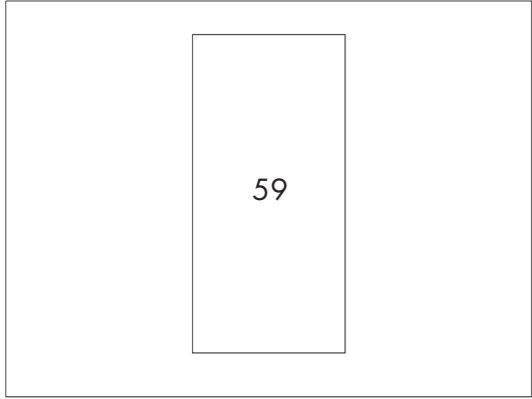
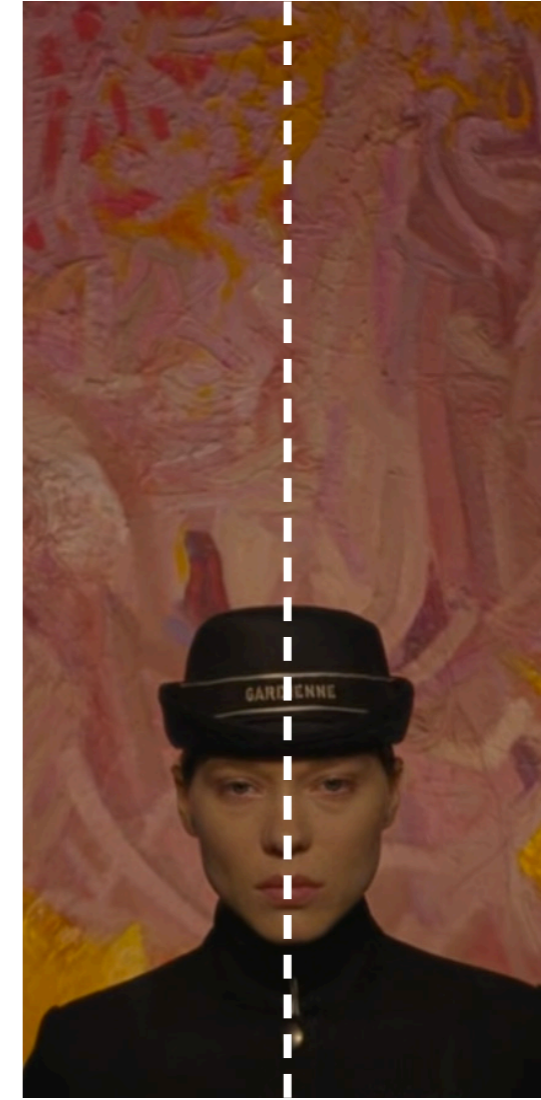


Fig. 59. Fotograma de la película *The French Dispatch* (2021).



## 2.2 simetría

Fig. 60. Dibujo del hombre de Vitruvio de Leonardo Da Vinci.

## 2.2 simetría

**1. f. Correspondencia exacta en la disposición regular de las partes o puntos de un cuerpo o figura con relación a un centro, un eje o un plano.**<sup>36</sup>

La simetría es un concepto que el hombre ha intentado comprender y utilizar para crear orden, belleza y perfección, a lo largo del tiempo.<sup>37</sup> Existen teorías que engloban la idea de simetría como parte de la geometría que opera sobre el espacio euclídeo y las transformaciones de las isometrías.<sup>38</sup> Según la geometría, se refiere a la armonía en la posición de las partes o puntos similares unos respecto de otros, y con referencia a un punto, línea o plano determinado.<sup>39</sup>

Observamos simetría ante la atenta contemplación de la naturaleza que nos rodea, desde hojas a animales. Prácticamente todos los vertebrados son casi exactamente simétricos en su ectodermo (piel, cerebro, ojos), y mesodermo (esqueleto y músculos del esqueleto), aunque asimétricos en su interior (tracto digestivo, hígado, páncreas, etc.); tal y como ocurre en el cuerpo humano.<sup>40</sup>

La naturaleza compuso el cuerpo del hombre de manera que sus miembros tengan proporción y correspondencia con todo

él, por lo que, desde la antigüedad, se establecieron también en la construcción de los edificios una exacta commensuración de cada una de sus partes con el todo, es decir, se diseñó a partir de la escala humana, ya que los sentidos se deleitan en cosas debidamente proporcionadas como algo análogo a ellos mismos.<sup>41</sup> Establecido este buen orden en todas las obras, observamos este hacer principalmente en los templos de los dioses.<sup>42</sup>

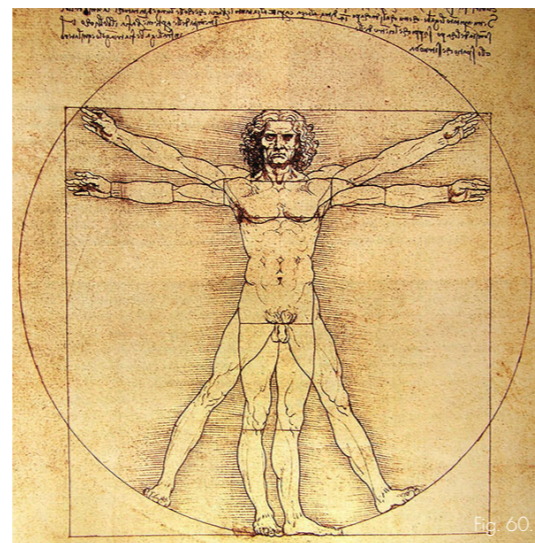


Fig. 60.

Las primeras concepciones acerca de la simetría arquitectónica se identificaban con la proporción, el equilibrio y la belleza.<sup>43</sup> “Ni puede ningún edificio estar bien compuesto sin la simetría y proporción, como lo es un cuerpo humano bien formado”.<sup>44</sup>

La simetría se considera condición de belleza en la arquitectura desde la antigüedad. La ordenación axial sentó las bases de la arquitectura monumental, predominando la simetría, acompañada por una disposición volumétrica jerarquizada. Los templos griegos o las construcciones romanas usaban la simetría tanto en plantas como en alzados, desde el plano horizontal la geometría perfectamente organizada se trasladaba a la visión de la fachada.<sup>45</sup>

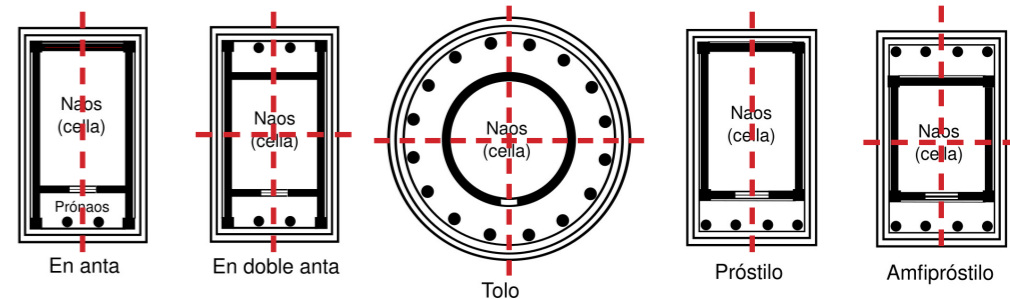


Fig. 61. Tipologías de Templos Griegos

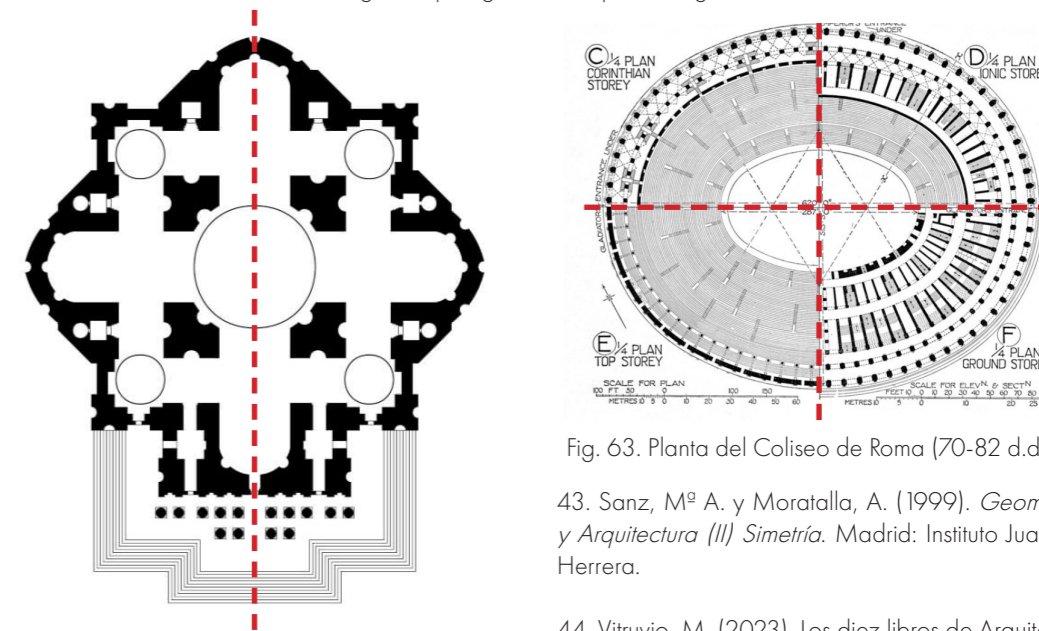


Fig. 62. Planta de San Pedro en el Vaticano, Miguel Angel (1546)

Fig. 63. Planta del Coliseo de Roma (70-82 d.d.C.)

43. Sanz, M<sup>º</sup> A. y Moratalla, A. (1999). *Geometría y Arquitectura (III) Simetría*. Madrid: Instituto Juan de Herrera.

44. Vitruvio, M. (2023). *Los diez libros de Arquitectura*. Linkgua Ediciones.

45. Baker, G. H. (1989). *Análisis de la forma*. Gustavo Gili.

|    |    |    |
|----|----|----|
| 64 | 68 | 72 |
| 65 | 69 | 73 |
| 66 | 70 | 74 |
| 67 | 71 |    |

Fig. 64 y 65. Fotogramas de la película *The Life Aquatic with Steve Zissou* (2004).

Fig. 66. Fotograma de la película *Moonrise Kingdom* (2012).

Fig. 67. Fotograma de la película *The Grand Budapest Hotel* (2014).

Fig. 68. Fotograma de la película *The Royal Tenenbaums* (2001).

Fig. 69. Fotograma de la película *Moonrise Kingdom* (2012).

Fig. 70. Fotograma de la película *The Grand Budapest Hotel* (2014).

Fig. 71. Fotograma de la película *The Royal Tenenbaums* (2001).

Fig. 72. Fotograma de la película *The Grand Budapest Hotel* (2014).

Fig. 73. Fotograma de la película *The Royal Tenenbaums* (2001).

Fig. 74. Fotograma de la película *The Grand Budapest Hotel* (2014).

El uso de simetrías es otra de las grandes herramientas del estilo visual en los trabajos de Wes Anderson. Las películas de Anderson son visualmente reconocibles gracias a sus ideas compositivas en las que todas y cada una de las secuencias que vemos en pantalla están concienzudamente pensadas y organizadas. La gran clave de estos planos tan organizados en gran mayoría de las ocasiones se debe a la simetría en la que se disponen gran parte elementos que componen el plano. Se utiliza de tal manera que tanto los personajes, como el escenario, los elementos arquitectónicos, los interiores e incluso en ocasiones la naturaleza, se disponen intencionadamente de manera simétrica proporcionando al espectador una sensación de armonía.

La simetría que Anderson utiliza con más frecuencia y por la que más se reconoce su estilo visual, es la simetría axial, la cual divide el total de la pantalla en dos partes iguales de manera vertical. Dentro de una escena, si colocásemos un eje vertical en el centro de la pantalla, comprobamos que los elementos y objetos que componen la escena se sitúan colocados de manera simétrica en-

tre sí, la parte izquierda y la parte derecha, generando una sensación de orden perfecto que no sucedería en la realidad cotidiana.

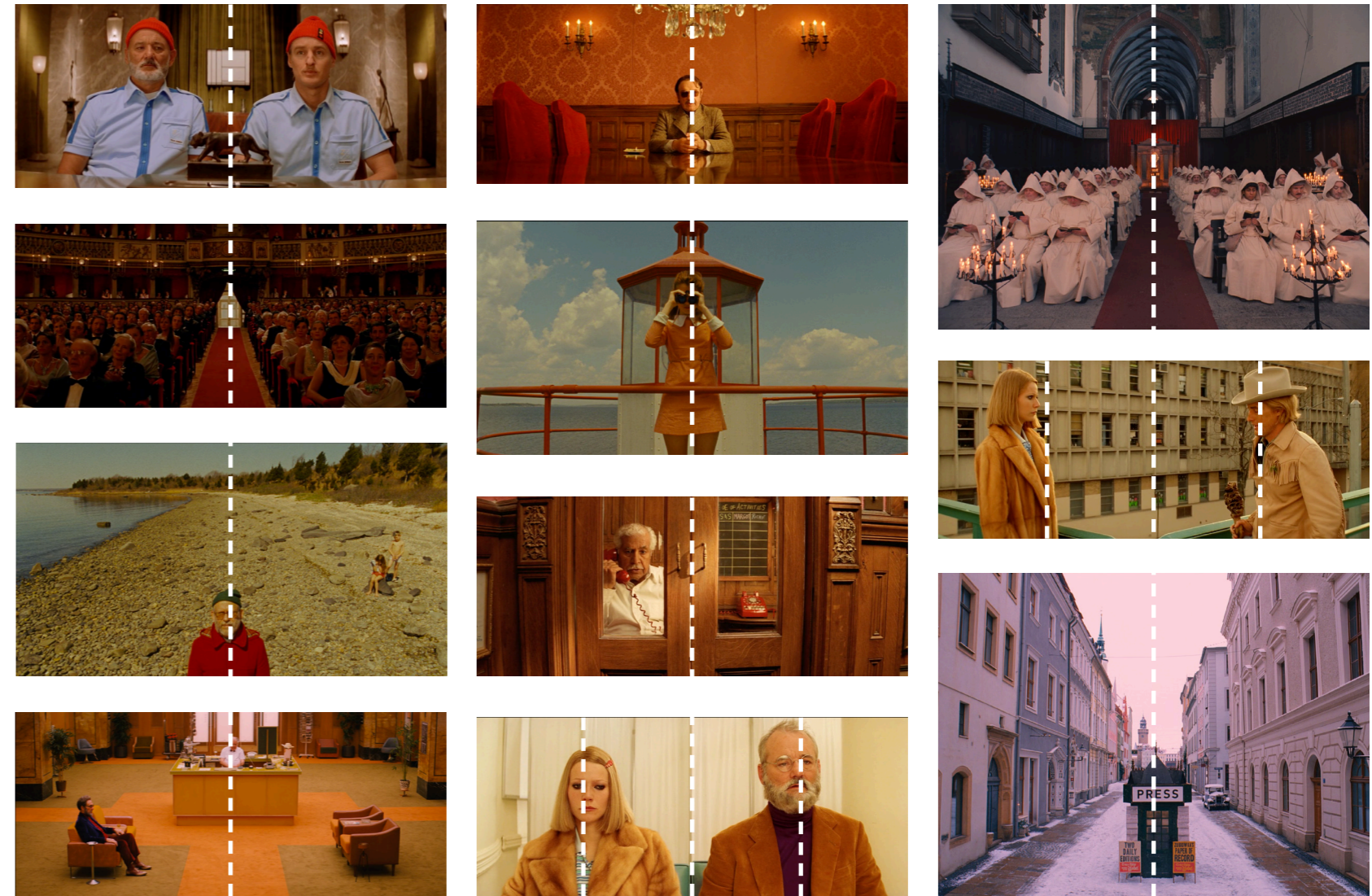




Fig. 75 y 76. Fotograma de la película *Fantastic Mr. Fox* (2009).

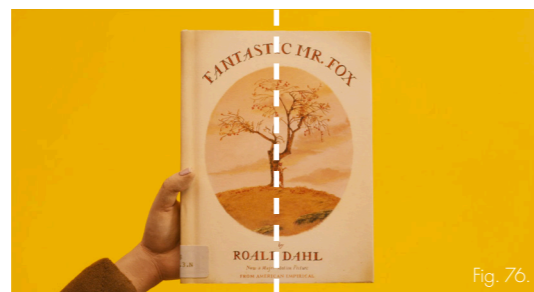
Fig. 77. Fotograma de la película *The Grand Budapest Hotel* (2014).

Fig. 78. Fotograma de la película *Moonrise Kingdom* (2012).

El director utiliza la simetría de diversas maneras en sus películas, las dividimos en cinco clases diferentes:

#### a. personaje, elemento o arquitectura en el eje de simetría

El personaje o elemento a destacar se coloca en el eje de simetría, en el centro de la pantalla, dotándole de una mayor importancia o intensidad. En ocasiones, se realiza destacando elementos de la arquitectura o del paisaje.



#### b. eje de simetría separa a los personajes

La pantalla se divide en dos partes iguales, creándose en el centro una línea imaginaria que sirve como eje de simetría. En ambas partes se colocan personajes u objetos de manera similar y en la misma posición.



#### c. suma de ambas: tres ejes principales

Sería una suma de las dos opciones anteriores, ya que se crea un eje central, donde se coloca un elemento y se divide la pantalla en dos mitades iguales. En cada una de estas mitades se genera otro eje central a su vez, por lo que la vista global de la escena da como resultado una división en tres partes, con tres elementos a destacar.



#### d. eje horizontal

Por último, aunque menos utilizado, en ocasiones Anderson hace uso del eje horizontal para darle más impacto a un paisaje o escenografía.



Fig. 79. Fotograma de la película *The French Dispatch* (2021).

Fig. 80. Fotograma de la película *Asteroid City* (2023).

## 2.2.1 uso de la simetría en planos cinematográficos

En concreto, hemos de destacar el uso de varios tipos de planos que nos ayudan a comprender el espacio en el que transcurren las acciones. Anderson, hace uso de cinco ejemplos en numerosas ocasiones: los barridos de noventa grados, los travellings, los zooms secuenciales, los planos contra-planos, el 'filtro' de prismáticos y los planos cenitales de detalles. Este último, inspirado en la filmografía de Martin Scorsese.<sup>46</sup>

### a. barridos de noventa grados

En este tipo de plano, se coloca la cámara grabando a un personaje en el eje central del plano y a continuación, se gira la cámara noventa grados en el eje horizontal, para grabar a otro personaje también colocado en el eje central de la escena. De esta manera se genera un eje de simetría a cuarenta y cinco grados entre ambos personajes.

Fig. 81. Croquis explicativos. Elaboración propia.

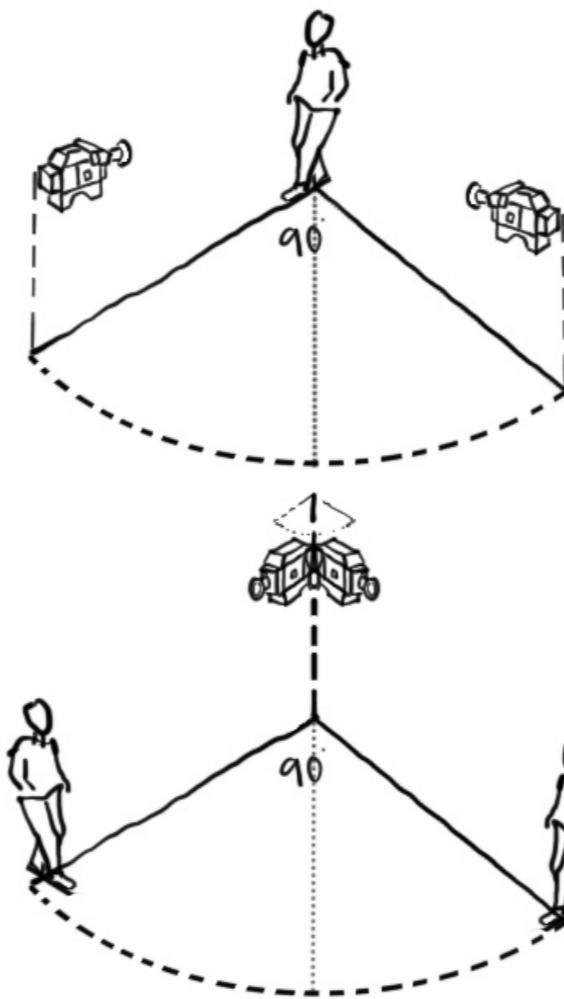


Fig. 82. Croquis explicativos. Elaboración propia.

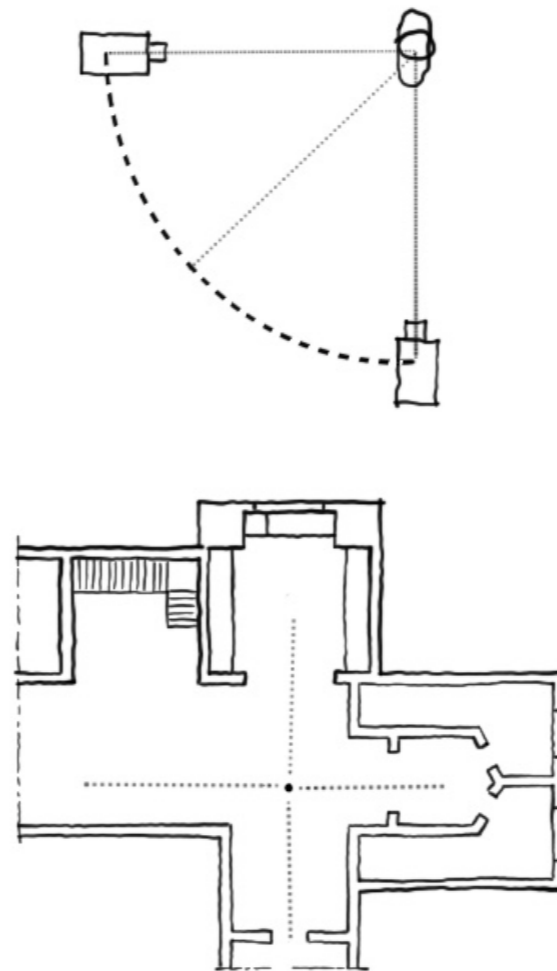


Fig. 83. Fotogramas de la película *Moonrise Kingdom* (2012).

46. Nathan, I. (2020). *Wes Anderson: The Iconic Filmmaker and his Work-Unofficial and Unauthorised*. White Lion Publishing.



Gif realizado a partir de fotogramas de la película *The Grand Budapest Hotel* (2014). Elaboración propia.

### b. travellings

Se genera un eje de simetría entre la cámara y lo que se graba. La escena se graba paralela al eje creado, la cámara acompaña al personaje u objeto.



Fig. 84. Montaje realizado a partir de fotogramas de la película *The Grand Budapest Hotel* (2014). Elaboración propia.



Ejemplos de travellings en las películas de Wes Anderson. [https://www.youtube.com/watch?v=m7R-McnQ0pfY&ab\\_channel=Mooluscos](https://www.youtube.com/watch?v=m7R-McnQ0pfY&ab_channel=Mooluscos)

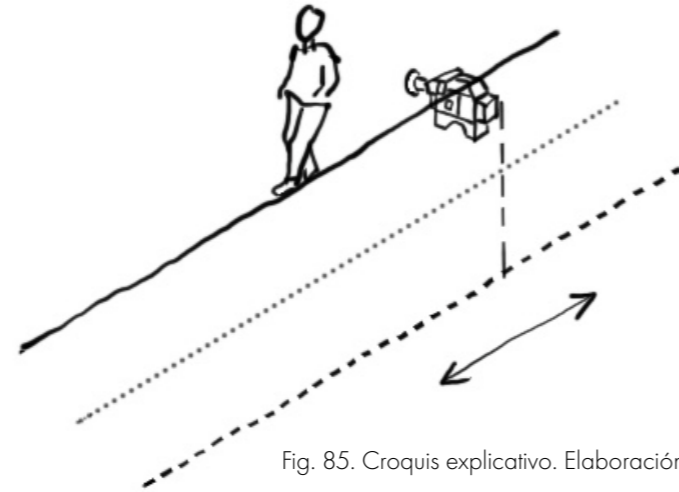


Fig. 85. Croquis explicativo. Elaboración propia.

### c. plano zoom en secuencia

En este caso se emplea la clase a. de simetrías, en la que el personaje se sitúa en el eje central, encauzando la atención del espectador hacia este. Un plano general con el personaje en el eje central se convierte en un plano en primera persona mediante la aproximación de la cámara. Se genera un eje de simetría entre ambos planos. Es un tipo de plano muy recurrente en gran mayoría de sus películas, usualmente utilizados durante el monólogo de uno de los personajes.



Fig. 87. Fotogramas de la película *The French Dispatch* (2021).

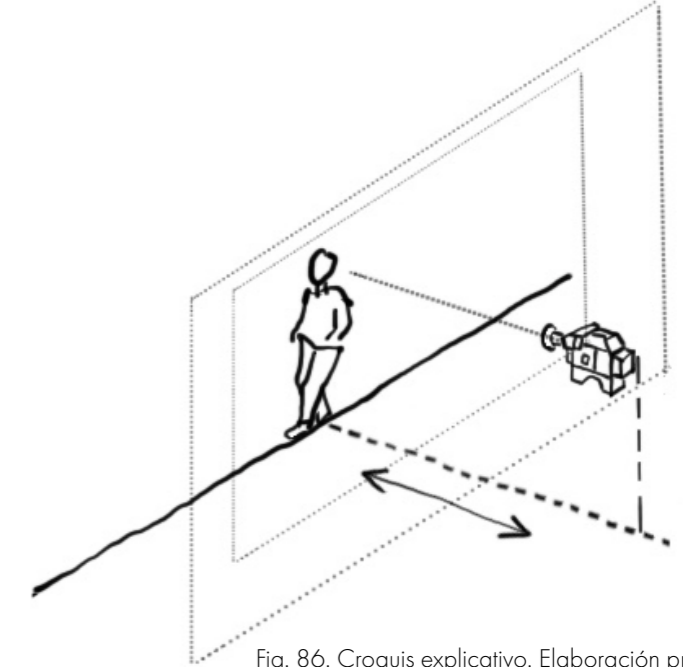


Fig. 86. Croquis explicativo. Elaboración propia.



Fig. 88. Fotogramas de la película *The Grand Budapest Hotel* (2014).

#### d. plano contraplano

Este plano, hace referencia a la manera más habitual en la que se filma un diálogo entre dos personas, se filma un plano y su contraplano. Son planos que se filman por separado y se colocan seguidos en el montaje, haciendo ver que los personajes se sitúan en paralelo físicamente. En el caso de Wes Anderson, se suele colocar al personaje que habla totalmente centrado, simétrico y de forma paralela a la cámara. En ocasiones, Anderson acompaña el plano contraplano con un tercer plano de la conversación desde un lateral, en el cual los personajes también se sitúan de manera simétrica. De esta manera introduce al espectador tanto en la trama, como en el lugar en el que está transcurriendo.

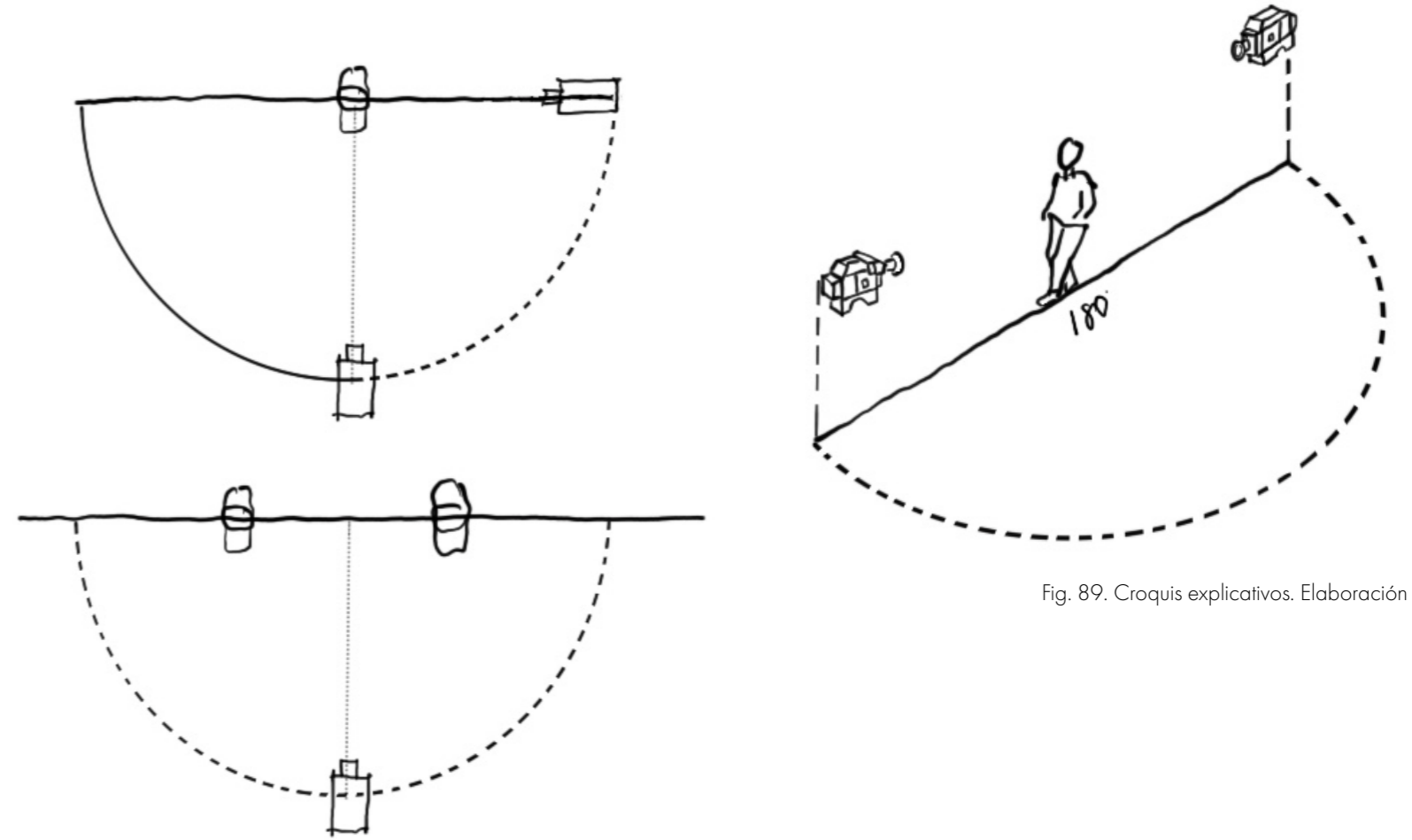


Fig. 89. Croquis explicativos. Elaboración propia.

