



Universidad Católica de Salta

Facultad de Artes y Ciencias

Licenciatura en Comunicaciones Sociales

Tesis de Grado

La construcción del mensaje de Wes Anderson en la película Isla de Perros a través de la utilización del lenguaje audiovisual.

Estudiante: María Celia Gómez Naar

Director: Lic. Javier Tolaba

Fecha: julio de 2019

Autoridades de la Universidad Católica de Salta

Gran canciller

S.E.R. Mons. Mario Antonio Cargnello. Arzobispo de Salta

Rector

Ing. Rodolfo Gallo Cornejo

Vicerrectora Académica

Mg. Constanza Diedrich

Secretaria Académica

Abg. Adriana Ibarguren

Jefe del departamento de Comunicaciones sociales

Lic. Laura Beatriz Copa Torres

Jefe de la carrera de Lic. En Comunicaciones Sociales

Lic. Mauricio Javier Tolaba

Dedicatoria

A mi madre y padre por la confianza todos estos años facultativos.

A Rodi por el amor y apoyo incondicional en este proceso final.

A Javi, mi director, por la determinada ayuda para lograr llegar hasta aquí.

Resumen

La presente investigación incluye el análisis de la utilización del lenguaje audiovisual de la película "Isla de perros" del director Wes Anderson en la construcción del mensaje que se expresa en ella. Se distingue en cada secuencia los principales elementos que configuran un film colaborando también al estilo cinematográfico del director. En el marco teórico se define qué es el lenguaje audiovisual para luego analizar detalladamente a través de los códigos cinematográficos la pieza a estudiar. Atravesando diferentes teorías y metodologías de análisis fílmico y del cine se recolectan los datos a partir de las técnicas de la observación y el análisis documental.

Palabras claves

Análisis audiovisual - Wes Anderson - Isla de perros - códigos cinematográficos - estilo - mensaje

Abstract

This research includes the analysis of the use of the audiovisual language of director Wes Anderson's film "Isle of dogs" in the construction of the message expressed therein. In each sequence, the main elements that make up a film are distinguished, also collaborating in the cinematated style of the director. In the theoretical framework it is defined what is the audiovisual language and then analyze in detail through the film codes the piece to be studied. Through different theories and methodologies of film and film analysis, data are collected from the techniques of observation and documentary analysis.

Keywords

Audiovisual analysis - Wes Anderson - Island of dogs - cinematographic codes - style - message

Índice

Tema.....	7
Pregunta de Investigación.....	8
Introducción.....	9
Estados del Arte/Antecedentes	11
Objetivos.....	20
Marco Metodológico	21
Paradigma	21
Tipo de estudio	22
Metodología.....	22
Referente empírico	24
El instrumento	25
Marco teórico.....	28
El lenguaje audiovisual.....	28
I.1. Signos.....	29
I.2. Códigos	29
1) Análisis de la representación	32
2) Análisis de la narración	33
3) Análisis de la seducción.....	33
4) Funciones del lenguaje predominantes	34
5) Interpretación	35
II.Construcción del mensaje cinematográfico	35
III.El estilo de un director de cine.....	36
IV.Acerca del director	37
VI. Acerca de la película.....	39
Supuestos de investigación.....	42
Operacionalización conceptual.....	42
Trabajo de campo	43
1.El lenguaje audiovisual de la película Isla de Perros a través de los códigos cinematográficos.....	44

2.La posible intención comunicativa del mensaje del director Wes Anderson en la película estudiada.	74
Conclusiones y discusión.....	79
Bibliografía	83
Anexos	88

Tema

La construcción del mensaje de Wes Anderson en la película Isla de Perros a través de la utilización del lenguaje audiovisual.

Pregunta de Investigación

¿Cómo utiliza Wes Anderson el lenguaje audiovisual en la película Isla de Perros para la construcción del mensaje ?

Introducción

Según Rodríguez de Austria (2015), el mensaje que expresa una película se puede estudiar a través de la composición y la expresión de la figura misma. Cada película lleva un sello del director que la diferencia de las demás realizadas por otros directores y, en este sentido, Wes Anderson es un director muy reconocido mundialmente por el estilo que tienen todas sus obras.

“Este cineasta crea meticulosamente sus imágenes visuales para la pantalla de modo que el público reconozca la intención de su trabajo como director, un estilo de dirección distinto que le ha ganado fama y notoriedad en los últimos años” (Vreeland, 2015, p. 36).

La presente investigación consiste en el análisis fílmico de la película *Isla de perros* del director de cine Wes Anderson y cómo a través del ordenamiento de los elementos cinematográficos, el director expresa un mensaje. Se toma como objeto de estudio la película “*Isla de perros*”; mediante un instrumento de recolección se aplican diferentes ítems teóricos para lograr analizar el lenguaje audiovisual de la película (*Isla de Perros*) a través de los códigos cinematográficos, caracterizar el estilo del director Wes Anderson reflejado en la película e identificar la posible intención comunicativa del mensaje del director en la película estudiada.

Se recrea un instrumento para la recolección de datos y su interpretación. Esta tesis de grado aporta, por una parte, un estudio acerca de la utilización del lenguaje audiovisual del aclamado director y la relación con la construcción del mensaje expresado y, por otro lado, brinda información para la realización de nuevos proyectos para futuros productores y directores audiovisuales.

Hay películas en las que la personalidad del director puede ser rastreada e identificada en cada una de sus obras en forma de tópicos temáticos, motivos formales o recursos estilísticos. Lo relevante de estos filmes son las huellas que permiten señalarlas como testimonios de una visión, de una personalidad individual (Galindo, 2015, p. 53).

En los primeros capítulos se desarrollan conceptos desde diferentes miradas acerca de que es el lenguaje audiovisual abriendo lugar a la descripción de los Códigos cinematográficos claves para llevar a cabo el análisis de la pieza fílmica. Luego se adentra a capítulos sobre el estilo del director en Isla de Perros y la construcción del mensaje a partir del ordenamientos de los códigos propuestos por Casetti y di Chio (1991). Se identifica a Anderson en capítulos “Acerca del director” y “Acerca de la película” para finalmente profundizar en el trabajo de campo para el cumplimiento de los objetivos propuestos.

Estados del Arte/Antecedentes

Raez Suárez, P.R. (2016) "El cine de Wes Anderson: aspectos de composición visual y autoría" (Trabajo de Investigación para optar la Licenciatura en Comunicación) Universidad de Lima. Perú. Recuperado el 12 de enero de 2019 de: http://repositorio.ulima.edu.pe/bitstream/handle/ulima/3616/Raez_Suarez_Paloma.pdf?sequence=1&isAllowed=y

RESUMEN: Este trabajo describe e interpreta los rasgos de estilo de Wes Anderson que se detectan en la construcción de su universo iconográfico y los vincula con la mirada personal del realizador sobre los personajes y sus mundos, posicionándolo como uno de los cineastas de autor más relevantes en la actualidad. El acercamiento al tema se hace a partir del examen de imágenes de tres películas de su filmografía. La revisión de los cuatro grupos de escenas, y su descripción, conduce a una constatación: la recurrencia de la composición visual basada en la simetría, es decir, en el ordenamiento y equilibrio riguroso de los volúmenes en la superficie del campo visual; la frontalidad de la mirada y la concepción de planimetría que resta profundidad a las imágenes, así como el empleo de una paleta de colores que evita el contraste cromático. Esta constatación lleva a comprender la sensibilidad que la sustenta y a la interpretación del estilo fílmico que singulariza la obra del autor.

APORTE: Esta investigación aporta la descripción y análisis de los rasgos de Wes Anderson en tres películas diferentes a la que se utiliza en este trabajo de grado. Aunque se trata de un análisis no tan profundo y exhaustivo de la construcción compositiva de su filmografía ayuda a tener en cuenta la metodología de análisis.

Salcedo, E. (2016) "El cine grotesco" (Tesis de grado) Licenciatura en Comunicaciones Sociales. Universidad Católica de Salta. Salta, Argentina. Recuperado el 12 de enero de 2019 de:

http://bibliotecas.ucasal.edu.ar/opac_css/visionneuse.php?lvl=afficheur&explnum=634#page/6/mode/2up

RESUMEN: Esta investigación aborda el cuerpo humano y los patrones que el arte elabora para distinguir los cuerpos bellos de los cuerpos ominosos. Bajo este paradigma emerge la figura del cuerpo grotesco desde su etimología, para luego, atravesando las teorías de grandes estudiosos en la temática, realizar un viraje hacia el cine y sus géneros, en el que se muestra que el cuerpo grotesco especifica un género cinematográfico. A partir de allí se propone una clasificación de cuerpos grotescos ejemplificando la tipología con películas. Es una tesis teórica, donde el universo y la muestra están conformados por toda la información disponible, de fuentes cercanas y accesibles que traten acerca de géneros cinematográficos como también en referencia a la estética del séptimo arte y aproximaciones a lo grotesco en general. Se estudió en esta investigación la concepción de belleza, de fealdad, lo grotesco en el arte, la delimitación del cine y busca pensar lo grotesco a través de los géneros cinematográficos.

APORTE: Este trabajo de investigación aporta la metodología para analizar temáticas de cine, desde géneros hasta narrativa. Visibiliza lo conceptual en tema generales tales como la belleza, generando un viraje hacia el cine. Se trata de un mecanismo útil para tener en cuenta.