Fig. 91. Fotograma de la película *Asteroid City* (2023).  
 Fig. 92. Fotograma de la película *The Royal Tenenbaums* (2001).

Fig. 93. Fotograma de la película *Isle of Dogs* (2018).  
 Fig. 94. Fotograma de la película *The Grand Budapest Hotel* (2014).

Fig. 95. Fotograma de la película *Moonrise Kingdom* (2012).

Fig. 96. Fotograma de la película *Bottle Rocket* (1996).

Fig. 97. Fotograma de la película *Isle of Dogs* (2018).

Fig. 98. Fotograma de la película *Rushmore Academy* (1998).

Fig. 99. Fotograma de la película *The Life Aquatic with Steve Zissou* (2004).

Fig. 100. Fotograma de la película *The Darjeeling Limited* (2007).

Fig. 101. Fotograma de la película *Moonrise Kingdom* (2012).

Fig. 102. Fotograma de la película *Fantastic Mr. Fox* (2009).

Fig. 103. Fotograma de la película *Isle of Dogs* (2018).

Fig. 104. Fotograma de la película *The Darjeeling Limited* (2007).

Fig. 105. Fotograma de la película *Fantastic Mr. Fox* (2009).

Fig. 106. Fotograma de la película *Rushmore Academy* (1998).

### e. planos de detalle

Anderson utiliza los planos cenitales para destacar personajes o emplazamientos, pero sobre todo para mostrar objetos en detalle. Desde su primera película *Bottle Rocket*, ya observamos el uso de estos, centrados en mostrar algún elemento importante dentro de la narrativa de la escena. Se graban de manera cenital, es decir, la cámara se coloca por encima y se filma de manera paralela al elemento u objetos que el personaje posee. Se genera un eje de simetría entre la cámara y el objeto o personaje. En estas secuencias, el elemento se coloca de manera centrada en la pantalla.

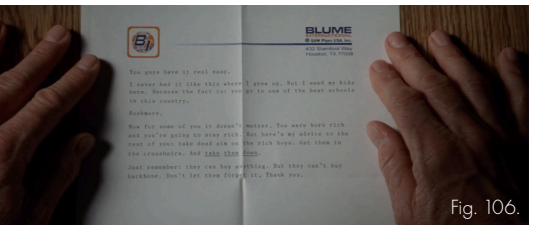
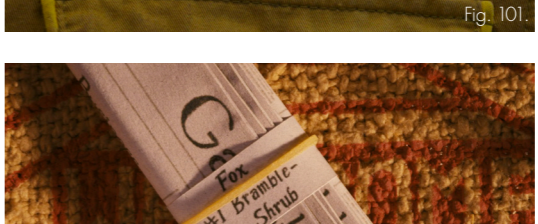
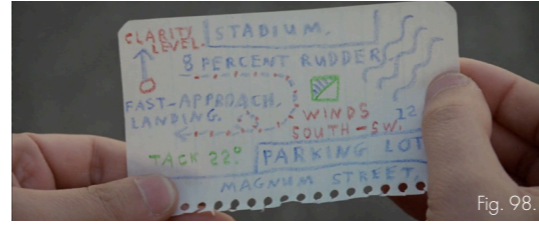
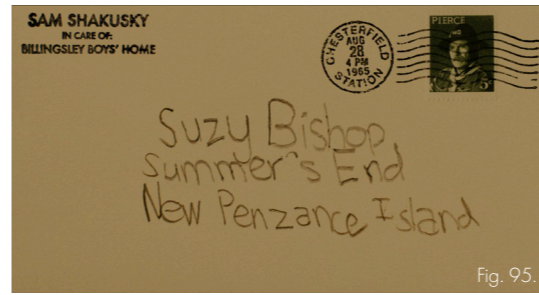
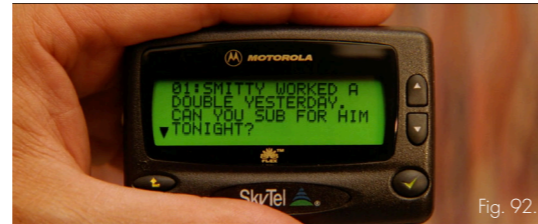
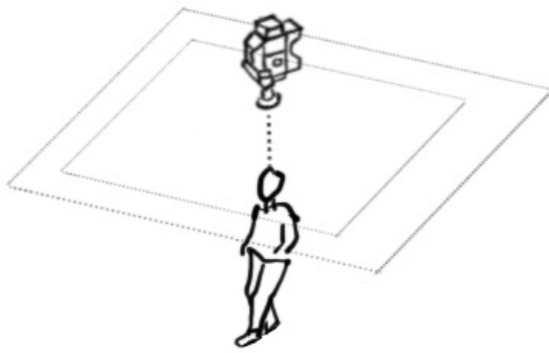


Fig. 107. Fotograma de la película *The Grand Budapest Hotel* (2014).

Fig. 108. Fotograma de la película *Moonrise Kingdom* (2012).

Fig. 109. Fotograma de la película *Fantastic Mr. Fox* (2009).

Fig. 110. Fotograma de la película *Moonrise Kingdom* (2012).

Fig. 111. Fotograma de la película *Moonrise Kingdom* (2012).

#### f. plano 'filtro' de prismáticos

Coloca el elemento o personaje a destacar en el eje central de la escena y coloca un 'filtro' de prismáticos asemejando la vista que tendría otro personaje al observar a través de estos. Los prismáticos son un elemento recurrente en la filmografía de Anderson.



## 2.2.2 proporciones

Por último, además de la simetría, la proporción es otro aspecto de la belleza que en el cine viene definida por la elección del sistema de filmación. A lo largo de la historia se han definido diferentes relaciones de aspecto en el cine, es decir, diferentes proporciones entre el ancho y el alto de la imagen. Esto da lugar a diferentes ratios que se denominan según las medidas que los componen.

Otra de las características del cine de Anderson, es jugar con las proporciones de sus películas. En numerosas ocasiones, el director hace cambios de relación de aspecto durante el transcurso de alguna de sus películas. El ejemplo más notable de esta técnica es el cambio de formatos que realiza en la película *The Grand Budapest Hotel*, en la que cada una de las relaciones de aspecto que se utilizan en el largometraje, refiere a una época concreta en la que suceden los hechos que se relatan. La película tiene lugar en tres fechas concretas: 1932, 1968, 1985. Cada una de las fechas además de contar con una paleta de colores diferenciada,

también cuenta con una relación de aspecto correspondiente.<sup>47</sup>

47. Nathan, I. (2020). *Wes Anderson: The Iconic Filmmaker and his Work-Unofficial and Unauthorised*. White Lion Publishing.



1.37:1

Formato Académico que hace referencia a un formato de película de 35 mm al que se tuvo que añadir una banda de sonido, es decir, se modifica de los tradicionales 24 mm de base por 18 mm altura a los 22 mm de base por 16 mm de altura, lo que supone una relación de 1,375:1, comúnmente abreviada a 1,37:1.<sup>48</sup>

48. Pérez, L. F. (2021). Relación de aspecto en cine, vídeo y fotografía. *Aprender cine*. <https://aprender-cine.com/relacion-de-aspecto-aspect-ratio/>

49. Ídem ref. 48

50. Ídem ref. 48



2.35:1

Formato Cinemascope también conocido como 2,39:1.<sup>49</sup>



1.85:1

Formato Panorámico, creado por Paramount en 1953 y una de las relaciones de aspecto más usadas en las últimas décadas. En concreto se trata de un 17:9, muy similar al 16:9 estándar de pantallas de televisión y ordenadores.<sup>50</sup>

Fig. 112, 113 y 114. Fotogramas de la película *The Grand Budapest Hotel* (2014).

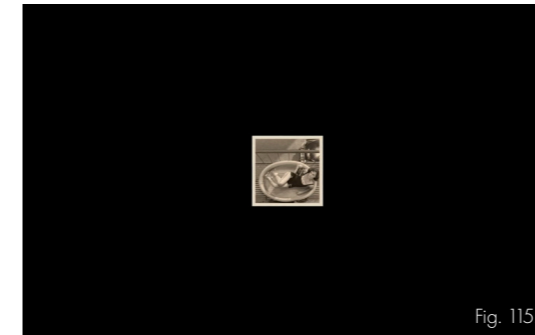


Fig. 115.

Por otro lado, también destacamos secuencias en las que la escena se convierte en el fondo negro de una fotografía o un objeto a destacar en la narrativa de la película. Vemos un ejemplo de ello en *The Grand Budapest Hotel*, donde se muestra a un personaje hablando con unas fotografías y a continuación aparecen las fotografías en pantalla, mientras el personaje sigue hablando sobre ellas.



Fig. 116.

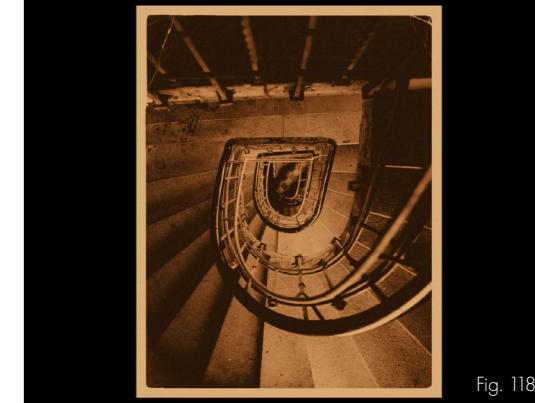


Fig. 118.



Fig. 117.

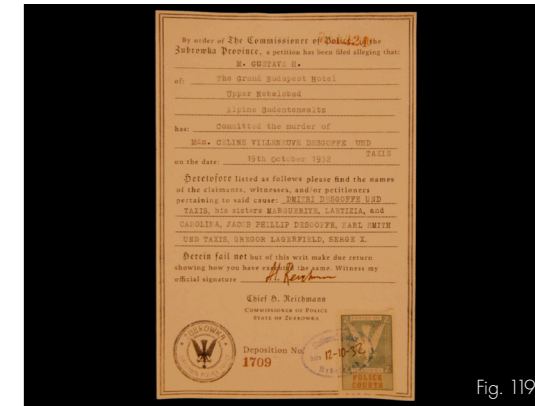


Fig. 119.

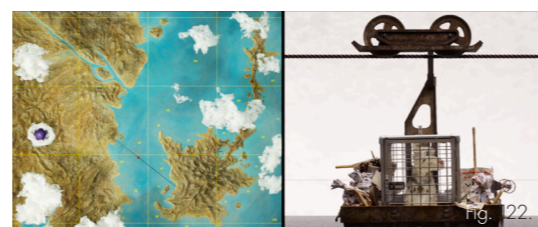
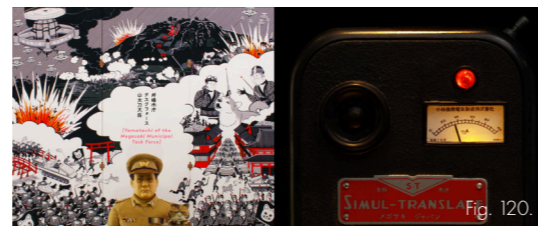
Fig. 115, 116, 117, 118 y 119. Fotogramas de la película *The Grand Budapest Hotel* (2014).

Fig. 120, 121 y 122. Fotogramas de la película *Isle of Dogs* (2018).  
 Fig. 123. Fotograma de la película *The French Dispatch* (2021).

Por último, a partir del largometraje *Isle of Dogs*, en ocasiones Wes Anderson decide dividir la pantalla de manera literal proyectando al menos dos secuencias al mismo tiempo. En esta película podemos observar que se divide la pantalla simétricamente de manera vertical mediante un eje central y en cada una de las mitades se proyectan escenas diferentes que están aconteciendo en el mismo tiempo, pero en diferente lugar.

Anderson también divide la pantalla en partes desiguales y no simétricas en su largometraje *The French Dispatch*. En ella observamos dos tramas diferentes sucediendo a la vez, rompiendo con la relación de aspecto. Incluso en ocasiones recorta el espacio de proyección colocándolo en un lateral de la pantalla y aprovecha la parte restante para disponer texto relacionado con la narrativa de la escena.

Como gran ejemplo de todas estas herramientas mencionadas anteriormente, Anderson utiliza su película *Asteroid City* como colofón de todas herramientas mencionadas, realizando cambios en la relación de aspecto, divisiones de la pantalla o planos



de visión a través de prismáticos. A través de la utilización de estas herramientas: simetría, contraste de luz y oscuridad, intensidad de color, Anderson crea escenas armoniosas y equilibradas.<sup>51</sup>

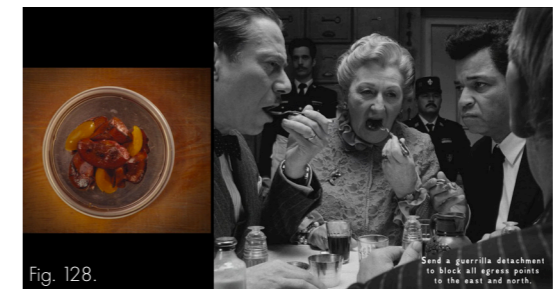
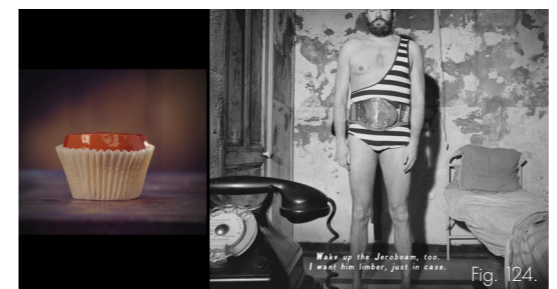


Fig. 124 y 125. Fotogramas de la película *The French Dispatch* (2021).  
 Fig. 126 y 127. Fotogramas de la película *Asteroid City* (2023).  
 Fig. 128, 129 y 130. Fotogramas de la película *The French Dispatch* (2021).

51. Zelanski, P. y Fisher, M.P. (2001). *Color*. H. Blume.



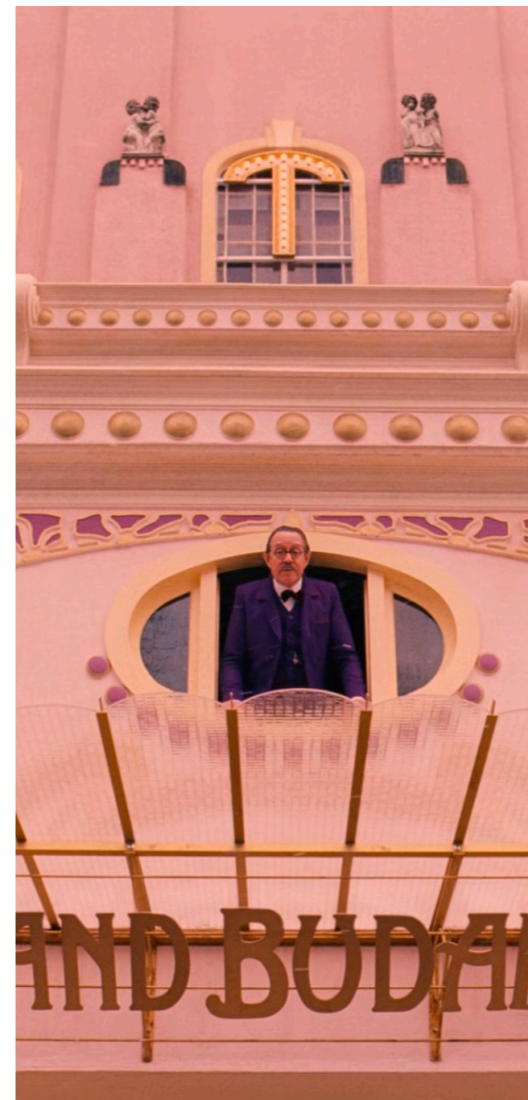


### 3 elementos arquitectónicos en el cine de Wes Anderson

Desde su primer largometraje, *Bottle Rocket*, comprobamos el empeño de Wes Anderson por elegir ubicaciones muy específicas y cuidadosamente seleccionadas para sus rodajes. La atención que Anderson otorga al detalle y a la selección de escenarios se han convertido en una de las características distintivas de su estilo cinematográfico. Anderson, como otros directores, busca emplazamientos que sean visualmente atractivos, además de también seleccionar ubicaciones que complementen y enriquezcan la narrativa de sus películas, contribuyendo a la creación de atmósferas únicas.

Dentro de esta selección de escenarios, Anderson se apoya en elementos específicos que componen la arquitectura para ayudar a la narrativa de sus películas. Destacamos tres elementos en concreto que aparecen en la gran mayoría de sus películas y suponen un elemento distintivo de su cine.

Estos elementos de los que hablamos son las ventanas, las maquetas y las secciones.



## 3.1 ventanas

### 3.1 ventanas

1. f. Abertura en un muro o pared donde se coloca un elemento y que sirve generalmente para mirar y dar luz y ventilación.<sup>52</sup>
5. f. TV. Recuadro en la pantalla de un televisor donde se ofrecen imágenes diferentes de la emisión principal.<sup>53</sup>

La ventana es una abertura o hueco, en un muro o pared, con diferentes funciones. Principalmente, desde los inicios, tiene como propósito proveer al interior de la vivienda o construcción, de luz natural, así como obtener también ventilación natural. Una vez depuradas las técnicas de construcción, se permitió realizar huecos más grandes, facilitando la observación de vistas.

Existen representaciones de ventanas en las primeras pinturas murales de Egipto, las cuales muestran aberturas en las paredes de las casas cubiertas con esteras.<sup>54</sup>

Posteriormente, durante el Imperio Romano, conocemos que las casas de la ciudad de Pompeya en Italia poseían un número muy reducido de ventanas de pequeñas dimensiones, abiertas generalmente a los patios. Eran generalmente huecos pequeños que se cerraban con cortinas o baldosas de arcilla cocida. Más tarde, se introdujeron cerramientos a partir de láminas de talco, mica

o alabastros traslúcidos. El vidrio común, es una invención que se le atribuye a los fenicios, que hizo posible que la ventana adquiriese la función de elemento de iluminación natural de locales cerrados.<sup>55</sup>

La ventana pasa de ser una herramienta funcional, a servir también como instrumento ornamental para la arquitectura, pudiendo el arquitecto elegir su situación, disposición, dimensiones, color, textura o forma. Es uno de los elementos que contribuyen con mayor rotundidad a la formalización de la arquitectura, configurando el carácter del edificio y expresando de forma clara o no su organización interior.<sup>56</sup>

Es un elemento capaz de proporcionar diferentes características dependiendo de su forma, tamaño y disposición. Exteriormente, ayuda a componer la expresión de la fachada, dotándola de un ritmo o lenguaje arquitectónico determinado. En cuanto al interior, dependiendo de sus medidas, la disposición

en el muro o la orientación solar; es posible cambiar por completo la atmósfera gracias a la iluminación generada.

La segunda acepción seleccionada de la palabra ventana, la relacionamos de manera directa con el cine. Anderson nos muestra ventanas como elementos arquitectónicos a través de su propia ventana, la pantalla del cine. Es a través de las aperturas arquitectónicas que nos muestra a los personajes, los encuadra o los enmarca. Hace uso de los huecos como si se tratase del marco de una pintura o el escenario de una obra de teatro, trascendiendo sus funciones tradicionales para convertirse en poderosos dispositivos narrativos y visuales. Dividimos en el uso que hace de ellas en cuatro categorías diferentes.



Fig. 133.



Fig. 134.



Fig. 135.



Fig. 136.



Fig. 137.



Fig. 132.

52. Real Academia Española. (s.f.). Ventana. *Diccionario de la lengua española*. Recuperado el 28 de julio, 2024, de <https://dle.rae.es/color>

53. Ídem ref. 52

54. Encyclopædia Britannica. (s.f.). Window. *Enciclopedia Británica enciclopedia en inglés*. Recuperado el 30 de julio, 2024, de <https://www.britannica.com/technology/window>

55. Mendizábal, M. (1988). *Manual de la ventana*. Madrid: Ministerio de Obras Públicas y Urbanismo.

56. Ídem ref. 55

Fig. 132. Fotograma de la película *Fantastic Mr. Fox* (2009).

Fig. 133. Fotograma de la película *The Darjeeling Limited* (2007).

Fig. 134, 135 y 136. Fotogramas de la película *The Grand Budapest Hotel* (2014).

Fig. 137. Fotograma de la película *The Royal Tenenbaums* (2001).

Fig. 138, 139 y 140. Fotogramas de la película *The Royal Tenenbaums* (2001).

Fig. 141, 142, 143 y 144. Fotogramas de la película *The Life Aquatic with Steve Zissou* (2004).



Fig. 138.



Fig. 139.



Fig. 140.

### a. ventana como elemento que separa mundos

En este caso, la ventana sirve como elemento que centra al personaje y le dota de más importancia. Actúan como barreras físicas y simbólicas entre diferentes mundos o estados emocionales. Representan, por ejemplo, la separación entre la seguridad del interior y el mundo exterior. Este uso de las ventanas permite a Anderson explorar temas de aislamiento y conexión dentro del entorno construido. Un gran ejemplo de ello existe en *The Royal Tenenbaums*. La casa familiar está llena de ventanas que separan y conectan a los personajes en diversos momentos. Las ventanas del edificio, vistas desde el exterior, muestran a los personajes en momentos de introspección, resaltando su aislamiento o su deseo de conexión. En el caso de *The Life Aquatic with Steve Zissou*, la separación es literal, entre el mundo del océano y la vida en el interior del barco. De esta manera, las ventanas reflejan las complejas relaciones entre diferentes mundos, siendo utilizadas como puntos de observación y reflexión.



Fig. 141.

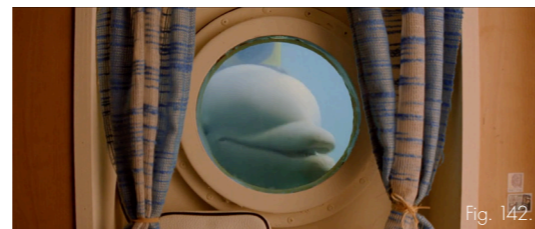


Fig. 142.



Fig. 143.



Fig. 144.

### b. ventana como elemento que enmarca

Similar al anterior caso, pero en este ejemplo sirve para literalmente encajar al personaje en el centro de una apertura. Utiliza los huecos como marcos dentro del marco de la cámara, creando composiciones arquitectónicas y visuales que dirigen la atención del espectador hacia aspectos específicos de la acción o los personajes. Este enfoque permite a Anderson utilizar la arquitectura para contar una historia y proporcionar un contexto visual adicional. En este caso, entran en juego características como: la forma, el tamaño, el color o el estilo arquitectónico de la ventana en concreto.

En varias de sus películas, las ventanas enmarcan a los personajes integrando la arquitectura del edificio en la narrativa visual.



Fig. 145.



Fig. 146.



Fig. 147.

Fig. 145 y 146. Fotogramas de la película *The French Dispatch* (2021).

Fig. 147. Fotograma de la película *Rushmore Academy* (1998).

Fig. 148. Fotograma de la película *Moonrise Kingdom* (2012).

Fig. 149. Fotograma de la película *The Grand Budapest Hotel* (2014).



Fig. 148.



Fig. 149.



Fig. 150.



Fig. 151.



Fig. 152.

Fig. 150, 151, 152 y 153. Fotogramas de la película *The Grand Budapest Hotel* (2014).

### c. ventana como elemento de relación

En ocasiones la utilización de estas es menos rebuscada y tienen un uso común como es el de poder observar el exterior o incluso el interior en algún caso. A través de ellas podemos contemplar lo que está viendo un personaje en el momento exacto de la acción para dotar de más sentido a la narrativa e introducir al espectador por completo en la trama.



Fig. 153.

### d. ventanas como herramienta de transición temporal

Anderson también hace uso de los huecos para marcar el paso del tiempo mediante cambios en la luz. En *Moonrise Kingdom*, utiliza las aperturas como herramienta para mostrar la progresión del día, con la luz cambiando desde el amanecer hasta el atardecer. Por otra parte, en *The Grand Budapest Hotel*, la fachada con sus numerosas ventanas nos muestra la diferencia entre la fachada de día y de noche. Durante el día, contemplamos una imagen con un ritmo marcado por cada uno de los huecos que componen la fachada, mientras que, por la noche, la fachada adquiere un carácter diferente. El orden desaparece y las ventanas iluminadas en contraste con la oscuridad del lugar nos aportan un halo misterioso.



Fig. 154.



Fig. 155.

Fig. 154 y 155. Fotogramas de la película *Moonrise Kingdom* (2012).

Fig. 156 y 157. Fotogramas de la película *The Grand Budapest Hotel* (2014).



Fig. 156.



Fig. 157.

“El público reconoce lo que es artificial, ya sean efectos generados por ordenador o de otro tipo. Mi marca particular de artificialidad es una anticuada”. Wes Anderson para New York Times.<sup>57</sup>

### 3.2 maquetas 1. f. Modelo a escala reducida de una construcción.<sup>58</sup>

La maqueta en la arquitectura puede ser considerada como una representación de la realidad o como instrumento técnico que sirve para crear una obra arquitectónica, es decir, se trata de representar lo que ya está hecho o lo que está aún por realizar.<sup>59</sup>

Además de generar un volumen tridimensional sobre una idea u obra, también sirven como herramienta para comprender las proporciones y la escala, realizar una distribución esquemática de las masas y examinar las relaciones entre los diferentes planos horizontales y verticales que definirán la obra arquitectónica.<sup>60</sup>

En el cine de Anderson, las maquetas son uno de sus grandes aliados a la hora de contar sus historias. En comparación a otras producciones coetáneas, la creación se realiza de manera casi artesanal, ya que se apuesta por el uso de modelos hechos a mano a la hora de realizar decorados y escenografías. Al contrario de lo que podría parecer, no es un cine de bajo presupuesto, sino a contracorriente, ya que se decide uti-

lizar técnicas artesanales en vez de métodos digitales y generados por ordenador.

Para analizar este elemento clave se han seleccionado películas cuyas maquetas son un elemento clave de la narrativa: *The Life Aquatic with Steve Zissou*, *The Grand Budapest Hotel* y *The French Dispatch*.

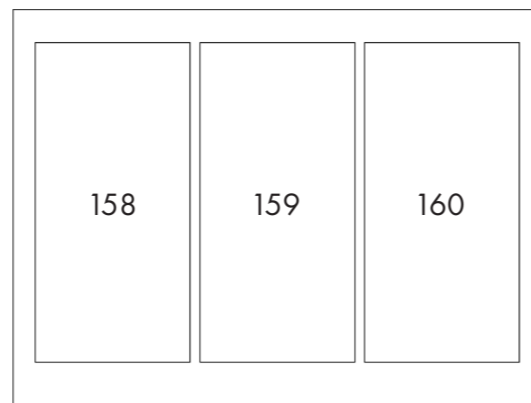


Fig. 158. Fotograma de la película *The Life Aquatic with Steve Zissou* (2004).

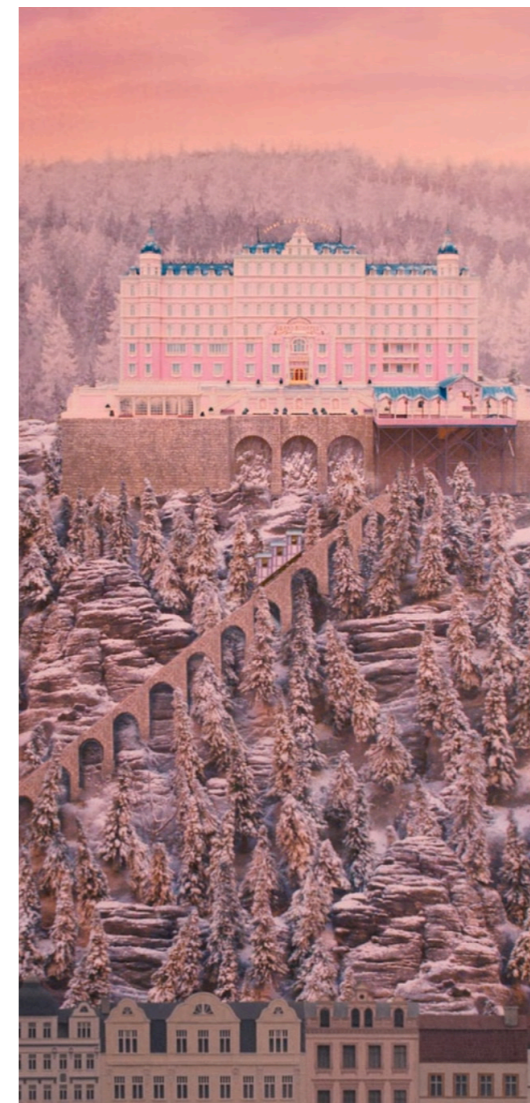


Fig. 159. Fotograma de la película *The Grand Budapest Hotel* (2014).



Fig. 160. Fotograma de la película *The French Dispatch* (2021).

57. Meléndez, J. (2016, marzo). *Wes Anderson y los efectos especiales artesanales*. <https://www.yorokobu.es/cuentos-wes-anderson/>

58. Real Academia Española. (s.f.). Maqueta. *Diccionario de la lengua española*. Recuperado el 10 de agosto, 2024, de <https://dle.rae.es/maqueta>

59. Úbeda, M. (2002). *La Maqueta como experiencia de espacio arquitectónico*. Ediciones Universidad de Valladolid.

60. Busch, A. (1991). *El Arte de la Maqueta Arquitectónica*. McGraw-Hill.



## The Life Aquatic with Steve Zissou

La primera vez en la Anderson decide transformar sus escenarios de grabación por un plató, sucede en la película *The Life Aquatic with Steve Zissou*, donde la gran mayoría de la trama tiene lugar en un navío de gran envergadura.

Antes de optar por realizar una maqueta del barco para dar hogar a la narrativa, Anderson buscó un navío clásico de la Segunda Guerra Mundial que le sirviese como escenario. En la búsqueda encontraron en Ciudad del Cabo un viejo dragaminas que cumplía con todos los requisitos que Anderson buscaba, además de conservarse en buen estado, lo que les permitiría navegar hasta Roma. Una vez llegados allí, la embarcación fue pintada de blanco y azul y dotada de una cubierta de observación y torres de vigilancia para realizar las escenas exteriores, aprovechado piezas de otra nave.<sup>62</sup> En este dragaminas fue donde se rodaron algunas de las escenas de exterior e interiores, pero rodar en el mar suponía una complicación añadida, por lo que Anderson pensó en otra

solución para poder disponer el equipo de grabación con mayor comodidad y alejado de las posibles inclemencias del tiempo. La solución fue crear un decorado, una maqueta del Belafonte (nombre que se le otorga al barco en la película) a escala 1:1. Se realizó un modelo a escala real del barco seccionado, donde se grabó la gran mayoría de escenas de la película. De esta manera, Anderson es capaz de filmar los interiores de la maqueta seccionada, mostrando al espectador que todo se trata de un artificio, aportando un pequeño toque cómico a la narrativa.

La maqueta se realizó en Roma, en el Plató Fellini de Cinecittà, donde la gente acudía a observar la inmensa maqueta de tres plantas de altura.<sup>63</sup> En la película vemos el interior del modelo como si de un barco real se tratase, pero a medida que la historia va avanzando, comprobamos que es un plató. Los personajes comienzan a moverse entre habitación y habitación en el interior de la 'embarcación', mientras la cámara les sigue

"Anderson buscaba un clásico de la Segunda Guerra Mundial, un dragaminas de unos cincuenta metros de largo".<sup>61</sup>

Fig. 161. Dibujo de Max Dalton de la película *The Life Aquatic with Steve Zissou* (2004).

61. Meléndez, J. (2016, marzo). *Wes Anderson y los efectos especiales artesanales*. <https://www.yorokobu.es/cuentos-wes-anderson/>

62. Ídem ref. 61

63. Ídem ref. 61

Fig. 162. Fotografía de la maqueta utilizada para la película *The Life Aquatic with Steve Zissou* (2004).

y de esta manera nos muestra los entresijos de la sección del barco.

Al inicio de la película se nos muestra al personaje principal con una maqueta en miniatura del Belafonte entre sus manos (Fig. 162.), mientras detrás observamos una imagen de la misma embarcación. A continuación, se nos muestra la sección del barco, la cual hace referencia al plató en el que acontecen la gran mayoría de escenas de interiores.



Fig. 162.

Anderson a través de la maqueta del barco nos muestra todos los detalles interiores, así como cada una de las habitaciones que lo componen. A su vez, la cámara 'atraviesa' de habitación a habitación siguiendo el recorrido que realizan los personajes mientras nos enseñan el interior del barco con más detalle.



Fig. 163.



Fig. 164.

Fig. 163, 164, 165, 166, 167 y 168. Fotogramas de la película *The Life Aquatic with Steve Zissou* (2004).



Fig. 165.



Fig. 166.



Fig. 167.



Fig. 168.



## The Grand Budapest Hotel

Tras siete largometrajes y habiendo adquirido una mayor fama a raíz de su película *The Royal Tenenbaums*, Anderson realiza probablemente su largometraje más conocido, *The Grand Budapest Hotel*, consagrándose finalmente como un director y guionista reconocido ante la crítica cinematográfica.

En el caso de *The Grand Budapest Hotel* el mérito de las maquetas recae en un amplio equipo de ilustradores y maquetistas dirigidos por el diseñador de producción Adam Stockhausen (*Moonrise Kingdom*, *Bridge of Spies*) y el creador de modelos en miniatura Simon Weisse (*Inglourious Basterds*, *The Hunger Games 2*). Weisse explica que una miniatura debe ser lo suficientemente grande como para permitir el trabajo de la cámara, «Simplemente, las cosas se ven mejor si son más grandes», dice mientras que comenta que es importante decidir de antemano qué grado de realismo dar a las construcciones.<sup>64</sup>

Detalles como estos relacionan *The Grand Budapest Hotel* con el cine clásico en el que detectamos las maquetas de mansiones, palacios y castillos inexistentes sobre fondos pintados a mano (matte paintings), construcciones que acercaban las películas a los cuentos de hadas. Los ordenadores están obligando a cerrar muchas tiendas de artesanía de cine en Hollywood, dice Weisse, uno de los últimos artesanos. Por suerte, siempre nos quedarán las películas.<sup>65</sup>

En la película, aparecen dos escenarios destacables que están realizados a partir de modelos en miniatura, que son el Gran Hotel Budapest, el Funicular y el Observatorio.

Fig. 169. Dibujo de Max Dalton de la película *The Grand Budapest Hotel* (2014).

64. Meléndez, J. (2016, marzo). *Wes Anderson y los efectos especiales artesanales*. <https://www.yorokobu.es/cuentos-wes-anderson/>

65. Ídem ref. 64



## 1 el hotel

El Gran Hotel Budapest es posiblemente el elemento más icónico y reconocible de esta película. Tanto es así, que toda la trama gira en torno a la vida de este edificio, y se nos muestra en dos fechas diferenciadas: 1932 y 1968.

Para la realización de esta película, Anderson y su equipo buscaron numerosos edificios donde poder grabar, pero ninguno se adaptaba por completo a las características que estaban buscando. Por lo tanto, decidieron crear su propio edificio mediante la realización de una maqueta, inspirado en todos los edificios que bien habían visitado, o las ideas mentalmente establecidas. En este caso en concreto, se realizó tanto una maqueta a escala reducida de la fachada completa del hotel, como maquetas a escala real de fragmentos de la fachada para grabar escenas en la entrada. Para realizar el diseño del hotel, se tomaron como referencia numerosos edificios reales de Europa Central y Occidental. Existen varios ejemplos que nos recuerdan vivamente al resultado final del Gran Hotel Budapest, como puede

ser el Hotel Atlantic, en Hamburgo, al norte de Alemania.<sup>66</sup>

El Hotel Atlantic es un edificio que data del año 1909, renovado en 2012 y 2022, por Korb Architecture.<sup>67</sup> Observando las fotografías encontradas, la fachada de color claro que emana sobre un pequeño jardín de árboles, que nos recuerda a la manera en la que el Gran Hotel Budapest corona la montaña en la que se sitúa. Así mismo, también nos recuerda al hotel de la película, el contraste de colores que tiene la fachada de color claro con el verde oscuro de la cubierta. En cuanto al interior, existe una escalinata similar a la que aparece en la película e incluso una zona de recepción con grandes similitudes.

Otro de los edificios que se tuvieron en cuenta para la realización de la maqueta, fue el Hotel Imperial en Viena, Austria. Este edificio data del 1863, construido por el arquitecto italiano Zanetti, de estilo barroco tardío vienes.<sup>68</sup> Fue construido inicialmente como residencia privada del duque Felipe de Wuert-



Fig. 170.



Fig. 171.



Fig. 172.

66. Nathan, I. (2020). *Wes Anderson: The Iconic Filmmaker and his Work-Unofficial and Unauthorised*. White Lion Publishing.

67. World-Architects. (s.f.). *Hotel Atlantic Kempinski*. <https://www.world-architects.com/es/buro-korb-gmbh-hamburg/project/hotel-atlantic-kempinski>

68. De La Fuente, R. (20 de noviembre, 2021). El Hotel Imperial de Viena o la grandeza de Europa. La Opinión de Málaga. <https://www.laopiniondemalaga.es/opinion/2021/11/20/hotel-imperial-viena-o-grandeza-59737747.amp.html>

Fig. 170. Fotografía del Hotel Imperial en Viena.

Fig. 171. Fotograma de la película *The Grand Budapest Hotel* (2014).

Fig. 172. Fotografía del Hotel Atlantic en Hamburgo.

Fig. 173. Dibujo de uno de los personajes de la película *The Grand Budapest Hotel* (2014). Elaboración propia.



Fig. 173.



Fig. 174. Fotografía del Hotel Bristol Palace en Karlovy Vary.

temberg, convirtiéndose en un hotel de lujo años más tarde, en 1873, con motivo de la Exposición Mundial.<sup>69</sup> Al igual que el Hotel Atlantic, el exterior destaca por su fachada blanca de siete plantas sobre una plaza arbolada. En su interior, encontramos decorados barrocos sobrecargados que recuerdan a los utilizados en el hotel de Anderson.

Por último, se utiliza la ciudad de Karlovy Vary, en Chequia, como inspiración absoluta para la creación de la ciudad termal ficticia de Nebelsbad. Fue en esta ciudad donde Anderson y su equipo encontraron además el Hotel Bristol Palace, de fachada rosa pastel y funicular cercano.<sup>70</sup>

Finalmente, tras tomar de inspiración estos ejemplos, consiguen establecer el estilo de su hotel deseado a partir de una mezcla de todos estos conceptos, ya que no dieron con un hotel perfecto que albergara todas las características que buscaban. Aunque la película transcurra en tres fechas diferentes, el Gran Hotel Budapest solo se nos muestra en la película en dos de los años: 1932 y 1968. En este caso, vamos a analizar el escenario creado para el año 1932 ya que se realiza

mediante el uso de maquetas, mientras que en 1968 se utiliza un edificio real para llevar a cabo la filmación.

## 1932

En el caso concreto del hotel, el equipo de Weisse decidió construirlo a partir de madera sobre los bocetos de Carl Sprague. “Los coches a la entrada son de latón y tras las ventanas del hotel hay fotografías de habitaciones con luces o sin ellas. Las estatuas están creadas con una impresora en 3D, reconoce Sprague”.<sup>71</sup>

La maqueta del edificio llegó a alcanzar un tamaño de cuatro metros de largo por tres metros de alto<sup>72</sup>, obteniendo como resultado un escenario alpino tan falso como el reino submarino de *The Life Aquatic with Steve Zissou*.<sup>73</sup>

La primera imagen que tenemos del hotel es la de un majestuoso y gran edificio de fachadas rosadas que se sitúa en la cima de una nevada montaña. Es el momento de mayor esplendor del hotel, en el año 1932. El edificio se sitúa por encima de toda la ciudad y el acceso sólo es posible mediante el uso de un funicular, otorgando al edificio una posición de exclusividad y poder, reflejando de esta forma la época en la que se

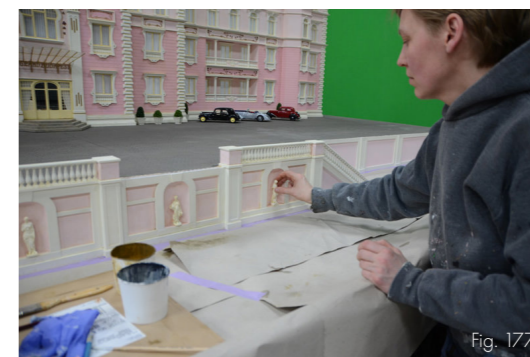


Fig. 175, 176, 177, 178 y 179. Fotografías de la maqueta del hotel de la película *The Grand Budapest Hotel* (2014).

71. Meléndez, J. (2016, marzo). *Wes Anderson y los efectos especiales artesanales*. <https://www.yorokobu.es/cuentos-wes-anderson/>

72. Vox. (23 de junio, 2023). *Cómo Wes Anderson usa miniaturas* [Video]. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=Xj65jTCq1Rs&ab\\_channel=Vox](https://www.youtube.com/watch?v=Xj65jTCq1Rs&ab_channel=Vox)

73. Nathan, I. (2020). *Wes Anderson: The Iconic Filmmaker and his Work-Unofficial and Unauthorised*. White Lion Publishing.



Fig. 180.



Fig. 181.

encuentra. A continuación, se nos muestra más en detalle. El estilo del hotel refleja la época de esplendor y elegancia de la Europa de entreguerras. Haciendo referencia a la arquitectura del modernismo, la fachada principal se compone de manera totalmente simétrica, situando en su centro, la entrada principal al edificio. Se decora mediante intrincadas molduras y columnas decorativas, pintadas de un tono rosa pastel. Las ventanas y balcones se encuentran enmarcadas por molduras de tonalidad blanca realzando el lujo de la época.

Es un edificio de seis plantas en su bloque central y cinco en los bloques laterales, todos coronados con una planta más abuhardillada tipo mansarda. Cada uno de los bloques laterales se remata con una torreta circular que dota de elegancia compositiva al conjunto de la fachada.

La puerta principal está coronada con una marquesina metálica con el nombre del hotel, de diseño característico del Art Nouveau de principios del S. XX. Nos recuerda a las marquesinas de las paradas de metro de la ciudad de París (Fig. 181). A los laterales se

disponen dos columnas ornamentadas con lámparas esféricas también propias del estilo Art Nouveau, al igual que las rejas de los balcones decoradas con motivos florales y formas orgánicas que recuerdan a la naturaleza. Por otro lado, nos fijamos en los diferentes tipos de aperturas como ventanas arqueadas o de forma elíptica. Además del tono rosado pastel de la fachada, también se utilizan tonos amarillos y dorados en las decoraciones de los huecos, reflejando el lujo y esplendor del hotel en esa época. El conjunto de la fachada hace alusión la época dorada que el hotel está experimentando, haciendo referencia a una versión idealizada y romántica de Europa, llena de opulencia y detalles visuales.

Para la realización del interior, se utilizó un edificio real construido en 1912, unos antiguos grandes almacenes en la ciudad sajona de Görlitz, que se salvaron de los bombardeos de la segunda guerra mundial.<sup>74</sup> El vestíbulo de entrada donde se sitúan la conserjería y el patio perfectamente rectangular con vidrieras estilo art decó, se convirtieron en el escenario idóneo para la ubicación del salón de recepción de visitantes, una ubicación perfecta para los terciopelos rojos, las alfombras estampadas y los adornos de latón diseñados por Adam Stockhausen, diseñador de producción. Según Anderson, en el caso de los interiores, utilizar un edificio existente fue la mejor idea: “Es mucho más grande que cualquier cosa que pudiéramos haber construido nosotros, y más majestuoso, y es como real”.<sup>75</sup>



Fig. 182.



Fig. 184.



Fig. 183.



Fig. 185.

Fig. 182, 183, 184 y 185. Fotografías del montaje del interior del hotel de la película *The Grand Budapest Hotel* (2014).

Fig. 180. Fotograma de la película *The Grand Budapest Hotel* (2014).

Fig. 181. Fotografía de una boca de metro de la ciudad de París.

74. Nathan, I. (2020). *Wes Anderson: The Iconic Filmmaker and his Work-Unofficial and Unauthorised*. White Lion Publishing.

75. Ídem ref. 74.



Fig. 186. Fotograma de la película *The Grand Budapest Hotel* (2014).

Fig. 187. Fotografía del rodaje de la película *The Grand Budapest Hotel* (2014).

76. Azéma, M. (17 de marzo, 2024). *The Grand Budapest Hotel*. *Funimag, the web about Funiculars*. <https://www.funimag.com/photoblog/index.php/tag/wes-anderson/>

## 2 el funicular

Para llegar al hotel desde el pueblo, la única forma posible es a través de un funicular, acentuando su ubicación privilegiada y aislada en un paisaje montañoso. Al igual que en el caso del hotel, en este caso el funicular también se realiza a partir de una maqueta. El funicular recorre una gran longitud para llegar al hotel, sobre una estructura de arcos de medio punto que recorren todo el paisaje alpino desde el pueblo hasta la cima. Centrándonos en el vehículo, se pinta de tonos rosados al igual que la fachada del hotel en 1932, mientras que en 1968 se muestra teñido de tonos naranjas.

Para su diseño, se tomó como referencia el funicular del Castillo de Buda, en Budapest. Para grabar estas escenas, es la cámara la que se inclina para dar la sensación de que el funicular sube o baja, ya que los railes de la maqueta se construyeron de manera horizontal.<sup>76</sup>

La entrada al funicular es un arco de medio punto decorado con columnas y molduras de tonos rosa pastel. Esta entrada nos indica

el ingreso a un mundo completamente diferente del pueblo, el mundo del lujoso hotel en la cima de la montaña.



Fig. 188. Fotografía de la maqueta del funicular de la película *The Grand Budapest Hotel* (2014).



Fig. 189. Fotografía del funicular del Castillo de Buda.



Fig. 190, 191 y 192. Fotogramas de la película *The Grand Budapest Hotel* (2014).

Fig. 193, 194 y 195. Fotografías de la maquetas de la película *The Grand Budapest Hotel* (2014).

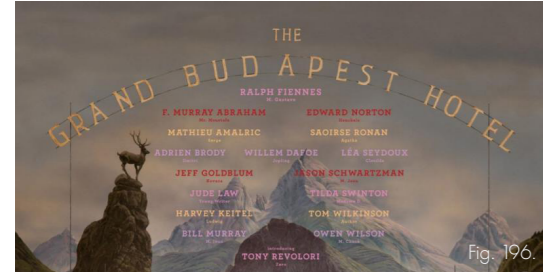


Fig. 196. Fragmento del cartel promocional de *The Grand Budapest Hotel* (2014).

Fig. 197. Fragmento del cuadro *The Watzmann* de Caspar David Friedrich.

77. Meléndez, J. (2016, marzo). *Wes Anderson y los efectos especiales artesanales*. <https://www.yorokobu.es/cuentos-wes-anderson/>

78. CineStructure. (25 de julio, 2020). *The Meticulously Charming World of Then Grand Budapest Hotel* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=AV>

79. Ídem ref. 78

### 3 el observatorio

El otro decorado en miniatura en esta película es la estación de teleférico del observatorio. La maqueta de este también se realizó con madera y se colocó sobre estructura metálica realizada en latón. Todo ello encima de rocas de espuma de poliestireno, con un toque invernal decoradas a partir de nieve hecha con azúcar en polvo muy fina.<sup>77</sup> Son maquetas tanto los edificios principales de llegada y salida, como el vagón de teleférico. En el caso del vagón, se realiza tanto en miniatura como a escala real, para así grabar los planos en los que los personajes intervienen en él. Al igual que el hotel y el funicular, se realiza tomando como referencia los transportes de montaña clásicos de Europa de principios del S. XX., en este caso en concreto, se basa en el Sphinx Observatory en los Alpes suizos (Fig. 207).<sup>78</sup>

En los tres casos, observamos fondos de paisajes pintados a mano por el artista Michael Lentz.<sup>79</sup> Todos ellos hacen referencia a las pinturas de Caspar David Friedrich (1774-1840), como, por ejemplo, el cuadro que aparece en el salón de comidas del hotel en

el año 1968. Es una réplica del cuadro *The Watzmann* (1824-1825). También similitudes entre la conocida pintura *El caminante sobre el mar de nubes* (1818) y una de las escenas de la película *The Grand Budapest Hotel*.



Fig. 198. Fragmento del cuadro *El caminante sobre el mar de nubes* (1818) de Caspar David Friedrich.

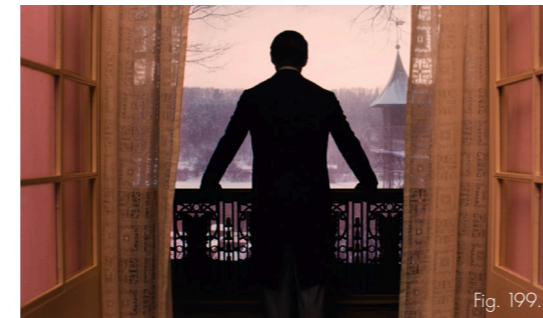


Fig. 199. Fotograma de la película *The Grand Budapest Hotel* (2014).



Fig. 200, 201, 204 y 205. Fotografías de la maquetas de la película *The Grand Budapest Hotel* (2014).

Fig. 202, 203 y 206. Fotogramas de la película *The Grand Budapest Hotel* (2014).

Fig. 207. Fotografía del Sphinx Observatory en los Alpes suizos.

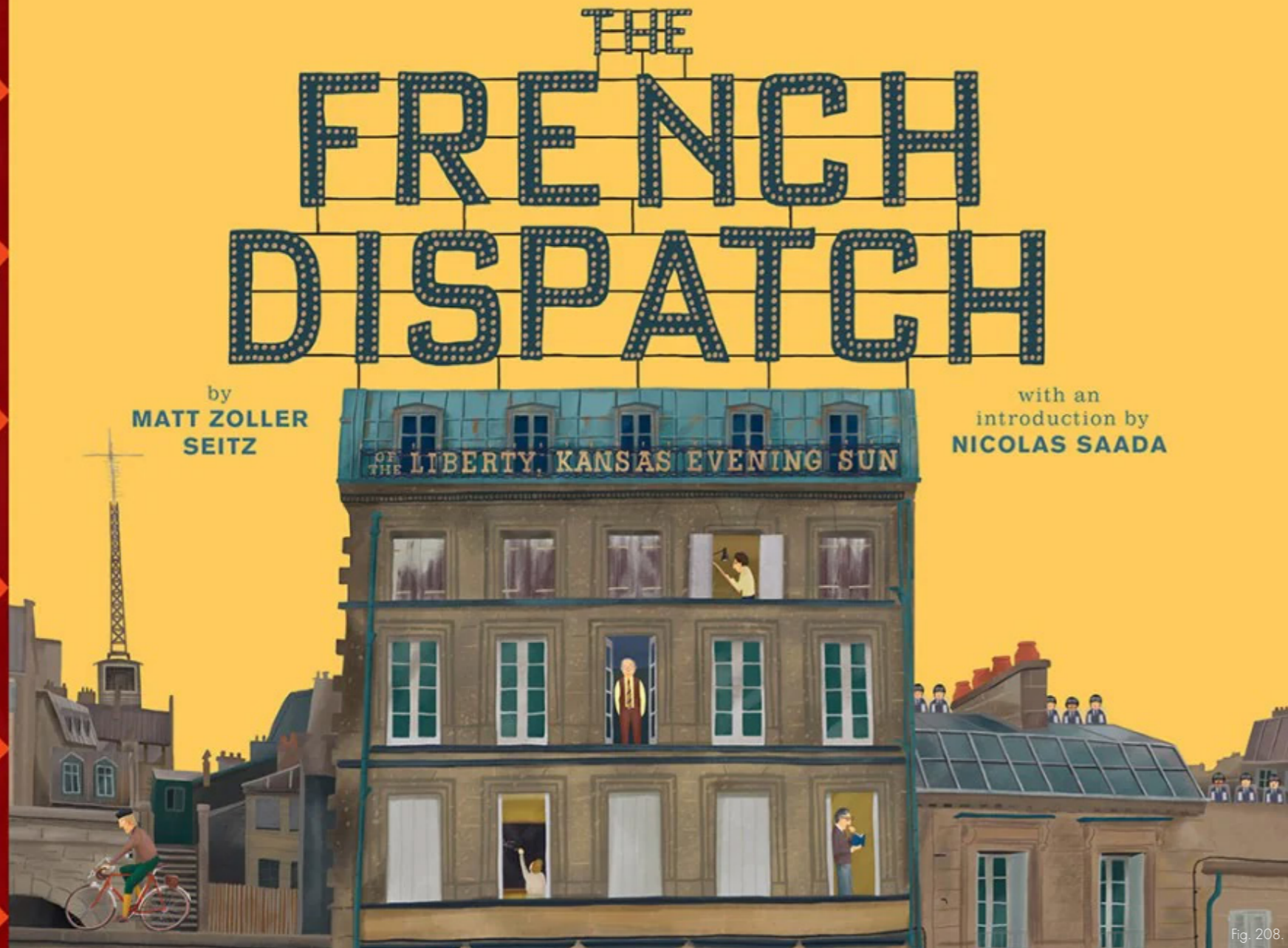


Fig. 208.

## The French Dispatch

En esta película destacamos dos tipos de maquetas: las de la ciudad y el avión.

### 1 la ciudad

El rodaje en exteriores se grabó en las proximidades de la ciudad francesa de Angulema, a oeste del país, cerca de Burdeos. Dado que a Anderson le parecía un escenario demasiado monótono, se añadieron fachadas de comercios, placas con el nombre de calles ficticias y siluetas de torres góticas. El hecho de que la película cuente con cuatro tramas individuales generó tener que construir más de 125 decorados.<sup>80</sup>

Estos decorados asemejan una ciudad ficticia francesa de mediados del S. XX., de esta manera rinden homenaje a las metrópolis en miniatura del cine clásico. En concreto destacamos la similitud entre la ciudad ficticia de Anderson con la que aparece en la película *Mon Oncle* (1958) de Jacques Tati. Ambas ciudades, se parecen tanto en las escenas de los edificios, como en los carteles de los comercios. También observamos la

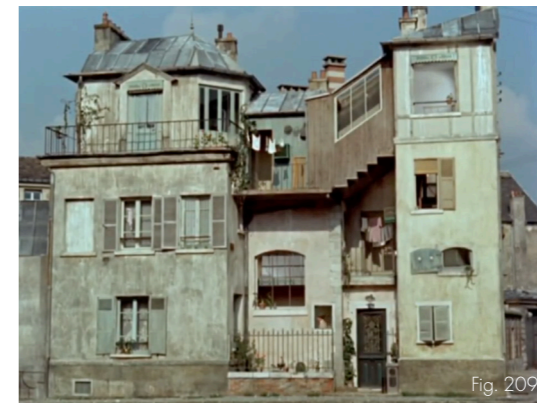


Fig. 209.

analogía en la gama de colores que utilizan ambos directores.

Tanto en el caso de Anderson como en el de Tati, en una secuencia concreta aparece una parte de la ciudad que posee una apariencia más irreal, un collage de viviendas de diferentes tamaños y formas que resulta muy atractivo para el espectador. Ambos ejemplos, se componen mediante bloques geométricos rectangulares de diferentes tamaños que se mezclan entre sí o se juntan mediante escaleras imposibles, dando lugar a un puzle de casas. La agrupación cuenta con fachadas de diferentes tonalidades de una misma gama de colores tierra y amarillos pastel. Se corona mediante cubiertas de



Fig. 210.

Fig. 208. Dibujo de Max Dalton de la película *The French Dispatch* (2021).

Fig. 209. Fotograma de la película *Mon Oncle* (1958).

Fig. 210. Fotograma de la película *The French Dispatch* (2021).

80. Nathan, I. (2020). *Wes Anderson: The Iconic Filmmaker and his Work-Unofficial and Unauthorised*. White Lion Publishing.

tonalidades azules, color complementario a la fachada en la rueda cromática.

En ambas películas, se explica el intrincado interior del conjunto a través del recorrido que realiza un personaje. Observamos al personaje en su trayecto desde el exterior, viendo su camino por las escaleras, así como a través de los huecos de diferentes tamaños que componen la fachada de la agrupación.

En cuanto al resto de la ciudad, en ambos largometrajes se mantiene una gama cromática similar de tonos grisáceos, pasteles amarillos y azules, y colores neutros como beiges y marrones. En el caso de Anderson, se añadieron carteles a los comercios para realizar un mayor contraste con la paleta de colores de la ciudad.



Fig. 211.



Fig. 212.

Fig. 211. Fotograma de la película *Mon Oncle* (1958).  
Fig. 212. Fotograma de la película *The French Dispatch* (2021).

## 2 el avión

Para la realización de las escenas en interiores, se utilizó una fábrica de fieltro abandonada a las afueras de la ciudad, se convirtió en un estudio de cine improvisado con tres platós, talleres, almacenes y espacio para carpintería.<sup>81</sup>

En estos espacios se creó la maqueta del avión, que nos recuerda al Belafonte de la película *The Life Aquatic with Steve Zissou*, aunque de menor importancia ya que solamente se nos muestra durante una secuencia. Primeramente, vemos el exterior del avión. Toda la secuencia es en blanco y negro, por lo que en ningún momento nos cercioramos del color de este. En la realización de la maqueta comprobamos que es un avión de chapa gris, de aspecto militar, aunque se utilice como transporte de pasajeros.

Posteriormente, se nos muestra el interior del avión. Al contrario que el Belafonte, en este caso la maqueta no se realiza a escala real, si no reducida.