Gonzalo Polanco, M. (2015) "La estética en los filmes de Wes Anderson"
(Trabajo Final de Grado) Universidad de Palermo. Buenos Aires, Argentina.
Recuperado el 12 de enero de 2019 de:
http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/archivos/3601.pdf

RESUMEN: Este trabajo se enfocó en la aplicación de la Dirección de Arte en la filmografía del director y cómo ésta forma parte de la herramienta narrativa que utiliza para transmitir al espectador información a través de colores, formas, planos, maquillaje, peinados, vestuarios, locaciones, escenografía y materiales, entre otros. Estos elementos, a la hora de visualizar el filme, se conjugan para responder a la estética que el director ha de presentar y de esta forma emitir, más allá del uso de la palabra al público, mensajes visuales que marcan en el espectador un referente de información ante la psicología de los personajes, lugares donde transcurre la acción y la relación entre figura y fondo. Todo lo mostrado en la filmografía de Anderson responde a algo. Destaca cómo los personajes casi siempre son los mismos en sus historias, cómo el diseño de vestuario, accesorios, espacios, paleta de colores denotan algún carácter psicológico y social. Otras de las características es que el estereotipo de los personajes está muy marcado, ellos están envueltos en estos pequeños mundos miniatura que el director presenta. De la misma manera que se puede imaginar los mismos personajes entre sus filmes, hay una similitud que se ve representada en este universo estético. En el quinto capítulo, la autora hace referencia a cómo diferentes cineastas han influenciado la carrera de Anderson a nivel visual. Igualmente, su estética es hoy conocida a nivel mundial. Se podrían reconocer ciertas características del director como influencias en filmes como: Juno (2007) de Jason Reitman, Submarine (2010) de Richar Ayoade y Son of Rambow (2010) de Garth Jennings entre otros.

APORTE: En este trabajo de investigación se ve el análisis de la filmografía del director Wes Anderson, pero enfocándose en una variable específica que es la dirección de arte. Aporta el redefinir el *estilo* de Wes Anderson para generar un adecuado análisis en cuanto a la construcción compositiva.

Cueva Torres, D.D. (2014) "Análisis de la narrativa audiovisual de las películas de Wes Anderson" (Tesis de grado) Universidad Privada Antenor Orrego. Trujillo, Perú. recuperado el 12 de enero de 2019 de:

[http://repositorio.upao.edu.pe/bitstream/upaorep/360/1/ANALISIS NARRATIVA AUDIOVISUAL CUEVA DUSSAN.pdf](http://repositorio.upao.edu.pe/bitstream/upaorep/360/1/ANALISIS_NARRATIVA_AUDIOVISUAL_CUEVA_DUSSAN.pdf)

RESUMEN: Este trabajo desarrolla un análisis de la narrativa audiovisual de las películas de Wes Anderson. El investigador utiliza una investigación descriptiva y aplica un instrumento de análisis narrativo audiovisual, el cual ha sido diseñado a partir del marco conceptual de su trabajo. Este instrumento es aplicado sobre las siete películas estrenadas por el director hasta la fecha del informe. Se reveló que las constantes argumentales de las películas de Wes Anderson se basan en el tema de familias en crisis y personajes con problemas existenciales, algunas de las constantes narrativas del director son la preferencia por la comedia dramática y emplear una narración mayoritariamente omnisciente. Argumentalmente las películas de Wes Anderson suelen seguir un esquema similar de personajes en conflicto consigo mismos y su marco social, cuyo propósito es analizar cada uno de los films del director para reconocer los elementos cinematográficos y recursos empleados por este, así como identificar la posible influencia que ha tenido el trabajo de Wes Anderson sobre otros directores contemporáneos.

APORTE: La investigación aporta como antecedente un análisis general de Wes Anderson para poder introducir un análisis específico semiótico de la película Isla de perros planteado por la presente investigadora.

Blanco Ballesteros, P. (2010) "El paradigma de la apropiación pop en Wes Anderson" (Trabajo de investigación) Universidad Complutense de Madrid. España. Recuperado el 12 de enero de 2019 de: file:///D:/Usuario/Downloads/21640-21659-1-PB%20(1).PDF

RESUMEN: Al inicio de este estudio la investigadora propuso una serie de cuestiones que mediante la investigación ha conseguido responder. En primer lugar, afirma que efectivamente existe un nuevo movimiento cinematográfico localizado en Estados Unidos, el cual ha crecido en plena sociedad de consumo y en una época donde los medios de comunicación en auge han facilitado su acceso a numerosas y heterogéneas fuentes cinematográficas, televisivas, pictóricas, musicales, fotográficas, impresas, electrónicas, entre otras. Consideran que este encuentro con diversas disciplinas ha propiciado que la nueva generación de cineastas que conforman la nueva pop postmodernidad de la era fílmica, proponga una mirada plural y simulada en sus obras cinematográficas. En efecto, se refiere a una mirada pop que recoge en su esencia cada uno de los postulados y apropiaciones de la sociedad de consumo postmoderna. El pop, del mismo modo, concluye la autora, que se asemeja a esa estética preciosista y colorista de los años sesenta y que, a su vez, denomina géneros musicales, literarios o pictóricos bajo su etiqueta, es decir, que el concepto pop o popular es uno de los pilares básicos dentro de este trabajo porque atiende a este nuevo imaginario cinematográfico. La postmodernidad supone un cambio en la concepción totalizadora de la cultura. Estas modificaciones introducidas a lo largo de las décadas de los setenta y ochenta, fueron el punto de partida para una generación de cineastas americanos que superaron el lenguaje de la postmodernidad para recabar en la historia moderna y crear un nuevo estilo cinematográfico, que hoy en día se conoce como pop-postmodernidad o *nueva ola americana*. De todos sus integrantes, Wes Anderson es el que mejor refleja esa transición a un nuevo cine postmoderno. La investigadora considera en este análisis a Wes Anderson como un cineasta con un sello propio muy particular, que sabe mostrar coherente y magistralmente, cada una de sus influencias, cada uno de los clichés que le han acompañado a lo largo de su aprendizaje y que mejor transita por las diferentes disciplinas que hacen de cada una

de sus obras un estudio collage de la sociedad contemporánea. Al comienzo del estudio repasa cómo, en los albores del cinematógrafo, las incursiones de otras disciplinas como la pintura, la literatura o la música posibilitaron una evolución tecnológica, estética y lingüística del dispositivo fílmico. Las vanguardias artísticas supusieron el punto de partida para el desarrollo de transferencias entre el cine y otras artes. A partir de entonces han asistido a numerosos períodos donde, como producto de una época determinada en la que se conciben, se da lugar a nuevas obras y movimientos cinematográficos gracias al diálogo, los préstamos y el collage de nuevas ideas, técnicas y estilos, como es el caso de la Nouvelle Vague o el Nuevo Cine Americano de los años sesenta. Finalmente, analizaron cómo la heterogeneidad y multiplicidad de diferentes disciplinas han desarrollado y fomentado nuevos lenguajes fílmicos.

APORTE: Este trabajo aporta la transición de un cine moderno a un cine posmoderno, el nuevo cine América donde entraría el director Wes Anderson, contextualizándolo para el estudio profundo de la película Isla de perros. Interesa también la conclusión de que la multiplicidad de disciplinas desarrolla y fomenta nuevos lenguajes fílmicos.

Vázquez de la Fuente, M. (2010) "Análisis Fílmico e Interpretación: Epistemología de los modos de significación" (Trabajo de investigación) Cuadernos de Documentación Multimedia. Vol. 21. ISSN: 1575-9733. Recuperado el 12 de enero de 2019 de:
<https://revistas.ucm.es/index.php/CDMU/article/viewFile/CDMU1010110249A/20748>

RESUMEN: El trabajo hace referencia al proyecto del D.E.A. del programa "Teoría y Análisis y Documentación Cinematográfica" de Ciencias de la Información (UCM), del curso 2009-2010. El Investigador destaca especialmente los epígrafes introductorios de la investigación y las conclusiones a las que ha llegado. El objetivo de este trabajo se centra principalmente en la realización de una clasificación de las diversas metodologías existentes de análisis fílmico. Busco demostrar el sustrato epistemológico que las sustenta, así como las implicaciones teóricas que dicha influencia ejerce sobre ellas. Analiza epistemológicamente la naturaleza y la utilidad del análisis cinematográfico. Buscó determinar en qué medida la eficacia de una teoría cinematográfica está basada en la referencia a unos datos objetivos; describir cómo las teorías cinematográficas construyen la significación del filme; comprender la posición que ocupa la lectura de la obra frente a la obra. Se trata de una investigación descriptiva y explicativa sobre la epistemología del análisis fílmico. Realiza una clasificación esquemática donde se vertebra una interpretación explicativa de los mismos (epistemologías, paradigmas, teorías, etc.).

APORTE: esta investigación aporta, principalmente, la conclusión de que no existe un método universal para analizar films; que el análisis del filme es interminable, porque siempre quedará, en diferentes grados de precisión y de extensión, algo que analizar y, por último, que es necesario conocer la historia del cine y la historia de los discursos existentes sobre el film escogido para no repetirlos, además de decidir en primer término el tipo de lectura que se desea practicar.

Rajas Fernández, M. (2008) "La poética del plano-secuencia: análisis de la enunciación fílmica en continuidad" (memoria para optar al grado de Doctor) Universidad Complutense de Madrid. España. ISBN: 978-84-692-1037-6 Recuperado el 12 de enero de 2019 de: <http://eprints.ucm.es/8432/1/T30760.pdf>

RESUMEN: Esta investigación analiza la técnica o modo de enunciación fílmica del plano- secuencia como estructura paradigmática de la construcción textual en continuidad o de la no fragmentación. Partiendo de las diferentes concepciones terminológicas existentes, se formula una definición original del objeto material de estudio, se contrasta con otros instrumentos o recursos discursivos como la toma larga, se exponen las divergentes teorías generales erigidas en torno al montaje interno y se procede metodológicamente al análisis textual e interpretación de la continuidad fílmica. Se sistematizan sus bases tecnológico-expresivas; se contextualiza en los Modos Históricos de Representación del Cine; se enumeran las características poéticas enunciativas y discursivas fundamentales; se relacionan e integran las unidades específicas con la película en su conjunto; se confrontan las estructuras no fragmentadas con las articulaciones formales del montaje externo y, finalmente, se establecen criterios taxonómicos para la clasificación de planos-secuencia. Dentro de ese extenso desarrollo teórico, han ocupado un lugar preeminente los estudios referidos a la propia construcción de los textos fílmicos. Desde el marco general de la Poética Audiovisual, como disciplina fundamental del análisis y la creación de obras, y, en concreto, desde la Narrativa o Narratología, como rama específica de acercamiento al texto ficcional (fundamentado, sobre todo, en la exposición discursiva de un relato); la Retórica, como estudio de la comunicación persuasiva, por un lado, y de las herramientas codificadas (figuras) y demás instrumentos recurrentes que conforman la elaboración de los discursos intencionales, por otro; la Estética, como aproximación a los componentes técnico-expresivos que constituyen el discurso audiovisual; la Creatividad, como estudio de la invención, la búsqueda de soluciones originales y la voluntad de transformación del medio por parte de un enunciador; y, por último, la Pragmática, como área de

conocimiento que trata de exponer la relación contextual entre la experiencia receptora del espectador y la obra, han resultado considerables, cuantitativa y cualitativamente, las investigaciones que han pretendido desentrañar los múltiples y heterogéneos elementos que concurren en la realización textual de una película. Sin duda, uno de los aspectos más fascinantes de la Poética Cinematográfica, por la gran variedad de procesos creativos que abarca y por la gran disparidad de áreas profesionales y materiales discursivos que involucra, lo compone el trabajo de dirección fílmica.