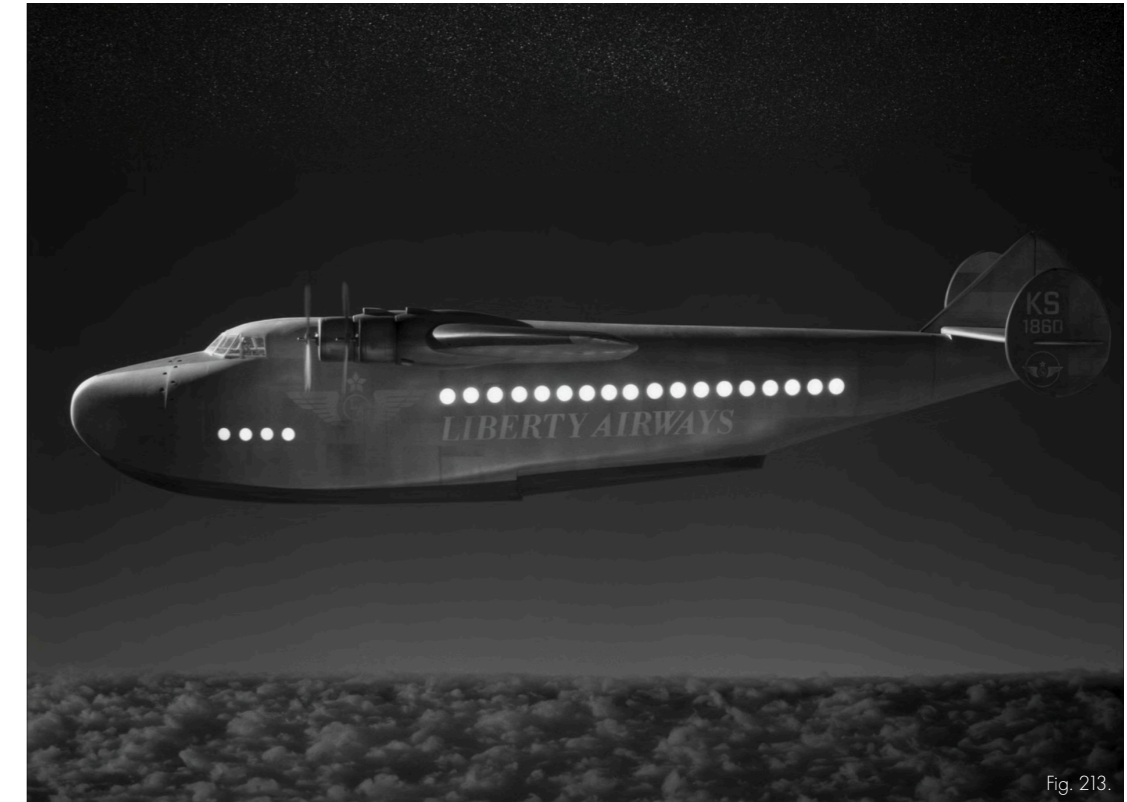


Fig. 213.

Fig. 213. Fotograma de la película *The French Dispatch* (2021).

81. Nathan, I. (2020). *Wes Anderson: The Iconic Filmmaker and his Work-Unofficial and Unauthorised*. White Lion Publishing.

Tanto en el caso de las maquetas de la ciudad, como del avión, ambos conjuntos se realizan a escala reducida para grabar el conjunto en su totalidad, a diferencia del barco Belafonte.

Se realizan mediante técnicas tradicionales, utilizando materiales como madera o cartón, y decoradas con pintura.



Fig. 215, 216 y 217. Fotografías de las maquetas de la película *The French Dispatch* (2021).

Fig. 218, 219, 220, 221, 222 y 223. Fotografías de las maquetas de la película *The French Dispatch* (2021).



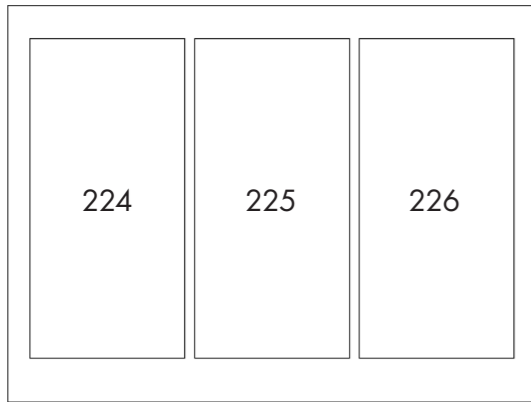


Fig. 224. Fotograma de la película *The Life Aquatic with Steve Zissou* (2004).

Fig. 225. Fotograma de la película *Fantastic Mr. Fox* (2009).

Fig. 226. Fotograma de la película *The French Dispatch* (2021).

82. Real Academia Española. (s.f.). Sección. *Diccionario de la lengua española*. Recuperado el 8 de julio, 2024, de <https://dle.rae.es/sección>

### 3.3 secciones

5. f. Dibujo del perfil o figura que resultaría si se cortara un terreno, edificio, máquina, etc., por un plano, con objeto de dar a conocer su estructura o su disposición interior.<sup>82</sup>

La sección en la arquitectura es una herramienta fundamental que se utiliza con gran frecuencia a la hora de la elaboración de documentación gráfica de proyectos arquitectónicos. Se emplea esencialmente para poder entender y explicar la organización interior de un proyecto, mostrando, por ejemplo, el número de plantas, las alturas interiores o incluso detallar las soluciones constructivas utilizadas, dependiendo del nivel de definición aplicado.

Para acompañar la definición gráfica del proyecto, se utilizan secciones en el plano vertical, conocidas como 'planos de sección' o 'cortes', cuyo objetivo es mostrar detalles que no se visualizan en el corte horizontal.

Dentro de cine de Anderson, encontramos el uso de la sección en varias de sus películas. La más conocida, la utilizada en *The Life Aquatic with Steve Zissou*, mediante el uso de un corte de un barco a escala real. En este apartado vamos a hablar de las seccio-

nes representativas de *The Life Aquatic with Steve Zissou*, *Fantastic Mr. Fox* y *The French Dispatch*.





## The Life Aquatic with Steve Zissou

La sección más conocida del cine de Wes Anderson es la del barco Belafonte en *The Life Aquatic with Steve Zissou*. En concreto, esta sección es una maqueta a escala 1:1, en la que los personajes interactúan. Esta es una de las representaciones más icónicas, además de un excelente ejemplo de cómo utiliza la arquitectura y el diseño para narrar historias de manera única.

La decisión de mostrar el barco en corte longitudinal, como si fuera una maqueta gigante permite al espectador explorar el espacio de manera íntima y detallada. De esta manera muestra simultáneamente a los personajes en diferentes partes del barco, permitiendo comprender cómo se relacionan estos espacios entre sí y cómo los personajes interactúan dentro de ellos.

La sección del barco es más que un simple recurso estético ya que sirve como medio para contar la historia, guiando al espectador a través de la vida en el barco y permitiéndole experimentar la cotidianidad y las

Fig. 227. Fotograma de la película *The Life Aquatic with Steve Zissou* (2004).



Fig. 228.

aventuras del equipo de Zissou de manera íntima y directa.

El Belafonte es un antiguo dragaminas reconvertido en un barco de investigación oceanográfica. Cuenta con múltiples niveles y espacios diferenciados, sin embargo, al ser mostrado en una sección longitudinal completa, adquiere una cualidad casi teatral. La manera en la que se estructura el barco permite que cada habitación, pasillo y espacio del barco sea visible simultáneamente, creando una conexión entre los personajes que habitan en su interior.

Entre las estancias del Belafonte, se incluyen desde laboratorios científicos, camarotes personales, salas comunes y una zona de spa. Cada espacio refleja aspectos de los personajes que lo ocupan, lo que refuerza la idea de que el barco no es solo un escenario, sino un elemento esencial en la historia.

La manera en la que se diseña la sección facilita la grabación entre las diferentes estancias, ya que la cámara se mueve a través de los niveles del barco sin interrupciones, 'atravesando' las paredes que los separan.

El barco se divide en varios niveles y áreas funcionales claramente definidas que se conectan mediante escaleras. Contamos con cuatro niveles diferenciados:

En el nivel superior, se sitúan tanto el puente de mando y áreas de navegación, así como zonas de almacenamiento de equipaje de la tripulación. Es el punto más elevado, donde se ofrece una vista panorámica del barco.

En el nivel intermedio se incluyen las áreas comunes como el comedor o una zona de biblioteca.

El nivel inferior alberga el laboratorio y la zona de spa. Intuimos que tras las puertas de color blanco se encuentran los camarotes de la tripulación. En la parte izquierda, se sitúan los compartimentos técnicos, como la sala de motores.

Por último, el 'sótano', donde se sitúan todas las instalaciones del barco.

Esta distribución interior del barco es simplemente ideal, ya que no se asemeja a la realidad de un barco dragaminas común.

Elementos como un spa o un laboratorio científico, así como la ausencia de camarotes visibles nos indican que claramente se trata de un decorado. Aunque desde un punto de vista arquitectónico el barco carece de una funcionalidad realista, el Belafonte evoca un sentido de exploración infantil. La disposición en 'cajitas', asemeja como si el espectador estuviera mirando dentro de una casa de muñecas, lo que coincide con el tono cómico y nostálgico de la película.



Entrada a la zona de spa



Salida de la despensa



Puerta entre la zona de spa y el laboratorio científico



Escalera vertical



Salida del laboratorio científico



Estructura interior del barco



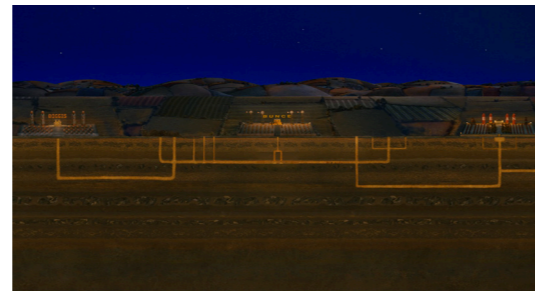
Estructura interior del barco



Pasillo interior

Fig. 228. Fotografía de la grabación de la película *The Life Aquatic with Steve Zissou* (2004).

Fig. 229. Fotogramas de la película *The Life Aquatic with Steve Zissou* (2004).



## Fantastic Mr. Fox

En el caso de la película *Fantastic Mr. Fox*, aparecen numerosas secciones arquitectónicas que hacen referencia a los pasadizos y caminos subterráneos que utilizan los personajes en el transcurso de la película. En este caso, se emplean como herramienta narrativa visual que permite al espectador explorar los espacios y observar simultáneamente diferentes niveles y habitaciones. De esta manera, resulta más sencillo comprender el mundo en que viven los protagonistas. Estas secciones, están inspiradas en dibujos arquitectónicos y cortes transversales que Anderson emplea para permitir una visibilidad total de los interiores.

Las secciones en *Fantastic Mr. Fox* también permiten a Anderson jugar con la escala y la perspectiva de los elementos arquitectónicos que aparecen en la película. Al mostrar los espacios interiores de esta manera, se resalta la relación entre los personajes y su entorno, permitiendo que las proporciones sean manipuladas para enfatizar ciertos aspectos de la narrativa. En varias escenas subterráneas, las secciones revelan la escala com-

parativa entre los personajes y estos túneles, mostrándolos y subrayando la destreza del Sr. Fox para discurrir por estos.

Fig. 230. Fotogramas de la película *Fantastic Mr. Fox* (2009).

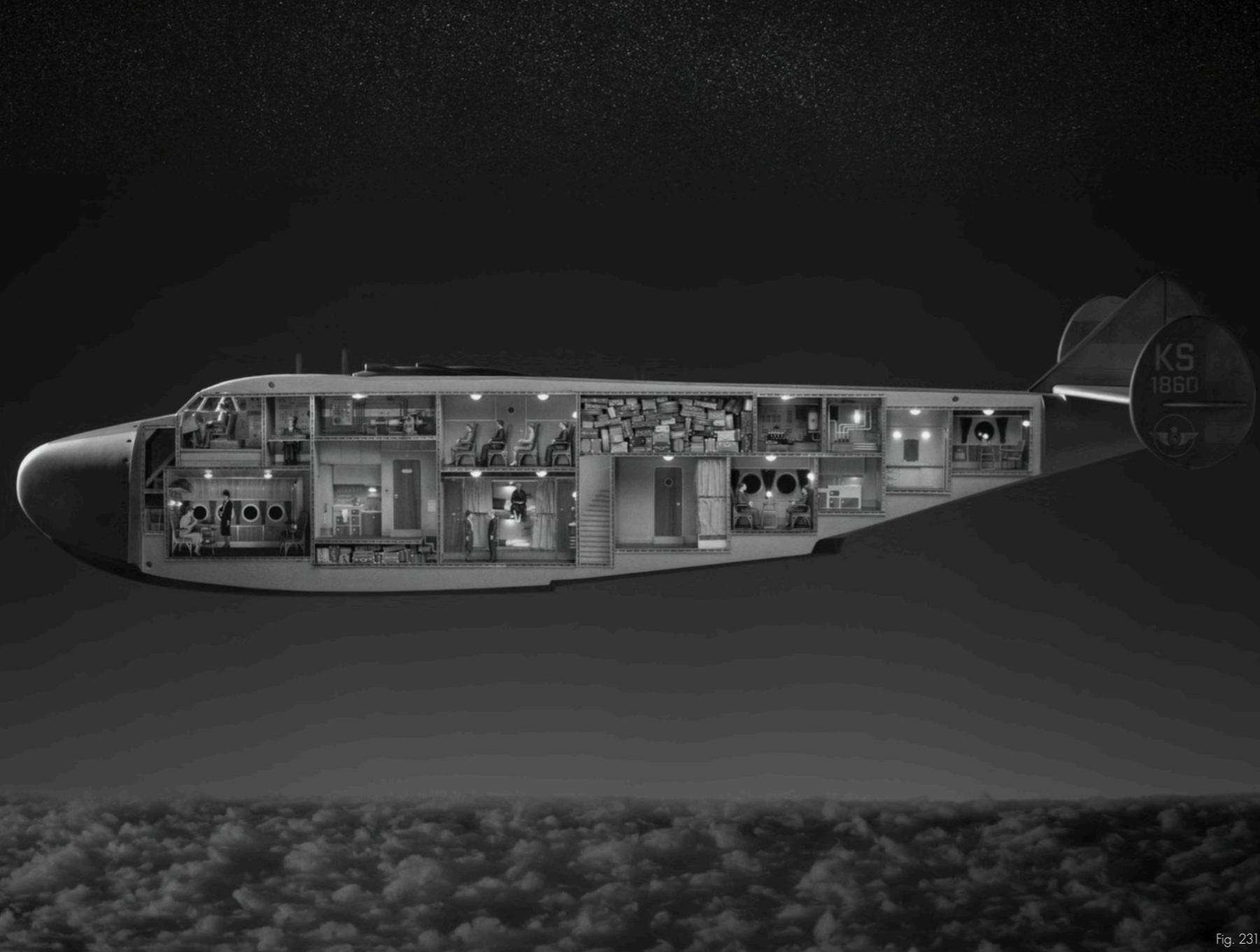


Fig. 231.

## The French Dispatch

En esta película, vemos una sección de un avión totalmente imaginaria, la cual hace más referencia a un decorado de obra teatral que a una sección al uso de un avión. Este transporte parece estar formado con estructura metálica y de índole militar. En su interior, cada una de las estancias se dispone a un nivel diferente, por lo que la conexión parece imposible. Llama la atención la disposición de un tramo de escaleras complicado que pretende conectar dos niveles diferentes.

Diferenciamos varias estancias en cada uno de los niveles, como la cabina del piloto arriba a la izquierda, a su derecha un ayudante de vuelo, numerosas cabinas de pasajeros distribuidas por el avión, así como dos compartimentos de equipaje, excesivo para la cantidad de pasajeros. También distinguimos estancias para maquinaria e instalaciones, una zona de cocina y dos habitaciones con literas. Se deduce una falta de acceso a numerosas habitaciones, así como estancias de escala tan reducida que un pasajero no podría hacer uso de ellas.



Fig. 232.

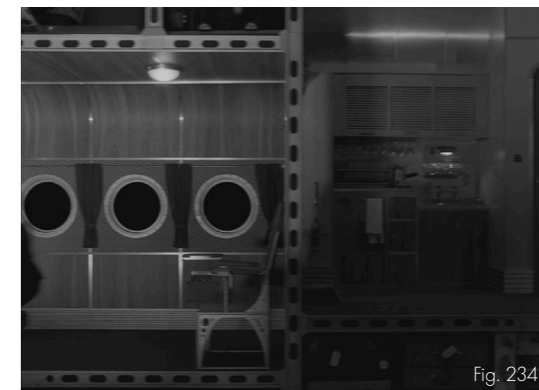


Fig. 234.



Fig. 233.



Fig. 235.

Fig. 231, 232, 233, 234 y 235. Fotograma de la película *The French Dispatch* (2021).

## 4 Edificios singulares

En este apartado exploramos la manera en la que Wes Anderson utiliza edificios de arquitectos notables en sus películas para construir universos cinematográficos ricos y estilizados. La arquitectura además de actuar como escenario, también se convierte en protagonista de la trama, creando una atmósfera que contribuye profundamente a la narrativa y al tono de cada historia.

Este análisis, se enfoca en examinar edificios y estructuras arquitectónicas que destacan por su diseño, escala o función. Exploramos cómo estos espacios actúan como telón de fondo a la vez que desempeñan un papel crucial en el desarrollo de la trama y la caracterización de los personajes.

Nos vamos a centrar en dos ejemplos en concreto, de dos películas diferentes. El primer ejemplo lo encontramos en *Bottle Rocket*, una vivienda unifamiliar del arquitecto Frank Lloyd Wright, que aparece en varias secuencias del largometraje. Por otra parte, en la película *The Royal Tenebaums*, aparece la casa de uno de los personajes durante

una breve escena. Pese a las pocas escenas que tienen lugar en esta vivienda, son suficientes para llamar la atención del espectador. Una vivienda diseñada en este caso por el arquitecto Paul Rudolph.

## Bottle Rocket

El hecho de que Anderson escogiese una casa realizada por un arquitecto de renombre como Wright nos demuestra su gran interés por el empleo de arquitectura como telón de fondo de sus historias.

En su primer largometraje, *Bottle Rocket*, ruedan en la Residencia John Gillin, diseñada por Frank Lloyd Wright y construida en Dallas, Texas. La casa en la película aparece como la vivienda de uno de los personajes principales.

Esta vivienda se diseñó en 1950, el único proyecto residencial del arquitecto en Dallas, Estados Unidos, se terminó en 1958. La casa refleja el interés mostrado por su cliente por la arquitectura tejana, el clima del suroeste y su emplazamiento con vistas a un arroyo. La vivienda cuenta con elementos recurrentes en la carrera de 70 años del arquitecto. Aunque la casa se sitúa en un entorno natural lleno de vegetación, el emplazamiento sigue siendo parte de un gran terreno suburbano de los alrededores de la ciudad de Dallas. La planta se forma con ángulos

de 60 y 120 grados, que aportan intimidad a las habitaciones, generando un amplio espacio lleno de luz. La entrada a la vivienda se realiza desde la parte norte, donde se sitúa un gran parking exterior frente a la entrada a la vivienda. Una vez en el interior de la casa, lo primero que nos llama la atención es el gran salón hexagonal que se sitúa en el centro, dominando la vista y abriéndose directamente a la pradera que se sitúa delante. A continuación, situamos tres alas de diferente forma y uso. El ala noreste, abarca desde la sala de estar a los dormitorios, dos suites elaboradamente decoradas, una para el Sr. Gillin y la otra para su hermana. El ala opuesta, al sur, se organiza de manera que recoge el jardín principal, el comedor con la cocina y los servicios detrás. Justo a continuación, se sitúa un pabellón para comer al aire libre que finaliza el ala con la piscina. Finalmente, la zona de servicios se sitúa en el ala oeste, que remata la entrada principal.<sup>83</sup>

La casa se plantea como una vivienda de una sola planta, pero se construye en diferentes niveles a medida que el terreno se in-

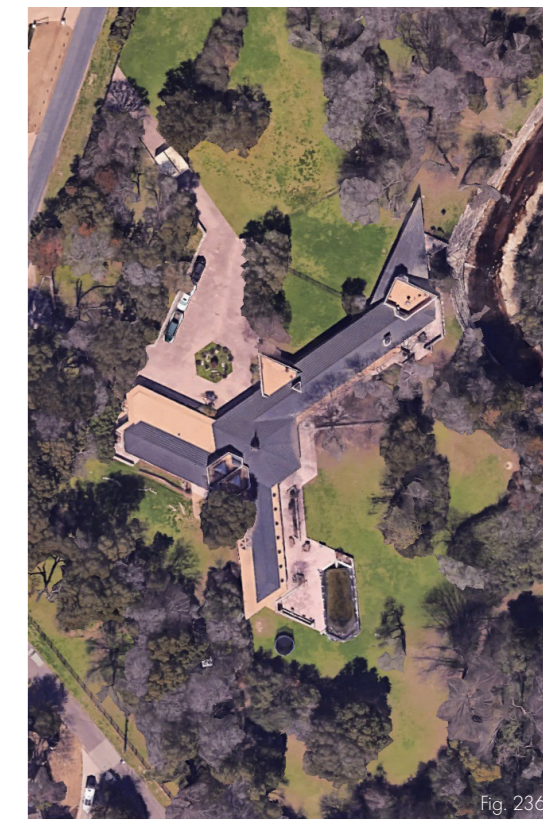


Fig. 236. Fotografía aérea actual de la Residencia John Gillin.

83. Futagawa, Y. (Ed.). (1989). *Frank Lloyd Wright: Monograph 1942-1950*. ADA Edita Tokyo.



Fig. 237.

Fig. 237. Fotografía del interior de la Residencia John Gillin.

84. Wright, F. (1984). *Frank Lloyd Wright in his Renderings*. A.D.A. Edita.

85. Newby, D. (s.f.). Frank Lloyd Wright Design. *Architecturally Significant Homes*. Douglas Newby & Associates. <https://dougnewby.com/home/9400-rock-brook-drive-dallas-texas/>

clina hacia el arroyo, adaptándose de esta forma al terreno. Se utiliza mampostería de piedra dispuesta en capas estratificadas para la construcción de los muros, y se remata con cubiertas metálicas de cobre, tal como se puede observar en la perspectiva aérea. En cuanto al diseño de los interiores, destacamos las alfombras que fueron diseñadas específicamente para el cliente, llevando el emblema de sus iniciales, J. A. G., con un patrón que se ha convertido en un símbolo de elegancia y refinamiento.<sup>84</sup>

La fachada, tanto exterior como interior, se realiza mediante largos muros horizontales de piedra autóctona y bandas horizontales de ventanas, que se combinan para crear una entrada principal bajo una cúpula hexagonal de cobre. Además, se crea un módulo de paralelogramos equiláteros organizado en torno a una enorme chimenea angular en el centro de la casa. Aparecen formas geométricas angulares tanto en el tejado, como en el alzado y los detalles de la casa. Esta vivienda se inspira más en sus diseños de Arizona y en el Hotel Biltmore de Arizona, que en las casas del Medio Oeste que diseñó a principios de siglo. El conjunto, con

abundancia de piedra y ladrillo, tejado de hormigón y detalles de cobre, conserva bien su aspecto hoy en día.<sup>85</sup>

Como curiosidad, la parte baja de la vivienda fue proyectada como un puente para pasar sobre el arroyo o como presa para proporcionar una cascada de agua, pero finalmente no se ejecutó de esta manera.

- 641. *View from east*
- 642. *View toward entrance from carport*
- 643. *Exterior detail of pavilion*
- 644. *Air view*
- 645. *Plan*
- 646. *Elevations*
- 647. *Elevations*
- 648. *Sections*
- 649. *Sections*

645

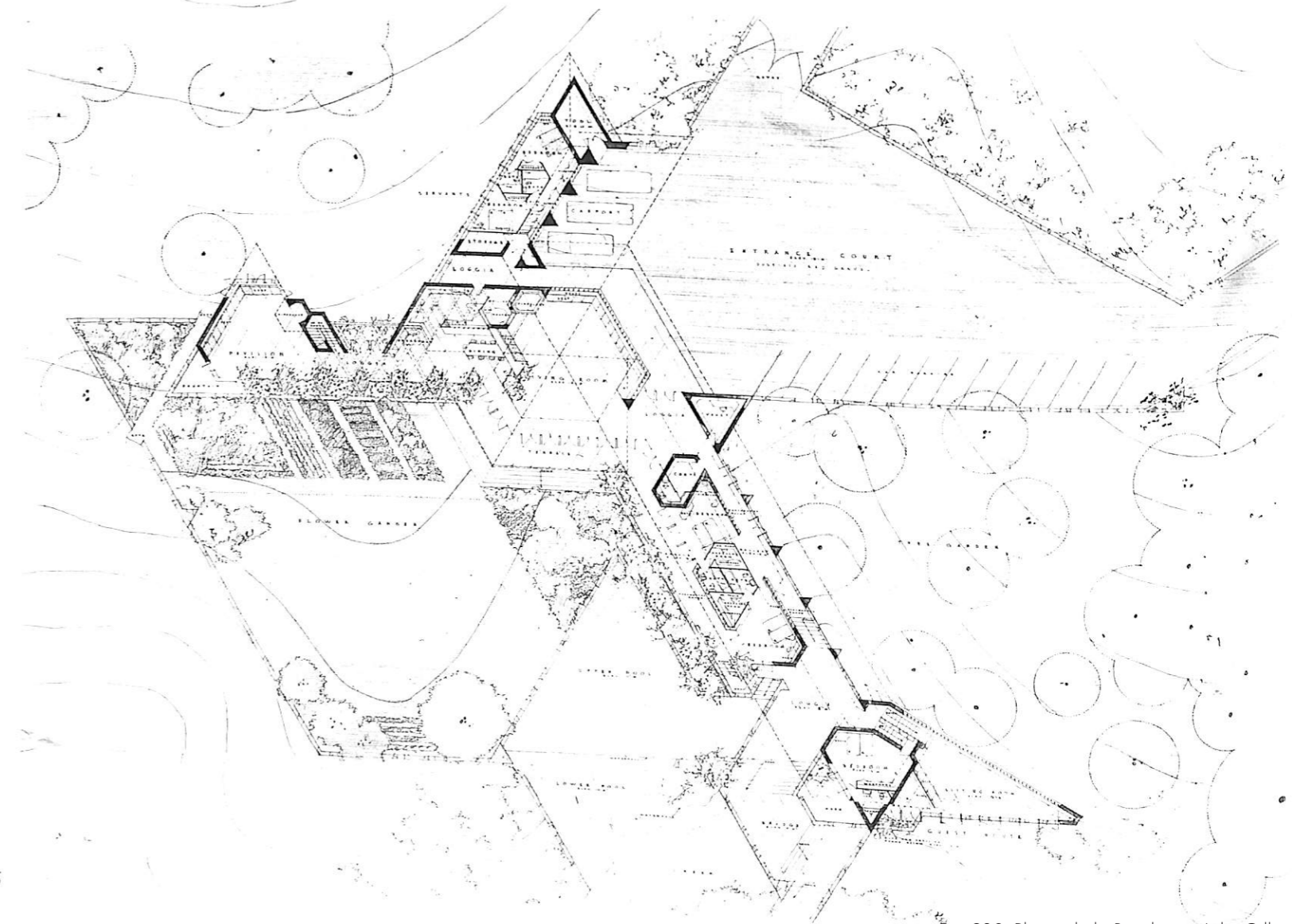
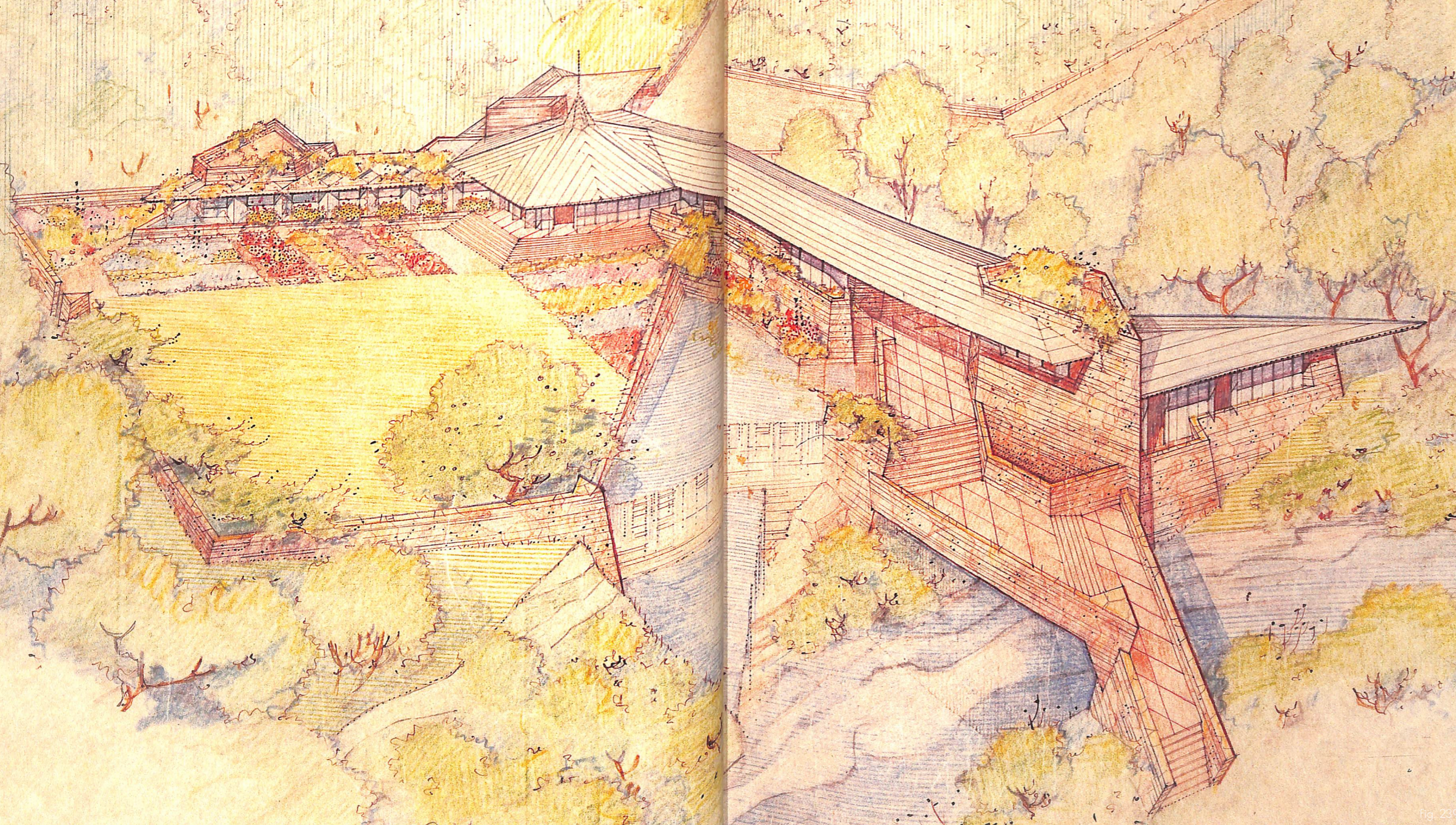


Fig. 238. Planta de la Residencia John Gillin.



Aun así, todas las demás características de la casa se llevaron a cabo de acuerdo con los deseos del arquitecto.<sup>86</sup>

Fig. 239. Dibujo de la Residencia John Gillin por Frank Lloyd Wright.

En el caso de Anderson, en la película *Bottle Rocket*, observamos parte tanto del exterior como del interior de la vivienda. Pese a ello, no se muestran muchas de las características de esta vivienda.

Del exterior sólo vemos parte de un porche del ala sur de la vivienda. La secuencia se graba en el espacio entre la fachada y la zona de piscina. En esta toma podemos observar de manera precisa el detallado encaje de piedras que recubre el muro exterior. A su vez distinguimos la secuencia rítmica de pequeñas ventanas rectangulares que se distribuyen a lo largo de toda la fachada. Se alcanza a ver sutilmente el detalle que realiza Wright en el faldón de la cubierta. Se diseñan unos huecos de formas hexagonales irregulares que funcionan como lucernarios. Estos dejan pasar la luz hacia el interior de la vivienda.

86. Wright, F. (1984). *Frank Lloyd Wright in his Renderings*. A.D.A. Edita.



Fig. 240. Fotogramas de la película *Bottle Rocket* (1996).



En las fotografías de la vivienda, comprobamos que el acabado exterior de los muros también se lleva al interior generando una continuidad estilística. En el caso de la película, solamente observamos el del interior dos estancias: el salón y el comedor. En el caso de ambas habitaciones, cabe destacar cómo el director nos ofrece primero la visión de la casa habitada y amueblada y, posteriormente, la vivienda vacía. De esta forma, el espectador puede comprender bien el espacio en el que toma forma la acción.

Observando las fotografías de la casa, llama la atención que el director elimina por completo en sus escenas las decoraciones triangulares de madera que cubren los techos del salón de la vivienda. Teniendo en cuenta los aspectos y características de esta vivienda, Anderson utiliza las partes que más le interesan, consiguiendo formar visiones simétricas y escenas acordes con su estilo cinematográfico. Esta acción nos hace cerciorarnos de la manera en la que el director es muy consciente de los elementos que componen su escena, creando un estilo, el cual va desarrollando durante el resto de su carrera profesional.

Fig. 241. Fotografías del interior y exterior de la Residencia John Gillin.



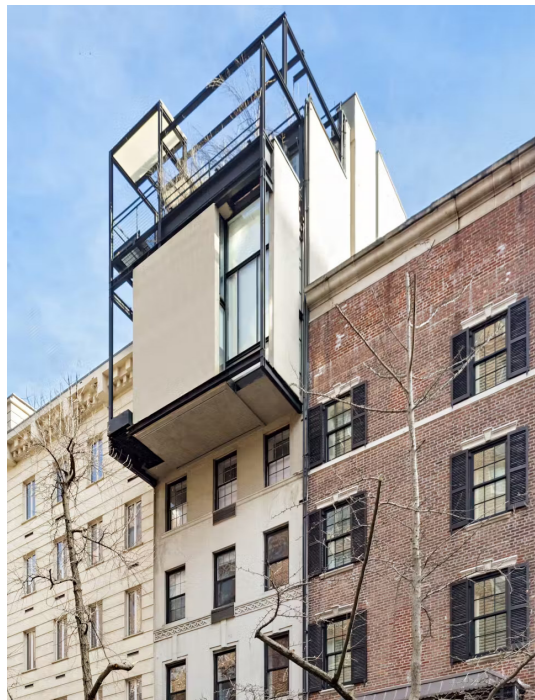


Fig. 242. Fotografía del exterior de 23 de Beekman Place.

87. De Alba, R. (2003). *Paul Rudolph: The Late Work*. Princeton Architectural Press.

88. Hass, N. (19 de abril, 2022). Un ático con terraza blanco, minimalista y glamoroso para una familia. *Elle Decor*.

89. Rohan, T. M. (2014). *The Architecture of Paul Rudolph*. Yale University Press.

## The Royal Tenenbaums

En el caso de esta película, nos centramos en la casa de uno de los hermanos Tenenbaum. Esta vivienda, sale en pantalla durante una secuencia, pero su apariencia llama la atención. Hablamos de la casa en la que vivió el conocido arquitecto estadounidense Paul Rudolph. En el año 1961, este arquitecto alquiló un pequeño apartamento de una habitación en el número 23 de Beekman Place en Nueva York, con vistas al East River de Manhattan. En 1974, se produjo una caída del mercado inmobiliario que permitió a Rudolph adquirir el bloque de viviendas. Tras la compra del inmueble, inició un ambicioso proyecto de renovación que transformó el histórico edificio de piedra rojiza en una de sus obras más experimentales de arquitectura residencial.<sup>87</sup>

En 1977, comenzó la reforma. Esta consistió en mantener la estructura del edificio en las plantas inferiores, utilizando las viviendas como apartamentos de alquiler. Sin embargo, en las plantas superiores, se cambió la estructura de la fachada extendiéndose por encima de la acera para maximizar la envol-

vente del edificio. Esta extensión se realizó mediante formas cúbicas de acero y cemento. Se utilizaron vigas de acero, paredes de vidrio y seis terrazas, varias de ellas con vistas al río y a la autovía que pasa por debajo.<sup>88</sup>

El edificio cuenta con nueve plantas en total, aunque inicialmente se trataba de un bloque de cinco pisos. La vivienda diseñada por Rudolph es un ático de cuatro plantas, que comienza desde la quinta planta, adosado al edificio existente con diferentes retranqueos y terrazas que son visibles incluso a nivel de calle. A menudo denominado 'tríplex', el ático contiene numerosos niveles de pisos diferentes, sostenidos por un esqueleto de acero revestido con un acabado de espejo. Después de tres grandes reformas, Rudolph puso a prueba sus ideas sobre materiales experimentales y efectos de iluminación artificial. Como ejemplo de ello, instaló en su dormitorio una 'cortina de luz', una creación a partir de una sucesión de bombillas suspendidas frente a una pared de espejos que daban la ilusión de un espacio infinito.<sup>89</sup> La reforma fue terminada oficialmente en 1982, aunque

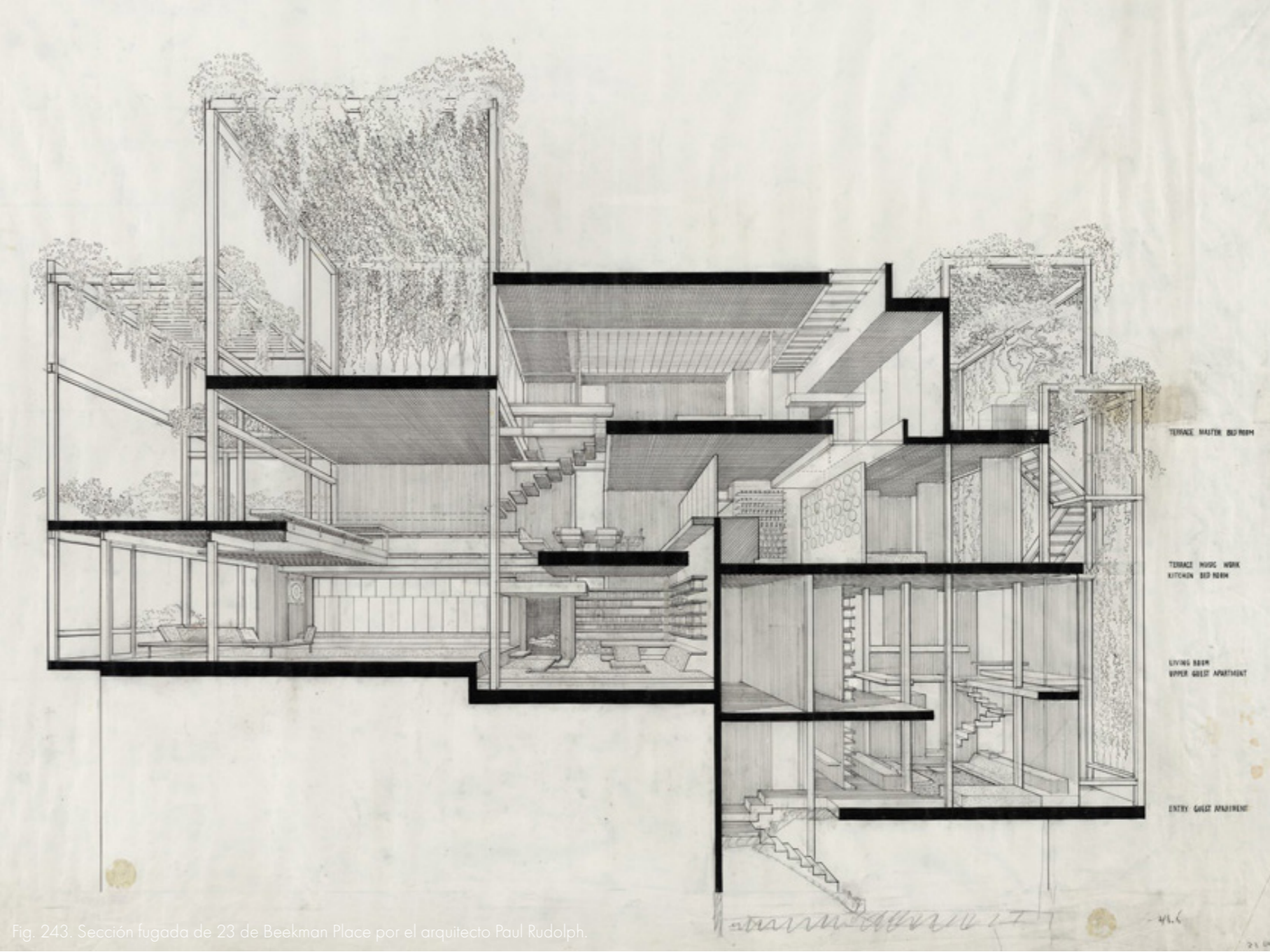


Fig. 243. Sección fugada de 23 de Beekman Place por el arquitecto Paul Rudolph.

Rudolph siguió retocando su apartamento durante el resto de su carrera y llegó a dirigir su oficina desde su dormitorio. El exterior del edificio se convirtió en monumento histórico de Nueva York en 2012.<sup>90</sup>

En su interior, se alberga una vivienda de asombrosa complejidad, un ático de varios niveles. Se combina el estilo internacional de Mies van der Rohe y la imaginación geométrica de Piet Mondrian.<sup>91</sup> Entrando a la vivienda se sitúa la biblioteca de la casa y escaleras que nos conducen a las sucesivas plantas. En la siguiente planta, se disponen una serie de aseos y el salón, alrededor de una chimenea. En la penúltima planta, el dormitorio principal y una cocina, además de un vacío sobre el salón de la vivienda y una terraza. En la última planta del ático, existe otro dormitorio, acompañado de dos terrazas de diferentes tamaños.

Los suelos de la vivienda se cubrieron con una combinación del mismo metal reflectante, mármol blanco, moqueta y vidrio. En cuanto a las paredes, eran en su mayoría paneles de melamina blanca y ebanistería. Rudolph llenó el apartamento con su colec-

ción de esculturas y textiles, y unas enredaderas colgantes que aportaban un aspecto vivo a la monocromática vivienda.<sup>92</sup>

En la película, solo tenemos oportunidad de ver el interior de la casa y durante una secuencia breve, aun así, es suficiente para apreciar que se trata de una obra arquitectónicamente interesante. Podemos observar a Chas Tenenbaum, el dueño de la vivienda en el largometraje, en la biblioteca de la vivienda y en el vacío que da al salón de esta.

Comparando las fotografías de la casa con los fotogramas de la película, comprobamos que el cambio entre ellas es insignificante, manteniendo así la esencia del diseño del arquitecto. Se mantienen las paredes pintadas de color blanco, así como los muebles originales. La vivienda originalmente carecía de colores más allá de los aportados por plantas, libros y una colección de juguetes robot pintados a mano por el arquitecto.<sup>93</sup>

90. Paul Rudolph Foundation. (s.f.). *23 Beekman Place*. <https://paulrudolph.org/project/23-beekman/>

91. Baum, J. (8 de marzo, 2019). Paul Rudolph's Landmark Beekman Place Townhouse in NYC Asks \$18.5M. *Dwell*. <https://www.dwell.com/article/beekman-place-paul-rudolph-5a3f4f40>

92. Paul Rudolph Foundation. (s.f.). *23 Beekman Place*. <https://paulrudolph.org/project/23-beekman/>

93. De Alba, R. (2003). *Paul Rudolph: The Late Work*. Princeton Architectural Press.

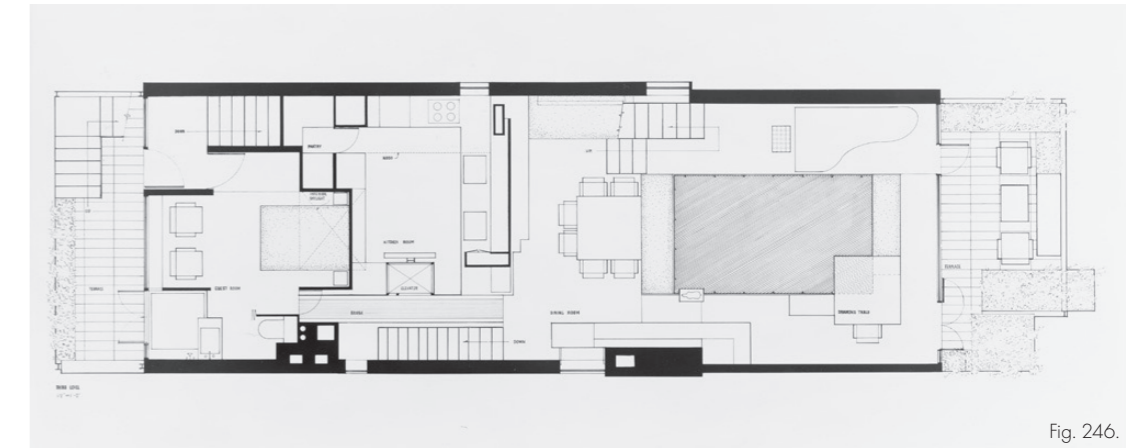


Fig. 244 y 245. Fotografía del interior de 23 de Beekman Place.

Fig. 246. Planta de 23 de Beekman Place.

Fig. 247, 248 y 249. Fotogramas de la película *Moonrise Kingdom* (2012).



Fig. 250. Enlace QR de la página web de Accidentally Wes Anderson.



Fig. 251. Enlace QR del perfil de Instagram de Accidentally Wes Anderson.

94. Nathan, I. (2020). *Wes Anderson: The Iconic Filmmaker and his Work-Unofficial and Unauthorised*. White Lion Publishing.

95. Accidentally Wes Anderson. (2017). *Accidentally Wes Anderson*. <https://accidentallywesanderson.com/>

## 5 Accidentally Wes Anderson

Para culminar este trabajo, vamos a hablar de Accidentally Wes Anderson, una plataforma creada por Wally y Amanda Koval, un matrimonio de Estados Unidos. Esta comunidad, se inició como una forma de elaborar una lista personal de sus viajes. Wally comenzó a tomar fotografías que le recordaban a la estética de las películas de Anderson en sus viajes por numerosas localizaciones como París, Budapest o la India. Su proyecto personal, creado inicialmente en Instagram, se convirtió rápidamente en un recurso de gran alcance internacional que servía de inspiración a viajeros y creativos de todo el mundo. Comenzó subiendo a la red sus fotografías, y al poco tiempo también empezó a añadir imágenes remitidas por otros fotógrafos con el mismo interés.<sup>94</sup>

Con su perro Dexter a su lado, el cometido de esta pareja de aventureros pasó de comisariar e investigar lugares interesantes a acompañar a la comunidad en aventuras virtuales por todo el mundo. Su misión sigue siendo la misma desde el principio: propor-

cionar una dosis de deleite e inspirar un sentido de la aventura y la curiosidad a todos los que deseen participar.<sup>95</sup>

Esta plataforma recaba imágenes de personas por todo el mundo que cumplan con el carácter del estilo visual de Wes Anderson, fotografías similares en el uso de la simetría perfecta, paletas de colores inusuales o llamativas, arquitectura modernista o elementos de arquitectura de pequeña escala como faros y funiculares. A través de la recolección de estos archivos, la comunidad cuenta con una página web y redes sociales como Instagram o X. Su perfil de Instagram alcanza los 1.9 millones de seguidores con más de 2 mil publicaciones de imágenes y vídeos inspirados en la estética del director.

En su página web se coleccionan y ordenan estas imágenes a través de un mapa que sitúa la ubicación exacta donde han sido tomadas. Por medio de estas localizaciones, se generan rutas que engloban varios de estos lugares para visitarlos. Además, también

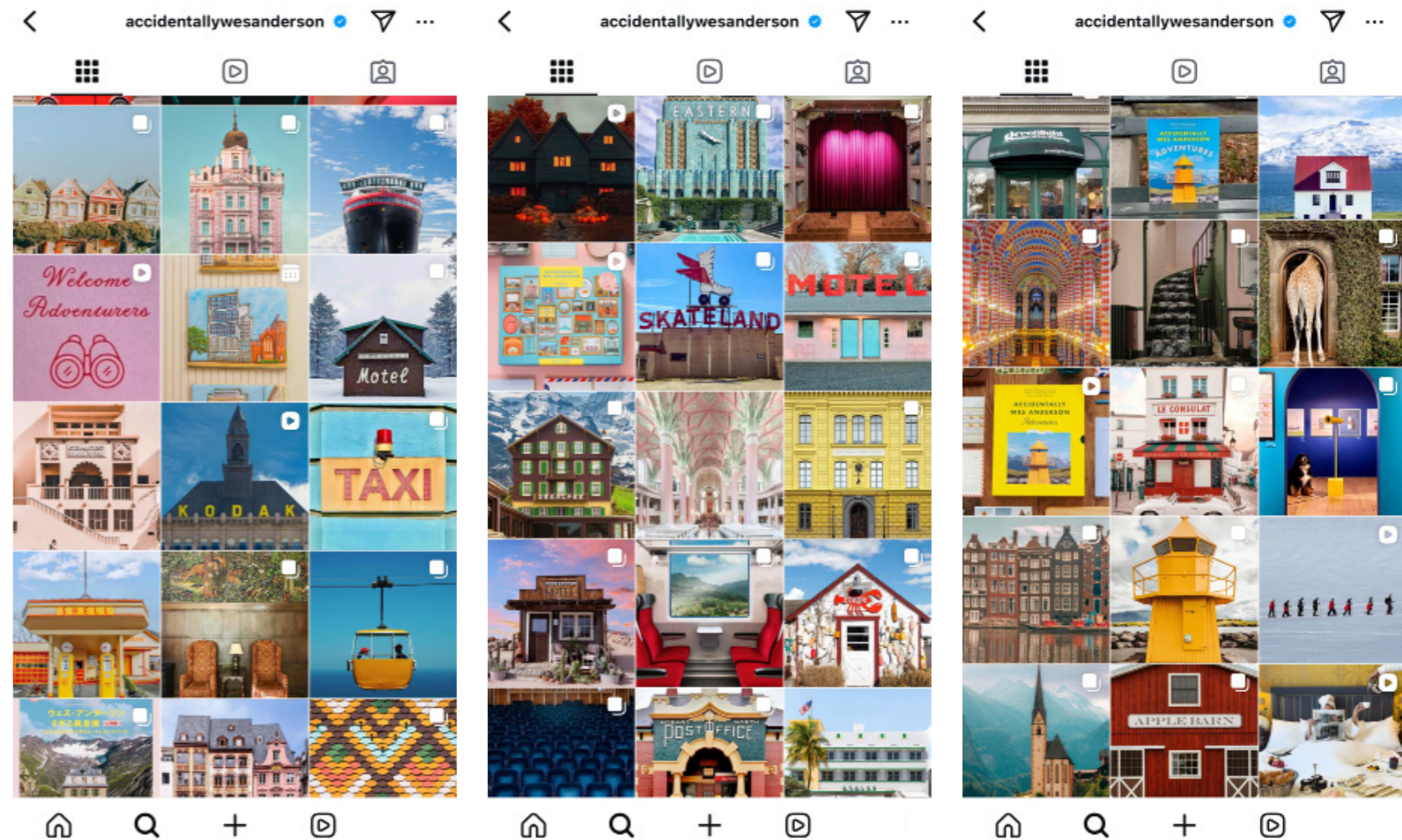


Fig. 252. Capturas del Instagram de Accidentally Wes Anderson.

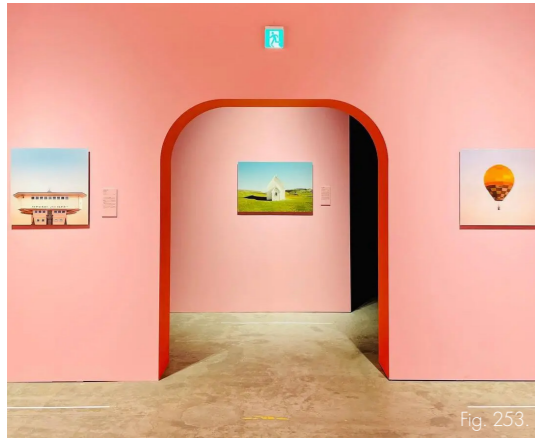


Fig. 253.

Fig. 253. Fotografía de la exposición de Accidentally Wes Anderson en Shenzhen.

Fig. 254. Fotografía de la exposición de Accidentally Wes Anderson en Londres.

Fig. 255. Capturas de la página web de Accidentally Wes Anderson. (Pág. 121)

96. Experimenta. (15 de octubre, 2021). *Biasol se inspira en la obra de Wes Anderson para el diseño de un espacio gastronómico*. <https://www.experimenta.es/noticias/interiorismo/biasol-se-inspira-en-la-obra-de-wes-anderson-para-el-diseno-de-un-espacio-gastronomico/>



Fig. 254.

se crea una galería donde se coleccionan las historias que existen detrás de algunas fotografías, explicadas por los propios autores. Todos estos archivos, se agrupan a su vez en categorías como colores, fachadas modernistas, hoteles, faros, piscinas, trenes o transportes, entre otros.

A través de la recolecta de todas las fotografías, la comunidad cuenta con dos libros publicados con una selección de estas. Ambos libros cuentan con 200 localizaciones y 368 páginas, *Accidentally Wes Anderson*, publicado en el año 2020 y *Accidentally Wes Anderson Adventures*, publicado en 2024.

Asimismo, la comunidad también realiza eventos internacionalmente, donde poder contemplar las muestras de fotografía. Han tenido lugar numerosas exposiciones de las imágenes en ciudades como Londres, Nueva York, Tokyo, Seoul, Los Ángeles o Boston. Observando las fotografías de los espacios de exposición, podemos cerciorarnos de que se utiliza la estética 'andersoniana' incluso en la arquitectura que sustenta la muestra de fotografías.

Es por ello que podemos afirmar que el estilo de Anderson, además de ser reconocible, supone una fuente de inspiración para diseñadores de diferentes ámbitos. En lo referido al diseño de interiores, encontramos algunos ejemplos que se basan en esta estética.

El primer ejemplo es un café llamado *The Budapest Café*. Este interior se inspira en el estilo del hotel de la película *The Grand Budapest Hotel*, incluso el nombre hace referencia a esta. Esta cafetería, se denomina como un espacio gastronómico dedicado a la cocina europea contemporánea ubicado en pleno centro de Melbourne, Estados Unidos.<sup>96</sup> Observamos la influencia del particu-

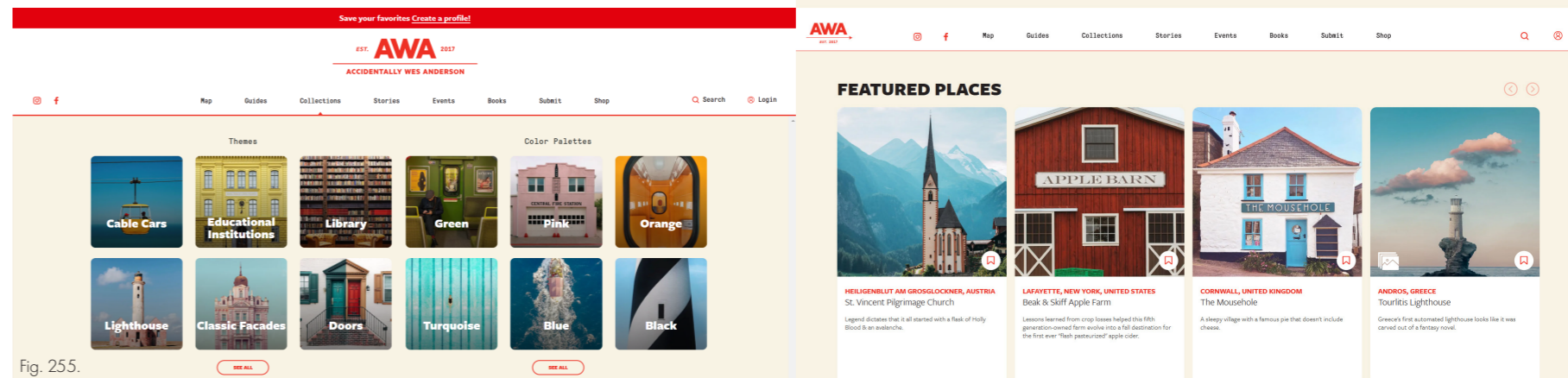
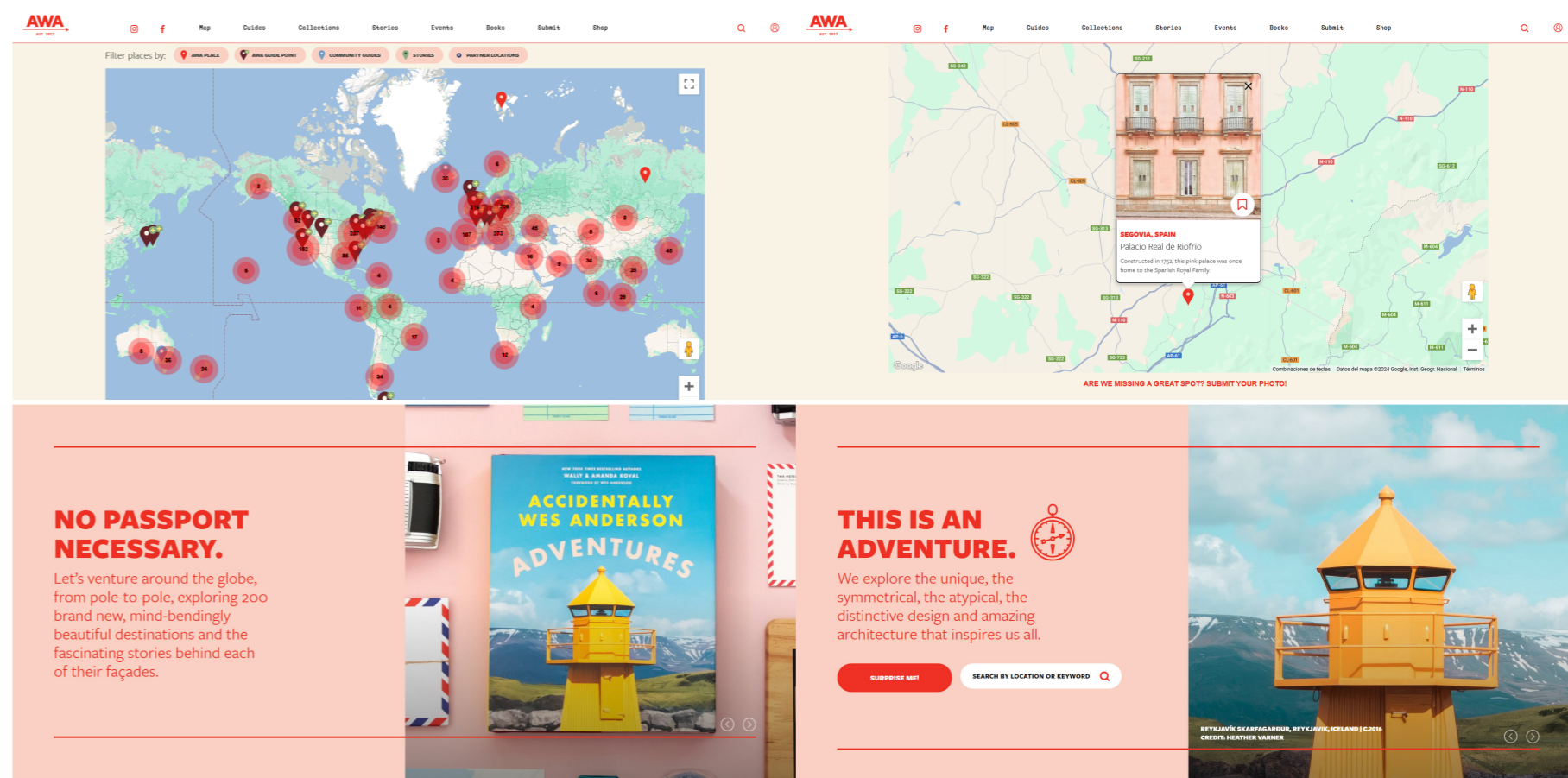


Fig. 255.



Fig. 256.



Fig. 257.



Fig. 258.

Fig. 256, 257 y 258. Fotografías de la cafetería *The Budapest Café*.