APORTE: Este trabajo aporta a la utilización de temáticas desarrolladas como la poética audiovisual, la narrativa cinematográfica, la aproximación de los componentes técnicos y expresivos, la estética y todo componente que supone a la realización audiovisual.

Objetivos

Objetivo General

- Relacionar de qué manera utiliza el lenguaje audiovisual Wes Anderson para la construcción del mensaje en la película Isla de Perros.

Objetivos Específicos

- Analizar el lenguaje audiovisual de la película Isla de Perros a través de los códigos cinematográficos.
- Caracterizar el estilo del director Wes Anderson reflejado en la película.
- Identificar la posible intención comunicativa del mensaje del director Wes Anderson en la película estudiada.

Marco Metodológico

Todavía son escasas las reflexiones metodológicas específicas sobre el empleo del vídeo como herramienta en la investigación social cualitativa. Se dispone de contribuciones metodológicas relevantes en el ámbito del uso e interpretación de fotografías, pero se echa en falta para la imagen en movimiento, y en particular para el registro y análisis de datos “naturales”, es decir no editados o provenientes de los medios de comunicación. (Merlino, 2009) Por esto que se considera eficiente optar por el análisis documental, la observación y la utilización de un instrumento de recolección de datos propicio para el análisis de la película Isla de perros.

Paradigma

El paradigma desde el cual se aborda la investigación es el interpretativo constructivista. El constructivismo se interesa en cómo se crean las significaciones y se construye la realidad. Su punto de articulación se sitúa en una epistemología descriptiva, evolutiva o genética, la cual se centra en las siguientes cuestiones: ¿cómo se conoce? ¿cómo se comunica lo que se conoce? (Zuñiga, 1993). Las características básicas de la epistemología constructivista llevan a pensar que el mundo así construido es un mundo empírico compuesto de experiencias, que no pretende de ninguna manera presumir de la obtención de “verdad” en el sentido de una correspondencia a una realidad ontológica. (Von Glasersfeld, 1988, p.32).

En esta investigación se pretende generar el ordenamiento y la organización de un mundo constituido por la experiencia, es decir, construir el significado en el análisis de la película Isla de Perros a partir de múltiples teorías y bases sociales y vivenciales.

Tipo de estudio

El tipo de estudio es descriptivo, según lo conciben Hernández Sampieri, Fernández Collado y Baptista Lucio (1998), quienes señalan que este tipo de investigación busca especificar las propiedades, características y los perfiles de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que sea sometido a análisis, por ejemplo, la película. Es decir, únicamente pretenden medir o recoger información de manera independiente o conjunta sobre las variables a las que se refieren. Es útil para mostrar con precisión la construcción de la película Isla de perros del director Anderson.

“La investigación de tipo descriptiva trabaja sobre realidades de hechos, y su característica fundamental es la de presentar una interpretación correcta. Para la investigación descriptiva, su preocupación primordial radica en descubrir algunas características fundamentales de conjuntos homogéneos de fenómenos, utilizando criterios sistemáticos que permitan poner de manifiesto su estructura o comportamiento. De esta forma se pueden obtener las notas que caracterizan a la realidad estudiada”. (Sabino, 1986, p.51)

Asimismo, es un trabajo explicativo porque va más allá de la descripción de conceptos o fenómenos o del establecimiento de relaciones entre conceptos.

Metodología

La metodología empleada es la *cualitativa*. Al respecto, Max Weber (1864-1920) citado en Cuenya y Ruetti (2010) es denominado el pionero del estudio cualitativo. Este autor expone que en las ciencias sociales deben considerarse los significados subjetivos y la comprensión del contexto donde ocurre un fenómeno, más allá de las mediciones que se pudieran hacer sobre ellos.

La metodología cualitativa, según Taylor y Bogan (1986), es un modo de encarar el mundo empírico, de una forma inductiva, por lo que los estudios

cualitativos se rigen por un diseño de la investigación flexible, donde se recoge la información que se considera pertinente en ambientes naturales.

Los métodos empleados fueron la *observación* y el *análisis documental*. La primera es la acción de observar, de mirar detenidamente. Observación significa también el conjunto de cosas observadas, el conjunto de datos y conjunto de fenómenos. En este sentido, que pudiéramos llamar objetivo, observación equivale a dato, a fenómeno, a hechos (Pardinas, 2005, p.89).

Según Sabino (1992), la observación es una técnica antiquísima, cuyos primeros aportes sería imposible rastrear. A través de sus sentidos, el hombre capta la realidad que lo rodea, que luego organiza intelectualmente. Puede definirse como el uso sistemático de los sentidos en la búsqueda de los datos que se necesitan para resolver un problema de investigación.

La segunda técnica empleada para esta investigación es el análisis documental, que es:

“una actividad que estimula el desarrollo del pensamiento y permite analizar textos y documentos desde su estructura, conocimientos, conceptos, información, temas relevantes que lo conforman. Como acción cognitiva posibilita el re significación de experiencias y prácticas cotidianas desde la reflexión analítica realizada con sentido crítico- transformador.” (Peña Vera y Pirela Morillo, 2007)

Esta técnica posibilita descomponer y describir un documento en su estructura externa e interna. El análisis de la estructura interna da cuenta del contenido del documento y en este sentido posibilita conocer los conceptos, propuestas, ideas, planteamientos, apreciaciones o presupuestos del autor destacando sus elementos esenciales, que construyen la película a estudiar.

En el análisis documental se tiene en cuenta todo tipo de documento, por lo cual la autora no se dedica únicamente a la película Isla de perros sino también a buscar y a analizar información contenida por ejemplo en entrevistas con el director

Wes Anderson, críticas de cine, entre otros. Para el tratamiento e interpretación de los datos se emplea el *análisis semiótico*. Casetti y di Chio (1991) definen los significantes como “los materiales sensibles con que se entretajan sus signos” (p.66). Distinguen entre significantes visuales, que comprenden imágenes en movimiento y signos escritos, y significantes sonoros, que abarcan voces, ruidos y música. Estos cinco tipos o materias de expresión constituyen la base del film y cada tipología da lugar a distintas áreas expresivas.

Referente empírico

En esta tesis, el universo y muestra están formados por toda la información disponible captada a través de la película “Isla de perros” del autor Wes Anderson. Esto quiere decir que se analiza separando la película en secuencias. La unidad de análisis con la que se trabaja es cada secuencia, considerando el cambio de escenario y de temática. En su totalidad, el film cuenta con 101 minutos.

El instrumento

A partir de lo expuesto por Casetti y di Chio (1991) se generó un instrumento de recolección de datos para el análisis de la película Isla de perros, que se muestra a continuación.

Película:

Segmento:

Time line:

CODIGOS VISUALES

Fotografía

Iconografía

Movilidad

CÓDIGOS GRÁFICOS

Didascálicos

Títulos

Subtítulos

CODIGOS SONOROS

NATURALEZA

Voz

Ruido

Música
COLOCACIÓN

In /Off/Over

Diegético (onscreen/ofscreen Int/ext.)

No diegética (int. o ext.)

CÓDIGOS SINTÁCTICOS

Asociaciones por identidad

Asociaciones por analogía

Asociaciones por proximidad

Asociaciones por acercamiento

Asociaciones por transitividad

ANÁLISIS DE LA REPRESENTACIÓN

Puesta en escena

Escenarios y decorado

Vestuarios y maquillaje

Iluminación y color

Expresión y movimiento de las figuras

ANÁLISIS DE LA NARRACIÓN

Existentes y acontecimientos

Personajes y ambientes –acciones y sucesos

ANÁLISIS DE LA SEDUCCIÓN

Códigos Retóricos

Funciones del Lenguaje

INTERPRETACIÓN

se incide en el carácter personal y subjetivo de esta tarea con respecto al observador ya que en ella el investigador trata de crear una estructura de unidad entre los elementos analizados y en datos que nace de la reflexión del propio observador a través de dicho análisis (Casetti y Di-Chio (1991: 24)

Marco teórico

El lenguaje audiovisual

El lenguaje audiovisual consta de diferentes conceptos que se complementan y se enriquecen mutuamente. Algunos autores consideran al lenguaje audiovisual como:

“un conjunto sistematizado y gramaticalizado de recursos expresivos que han sido siempre previamente imaginados por un narrador, y que permiten estimular en el público series organizadas de sensaciones y percepciones que se transformarán en mensajes concretos y complejos”.
(Rodríguez Bravo, 1998, p.26)

El lenguaje visual es el código específico de la comunicación visual, es decir, un sistema con el que es posible enunciar mensajes y recibir información a través del sentido de la vista. (Acaso, 2009, p.25)

“El Lenguaje Audiovisual es hablar más que escribir, ver más que leer, sentir más que comprender”

Según Marques Graells (1995) el lenguaje audiovisual es un sistema de comunicación multisensorial (visual y auditivo) donde los contenidos icónicos prevalecen sobre los verbales. También promueve un procesamiento global de la información que proporciona al receptor una experiencia unificada.

Se puede considerar, entonces, que es un lenguaje sintético que, a partir del ordenamiento de sus elementos, genera sentido y significantes. Cuando se busca significar se busca abarcar lo emocional.