97. Experimenta. (15 de octubre, 2021). *Biasol se inspira en la obra de Wes Anderson para el diseño de un espacio gastronómico*. <https://www.experimenta.es/noticias/interiorismo/biasol-se-inspira-en-la-obra-de-wes-anderson-para-el-diseno-de-un-espacio-gastronomico/>

98. Morrel, E. (3 de junio, 2023). *Esta cocina rosa es casi un homenaje a la estética de Wes Anderson*. Architectural Digest. <https://www.admagazine.com/articulos/esta-cocina-rosa-es-casi-un-homenaje-a-la-estetica-de-wes-anderson>

Jäll & Tofta. Estudio alemán de diseño formado por Jakob Dannenfeldt y Sina Gwosdzik, diseñadores de producto.

lar imaginario 'andersoniano' en el uso de una paleta de colores pastel, formas sencillas y mobiliario que mezcla estilos, formas y materiales para componer sistemas y ambientes tan indescifrables como atractivos.<sup>97</sup>

Como segundo ejemplo de diseñadores inspirados en la estética 'andersoniana', destacamos a los diseñadores Jakob Dannenfeldt y Sina Gwosdzik, de Jäll & Tofta.<sup>98</sup> En este caso destacamos varias obras que podrían ser parte del decorado de Anderson. Obras como *Red Niche* o *Choriner Kitchen*, podrían aparecer en cualquiera de los largometrajes del director como escenario de la trama. Principalmente, encontramos similitudes en las paletas de colores utilizadas. Pero también en el uso de formas limpias, curvas y simetrías. Comparamos ambos interiores con fotogramas de las películas *The Royal Tenenbaums* y *The Grand Budapest Hotel*.



Fig. 259.



Fig. 260.



Fig. 261.



Fig. 262.



Fig. 263.



Fig. 264.

Fig. 259. Fotografía de Red Niche.  
Fig. 260. Fotogramas de la película *The Royal Tenenbaums* (2001).  
Fig. 261. Fotografía de Choriner Kitchen.  
Fig. 262, 263 y 264. Fotograma de la película *The Grand Budapest Hotel* (2014).

## 6 Conclusiones

Este trabajo se inició con la idea de realizar un análisis de la arquitectura que aparece en la película *The Grand Budapest Hotel*, pero tras el visionado de toda la filmografía de Wes Anderson, se decidió optar por un camino diferente. La visualización de todos sus largometrajes llevó a la cuestión de cómo el cine de este director tenía una estética tan reconocible en cada una de sus películas. Por ello, se decidió realizar un análisis de las diferentes estrategias compositivas utilizadas por el director. Tras analizar los documentos visuales, se llega a la conclusión de que el director emplea herramientas como el uso de gamas de colores concretas y la aplicación de una simetría perfecta en la gran mayoría de las secuencias.

Además, y más relacionado con el ámbito de la arquitectura, llama la atención al espectador la manera en la que Anderson incorpora elementos arquitectónicos en reiteradas ocasiones como herramienta visual. Estos elementos son el uso maquetas como escenarios de su narrativa, el uso de ventanas para enmarcar la acción de personajes

o la utilización de secciones para ayudar al espectador a comprender de manera más concreta la trama de la película.

Analizados todos estos recursos compositivos, reparamos en que estos también son herramientas que se emplean a la hora de realizar un proyecto arquitectónico. Es por ello que el cine del director se relaciona de manera tan directa con el mundo de la arquitectura.

Como conclusiones del trabajo, podemos enumerar diferentes aspectos:

La arquitectura es un elemento clave en el cine de Wes Anderson. No sólo sirve como telón de fondo, si no que se podría considerar como un personaje más dentro de la trama. Sin la arquitectura, los diseños de interiores y decorados usados, el estilo 'andersoniano' no tornaría tan reconocible.

El color y la luz como herramienta fundamental. A través de las paletas de colores seleccionadas y el uso inteligente de la ilu-

minación, Anderson es capaz jugar con la experiencia del espectador.

La atención al detalle y el uso de herramientas reconocibles por el espectador. Destaca el uso recurrente de la escala humana y la pequeña escala, haciendo hincapié en el mundo interior de los personajes. Sus películas tienen una estética marcada, transmitiendo también historias con un fondo interesante.

Por último, poner de manifiesto cómo Wes Anderson es capaz de utilizar los mismos mecanismos que se utilizan a la hora de elaborar proyectos arquitectónicos. Con ello se demuestra que tanto el cine como la arquitectura, poseen una capacidad especial para poder contar y crear historias.



Fig. 265. Elaboración propia.

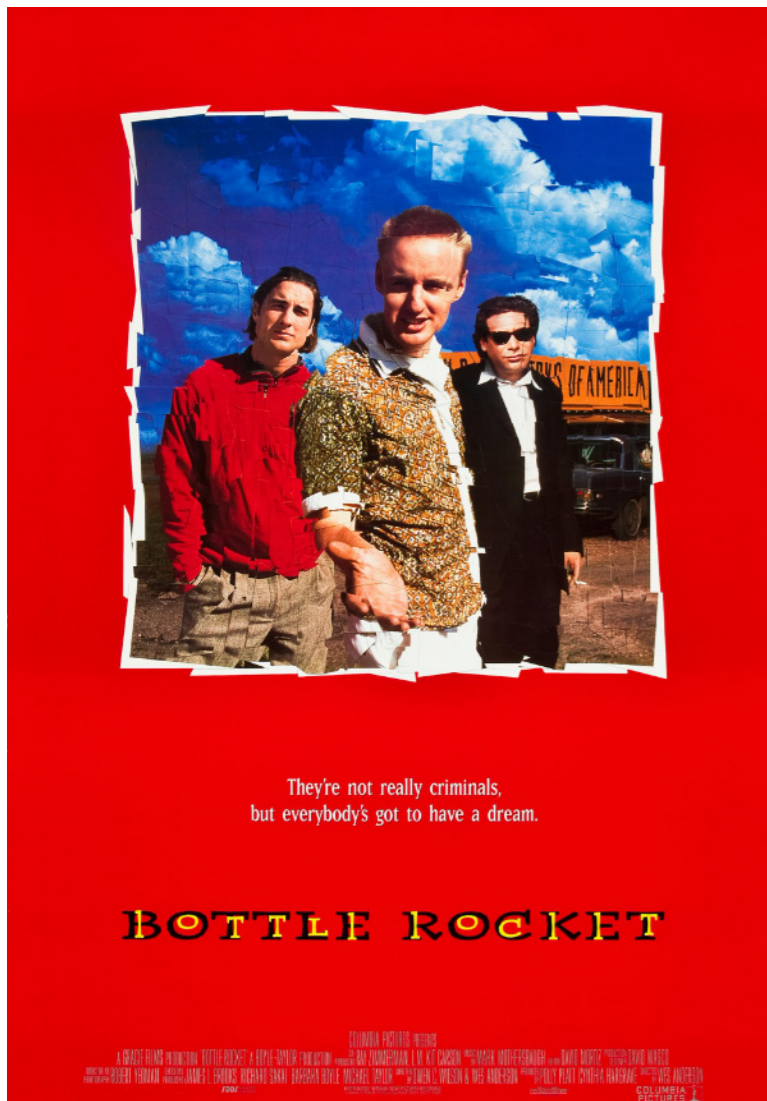


Fig. 266. Cartel promocional de *Bottle Rocket*.

## Bottle Rocket

**AÑO:** 1996  
**DURACIÓN:** 91 min.  
**DIRECCIÓN:** Wes Anderson  
**GUIÓN:** Wes Anderson, Owen Wilson  
**MÚSICA:** Mark Mothersbaugh  
**FOTOGRAFÍA:** Robert D. Yeoman  
**ARGUMENTO:** Dignan (Owen Wilson) y su compañero Anthony (Luke Wilson), recién salidos del manicomio donde ingresaron voluntariamente, deciden seguir por la senda del delito. Con la ayuda de su amigo Bob, que debe ayudarles a escapar, puesto que es el único que sabe conducir, intentarán cometer algunos atracos para llamar la atención de un jefe mafioso (James Caan). x.

Sinopsis de <https://www.filmaffinity.com/es/film144484.html>



Fig. 267. Cartel promocional de *Rushmore Academy*.

## Rushmore Academy

**AÑO:** 1998  
**DURACIÓN:** 93 min.  
**DIRECCIÓN:** Wes Anderson  
**GUIÓN:** Wes Anderson, Owen Wilson  
**MÚSICA:** Mark Mothersbaugh  
**FOTOGRAFÍA:** Robert D. Yeoman  
**ARGUMENTO:** Max Fisher (Jason Schwartzman), un alumno de Rushmore, una de las escuelas más prestigiosas del país, es el editor del periódico escolar y el capitán y presidente de numerosos clubs y sociedades; pero también es un pésimo estudiante que está siempre al borde de la expulsión. Max se enamora de Miss Cross (Olivia Williams), una joven y encantadora profesora, pero su cortejo peligra porque el señor Blume (Bill Murray), padre de dos compañeros de clase, intenta también conquistarla. x.

Sinopsis de <https://www.filmaffinity.com/es/film476225.html>



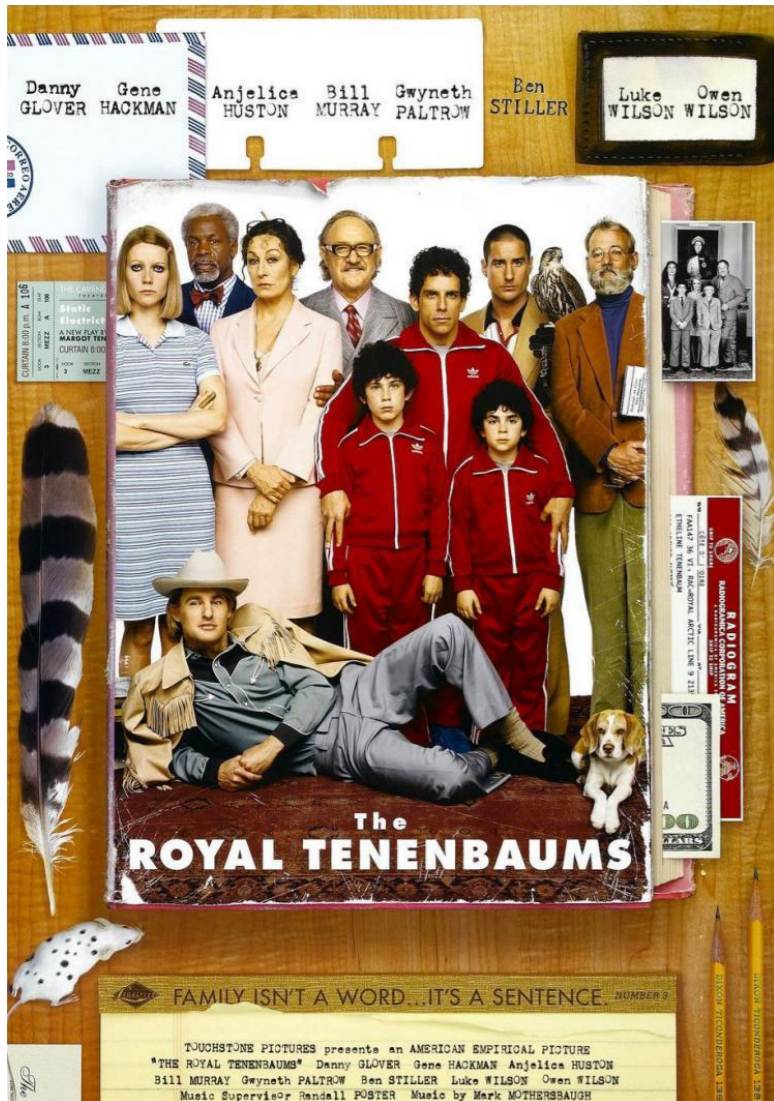


Fig. 268. Cartel promocional de *The Royal Tenenbaums*.

## The Royal Tenenbaums

**AÑO:** 2001  
**DURACIÓN:** 108 min.  
**DIRECCIÓN:** Wes Anderson  
**GUIÓN:** Wes Anderson, Owen Wilson  
**MÚSICA:** Mark Mothersbaugh  
**FOTOGRAFÍA:** Robert D. Yeoman  
**ARGUMENTO:** Royal Tenenbaum (Gene Hackman) y su mujer Etheline (Anjelica Huston), después de tener tres hijos, Chas (Ben Stiller), Richie (Luke Wilson) y Margot (Gwyneth Paltrow), se han separado. Chas, que trabaja en el sector inmobiliario, parecía tener un don innato para las finanzas internacionales. Margot fue dramaturga y obtuvo una beca Braverman de 50.000 dólares cuando aún estaba en el instituto. Richie fue campeón junior de tenis y ganó los campeonatos de Estados Unidos tres años consecutivos. Pero todos los brillantes recuerdos de los jóvenes Tenenbaums quedan repentinamente borrados por dos décadas de traiciones, fracasos y decepciones de las que consideran que su padre es el principal responsable.

Sinopsis de <https://www.filmaffinity.com/es/film682922.html>

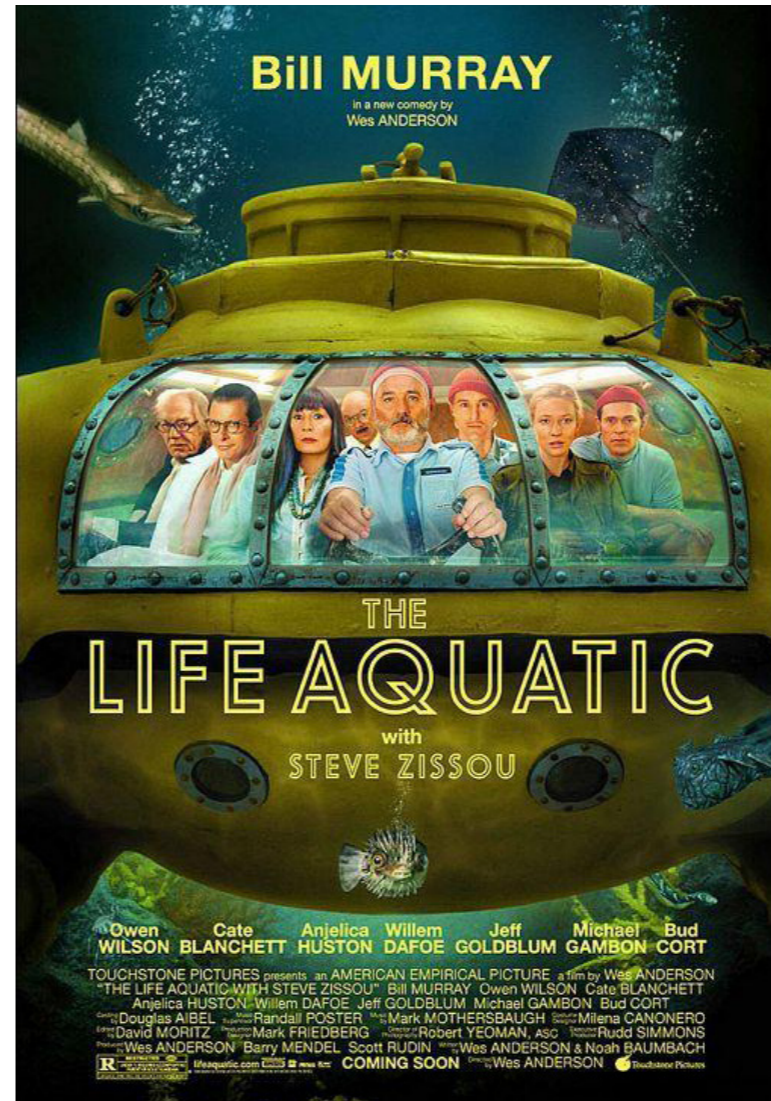


Fig. 269. Cartel promocional de *The Life Aquatic with Steve Zissou*.

## The Life Aquatic with Steve Zissou

**AÑO:** 2004  
**DURACIÓN:** 118 min.  
**DIRECCIÓN:** Wes Anderson  
**GUIÓN:** Wes Anderson, Owen Wilson  
**MÚSICA:** Mark Mothersbaugh  
**FOTOGRAFÍA:** Robert D. Yeoman  
**ARGUMENTO:** Steve Zissou (Bill Murray) es un mediático oceanógrafo que parte a la búsqueda del mítico tiburón jaguar, cuya existencia solo es un rumor propagado por él mismo, tal vez para justificar la muerte de un antiguo colaborador. Le acompañan una periodista (Cate Blanchett), su ex mujer (Anjelica Huston), un posible hijo (Owen Wilson) y un montón más de inestables elementos. x.

Sinopsis de <https://www.fotogramas.es/peliculas-criticas/a12649/life-aquatic/>

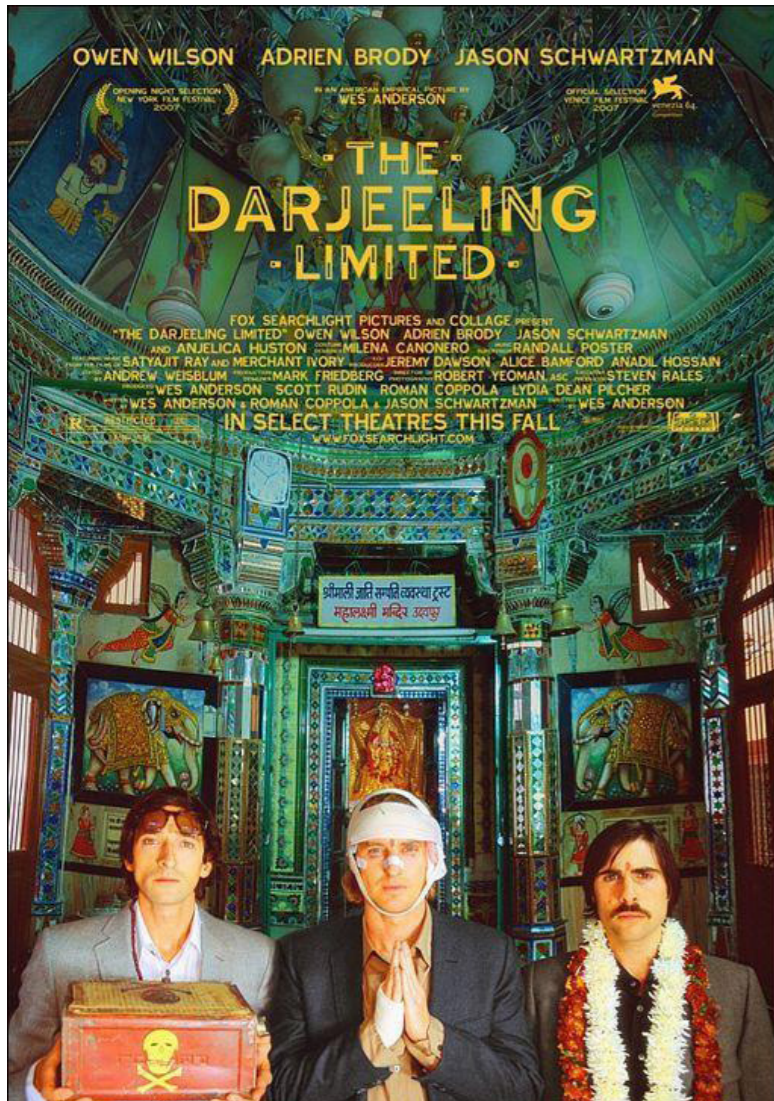


Fig. 270. Cartel promocional de *The Darjeeling Limited*.

## The Darjeeling Limited

**AÑO:** 2007  
**DURACIÓN:** 91 min.  
**DIRECCIÓN:** Wes Anderson  
**GUIÓN:** Wes Anderson, Owen Wilson  
**MÚSICA:** Varios  
**FOTOGRAFÍA:** Robert D. Yeoman  
**ARGUMENTO:** 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, la línea ferroviaria que recorre el país de un extremo al otro. Ya en el tren, comienzan las disputas verbales, e incluso físicas, y su comportamiento llega a tal extremo que son obligados a apearse del tren. A partir de entonces, abandonados a sus propios recursos, empieza para los tres un viaje que no habían previsto.

Sinopsis de <https://www.filmaffinity.com/es/film973233.html>



Fig. 271. Cartel promocional de *Fantastic Mr. Fox*.

## Fantastic Mr. Fox

**AÑO:** 2009  
**DURACIÓN:** 87 min.  
**DIRECCIÓN:** Wes Anderson  
**GUIÓN:** Wes Anderson, Owen Wilson  
**MÚSICA:** Alexandre Desplat  
**FOTOGRAFÍA:** Animación - Tristanoliver  
**ARGUMENTO:** Un astuto zorro llamado Fox (voz original de George Clooney) parece llevar una vida idílica con su esposa (Meryl Streep) y con su hijo Ash (Jason Schwartzman). 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.

Sinopsis de <https://www.filmaffinity.com/es/film604587.html>

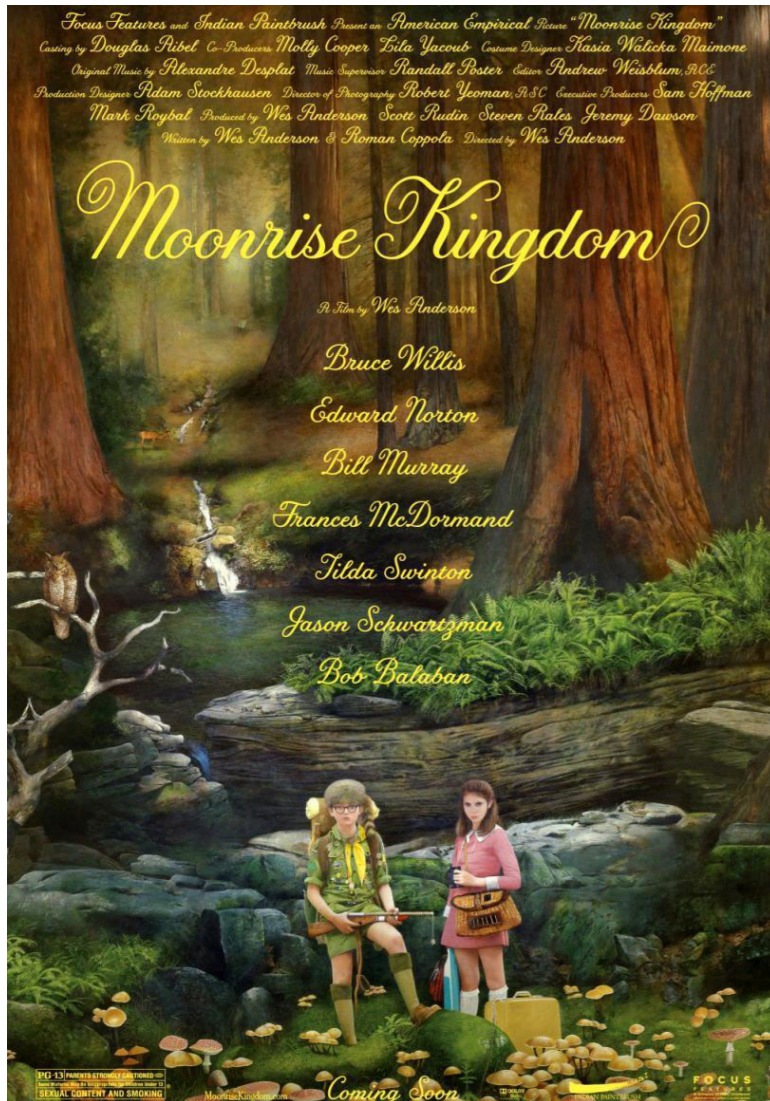


Fig. 272. Cartel promocional de *Moonrise Kingdom*.

## Moonrise Kingdom

**AÑO:** 2012

**DURACIÓN:** 94 min.

**DIRECCIÓN:** Wes Anderson

**GUIÓN:** Roman Coppola, Wes Anderson

**MÚSICA:** Alexandre Desplat

**FOTOGRAFÍA:** Robert D. Yeoman

**ARGUMENTO:** Nueva Inglaterra, verano de 1965. En una isla donde se ha instalado un campamento boy-scout, Sam (Jared Gilman) y Suzy (Kara Hayward), de 12 años, se enamoran y establecen un plan secreto para fugarse y encontrarse en medio de la Naturaleza. Mientras amenaza la llegada de una fuerte tormenta, los habitantes de la isla se movilizan para dar con ellos.

Sinopsis de <https://www.fotogramas.es/peliculas-criticas/a479720/moonrise-kingdom/>



Fig. 273. Cartel promocional de *The Grand Budapest Hotel*.

## The Grand Budapest Hotel

**AÑO:** 2014

**DURACIÓN:** 99 min.

**DIRECCIÓN:** Wes Anderson

**GUIÓN:** Wes Anderson, Hugo Guinness

**MÚSICA:** Alexandre Desplat

**FOTOGRAFÍA:** Robert D. Yeoman

**ARGUMENTO:** Gustave H. (Ralph Fiennes), un legendario conserje de un famoso hotel europeo de entreguerras, entabla amistad con Zero Moustafa (Tony Revolori), 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.

Sinopsis de <https://www.filmaffinity.com/es/film817968.html>



Fig. 274. Cartel promocional de *Isle of Dogs*.

## Isle of Dogs

**AÑO:** 2018

**DURACIÓN:** 101 min.

**DIRECCIÓN:** Wes Anderson

**GUIÓN:** Wes Anderson, Roman Coppola, Kunichi Nomura, Jason Schwartzman

**MÚSICA:** Alexandre Desplat

**FOTOGRAFÍA:** Animación - Tristan Oliver

**ARGUMENTO:** Un Japón distópico, dentro de 20 años. La saturación canina ha alcanzado proporciones de epidemia en Megasaki. Un brote de gripe canina se propaga, por eso, el Mayor Kabayashi dicta una orden de emergencia decretando la cuarentena. Isla Basura es el lugar donde se evacua a todos los perros. Allí, un grupo de aterradores perros alfa, encabezados por Chief, han perdido toda esperanza de volver con sus dueños. Hasta que un día aparece Atari, un niño de 12 años, sobrino del malvado Mayor, que llega hasta la isla pilotando un avión. Su objetivo es buscar a su perro Spots. Está donde esté, el niño y la manada perruna lo encontrarán.

Sinopsis de <https://www.sensacine.com/peliculas/pelicula-241680/>

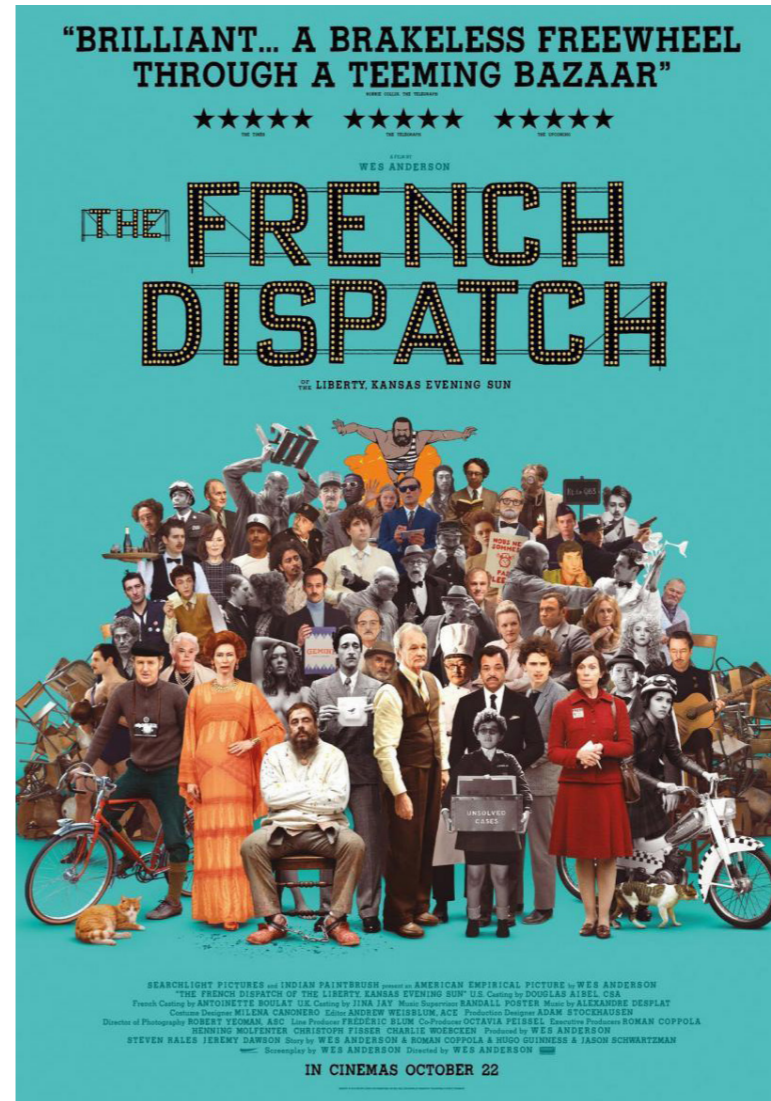


Fig. 275. Cartel promocional de *The French Dispatch*.

## The French Dispatch

**AÑO:** 2021

**DURACIÓN:** 108 min.

**DIRECCIÓN:** Wes Anderson

**GUIÓN:** Wes Anderson, Roman Coppola, Hugo Guinness, Jason Schwartzman

**MÚSICA:** Alexandre Desplat

**FOTOGRAFÍA:** Robert D. Yeoman

**ARGUMENTO:** Un grupo de periodistas de la revista *The French Dispatch*, revista estadounidense con oficina de redacción en una ciudad francesa ficticia del siglo XX. Arthur Howitzer Jr. (Bill Murray) es el editor de esta revista en la que trabajan, entre otros, Herbsaint Sazerac (Owen Wilson), J. K. L. Berensen (Tilda Swinton), Roebuck Wright (Jeffrey Wright) y Lucinda Kremantz (Frances McDormand). El diario trata temas relacionados con la política, las artes, y también las historias de interés humano. Las historias en las trabajan este grupo de periodistas irán desde la de Moses Rosenthaler (Benicio Del Toro), un artista sentenciado a pena de muerte, hasta un secuestro que involucra a un chef o las revueltas estudiantiles en las que participa el joven Zeffirelli (Timothée Chalamet).

Sinopsis de <https://www.sensacine.com/peliculas/pelicula-269684/>



Fig. 276. Cartel promocional de *Asteroid City*.