“Opera de la imagen a la emoción y de la emoción a la idea” (Bordwell ,1993)

De acuerdo con Casetti y Chio (1991) se debe distinguir entre signo y código para el análisis de una pieza cinematográfica.

I.1. Signos

Según Casetti y di Chio (1991) los signos se dividen en:

- *Índice*: un signo, que testimonia de la existencia de un objeto, con el que mantiene un íntimo nexo de implicación sin llegar a describirlo. Por ejemplo: la colilla en un cenicero, el llanto, los ruidos, entre otros.
- *Ícono*: es un signo que reproduce, por así decirlo, los contornos del objeto. Se dice algo sobre su cualidad y no sobre la existencia del objeto. Ejemplo de ícono es un cuadro, o una foto. Las imágenes son iconos.
- *Símbolo*: es un signo convencional y por ello se basa en una correspondencia codificada, una ley. No se dice nada de la existencia, ni de la cualidad del objeto, simplemente se lo designa sobre la base de una norma. La música y las palabras son símbolos.

“El cine es un lenguaje abigarrado que combina diversos tipos de significantes (imágenes, música, ruidos, palabras y textos) y diversos tipos de signos (índices, iconos y símbolos)” (Casetti y di Chio, 1991, p.73)

I.2. Códigos

El análisis, de tipo descriptivo e interpretativo, se basa en el examen de una serie de códigos que configuran el film. Entre ellos se encuentran los códigos tecnológicos de base, que hacen alusión a los rasgos del cine como medio y como soporte físico tales como el grano, el formato o la amplitud de la pantalla; los códigos visuales, gráficos, sonoros y sintácticos que conforman, junto a los tecnológicos de base, los componentes cinematográficos. (Casetti y di Chio, 1991)

En relación a la representación, se examinan los niveles de esta, así como el espacio y los tiempos cinematográficos. Los códigos de la narración comprenden a los existentes, es decir, todo aquello presente en el interior de la historia (seres humanos, animales, paisajes, objetos...), así como los acontecimientos y los procesos de transformación. (Casetti y di Chio, 1991)

Por último, en cuanto a la comunicación, se analiza el cuadro comunicativo, en el que se incluyen las figuras reales y vicarias y el punto de vista, las formas de la mirada (que hacen referencia a las actitudes comunicativas derivadas de las formas del punto de vista) y los recorridos de la mirada. (Casetti y di Chio, 1991)

En el concepto de código sobre el que se erige toda la estructura analítica, se clasifican cuatro categorías: elementos formales, códigos de la representación, códigos narrativos y códigos de la seducción. De modo tal que se adapta la propuesta realizada por Casetti y di Chio (1991) para el análisis cinematográfico; los autores afirman que los códigos son parte típica e integrante del lenguaje cinematográfico. Ellos son: códigos visuales, gráficos, sonoros y sintácticos.

1) Códigos visuales: comprenden los aspectos contenidos en la composición fotográfica, la iconografía y la movilidad. Así, la composición fotográfica describe categorías visuales como el encuadre, la escala de los campos y los planos, la angulación e inclinación de estos o el uso del blanco y negro y el color.

La iconografía examina los códigos iconográficos, definidos por Casetti y Di-Chio (1991) como «aquellos que regulan la construcción de las figuras definidas, pero fuertemente convencionalizadas y con un significado fijo» (p.83), es decir, se trata de aquellos elementos presentes en la realidad representada que por su valor establecido y estereotipado refuerzan un determinado concepto.

La movilidad analiza los movimientos de la cámara, tanto reales como aparentes. Los movimientos de la cámara se caracterizan como reales, entre los que se incluyen las panorámicas (vertical, horizontal u oblicua), los travellings (también realizados a mano) y los steady-cam. Los movimientos aparentes se realizan con el aparato de registro fijo en un lugar como los zooms.

2) Códigos gráficos: Los indicios gráficos se definen por todos los géneros de escritura presentes. Estos códigos suelen aparecer sobreimpresos a las imágenes, aunque forman parte de esta categoría todos los elementos gráficos presentes en las

imágenes, ya sea de forma diegética o no diegética, como didascálicos, títulos, subtítulos y textos.

Los didascálicos se definen como aquellos códigos gráficos que tratan de integrar lo que presentan las imágenes, como carteles de diálogo, explicación de contenido, cambios espacio-temporales.

Los títulos se presentan al principio y al final. Estos códigos tienen una finalidad informativa y comunicativa, tratando de dar valor al equipo artístico y técnico responsable de la producción de la película.

Los subtítulos se encuentran sobreimpresos en la imagen y suelen aparecer en la parte inferior de ésta. Por último, los textos comprenden a aquellos elementos gráficos que se encuentran en el interior de la realidad de la pieza cinematográfica.

3) Códigos sonoros: Quedan divididos en tres categorías basadas en su naturaleza: voz, ruidos y música. En cuanto a la voz, se trata de reconocer la lengua del hablante, los ruidos son el reflejo del mundo natural que es representado en la película. La música suele aparecer como acompañante en el film.

Por otra parte, basándose en su colocación surgen nuevas categorías como son in, off y over. El sonido puede ser Diegético –distinguiéndose a su vez entre onscreen/offscreen e interior/exterior– y no Diegético, dependiendo de si procede desde el interior o el exterior de la realidad representada. Bordwell y Thompson (1995) definen las dimensiones del sonido entre las que se encuentran el ritmo y la fidelidad hacia su fuente de origen, la dimensión espacial del sonido que hace referencia a la localización de la fuente y la dimensión temporal, definida por la sincronía o asincronía con las imágenes.

4) Códigos sintácticos: Son aquellos códigos relacionados con el montaje. La sintaxis fílmica es descrita por Casetti y Di-Chio (1991) como los códigos que «regulan la asociación de los signos y su organización en unidades progresivamente siempre más complejas» (p.105). Por ello se tienen en cuenta los tipos de nexos y la continuidad o discontinuidad entre las imágenes. En

relación a la asociación entre un plano y otro se definen los siguientes tipos de nexos:

- asociaciones por identidad, en el que el vínculo se verifica cada vez que una imagen vuelve sobre sí misma o cada vez que un mismo elemento retorna de imagen en imagen;
- asociaciones por analogía o contraste, cuando en dos imágenes contiguas se repiten elementos similares, pero no idénticos o diferenciados que devienen en fuente de correlación;
- asociaciones por proximidad, al verificar que las imágenes presentan elementos que se dan por contiguos;
- asociaciones por acercamiento definido por la yuxtaposición de dos imágenes que no presentan ningún elemento de raccord; y, por último,
- asociaciones por transitividad, cuando la situación presentada en el encuadre encuentra su prolongación en el siguiente encuadre. Estos nexos dan lugar a diferentes tipos de montajes.

Estos códigos representan un análisis formal de la pieza cinematográfica. Por otra parte, en la presente investigación se busca un análisis más complejo donde se abarcan diferentes elementos tales como el análisis de la representación, de la narración, de la seducción y, por último, la interpretación.

1) Análisis de la representación

Los códigos relacionados con la representación hacen alusión a aquellos que construyen la “puesta en escena” presentada al espectador, es decir, los elementos que se posicionan frente al objetivo de la cámara para dotar de realidad lo representado. Por otra parte, la representación visual queda supeditada al espacio y al tiempo, ya que «son las dos dimensiones sensoriales que definen la realidad» (Villafañe & Mínguez, 2009, p.111). Es por ello que en esta categoría analítica se abordan los aspectos relacionados con los elementos espaciotemporales que construyen la realidad expuesta al espectador. Sin embargo, a los fines de esta investigación interesa

el elemento de puesta en escena únicamente, considerando no relevantes el espacio y el tiempo video gráficos.

Puesta en escena: En esta categoría se analizan los contenidos mediante los que se define el mundo que se va a representar, desde el escenario hasta los personajes. Incluye los decorados y escenarios como elementos activos de la construcción de la realidad que será reflejada en la pieza cinematográfica, el vestuario y el maquillaje, la iluminación y el color, y la expresión y movimientos de las figuras.

2) Análisis de la narración

Se tendrán en cuenta para su análisis los existentes y acontecimientos incluidos en este tipo de estructura narrativa.

Existentes: Comprende a los personajes y los ambientes presentados en la escena. Los personajes pueden adoptar diversos roles. El ambiente queda definido mediante todos los elementos inanimados que componen el fondo de la escena, ofreciendo datos sobre el entorno, pero también sobre la situación espacio-temporal en la que se encuentran los personajes. Estas características dan lugar a las funciones del ambiente: constituir y situar la escena. Dependiendo de sus características, el ambiente puede ser rico/pobre, armónico/disarmónico, histórico/meta histórico, caracterizado/típico, entre otros aspectos.

Acontecimientos: Marcan el ritmo de la narración y de la evolución de ésta. Se distingue entre acciones –provocadas por un agente animado y que pueden estar definidas como comportamientos, funciones o actos– y sucesos –cuando el agente es un factor ambiental o una colectividad anónima.

3) Análisis de la seducción

Se contribuye a una lectura connotativa de la imagen a través de la retórica visual. La imagen connotada es definida por la presencia de significados secundarios y culturales.

Códigos retóricos: Son definidos por Eco (1989) como aquellos que «nacen de la convencionalización de las soluciones icónicas inéditas, asimiladas por el cuerpo social y convertidas en modelos o normas de comunicación» (p.211).

La retórica visual hace uso de las figuras retóricas a través del lenguaje visual, propiciando un mensaje figurativo y de naturaleza persuasiva. Cao (1998) define la retórica en este sentido como «el repertorio de las diferentes maneras con las que se puede ser persuasivo al intentar transmitir una imagen y con ella una idea o conjunto de ellas» (p. 61). Algunas de las figuras retóricas son: aliteración, enumeración, antítesis, elipsis, hipérbole, metáfora, hipérbaton, entre otras.

4) Funciones del lenguaje predominantes

Estas funciones, basadas en las construidas por Jakobson (1984), aluden a la finalidad del uso del lenguaje, pudiendo realizarse de forma consciente o velada y se enumeran a continuación:

- Referencial: La intención comunicativa recae en la transmisión de datos, ideas y hechos, es decir, el lenguaje es utilizado con un fin cognoscitivo. Por ello se centra en el referente y mantiene una estrecha relación con el contexto para confirmar su significado.
- Conativa: Trata de realizar una apelación sobre el receptor. Se basa en el imperativo y el vocativo para atrapar la atención del destinatario. Así, su objetivo es crear una reacción en el receptor que evidencie su participación en la comunicación
- Emotiva: Se encuentra ligada a la necesidad del emisor por expresar sus sentimientos y deseos, es decir, comunicar la interioridad del sujeto hablante y su actitud ante aquello de lo que se está hablando.
- Fática: se basa en el contacto entre el emisor y el receptor a través de distintas fórmulas establecidas por ejemplo la mirada a cámara del actor.

- Poética: Se centra en el mensaje y en los aspectos estéticos del mismo. Se considera la vertiente más artística del lenguaje, ya que trata de embellecerlo y darle sentido y valor estéticos.
- Metalingüística: Orientada hacia el código, ya que el lenguaje se vuelve reflexivo sobre sí mismo. El emisor y el receptor se aseguran de compartir el mismo código y es usado para hablar de sí mismo para profundizar en su comprensión por parte de los agentes comunicativos.

5) Interpretación

Casetti y Di-Chio (1991) la definen como «un trabajo que consiste en captar con exactitud el sentido del texto» (p.24), es decir, una labor de profundización en la que la subjetividad y la objetividad se dan lugar en el intérprete para recomponer los datos que fueron extraídos en la primera fase de análisis de la película. Así, interpretar implica realizar una interacción explícita del analista con el objeto de estudio, de forma que se dialogue con él. Se trata de captar el sentido del texto audiovisual a través de una reconstrucción personal en la que toda interpretación, basada en los datos descritos y analizados previamente, es posible. El observador expone su relación con el objeto estudiado a través de los rasgos descritos, el contexto de producción y las influencias, entre otros. El análisis culmina con esta etapa donde se dota a las partes extraídas en la primera fase analítica de un nuevo sentido que las reconfigura de una forma holística.

II.Construcción del mensaje cinematográfico

Respecto a los significados contruidos por el espectador, argumenta Bordwell (1991), una vez que éste hace sentido del film, pueden ser de cuatro tipos. Los primeros corresponden a la actividad de compresión, mientras que los dos restantes son contruidos por la interpretación. El espectador puede construir un mundo concreto, crear una historia que ocurre en un mundo espacio temporal que también

ha construido, en donde los referentes (casualidad, tiempo y espacio, entre otras convenciones) sean reales o imaginarias, crean un significado referencial.

El significado explícito se refiere a aquel en el cual el perceptor busca las claves explícitas, ya sean frases, imágenes estereotipadas, bajo la creencia de que la película indica intencionalmente cómo debe ser tomada. Este tipo de significado, junto con el referencial, conforman lo que serían los significados literales. El significado literal (explícito y referencial). (Bordwell, 1991)

El tercer tipo de significado es el implícito, explica Bordwell (1991), en el que se toma en cuenta lo que la película dice de manera indirecta. Las unidades o partes de este tipo de significado se conocen como “temas”, que son identificados como los problemas o cuestiones. El espectador puede esperar que el significado implícito en cierta medida sea congruente con el explícito y referencial encontrados.

Por lo expuesto, la investigadora busca a partir de las teorías de Bordwell (1991) analizar el mensaje que expresa Wes Anderson en la película Isla de perros atendiendo a la relación que existe entre los códigos cinematográficos elegidos por el autor y la transmisión del mensaje.

III.El estilo de un director de cine

Bordwell y Thompson (1995) analizan la forma fílmica a partir del estudio de dos aspectos cinematográficos para la comprensión final del film. Estos autores denominan forma fílmica al “sistema específico de relaciones ya establecidas que percibimos en una obra de arte” (p.334), en este caso aplicado al film.

La forma fílmica se constituye mediante la relación entre dos aspectos: la narración -o la ausencia de ella- y el estilo. El concepto de estilo ha sido definido por estos autores como «el resultado de una combinación entre las limitaciones históricas y la elección deliberada del cineasta» (Bordwell & Thompson, 1995, p. 334). La definición de este término ocupa gran parte del discurso de los autores al tratarse de un concepto central en su propuesta metodológica. Así, concretan que:

«el estilo, pues, es aquel sistema formal de la película que organiza las técnicas cinematográficas. Toda película tenderá a recurrir a opciones técnicas concretas para crear un estilo, elegidas por los cineastas dentro de las limitaciones de las circunstancias históricas. También podemos aplicar el término estilo para describir el uso característico de técnicas que hace único a un cineasta o a un grupo de ellos» (Bordwell & Thompson, 1995, p.335).

De este modo, se extrae de ambas definiciones que el estilo está determinado y será el reflejo de la selección por parte del cineasta de las técnicas cinematográficas vigentes en ese momento histórico. Narración y estilo operan de forma independiente dentro del film, pero también interactúan entre ellos. Bordwell y Thompson (1995) puntualizan que en ocasiones el estilo cinematográfico se desvincula del sistema formal atrayendo la atención del espectador por sí mismo.

El estilo es más una cuestión de forma (aspectos puramente audiovisuales) que de contenido (historia o relato) ya que lo importante no es lo que se cuenta si no cómo se cuenta. Así pues, es posible establecer que el estilo cinematográfico se caracteriza por la originalidad, oponiéndose al modelo hegemónico, basándose en la apariencia y la estética. También, se puede vincular la noción de estilo a dos elementos diferenciadores:

- Los movimientos cinematográficos que se oponen a las convenciones establecidas por los Modos de Representación Institucional (MRI), tal como la Nouvelle Vague, Dogma 95, entre otros.
- El cine de determinados autores, que se encargan tanto del contenido (guión literario), como de la forma de plasmarlo en la pantalla, empleando recursos puramente cinematográficos.

IV. Acerca del director

Wes Anderson nació el 1 de mayo de 1969 en Houston, Texas (Estados Unidos) es director, guionista y productor estadounidense. Anderson estudió Filosofía en la Universidad de Texas en Austin y dirigió obras teatrales antes de rodar su primer

cortometraje. Este comienzo como director de obras de teatro lo consideró como tesis, un detalle no menor ya que cuando se consumen sus películas se pueden notar propuestas teatrales en las características de sus escenarios para la filmación. (Aloha crítico, 2019)

Su primer cortometraje se llamó “Bottle Rocket”, un film co-escrito por su amigo universitario Owen Wilson. El corto llamó la atención de James L. Brooks, quien le produjo su extensión en el largometraje “Ladrón que roba a otro ladrón” (1996), una comedia criminal e iniciática protagonizada por los hermanos Owen y Luke Wilson.

Después de su celebrado debut, las comedias con caracteres excéntricos e inadaptados escritas por Wes Anderson y Owen Wilson volvieron a repetirse en “Academia Rushmore” (1998), la historia de Max Fischer, personaje interpretado por Jason Schwartzman, y “Los Tenenbaums. Una Familia De Genios” (2001), película por la que Wes y Owen fueron candidatos al Oscar como mejores guionistas.

Encumbrado ya como uno de los directores con más personalidad del momento, en 2004 Wes Anderson alumbró la comedia coral 'Life Aquatic', dedicada a Jacques Cousteau, y tres años más tarde una de sus cintas más aplaudidas, 'Viaje a Darjeeling'.

Tras unos años preparando su primera incursión en la animación, en 2010 este grande de la pantalla regresó para presentar al mundo 'Fantástico Sr. Fox', la adaptación audiovisual de una obra de Roald Dahl donde cuenta la historia de enfrentamiento entre zorros y granjeros. (Estamosrodando, 2014)

En “Moonrise Kingdom” (2012), película ambientada en los años ‘60, dos niños se enamoran y se escapan de su isla de Nueva Inglaterra. Más tarde se inspiró en el escritor austríaco Stefan Zweig para filmar la comedia “El Gran Hotel Budapest” (2014). Y finalmente cuatro años después estrenó “Isla De Perros” (2018), cinta de animación stop-motion ambientada en un Japón distópico. Ésta última es la pieza de análisis de este trabajo de investigación.

A lo largo de su carrera, Wes Anderson ha trabajado, habitualmente, con los mismos actores, incluyéndose en este *elenco recurrente*, como Anjelica Huston, Owen y Luke Wilson, Bill Murray, Kumar Pallana, Jason Schwartzman, Edward Norton, entre otros. (AlohaCríticón, 2019; Estamosrodando, 2014)

VI. Acerca de la película

Isle of dogs es el título original de la película dirigida y co-escrita por Wes Anderson con la colaboración de Roman Coppola, Kunichi Nomura y Jason Schwartzman y estrenada en el año 2018. Es una película de animación filmada en stop motion que refiere a la técnica de filmación en la que se fotografían posiciones sucesivas de objetos (creados por un equipo especializado) para producir la apariencia de movimiento.

La historia se desarrolla en un Japón distópico es decir un mundo imaginario, recreado en la literatura o el cine, indeseable que tiene el nombre de ciudad de Megasaki. Allí un niño japonés emprende la aventura de intentar encontrar a su perro que ha sido deportado por el alcalde Kobayashi a un sitio desesperanzador llamado Isla Basura con la excusa de una gripe canina que afecta a los perros y puede matar a las personas.

Atari, el niño japonés y pupilo del alcalde Kobayashi extraña a su perro “manchas”, roba un avión para ir a esta isla de basura y encontrar a su perro cueste lo que le cueste. Al llegar a la ahora Isla de perros, Atari se encuentra a cinco perros muy amigables, liderados por el perro callejero Chief y al darse cuenta de la naturaleza amable de Atari, los perros deciden ayudarlo a recorrer la isla y todos sus peligros para que el niño se reencuentre con su perro.

Esta aventura supone riesgos porque además de los peligros de la isla, el alcalde Kobayashi hace lo que sea para recuperar al niño, acabar con los perros y acallar a las personas que se preguntan: ¿dónde está mi perro?

Se pueden distinguir diferentes grupos de personajes que lideran la historia: Atari y los 5 (cinco) perros que lo ayudan en el camino, el alcalde Kobayashi y el mayordomo que hacen lo posible para ejercer el poder corruptamente, Tracy y los científicos que forman una resistencia contra el gobierno que ayuda a los buenos.