## Asteroid City

**AÑO:** 2023

**DURACIÓN:** 104 min.

**DIRECCIÓN:** Wes Anderson

**GUIÓN:** Wes Anderson, Roman Coppola

**MÚSICA:** Alexandre Desplat

**FOTOGRAFÍA:** Robert D. Yeoman

**ARGUMENTO:** En 1955, colegiales y padres de todo el país se reúnen para un concurso escolar dedicado a la observación de fenómenos astronómicos (Junior Stargazer Convention) que se lleva a cabo en una ciudad ficticia del desierto estadounidense llamada Asteroid City. La convención se verá espectacularmente interrumpida por eventos que cambian el mundo.

Sinopsis de <https://www.filmaffinity.com/es/film382515.html>



Fig. 277. Cartel promocional de *Inside Out 2*.

## Inside Out 2

**AÑO:** 2024

**DURACIÓN:** 88 min.

**DIRECCIÓN:** Kelsey Mann

**GUIÓN:** Meg LeFauve, Dave Holstein, Kelsey Mann

**MÚSICA:** Andrea Datzman

**FOTOGRAFÍA:** Adam Habib, Jonathan Pytko

**ARGUMENTO:** Secuela de 'Inside Out'. Riley entra en la adolescencia y el Cuartel General de su cabeza sufre una repentina reforma para hacerle hueco a algo totalmente inesperado propio de la pubertad: ¡Nuevas emociones! Alegría, Tristeza, Ira, Miedo y Asco, con años de impecable gestión a sus espaldas (según ellos...) no saben muy bien qué sentir cuando aparece con enorme ímpetu Ansiedad. Y no viene sola: le acompañan envidia, vergüenza y aburrimiento.

Sinopsis de <https://www.filmaffinity.com/es/film103131.html>

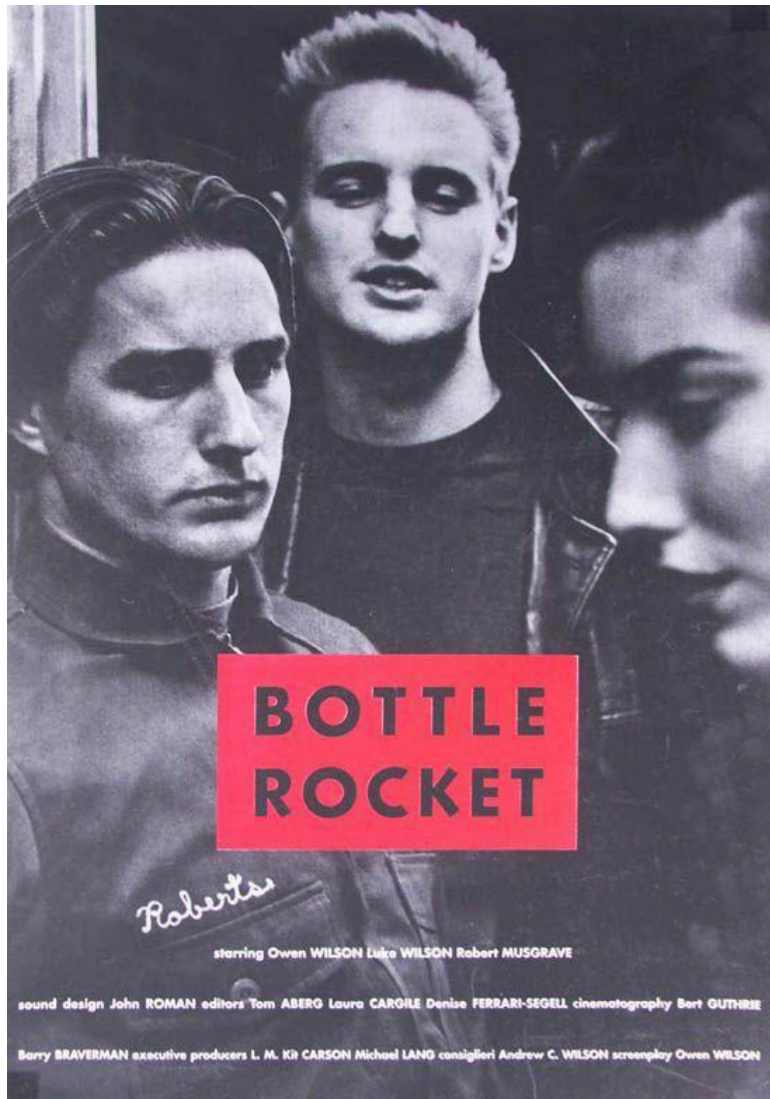


Fig. 278. Cartel promocional del cortometraje *Bottle Rocket*.

## Bottle Rocket (cortometraje)

**AÑO:** 1993

**DURACIÓN:** 13 min.

**DIRECCIÓN:** Wes Anderson

**GUIÓN:** Owen Wilson, Wes Anderson

**MÚSICA:** -

**FOTOGRAFÍA:** Bert Guthrie (B&W)

**ARGUMENTO:** Dos jóvenes, Dignan y Anthony, caminan por la calle hablando de "Starky y Hutch". Ese será sólo el inicio de un enredo en el que se involucrarán una pistola y el robo de un coche. Primer trabajo de Wes Anderson, que sólo tres años más tarde convertiría en su debut en el largometraje, de idéntico título original (traducido en España como "Ladrón que roba a un ladrón") y reparto.

Sinopsis de <https://www.filmaffinity.com/es/film588269.html>

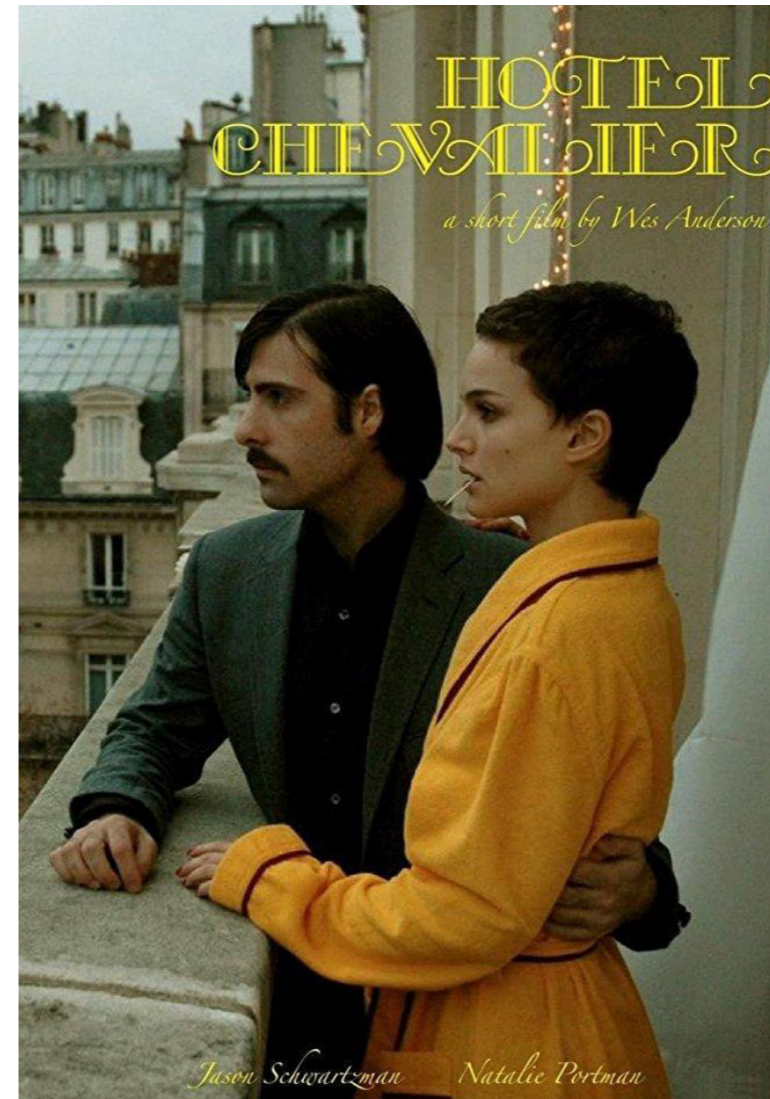


Fig. 279. Cartel promocional del cortometraje *Hotel Chevalier*.

## Hotel Chevalier

**AÑO:** 2007

**DURACIÓN:** 13 min.

**DIRECCIÓN:** Wes Anderson

**GUIÓN:** Wes Anderson

**MÚSICA:** -

**FOTOGRAFÍA:** Robert D. Yeoman

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

Sinopsis de <https://www.filmaffinity.com/es/film937543.html>



Fig. 280. Cartel promocional del cortometraje *Castello Cavalcanti*.

## Castello Cavalcanti

**AÑO:** 2013

**DURACIÓN:** 8 min.

**DIRECCIÓN:** Wes Anderson

**GUIÓN:** Wes Anderson

**MÚSICA:** Alessandro Casella, Randall Poster

**FOTOGRAFÍA:** Darius Khondji

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

Sinopsis de <https://www.filmaffinity.com/es/film303272.html>

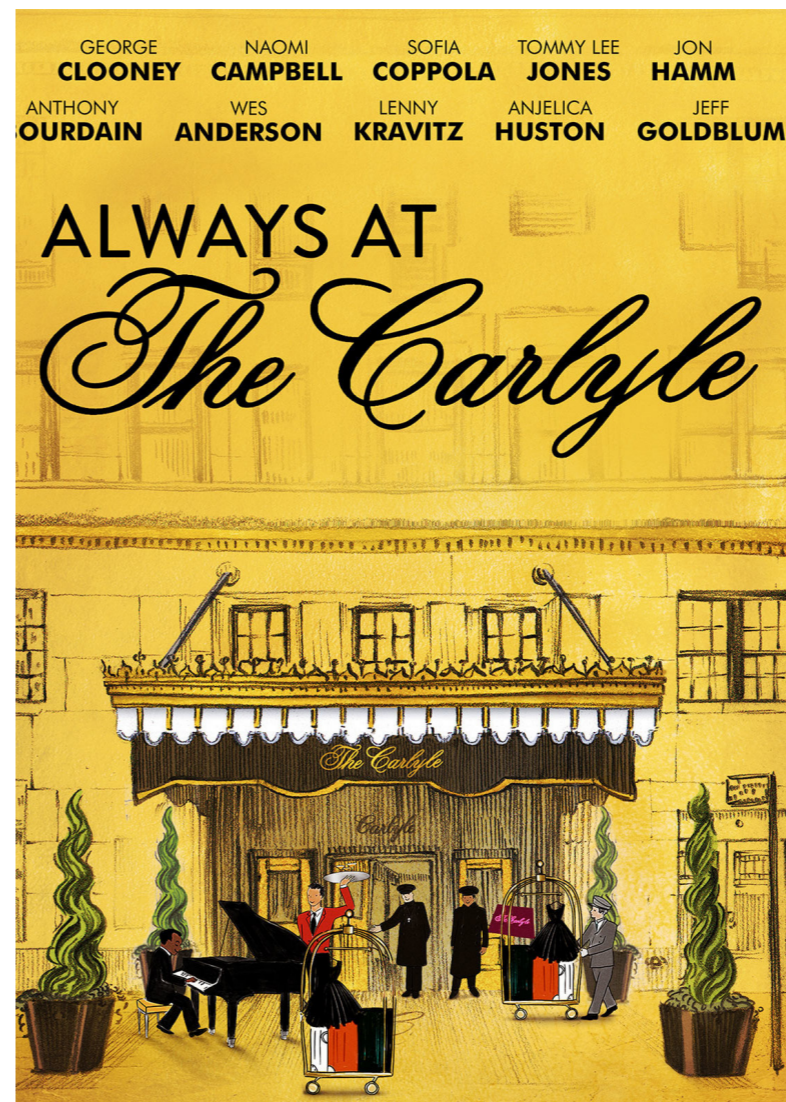


Fig. 281. Cartel promocional del documental *Always at the Carlyle*.

## Always at the Carlyle

**AÑO:** 2018

**DURACIÓN:** 92 min.

**DIRECCIÓN:** Matthew Miele

**GUIÓN:** Matthew Miele

**MÚSICA:** Earl Rose

**FOTOGRAFÍA:** Justin Bare

**ARGUMENTO:** El icónico hotel Carlyle ha sido destino internacional de numerosas celebridades.

Sinopsis de <https://www.filmaffinity.com/es/film447198.html>

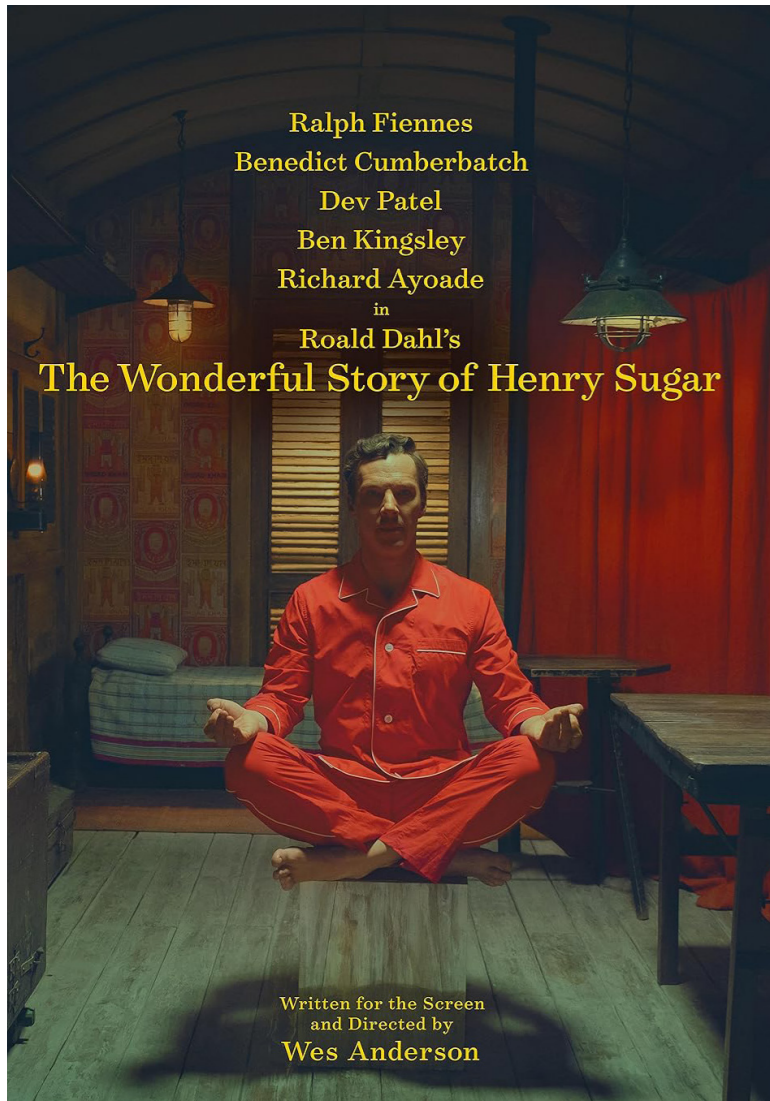


Fig. 282. Cartel promocional del cortometraje *The Wonderful Story of Henry Sugar*.

## The Wonderful Story of Henry Sugar

**AÑO:** 2023

**DURACIÓN:** 38 min.

**DIRECCIÓN:** Wes Anderson

**GUIÓN:** Wes Anderson, Roald Dahl

**FOTOGRAFÍA:** Robert D. Yeoman

**ARGUMENTO:** Una historia de Roald Dahl sobre un hombre rico que se entera de la existencia de un gurú que puede ver sin usar los ojos y se propone dominar esa habilidad para hacer trampas en el juego.

Sinopsis de <https://www.filmaffinity.com/es/film396112.html>

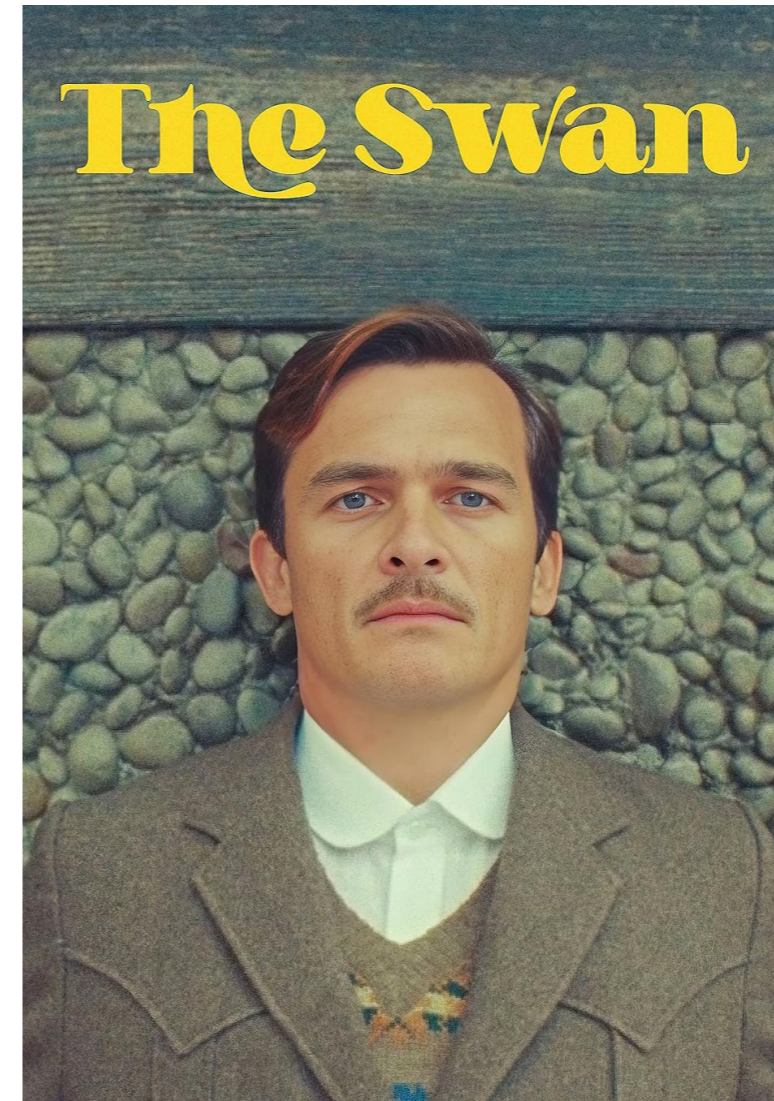


Fig. 283. Cartel promocional del cortometraje *The Swan*.

## The Swan

**AÑO:** 2023

**DURACIÓN:** 17 min.

**DIRECCIÓN:** Wes Anderson

**GUIÓN:** Wes Anderson, Roald Dahl

**FOTOGRAFÍA:** Roman Coppola

**ARGUMENTO:** Dos abusones tan corpulentos como cretinos acosan sin piedad a un niño brillante y bajito. Adaptación del relato homónimo de Roald Dahl.

Sinopsis de <https://www.filmaffinity.com/es/film625981.html>



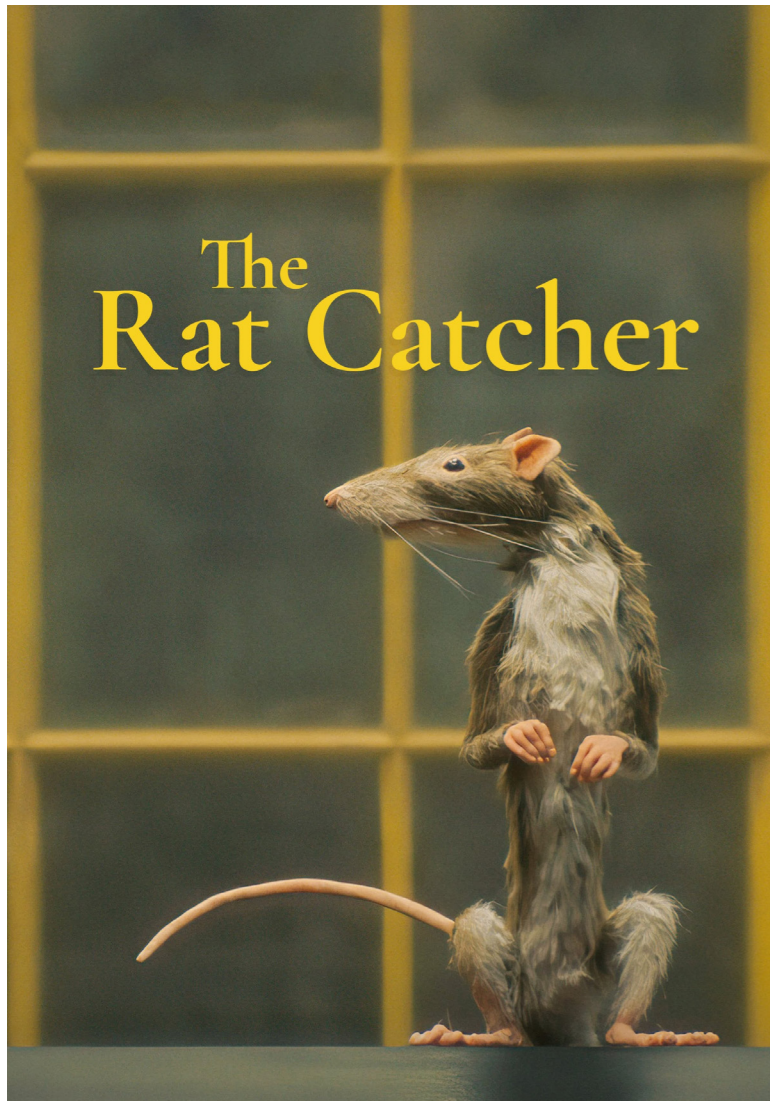


Fig. 284. Cartel promocional del cortometraje *The Ratcatcher*.

## The Ratcatcher

**AÑO:** 2023

**DURACIÓN:** 17 min.

**DIRECCIÓN:** Wes Anderson

**GUIÓN:** Wes Anderson, Roald Dahl

**FOTOGRAFÍA:** Robert D. Yeoman

**ARGUMENTO:** En un pueblo inglés, un reportero y un mecánico escuchan a un cazador de ratas explicar su astuto plan para burlar a su presa.

Sinopsis de <https://www.filmaffinity.com/es/film134315.html>

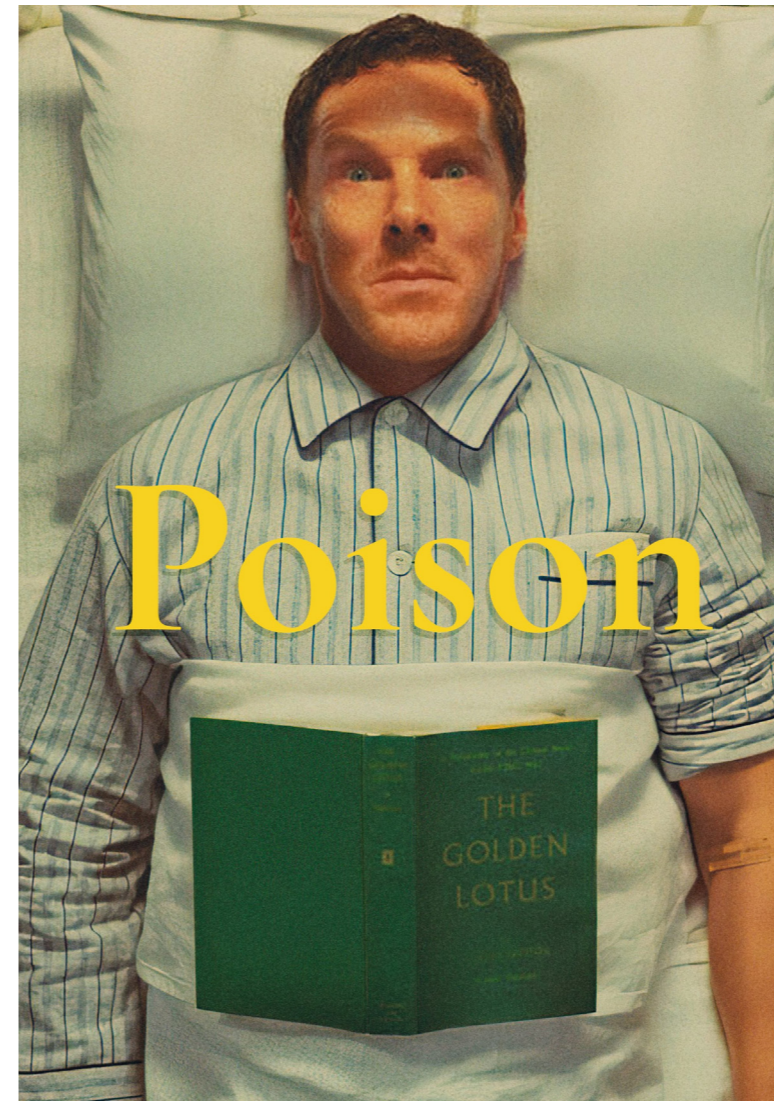


Fig. 285. Cartel promocional del cortometraje *Poison*.

## Poison

**AÑO:** 2023

**DURACIÓN:** 17 min.

**DIRECCIÓN:** Wes Anderson

**GUIÓN:** Wes Anderson, Roald Dahl

**FOTOGRAFÍA:** Robert D. Yeoman

**ARGUMENTO:** Cuando una serpiente venenosa se desliza por el estómago de un inglés en la India, su socio y un médico corren para salvarle.

Sinopsis de <https://www.filmaffinity.com/es/film347270.html>

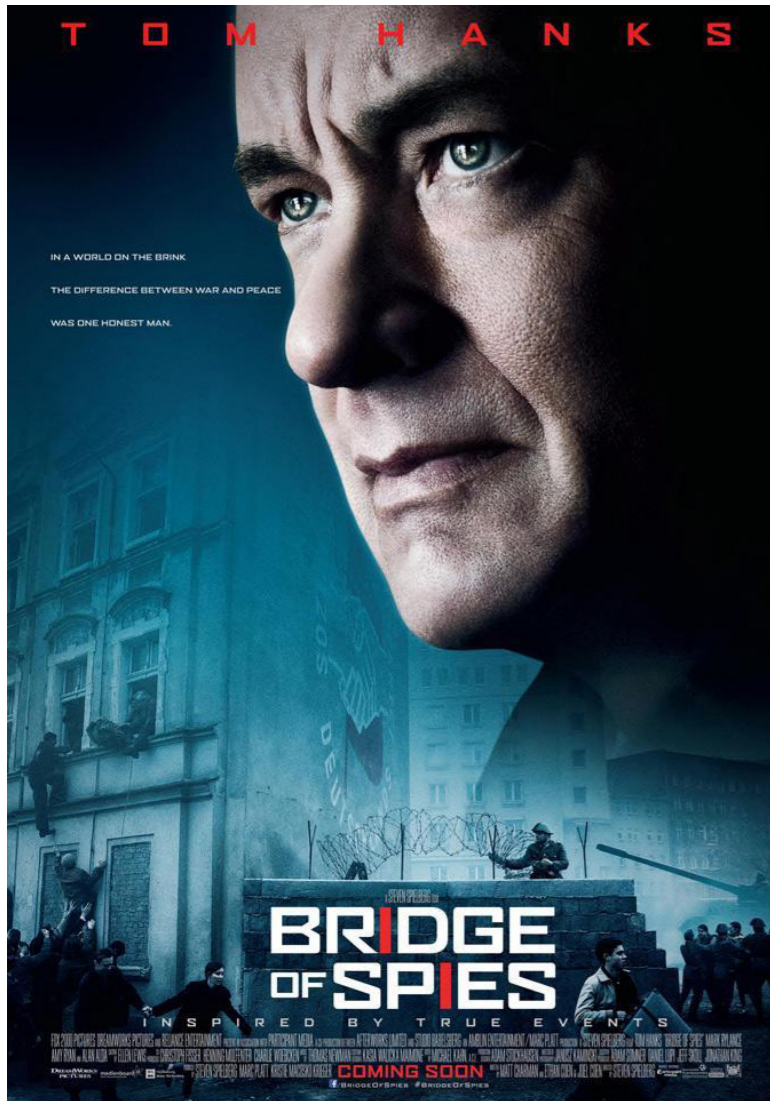


Fig. 286. Cartel promocional de la película *Bridge of Spies*.

## Bridge of Spies

**AÑO:** 2015

**DURACIÓN:** 135 min.

**DIRECCIÓN:** Steven Spielberg

**GUIÓN:** Matt Charman, Ethan Coen, Joel Coen

**MÚSICA:** Thomas Newman

**FOTOGRAFÍA:** Janusz Karinski

**ARGUMENTO:** James Donovan (Tom Hanks), un abogado de Brooklyn (Nueva York) se ve inesperadamente involucrado en la Guerra Fría entre su país y la URSS cuando se encarga de defender a Rudolf Abel, detenido en los Estados Unidos y acusado de espionar para los rusos. Convencido de que Abel debe tener la mejor defensa posible, Donovan incluso rechazará cooperar con la CIA cuando la Agencia intenta que viole la confidencialidad de comunicaciones entre abogado y su cliente.

Sinopsis de <https://www.filmaffinity.com/es/film255419.html>



Fig. 287. Cartel promocional de la película *Inglourious Basterds*.

## Inglourious Basterds

**AÑO:** 2009

**DURACIÓN:** 146 min.

**DIRECCIÓN:** Quentin Tarantino

**GUIÓN:** Quentin Tarantino

**MÚSICA:** Varios

**FOTOGRAFÍA:** Robert Richardson

**ARGUMENTO:** Segunda Guerra Mundial (1939-1945). En la Francia ocupada por los alemanes, Shosanna Dreyfus (Mélanie Laurent) presencia la ejecución de su familia por orden del coronel Hans Landa (Christoph Waltz). Después de huir a París, adopta una nueva identidad como propietaria de un cine. En otro lugar de Europa, el teniente Aldo Raine (Brad Pitt) adiestra a un grupo de soldados judíos ("The Basterds") para atacar objetivos concretos. Los hombres de Raine y una actriz alemana (Diane Kruger), que trabaja para los aliados, deben llevar a cabo una misión para hacer caer a los jefes del Tercer Reich. El destino quiere que todos se encuentren bajo la marquesina de un cine donde Shosanna espera para vengarse.