Ficha Técnica (El séptimo arte, 2018)

Título: Isla de perros

Título original: Isle of Dogs

País: Estados Unidos, Alemania

Estreno en USA: 23/03/2018

Estreno en España: 20/04/2018

Lanzamiento en DVD (alquiler): 29/08/2018

Estreno en DVD (venta): 29/08/2018

Estreno en Blu-ray: 29/08/2018

Estreno en VOD: 29/08/2018

Productor: Indian Paintbrush, Fox Searchlight Pictures

Distribuidora: Fox Searchlight Pictures

Distribuidora en España: Hispano Foxfilm

Director: Wes Anderson

Guión: Wes Anderson

Reparto:

Bill Murray, Jeff Goldblum, Bob Balaban, Edward Norton, Scarlett Johansson, Bryan Cranston, F. Murray Abraham, Tilda Swinton, Greta Gerwig, Frances McDormand, Liev Schreiber, Kunichi Nomura, Akira Takayama, Koyu Rankin, Yoko Ono, Courtney B. Vance, Akira Ito

Calificación: Apta para todos los públicos

Recaudación mundial: 63,911,368 \$

Recaudación España: 543.392 €

Sinopsis

Isla de perros cuenta la historia de Atari, un niño que decide enfrentar las medidas políticas de su tío, el corrupto Mayor Kobayashi. Atari se embarca hacia Isla Basura donde ha sido exportado su perro “Manchas” y todos los perros de la ciudad de Megasaki. Una vez allí con la ayuda de un grupo de canes que acaba de conocer comienza un viaje en búsqueda de su fiel amigo “Manchas” que influenciará al futuro de la política en Megasaki.

Premios y nominaciones

- Globos de Oro 2019: Nominada a Mejor Banda Sonora Original y Mejor Película de Animación.

Supuestos de investigación

La relación que hay entre la utilización del lenguaje audiovisual y la construcción del mensaje que expresa Wes Anderson en la película *Isla de Perros* sería directa, porque el director buscaría ordenar y elegir voluntariamente cada componente audiovisual para construir y transmitir un mensaje de crítica social y política.

Operacionalización conceptual

Lenguaje audiovisual: “es un conjunto sistematizado y gramaticalizado de recursos expresivos que han sido siempre previamente imaginados por un narrador, y que permiten estimular en el público series organizadas de sensaciones y percepciones que se transformarán en mensajes concretos y complejos” (Rodríguez Bravo, 1998)

Mensaje: El mensaje verbal hablado o escrito se basa en palabras que tienen un significado predeterminado, mientras que el lenguaje visual, se basa como su nombre lo indica en signos visuales los que se encuentran unidos de acuerdo con un determinado orden de composición que es la que determina una lectura particular de esa imagen o grupo de imágenes. (Herrera Canales, s.f.)

Trabajo de campo

En primera y segunda instancia se observó la película de manera completa y sin pausas, a fin de tener un panorama general. La tercera vez que se la visualizó, se la segmentó a partir de la narrativa y los cambios abruptos de los códigos cinematográficos. Se logró dividirla en cinco partes analizables.

La película tiene una duración de 01:37:05. El primer segmento dura 00:00:37 a 00:03:32; el segundo, 00:03:32 a 00:34:38; el tercero, 00:34:38 a 00:42:35; el cuarto, 00:00:42:23 a 01:00:50 y, por último, el quinto, 01:00:50 a 01:37:05.

En una cuarta instancia se realizó una prueba piloto del instrumento de recolección y se llegó a corregir pequeños datos como los minutos de segmentación y el aspecto de interpretación del cuadro.

En la última instancia, se utilizó el instrumento de recolección (ver anexo) en un proceso que comenzó observando directamente la película en cada una de sus partes previamente segmentadas, y progresó registrando los datos en cinco planillas.

Los resultados del análisis a través del instrumento planteado con el detalle de los puntos más relevantes de las partes de la película Isla de perros, se complementó con herramientas de apoyo como entrevistas, encontradas en la Web, a Wes Anderson.

1.El lenguaje audiovisual de la película Isla de Perros a través de los códigos cinematográficos.

En la presente sección se analiza el lenguaje audiovisual de la película Isla de Perros a través de los códigos cinematográficos. Es posible distinguir, según Casetti y di Chio (1991) entre códigos de tipo visuales (fotografía, iconografía, movilidad); gráficos (didascálicos, títulos, subtítulos); sonoros (voz, ruido, música); sintácticos (asociaciones por identidad, por analogía, por proximidad, por acercamiento, por transitividad). Por otra parte, se destacan tres tipos de análisis: de la representación, de la narración y de la seducción. Con lo expuesto aquí se aborda el primer objetivo específico del proyecto de tesis que planteaba analizar el lenguaje audiovisual de la película Isla de Perros a través de los códigos cinematográficos.

1.1. Códigos Visuales

1.1.1. Fotografía

La composición fotográfica se ejecuta sobre la base de los encuadres teniendo en cuenta para ello la escala de los campos y de los planos, los grados de angulación y los grados de inclinación, así como la iluminación, neutra o subrayada, y el color/blanco y negro.

En la pieza analizada en conjunto se ha desprendido la utilización de plano entero (p.e.) o plano figura (p.f.) donde se puede ver en la introducción de la película el templo con la figura del monje. En plano medio el perro narrando el pasado de Japón y en plano medio corto los perros. En cuanto a angulación de la cámara en la introducción de la película se pudo ver mayor presencia de angulación normal esta posición de cámara es la más utilizada, ubica la cámara un poco más abajo de la altura de los ojos; en general implica una situación de equilibrio y normalidad o aparente normalidad, sobre todo cuando no hay movimiento de cámara y la misma esta fija.

fi



Fig. 1. Fotograma. Plano Medio. (Anderson, 2018)



Fig.2. Plano Medio Corto. (Anderson ,2018)

Luego del primer segmento se pudo notar plano general de la ciudad, plano medio, plano medio corto y plano entero. Es recurrente en la película del director Wes Anderson la utilización de los planos generales.



Fig.3. Fotograma. Plano general. (Anderson ,2018)

Sin embargo, se distinguió el ángulo contrapicado que refiere a la cámara mira con inclinación hacia arriba. Esto concede superioridad, siempre en relación a otro personaje que es el sometido; a este ejemplo es posible verlo en el frame del alcalde hablando en el estrado, que a partir de su composición se puede ver la utilización de la escena del político en Ciudadano Kane como referencia.



Fig.4, Fotograma. Plano Entero. Angulación contrapicado. Encuadre inclinado (Anderson.2018)



Fig.5.Fotograma. Plano Entero. Ángulo Contrapicado. Encuadre inclinado. (Welles,1941)

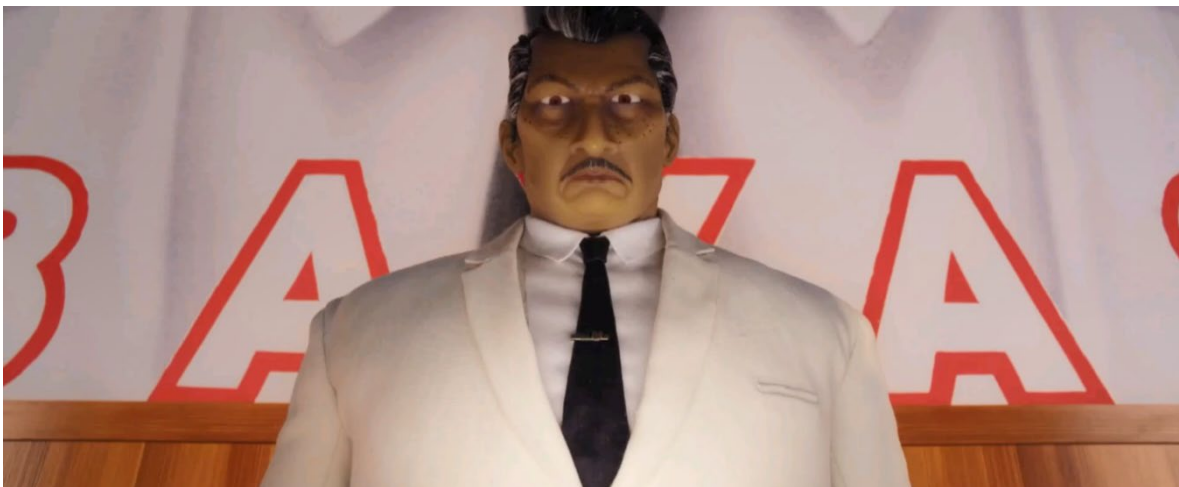


Fig.6.Fotograma. Plano Medio Corto. (Anderson ,2018)

También se pudo diferenciar la angulación cenital que se refiere a la cámara mirando en ángulo recto hacia abajo. Genera un efecto de extrañación ya que no es tan frecuente este tipo de mirada en el trato personalizado de la vida cotidiana.



Fig.7.Plano Medio. Fotograma. Angulación Cenital (Anderson,2018)

En cuanto a la iluminación, en toda la pieza analizada se ha reconocido la utilización de la *luz volumétrica* o *de efecto*, con la cual se logran contrastes variables; se da en un día soleado al exterior. La iluminación enfatiza los volúmenes de los objetos y personajes, acentúa por su condición especial las distancias y, en suma, la percepción de realidad. La imagen se caracteriza por fuertes sombras.

La luz es lo que permite y caracteriza la visión. Su importancia en el cine no sólo es cuestión técnica de “proveer” de luz suficiente a la escena para poder grabarla y verla, sino además en el aspecto creativo, esto es, para “crear” una determinada atmósfera. Por ejemplo, Isla basura con su luz tenue simula el ambiente desesperanzador característico.

Esta segunda función es muy explotada en el cine mediante diversas técnicas de iluminación, que, en síntesis, consisten en contrastes, sombras y claros, que influyen en el significado de la imagen, expresan emociones, diferencian aspectos, crean ambientes, generan volúmenes, potencian la nitidez de la imagen o la difuminan, por ejemplo.