Sinopsis de <https://www.filmaffinity.com/es/film746997.html>



Fig. 288. Cartel promocional de la película *The Hunger Games: Mockingjay. Part 2*.

## The Hunger Games: Mockingjay. Part 2

**AÑO:** 2015

**DURACIÓN:** 137 min.

**DIRECCIÓN:** Francis Lawrence

**GUIÓN:** Peter Craig, Danny Strong, Suzanne Collins

**MÚSICA:** James Newton Howard

**FOTOGRAFÍA:** Jo Willems

**ARGUMENTO:** La última entrega de 'Los juegos del hambre' nos muestra a una nación en guerra, en la que Katniss se enfrenta con uñas y dientes al presidente Snow (Donald Sutherland). Con la ayuda de algunos amigos, entre ellos Gale (Liam Hemsworth), Finnick (Sam Claflin) y Peeta (Josh Hutcherson), arriesgará la vida para salir del Distrito 13 y eliminar al presidente Snow.

Sinopsis de <https://www.filmaffinity.com/es/film272141.html>



Fig. 289. Cartel promocional de la película *Mon oncle*.

## Mon oncle

**AÑO:** 1958

**DURACIÓN:** 120 min.

**DIRECCIÓN:** Jacques Tati

**GUIÓN:** Jacques Tati, Jacques Lagrange, Jean L'Hôte

**MÚSICA:** Franck Barcellini, Alain Romans

**FOTOGRAFÍA:** Jean Bourgoin

**ARGUMENTO:** El señor Hulot (Jacques Tati) no tiene trabajo, ocupándose de llevar a su sobrino Gérard (Alain Becourt) a la escuela y traerlo después a la ultramoderna casa de su hermana (Adrienne Servantie), casada con el señor Arpel (Jean-Pierre Zola), quien intenta ocupar a su cuñado en la empresa de fabricación de tubos de plástico en la que trabaja.

Sinopsis de <https://www.filmaffinity.com/es/film419458.html>

## bibliografía

Accidentally Wes Anderson. (2017). *Accidentally Wes Anderson*. <https://accidentallywesanderson.com/>

Ambrose, G. y Harris, P. (2006). *Color*. Parramón.

Azéma, M. (17 de marzo, 2024). The Grand Budapest Hotel. *Funimag, the web about Funiculars*. <https://www.funimag.com/photoblog/index.php/tag/wes-anderson/>

Baker, G. H. (1989). *Análisis de la forma*. Gustavo Gili.

Baum, J. (8 de marzo, 2019). Paul Rudolph's Landmark Beekman Place Townhouse in NYC Asks \$18.5M. *Dwell*. <https://www.dwell.com/article/beekman-place-paul-rudolph-5a3f4f40>

Biografía de Wes Anderson. (2019). <https://www.biography.com/movies-tv/wes-anderson>

Busch, A. (1991). *El Arte de la Maqueta Arquitectónica*. McGraw-Hill.

CineStructure. (25 de julio, 2020). *The Meticulously Charming World of Then Grand Budapest Hotel* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=AV>

De Alba, R. (2003). *Paul Rudolph: The Late Work*. Princeton Architectural Press.

De La Fuente, R. (20 de noviembre, 2021). El Hotel Imperial de Viena o la grandeza de Europa. La Opinión de Málaga. <https://www.laopiniondemalaga.es/opinion/2021/11/20/hotel-imperial-viena-o-grandeza-59737747.amp.html>

Encyclopædia Britannica. (s.f.). Jacques Cousteau. *Enciclopedia Británica enciclopedia en inglés*. Recuperado el 5 de julio, 2024, de <https://www.britannica.com/biography/Jacques-Cousteau>

Encyclopædia Britannica. (s.f.). Window. *Enciclopedia Británica enciclopedia en inglés*. Recuperado el 30 de julio, 2024, de <https://www.britannica.com/technology/window>

Entrevista a Wes Anderson. (2009). <https://www.interviewmagazine.com/film/wes-anderson>

Experimenta. (15 de octubre, 2021). *Biasol se inspira en la obra de Wes Anderson para el diseño de un espacio gastronómico*. <https://www.experimenta.es/noticias/interiorismo/biasol-se-inspira-en-la-obra-de-wes-anderson-para-el-diseno-de-un-espacio-gastronomico/>

Filmaffinity. (2024). *Inside Out 2*. <https://www.filmaffinity.com/es/film/103131.html>

Heller, E. (2004). *Psicología del Color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Gustavo Gili.

Futagawa, Y. (Ed.). (1989). *Frank Lloyd Wright: Monograph 1942-1950*. ADA Edita Tokyo.

Hass, N. (19 de abril, 2022). Un ático con terraza blanco, minimalista y glamuroso para una familia. *Elle Decor*.

Marriott Bonvoy (s.f.). *Hotel Imperial, a Luxury Collection Hotel, Vienna*. <https://www.marriott.com/es/hotels/vieil-hotel-imperial-a-luxury-collection-hotel-vienna/history/>

Mendizábal, M. (1988). *Manual de la ventana*. Madrid: Ministerio de Obras Públicas y Urbanismo.

Meléndez, J. (2016, marzo). *Wes Anderson y los efectos especiales artesanales*. <https://www.yorokobu.es/cuentos-wes-anderson/>

Morrel, E. (3 de junio, 2023). Esta cocina rosa es casi un homenaje a la estética de Wes Anderson. *Architectural Digest*. <https://www.admagazine.com/articulos/esta-cocina-rosa-es-casi-un-homenaje-a-la-estetica-de-wes-anderson>

Nathan, I. (2020). *Wes Anderson: The Iconic Filmmaker and his Work-Unofficial and Unauthorised*. White Lion Publishing.

Net, M. I. (2011). *Arquitectura, naturaleza y diseño*. Nobuko. Recuperado de <https://elibro.net/es/ereader/uva/77714?page=168>.

Net, M. I. (2011). *Arquitectura, naturaleza y diseño*. Nobuko. Recuperado de <https://elibro.net/es/ereader/uva/77714?page=169>.

Newby, D. (s.f.). Frank Lloyd Wright Design. *Architecturally Significant Homes. Douglas Newby & Associates*. <https://douglasnewby.com/home/9400-rockbrook-drive-dallas-texas/>

Paul Rudolph Foundation. (s.f.). *23 Beekman Place*. <https://paulrudolph.org/project/23-beekman/>

Pérez, L. F. (2021). Relación de aspecto en cine, vídeo y fotografía. *Aprender cine*. <https://aprendercine.com/relacion-de-aspecto-aspect-ratio/>

Real Academia Española. (s.f.). Color. *Diccionario de la lengua española*. Recuperado el 2 de julio, 2024, de <https://dle.rae.es/color>

Real Academia Española. (s.f.). Maqueta. *Diccionario de la lengua española*. Recuperado el 10 de agosto, 2024, de <https://dle.rae.es/maqueta>

Real Academia Española. (s.f.). Sección. *Diccionario de la lengua española*. Recuperado el 8 de julio, 2024, de <https://dle.rae.es/seccion>

Real Academia Española. (s.f.). Simetría. *Diccionario de la lengua española*. Recuperado el 5 de julio, 2024, de <https://dle.rae.es/simetria>

Real Academia Española. (s.f.). Ventana. *Diccionario de la lengua española*. Recuperado el 28 de julio, 2024, de <https://dle.rae.es/color>

Rohan, T. M. (2014). *The Architecture of Paul Rudolph*. Yale University Press.

Sanz, M<sup>a</sup> A. y Moratalla, A. (1999). *Geometría y Arquitectura (III) Simetría*. Madrid: Instituto Juan de Herrera.

Úbeda, M. (2002). *La Maqueta como experiencia de espacio arquitectónico*. Ediciones Universidad de Valladolid.

Vega, G. (2024). ¿Por qué se dice que los marcianos son verdes? Muy Interesante. <https://www.muyinteresante.com.mx/preguntas-y-respuestas/660.html>

Vitruvio, M. (2023). *Los diez libros de Arquitectura*. Linkgua Ediciones.

Vox. (23 de junio, 2023). *Cómo Wes Anderson usa miniaturas* [Video]. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=Xj65jTCq1Rs&ab\\_channel=Vox](https://www.youtube.com/watch?v=Xj65jTCq1Rs&ab_channel=Vox)

Weyl, H. (1990). *Simetría*. McGraw-Hill.

World-Architects. (s.f.). *Hotel Atlantic Kempinski*. <https://www.world-architects.com/es/buro-korb-gmbh-hamburg/project/hotel-atlantic-kempinski>

Wright, F. (1984). *Frank Lloyd Wright in his Renderings*. A.D.A. Edita.

Zelanski, P. y Fisher, M.P. (2001). *Color*. H. Blume.

## índice de figuras

Fig. 1. <https://spoke-art.com/collections/vendors?q=Max+Dalton>

Fig. 2. <https://www.filmaffinity.com/es/movieimage.php?imageId=491018270>

Fig. 3. [https://www.reddit.com/r/OldSchoolCool/comments/1ey78ch/wes\\_anderson\\_and\\_owen\\_wilson\\_running\\_out\\_of\\_the/?rdt=53930](https://www.reddit.com/r/OldSchoolCool/comments/1ey78ch/wes_anderson_and_owen_wilson_running_out_of_the/?rdt=53930)

Fig. 4. <https://www.filmaffinity.com/es/name-movies.php?name-id=362795752&role-cat=none&orderby=date-desc&v=grid&p=1>

Fig. 5. Fotograma de la película *The Grand Budapest Hotel* (2014).

Fig. 6. <https://www.posters.es/posters/pink-floyd-dark-side-v156>

Fig. 7. Elaboración propia mediante información de Ambrose, G. y Harris, P. (2006). *Color*. Parramón.

Fig. 8. Elaboración propia mediante información de Ambrose, G. y Harris, P. (2006). *Color*. Parramón.

Fig. 9. <https://museovangogh.org/cuadros/bodegon-con-un-plato-de-cebollas/>

Fig. 10. <https://www.filmaffinity.com/es/film103131.html>

Fig. 11. Fotograma de la película *Bottle Rocket* (1996).

Fig. 12. Fotograma de la película *Rushmore Academy* (1998).

Fig. 13. Fotograma de la película *The Royal Tenenbaums* (2001).

Fig. 14. Fotograma de la película *The Life Aquatic with Steve Zissou* (2004).

Fig. 15. Fotograma de la película *The Darjeeling Limited* (2007).

Fig. 16. Fotograma de la película *Fantastic Mr. Fox* (2009).

Fig. 17. Fotograma de la película *Isle of Dogs* (2018).

Fig. 18. Fotograma de la película *Moonrise Kingdom* (2012).

Fig. 19. Fotograma de la película *The Grand Budapest Hotel* (2014).

Fig. 20. Fotograma de la película *The French Dispatch* (2021).

Fig. 21. Fotograma de la película *Asteroid City* (2023).

Fig. 22. Fotograma de la película *Bottle Rocket* (1996).

Fig. 23. Fotograma de la película *Rushmore Academy* (1998).

Fig. 24. Fotograma de la película *The Royal Tenenbaums* (2001).

Fig. 25. Fotograma de la película *The Life Aquatic with Steve Zissou* (2004).

Fig. 26. Fotograma de la película *The Darjeeling Limited* (2007).

Fig. 27. Fotograma de la película *Fantastic Mr. Fox* (2009).

Fig. 28. Fotograma de la película *Moonrise Kingdom* (2012).

Fig. 29. Fotograma de la película *Asteroid City* (2023).

Fig. 30. Fotograma de la película *The Grand Budapest Hotel* (2014).

Fig. 31. Fotograma de la película *Isle of Dogs* (2018).

Fig. 32. Fotograma de la película *The French Dispatch* (2021).

Fig. 33. <https://www.steveheitzeg.com/works/orchestral/aqua-hommage-a-jacques-yves-cousteau/>

Fig. 34. Extracción de Zelanski, P. y Fisher, M.P. (2001). *Color*. H. Blume.

Fig. 35. Extracciones de las películas *Moonrise Kingdom* (2012) y *The Royal Tenenbaums* (2001).

Fig. 36. Rueda Cromática. Elaboración propia.

Fig. 37. Extracciones a partir de la Fig. 36. Elaboración propia mediante información de Ambrose, G. y Harris, P. (2006). *Color*. Parramón.

Fig. 38. Fotograma de la película *Asteroid City* (2023).

Fig. 39. Fotograma de la película *The Grand Budapest Hotel* (2014).

Fig. 40. Fotograma de la película *Isle of Dogs* (2018).

Fig. 41. Fotograma de la película *Moonrise Kingdom* (2012).

Fig. 42. Fotograma de la película *The French Dispatch* (2021).

Fig. 43. Fotogramas de la película *The French Dispatch* (2021).

Fig. 44, 45 y 46. Fotogramas de la película *Asteroid City* (2023).

Fig. 47, 48 y 49. Fotogramas de la película *Moonrise Kingdom* (2012).

Fig. 50. Fotograma de la película *The Grand Budapest Hotel* (2014).

Fig. 51. Fotograma de la película *Asteroid City* (2023).

Fig. 52, 53 y 54. Fotogramas de la película *The French Dispatch* (2021).

Fig. 55, 56, 57 y 58. Fotogramas de la película *The Grand Budapest Hotel* (2014).

Fig. 59. Fotogramas de la película *The French Dispatch* (2021).

Fig. 60. <https://www.mheducation.es/blog/el-hombre-de-vitruvio-no-se-si-existe-ni-me-importa>

Fig. 61. <https://www.studocu.com/latam/document/universidad-nacional-de-asuncion/historia-de-la-arquitectura-i/templo-griego-y-ordenes-clasicos/65677376>

Fig. 62. <https://www.artemiguelangel.com/arquitectura/basilica-de-san-pedro/>

Fig. 63. <https://es.pinterest.com/pin/314055774033411283/>

Fig. 64 y 65. Fotogramas de la película *The Life Aquatic with Steve Zissou* (2004).

Fig. 66. Fotograma de la película *Moonrise Kingdom* (2012).

Fig. 67. Fotograma de la película *The Grand Budapest Hotel* (2014).

Fig. 68. Fotograma de la película *The Royal Tenenbaums* (2001).

Fig. 69. Fotograma de la película *Moonrise Kingdom* (2012).

Fig. 70. Fotograma de la película *The Grand Budapest Hotel* (2014).

Fig. 71. Fotograma de la película *The Royal Tenenbaums* (2001).

Fig. 72. Fotograma de la película *The Grand Budapest Hotel* (2014).

Fig. 73. Fotograma de la película *The Royal Tenenbaums* (2001).

Fig. 74. Fotograma de la película *The Grand Budapest Hotel* (2014).

Fig. 75 y 76. Fotograma de la película *Fantastic Mr. Fox* (2009).

Fig. 77. Fotograma de la película *The Grand Budapest Hotel* (2014).

Fig. 78. Fotograma de la película *Moonrise Kingdom* (2012).

Fig. 79. Fotograma de la película *The French Dispatch* (2021).

Fig. 80. Fotograma de la película *Asteroid City* (2023).

Fig. 81. Croquis explicativos. Elaboración propia.

Fig. 82. Croquis explicativos. Elaboración propia.

Fig. 83. Fotogramas de la película *Moonrise Kingdom* (2012).

Fig. 84. Montaje realizado a partir de fotogramas de la película *The Grand Budapest Hotel* (2014). Elaboración propia.

Fig. 85. Croquis explicativo. Elaboración propia.

Fig. 86. Croquis explicativo. Elaboración propia.

Fig. 87. Fotogramas de la película *The French Dispatch* (2021).

Fig. 88. Fotogramas de la película *The Grand Budapest Hotel* (2014).

Fig. 89. Croquis explicativos. Elaboración propia.

Fig. 90. Croquis explicativo. Elaboración propia.

Fig. 91. Fotograma de la película *Asteroid City* (2023).

Fig. 92. Fotograma de la película *The Royal Tenenbaums* (2001).

Fig. 93. Fotograma de la película *Isle of Dogs* (2018).

Fig. 94. Fotograma de la película *The Grand Budapest Hotel* (2014).

Fig. 95. Fotograma de la película *Moonrise Kingdom* (2012).

Fig. 96. Fotograma de la película *Bottle Rocket* (1996).

Fig. 97. Fotograma de la película *Isle of Dogs* (2018).

Fig. 98. Fotograma de la película *Rushmore Academy* (1998).

Fig. 99. Fotograma de la película *The Life Aquatic with Steve Zissou* (2004).

Fig. 100. Fotograma de la película *The Darjeeling Limited* (2007).

Fig. 101. Fotograma de la película *Moonrise Kingdom* (2012).

Fig. 102. Fotograma de la película *Fantastic Mr. Fox* (2009).

Fig. 103. Fotograma de la película *Isle of Dogs* (2018).

Fig. 104. Fotograma de la película *The Darjeeling Limited* (2007).

Fig. 105. Fotograma de la película *Fantastic Mr. Fox* (2009).

Fig. 106. Fotograma de la película *Rushmore Academy* (1998).

Fig. 107. Fotograma de la película *The Grand Budapest Hotel* (2014).

Fig. 108. Fotograma de la película *Moonrise Kingdom* (2012).

Fig. 109. Fotograma de la película *Fantastic Mr. Fox* (2009).

Fig. 110. Fotograma de la película *Moonrise Kingdom* (2012).

Fig. 111. Fotograma de la película *Moonrise Kingdom* (2012).

Fig. 112, 113 y 114. Fotogramas de la película *The Grand Budapest Hotel* (2014).

Fig. 115, 116, 117, 118 y 119. Fotogramas de la película *The Grand Budapest Hotel* (2014).

Fig. 120, 121 y 122. Fotogramas de la película *Isle of Dogs* (2018).

Fig. 123. Fotograma de la película *The French Dispatch* (2021).

Fig. 124 y 125. Fotogramas de la película *The French Dispatch* (2021).

Fig. 126 y 127. Fotogramas de la película *Asteroid City* (2023).

Fig. 128, 129 y 130. Fotogramas de la película *The French Dispatch* (2021).

Fig. 131. Fotograma de la película *The Grand Budapest Hotel* (2014).

Fig. 132. Fotograma de la película *Fantastic Mr. Fox* (2009).

Fig. 133. Fotograma de la película *The Darjeeling Limited* (2007).

Fig. 134, 135 y 136. Fotogramas de la película *The Grand Budapest Hotel* (2014).

Fig. 137. Fotograma de la película *The Royal Tenenbaums* (2001).

Fig. 138, 139 y 140. Fotogramas de la película *The Royal Tenenbaums* (2001).

Fig. 141, 142, 143 y 144. Fotogramas de la película *The Life Aquatic with Steve Zissou* (2004).

Fig. 145 y 146. Fotogramas de la película *The French Dispatch* (2021).

Fig. 147. Fotograma de la película *Rushmore Academy* (1998).

Fig. 148. Fotograma de la película *Moonrise Kingdom* (2012).

Fig. 149. Fotograma de la película *The Grand Budapest Hotel* (2014).

Fig. 150, 151, 152 y 153. Fotogramas de la película *The Grand Budapest Hotel* (2014).

Fig. 154 y 155. Fotogramas de la película *Moonrise Kingdom* (2012).

Fig. 156 y 157. Fotogramas de la película *The Grand Budapest Hotel* (2014).

Fig. 158. Fotograma de la película *The Life Aquatic with Steve Zissou* (2004).

Fig. 159. Fotograma de la película *The Grand Budapest Hotel* (2014).

Fig. 160. Fotograma de la película *The French Dispatch* (2021).

Fig. 161. <https://es.pinterest.com/pin/318489004881358109/>

Fig. 162. [https://www.youtube.com/watch?v=\\_O6LDRO5XEw&t=415s&ab\\_channel=CinemaLabyrinthine](https://www.youtube.com/watch?v=_O6LDRO5XEw&t=415s&ab_channel=CinemaLabyrinthine)

Fig. 163, 164, 165, 166, 167 y 168. Fotogramas de la película *The Life Aquatic with Steve Zissou* (2004).

Fig. 169. <https://www.artsculture.com/news/articleView.html?idxno=3019>

Fig. 170. <https://www.marriott.com/es/hotels/vieil-hotel-imperial-a-luxury-collection-hotel-vienna/overview/>

Fig. 171. Fotograma de la película *The Grand Budapest Hotel* (2014).

Fig. 172. <https://www.booking.com/hotel/de/hotel-atlantic-hamburg-autograph-collection.es.html>

Fig. 173. Dibujo de uno de los personajes de la película *The Grand Budapest Hotel* (2014). Elaboración propia.

Fig. 174. <https://www.penziony-hotely.sk/en/detail-ubytovani/hotel/hotel-bristol-palace-karlovy-vary/1441.html>

Fig. 175, 176, 177, 178 y 179. <https://www.archdaily.cl/cl/02-341732/cine-y-arquitectura-the-grand-budapest-hotel>  
<https://www.yorokobu.es/cuentos-wes-anderson/>  
[https://www.youtube.com/watch?v=AVp12Ytt4fA&t=671s&ab\\_channel=CineStructure](https://www.youtube.com/watch?v=AVp12Ytt4fA&t=671s&ab_channel=CineStructure)

Fig. 180. Fotograma de la película *The Grand Budapest Hotel* (2014).

Fig. 181. <https://www.smithsonianmag.com/smithsonian-institution/meet-the-designer-of-the-fanciful-subway-entrances-to-the-paris-metro-180981369/>

Fig. 182, 183, 184 y 185. [https://www.youtube.com/watch?v=AVp12Ytt4fA&t=671s&ab\\_channel=CineStructure](https://www.youtube.com/watch?v=AVp12Ytt4fA&t=671s&ab_channel=CineStructure)

Fig. 186. Fotograma de la película *The Grand Budapest Hotel* (2014).

Fig. 187. [https://www.youtube.com/watch?v=AVp12Ytt4fA&t=671s&ab\\_channel=CineStructure](https://www.youtube.com/watch?v=AVp12Ytt4fA&t=671s&ab_channel=CineStructure)

Fig. 188. <https://www.funimag.com/photoblog/index.php/tag/wes-anderson/>

Fig. 189. <https://www.funimag.com/photoblog/index.php/tag/wes-anderson/>

Fig. 190, 191 y 192. Fotogramas de la película *The Grand Budapest Hotel* (2014).

Fig. 193, 194 y 195. <https://www.funimag.com/photoblog/index.php/tag/wes-anderson/>  
<https://www.yorokobu.es/cuentos-wes-anderson/>  
[https://www.youtube.com/watch?v=V184G71l-HMg&t=391s&ab\\_channel=BehindtheScreens-DVD-Filmschool](https://www.youtube.com/watch?v=V184G71l-HMg&t=391s&ab_channel=BehindtheScreens-DVD-Filmschool)

Fig. 196. <https://www.filmaffinity.com/es/film817968.html>

Fig. 197. <https://sharpegg.com/work/696/>

Fig. 198. <https://historia-arte.com/obras/caminante-sobre-un-mar-de-nubes-de-friedrich>

Fig. 199. Fotograma de la película *The Grand Budapest Hotel* (2014).

Fig. 200, 201, 204 y 205. [https://www.youtube.com/watch?v=Xj65jTCq1Rs&ab\\_channel=Vox](https://www.youtube.com/watch?v=Xj65jTCq1Rs&ab_channel=Vox)  
[https://www.youtube.com/watch?v=AVp12Ytt4fA&t=671s&ab\\_channel=CineStructure](https://www.youtube.com/watch?v=AVp12Ytt4fA&t=671s&ab_channel=CineStructure)

Fig. 202, 203 y 206. Fotogramas de la película *The Grand Budapest Hotel* (2014).

Fig. 207. <http://www.somewhereiwouldliketolive.com/2012/09/breathtaking-sphinx-observatory-at.html?m=0>

Fig. 208. [https://spoke-art.com/products/the-wes-anderson-collection-the-french-dispatch?\\_pos=1&\\_sid=afe4d510e&\\_ss=r](https://spoke-art.com/products/the-wes-anderson-collection-the-french-dispatch?_pos=1&_sid=afe4d510e&_ss=r)

Fig. 209. Fotograma de la película *Mon Oncle* (1958).

Fig. 210. Fotograma de la película *The French Dispatch* (2021).

Fig. 211. Fotograma de la película *Mon Oncle* (1958).

Fig. 212. Fotograma de la película *The French Dispatch* (2021).

Fig. 213. Fotograma de la película *The French Dispatch* (2021).

Fig. 215, 216, 217, 218, 219, 220, 221, 222 y 223. [https://www.youtube.com/watch?v=GAfp59aRk-2Q&ab\\_channel=piercefilmproductions](https://www.youtube.com/watch?v=GAfp59aRk-2Q&ab_channel=piercefilmproductions)  
[https://www.youtube.com/watch?v=R6E6VtH5J-cE&ab\\_channel=piercefilmproductions](https://www.youtube.com/watch?v=R6E6VtH5J-cE&ab_channel=piercefilmproductions)  
[https://www.youtube.com/watch?v=Xj65jTCq1Rs&ab\\_channel=Vox](https://www.youtube.com/watch?v=Xj65jTCq1Rs&ab_channel=Vox)

Fig. 224. Fotograma de la película *The Life Aquatic with Steve Zissou* (2004).

Fig. 225. Fotograma de la película *Fantastic Mr. Fox* (2009).

Fig. 226. Fotograma de la película *The French Dispatch* (2021).

Fig. 227. Fotograma de la película *The Life Aquatic with Steve Zissou* (2004).

Fig. 228. [https://www.youtube.com/watch?v=\\_06LDRO5XEw&t=415s&ab\\_channel=Cinema-Labyrinthine](https://www.youtube.com/watch?v=_06LDRO5XEw&t=415s&ab_channel=Cinema-Labyrinthine)

Fig. 229. Fotogramas de la película *The Life Aquatic with Steve Zissou* (2004).

Fig. 230. Fotogramas de la película *Fantastic Mr. Fox* (2009).

Fig. 231, 232, 233, 234 y 235. Fotograma de la película *The French Dispatch* (2021).

Fig. 236. Google Earth.

Fig. 237. <https://larryspeck.com/photography/john-gillin-residence/>

Fig. 238. Futagawa, Y. (Ed.). (1989). *Frank Lloyd Wright: Monograph 1942-1950*. ADA Edita Tokyo.

Fig. 239. Wright, F. (1984). *Frank Lloyd Wright in his Renderings*. A.D.A. Edita.

Fig. 240. Fotogramas de la película *Bottle Rocket* (1996).

Fig. 241. <https://larryspeck.com/photography/john-gillin-residence/>  
<https://dougnewby.com/home/9400-rock-brook-drive-dallas-texas/>

Fig. 242. <https://www.dwell.com/article/beekman-place-paul-rudolph-5a3f4f40>

Fig. 243. <https://paulrudolph.org/project/23-beekman/>

Fig. 244 y 245. <https://www.dwell.com/article/beekman-place-paul-rudolph-5a3f4f40>

Fig. 246. <https://paulrudolph.org/project/23-beekman/>

Fig. 247, 248 y 249. Fotogramas de la película *Moonrise Kingdom* (2012).

Fig. 250. Enlace QR de la página web de Accidentally Wes Anderson. Elaboración propia.

Fig. 251. Enlace QR del perfil de Instagram de Accidentally Wes Anderson. Elaboración propia.

Fig. 252. <https://www.instagram.com/accidentallywesanderson/>

Fig. 253. <https://accidentallywesanderson.com/events/>

Fig. 254. <https://accidentallywesanderson.com/events/>

Fig. 255. <https://accidentallywesanderson.com/events/>

Fig. 256, 257 y 258. <https://biasol.com.au/portfolio/budapest-cafe-melbourne/>

Fig. 259. <https://www.jaellundtofta.de/#/red-niche/>

Fig. 260. Fotogramas de la película *The Royal Tenenbaums* (2001).

Fig. 261. <https://www.jaellundtofta.de/#/choriner-kitchen/>

Fig. 262, 263 y 264. Fotograma de la película *The Grand Budapest Hotel* (2014).

Fig. 265. Elaboración propia.

Fig. 266. <https://www.filmaffinity.com/es/film144484.html>

Fig. 267. <https://www.filmaffinity.com/es/film476225.html>

Fig. 268. <https://www.filmaffinity.com/es/film682922.html>

Fig. 269. <https://www.filmaffinity.com/es/film676911.html>

Fig. 270. <https://www.filmaffinity.com/es/film973233.html>

Fig. 271. <https://www.filmaffinity.com/es/film604587.html>

Fig. 272. <https://www.filmaffinity.com/es/film982623.html>

Fig. 273. <https://www.filmaffinity.com/es/film817968.html>

Fig. 274. <https://www.filmaffinity.com/es/film763335.html>

Fig. 275. <https://www.filmaffinity.com/es/film322207.html>

Fig. 276. <https://www.filmaffinity.com/es/film382515.html>

Fig. 277. <https://www.filmaffinity.com/es/film103131.html>

Fig. 278. <https://www.filmaffinity.com/es/film588269.html>

Fig. 279. <https://www.filmaffinity.com/es/film937543.html>

Fig. 280. <https://www.filmaffinity.com/es/film303272.html>

Fig. 281. <https://www.filmaffinity.com/es/film447198.html>

Fig. 282. <https://www.filmaffinity.com/es/film396112.html>

Fig. 283. <https://www.filmaffinity.com/es/film625981.html>

Fig. 284. <https://www.filmaffinity.com/es/film134315.html>

Fig. 285. <https://www.filmaffinity.com/es/film347270.html>

Fig. 286. <https://www.filmaffinity.com/es/film255419.html>

Fig. 287. <https://www.filmaffinity.com/es/film746997.html>

Fig. 288. <https://www.filmaffinity.com/es/film272141.html>

Fig. 289. <https://www.filmaffinity.com/es/film419458.html>



UVa