Fig.8.Fotograma. Plano Medio. (Anderson,2018)

Iluminación artificial con sombras: en la pieza analizada se registró la utilización de paletas de colores (negros, marrones, colorados, amarillos, verdes), en pocos frames se han situado colores claros más planos a partir de escenas que refieren a momentos de cierto equilibrio emocional o de felicidad.



Fig.9.Fotograma. (Anderson,2018)



Fig.10. (Anderson,2018)



Fig.11.Fotograma. (Anderson ,2018)

1.1.2. Iconografía

La iconografía examina los códigos cinematográficos, definidos por Casetti y Di Chio (1991) como aquellos que regulan la construcción de las figuras definidas, pero “fuertemente convencionalizadas y con un significado fijo” (p.83), es decir, se trata de aquellos elementos presentes en la realidad representada que por su valor establecido y estereotipado refuerzan un determinado concepto.

En la introducción de la película se pudo registrar la utilización de títulos similares a los títulos de “perro rabioso” film de Akira Kurosawa. Wes Anderson en varias entrevistas afirma la referencia del cine japonés y de directores como éste último y Hayao Miyazaki para la creación de Isla de perros.

“Mientras realizaba este film en stop motion con la imagen de las marionetas, me imaginaba también lo que habría hecho Akira Kurosawa con actores vivos, en scope y blanco y negro. Esta película imaginaria se reproducía continuamente en mi cabeza. Y guió la mayor parte de mis decisiones.” (W. Anderson, entrevista para New York Times, 27 de mayo de 2018)

Otros aspectos analizados fueron la utilización de pinturas haciendo referencia al arte japonés del siglo XIX y a la forma de utilizar las herramientas cinematográficas para

generar la acción de “pasar de hoja” como simulación de cuando se cuenta un cuento o de diapositivas como si fuesen fílmicas en una exposición.



Fig.12. (Kano Eino / 狩野永納筆 - 1631-1697)



Fig.13.Fotograma. (Anderson,2018)

Al inicio de la película, para presentar los títulos que serán detallados en la sección de los códigos gráficos, Anderson utiliza hombres japoneses tocando tambores; esta acción iconográficamente remite al “taiko”, que es un tambor de origen japonés, que se toca con baquetas de madera denominadas bachi. Fuera de Japón, el término se refiere a los distintos tipos de tambores japoneses.

Taiko también se refiere al relativamente reciente arte de ensamble musical de percusión taiko (en japonés, conocido como "kumi-daiko"). Es empleado en muchos eventos festivos tradicionales de Japón, siendo en ocasiones el centro de atracción, como en el Bon Odori, una danza tradicional.



Fig.14. Taiko en Japón.



Fig.15.Fotograma. (Anderson,2018)

Otro aspecto importante es el acto público a cargo del alcalde, donde se pudo ver la trama política que contiene esta película. Por un lado, el personaje del alcalde que miente repetidamente (iconografía fascista mediante) y el pueblo no hace más que asentir sin hacer nada para detenerlo. El estrado y la cámara en contrapicado genera un aspecto de autoridad cuando el alcalde se dirige al público. La oposición en este caso está integrada por científicos y niños/adolescentes.

Isla de perros es una película política que utiliza elementos presentes en la realidad representada que, por su valor establecido y estereotipado, que refuerzan el concepto de hacer política o de la política en estos tiempos.

Es muy importante reconocer la apropiación japonesa que el director ha hecho en esta película. En el momento 00:16:08 es posible observar la lucha de sumo, deporte consagrado en Japón.

En el recorrido de la película se pudo ver también la aparición del diario “El manifiesto”, integrado por estudiantes que se reúnen para luchar contra el poder del gobierno. Este concepto hace referencia a la importancia de miradas antagonistas al poder o gobierno de turno y la libertad de expresión sin censura, es decir, temáticas que prevalecen en el presente no ficcional.

Otro de los elementos de la cultura japonesa y haciendo referencia al director Akira Kurosawa, en el minuto 01:12:55 se muestra un acto de samurái aludiendo a la película “Seven samurái” de Kurosawa y como símbolo o personificación de la valentía masculina, el honor y la justicia. Este guerrero representa los ideales masculinos más altos dentro de la cultura japonesa.

En una escena de la película se muestra la forma de hacer sushi de una manera muy específica y larga generando más que una acción de cocinar, un ritual, otro de los conceptos de la cultura japonesa que demuestran rituales como la ceremonia del té.

En otro momento Anderson vuelve a utilizar este tipo de escena cuando sucede el trasplante de hígado o el baño del perro Chief. Más allá de las acciones puntuales, se trata de una sumatoria de gestos perfectos coreografiados en stop motion.



Fig.16.Fotograma. (Anderson,2018)

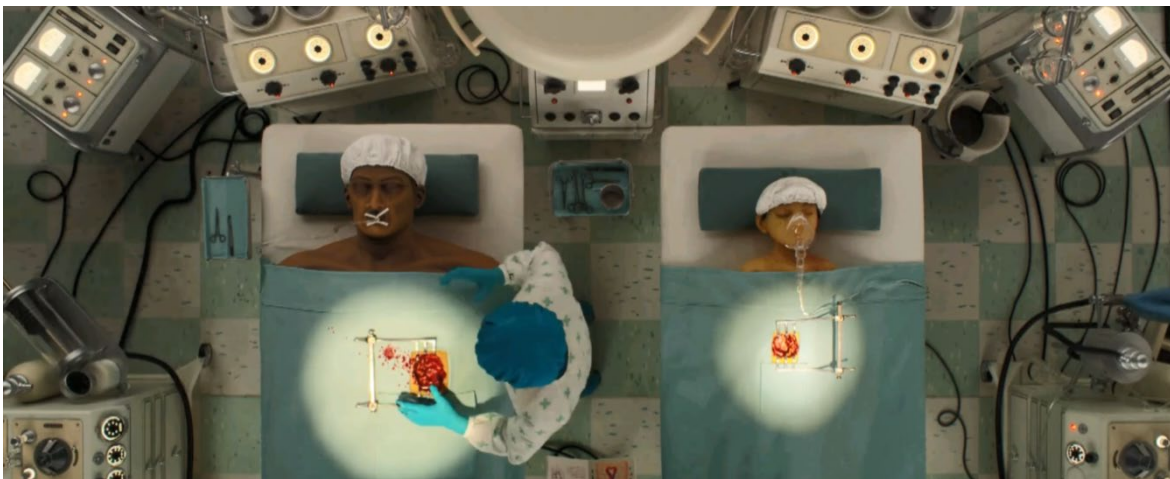


Fig.17.Fotograma(Anderson,2018)

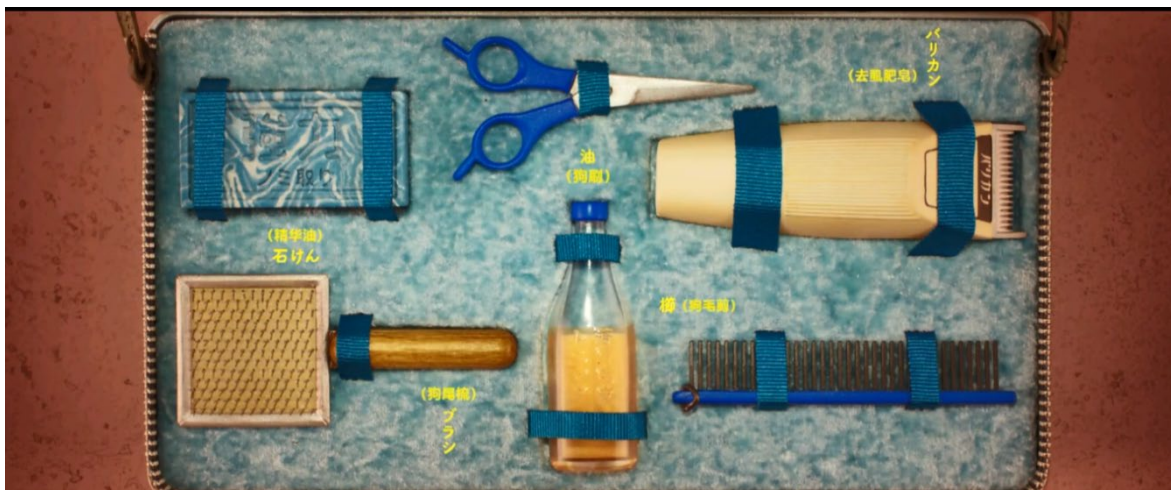


Fig.18.Fotograma(Anderson,2018)

1.1.3. Movilidad

La movilidad está definida por los movimientos de la cámara, tanto reales como aparentes, es decir, movimientos de lentes o efectos visuales, tal como el zoom que crea una sensación de desplazamiento para el espectador. Asimismo, otro tipo de movilidad hace referencia a los movimientos de lo pro fílmico, aquellos producidos dentro de la realidad filmada, que serán desarrollados en la categoría de análisis destinada a ellos en la puesta en escena. A continuación se detallan los movimientos de cámara realizados en la película Isla de perros distinguiendo entre los reales y los aparentes.

Los movimientos reales son aquellos producidos cuando la cámara ejecuta un desplazamiento, como por ejemplo al realizar un travelling o un recorrido panorámico. Se pudo reconocer el travelling y la panorámica en muchas escenas; sin embargo, la cámara fija prevalece y los que generan el movimiento son las figuras o personajes.

Se puede ver como un detalle recurrente la cámara estática y el movimiento de los personajes de derecha a izquierda y viceversa.

En cuanto a los movimientos aparentes se encontró la utilización del zoom de manera recurrente. Esta herramienta suele ser utilizada en la filmografía de Wes Anderson.

1.2. Códigos Gráficos

Estos códigos suelen aparecer sobreimpresos en las imágenes, aunque forman parte de esta categoría todos los elementos gráficos presentes en ellas, ya sea de forma diegética o no diegética, como didascálicos, títulos, subtítulos y textos.

1.2.1. Didascálicos

Los didascálicos se definen como aquellos códigos gráficos que tratan de integrar lo que presentan las imágenes, como carteles de diálogo, explicación de contenido, cambios espacio-temporales.

En todos los segmentos de la película analizada se observa el uso de didascálicos. Es necesario especificar dos tipos, en primer lugar, se pueden ver subtitulados y otros sin subtitular, en idioma japonés.

1.2.2. Títulos

Los títulos son aquellos que se presentan al principio y al final. Estos códigos tienen una finalidad informativa y comunicativa, porque buscan dar valor al equipo artístico y técnico responsable de la producción de la película.

La aparición de los títulos inicia a partir del minuto 00:02:40, en idioma japonés, pero, en este caso, subtitulados, con una fuente blanca más llamativa y la traducción en letra amarilla más pequeña. Estos títulos hacen referencia a la película de Akira Kurosawa, “Perro rabioso”.

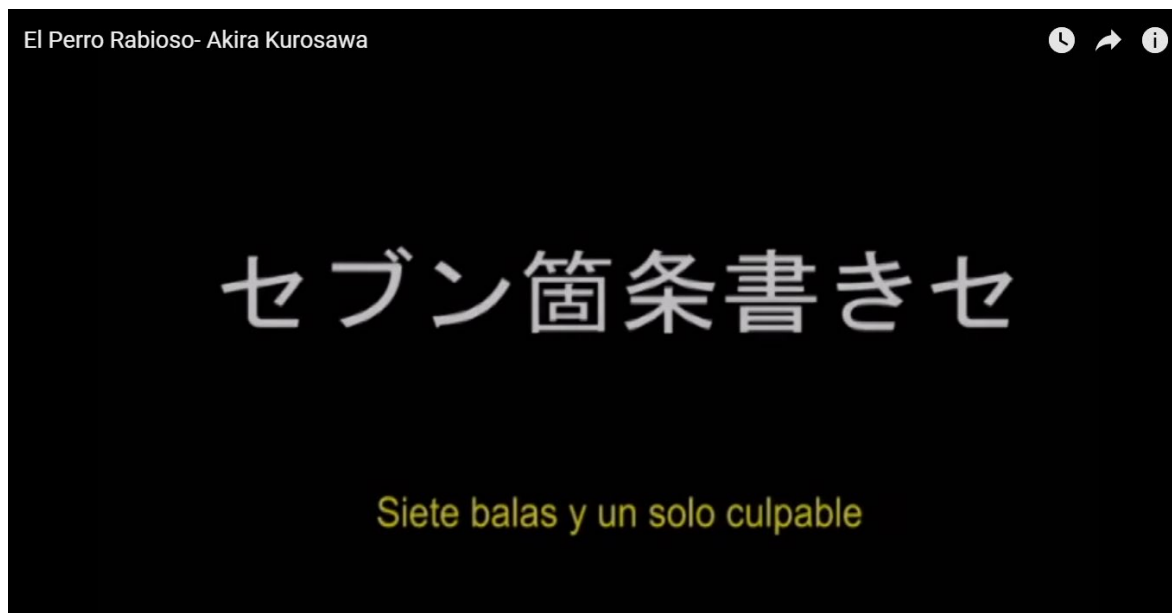


Fig.19.Perro Rabioso. (Kurosawa,1949)



Fig.20.Fotograma(Anderson,2018)

1.2.3. Subtítulos

Los subtítulos suelen encontrarse impresos en la imagen y en el inferior de ella. Los textos comprenden aquellos elementos gráficos que se encuentran en el interior de la realidad de la pieza cinematográfica.

En este caso, es muy llamativa la elección del director de traducir algunos subtítulos y otros no; es decir, se pudieron ver subtítulos en japonés sin subtítular.

Esta decisión del director construye la narrativa sin generar dudas en la trama a pesar que la gran mayoría del público no suele entender japonés.

1.3. Códigos sonoros

1.3.1. Voz

Es posible observar en la película analizada, en primer lugar, que el personaje principal, Atari, no está subtítuloado, habla solamente en idioma japonés; los perros, personajes importantes de la trama sí son subtítuloados, hablan en idioma inglés y están doblados por actores y actrices utilizados recurrentemente por Wes Anderson en toda su filmografía. Luego, se puede oír un narrador hombre en voz en off, es decir que supone voz por su colocación en IN y en OFF: In respecto a los personajes, Off respecto al narrador.

1.3.2. Ruido

El ruido, reflejo del mundo natural, es representado en la película en la introducción, cuando el monje está en el templo, se sienten ruidos de hojas, aplausos, pisadas con sus zapatos japoneses, el viento que suena, el encendido del fósforo, entre otros. Es necesario el ruido para crear verosimilitud en la pieza cinematográfica.

1.3.3. Música

En palabras de Chion (1998) “fuera de tiempo y fuera de espacio, la música comunica con todos los tiempos y todos los espacios de la película, pero los deja existir separada y distintamente” (p. 69-87)

En la pieza analizada se pudo notar una utilización premeditada acerca de la música que se utilizó y el ritmo de la película. La música extradiegética tiene la función, en este caso, de refuerzo o subrayado: suele ser música incidental y se utiliza para reforzar de alguna manera el tono de la noticia o del fragmento del documental. En el caso de la ficción, de la escena que se esté transcurriendo.

La banda sonora tan sugerente como peculiar es, dada la naturaleza de la artesanía de Anderson y la trama idiosincrásica de la película, totalmente apropiada y congruente con el aspecto visual. Desplat no es el único artista aquí, ya que también se incluyen en el OST canciones de los clásicos filmes de Akira Kurosawa, *Seven Samurai* y *Drunken Angel*; la Orquesta Sinfónica de Toho grabó una nueva versión de “Kanbei & Katsushiro — Kikuchiyo’s Mambo” de *Seven Samurai* específicamente como un guiño al realizador japonés. La banda Sonora se completa con nuevas versiones de The West Coast Pop Art Experimental Band (“I Will not Hurt You” de 1966) y The Sauter-Finegan Orchestra (“Midnight Sleighride” de 1952). ENfilme (2018)

1.4. Códigos sintácticos

La sintaxis fílmica es descripta por Casetti y di Chio (1991) como “los códigos que regulan la asociación de los signos y su organización en unidades progresivamente siempre más complejas” (p.105). Por ello existen tipos de nexos y continuidad o discontinuidad entre las imágenes.

1.4.1. Asociaciones por identidad

En las asociaciones por identidad el vínculo se verifica cada vez que una imagen vuelve sobre si misma o cuando un elemento retorna de imagen a imagen.

1.4.2. Asociaciones por analogía

En las asociaciones por analogía o contraste dos imágenes contiguas se repiten elementos similares, pero no idénticos o diferenciados que devienen en fuente de correlación.

Aquí se puede ver en la escena 00:32:45 cuando "Nuez moscada" demuestra a Chief sus trucos y en la próxima toma Chief se imagina a nuez moscada haciendo el truco con los elementos.

Otro ejemplo puntual en el momento 00:19:53 la imagen de "Manchas" que continua con la imagen de un esqueleto metido en una jaula, supone la correlación de que "Manchas" ha muerto y ellos han llegado tarde.

1.4.3. Asociaciones por proximidad

Las asociaciones por proximidad son cuando al verificar que las imágenes presentan elementos que se dan por contiguos. En el minuto 00:37:08 se puede ver la imagen de Atari y los perros caminando de izquierda a derecha por un escenario y luego continua la misma imagen de la caminata, pero por diferente escenario.

1.4.4. Asociaciones por acercamiento

En las asociaciones por acercamiento se definen por la yuxtaposición de dos imágenes que no presentan ningún elemento de raccord. Se yuxtapone la imagen de Chief en el proceso de curación y curado de la fiebre perruna en el momento 01:21:07.

1.4.5. Asociaciones por transitividad

En las asociaciones por transitividad la situación presentada en el encuadre encuentra su prolongación en el siguiente encuadre.

Se pudo ver en la escena 01:27:12 cuando de la imagen del trasplante de hígado de Atari y el alcalde Kobayashi se ensambla con la imagen de "manchas" en el quirófano. Ambas representan dos momentos de un mismo momento.

1.5. Análisis de la representación

Los códigos relacionados a la representación son aquellos que construyen la puesta en escena presentada al espectador, es decir, los elementos que se posicionan frente al objetivo de la cámara para dotar de realidad lo representado.

En la pieza analizada se puede observar la puesta en escena diferenciándola en:

- Escenarios y decorado
- Vestuarios y maquillaje
- Iluminación y color
- Expresión y movimiento de las figuras

Antes de profundizar en cada aspecto de la representación es importante considerar, luego del análisis de las críticas cinematográficas, la apropiación de la cultura japonesa que refleja Isla de perros. A partir de esta consideración se analizan los aspectos de la puesta en escena y se reafirma esta observación.

Escenarios y decorado

En orden de aparición, se pudo ver en la película analizada un templo, un fondo de pinturas japonesas del siglo XIX, una danza tradicional japonesa, una isla de basura, un hospital, una bañera que simula ser la casa del alcalde, el diario El manifiesto, la casa de la estudiante Tracy, el bar.

Los escenarios son recreados (diario El manifiesto, por ejemplo) y naturales (isla basura, por ejemplo)

Vestuarios y maquillaje

El vestuario y el maquillaje son herramientas que ayudan a la creación de los personajes, a la descripción del contexto donde está situada la película, a la caracterización de los personajes, a la estética que se utiliza en todo el film.

La decisión de utilizar cierto vestuario y maquillaje no está librada al azar sino más bien decidida de antemano por el director y ejecutada por el jefe de vestuario y jefe de maquillaje.

En este caso, se observa una extrema relación con la iconicidad descrita anteriormente acerca de la idea de recrear la cultura japonesa. Los vestuarios son en vista general de estilo japonés.

En primer lugar, el personaje principal, Atari, viste un traje de piloto plateado, pero lleva puestas unas sandalias específicas japonesas, llamadas “geta”, que constan de una tabla principal (dai) y dos dientes (ha) que soportan todo el peso. Suelen estar construidas en madera y su agarre tiene la típica forma de chancleta. Se dice que las chancletas están inspiradas originalmente en las getas japonesas.



Fig.20.Vestuario Atari. (Wilford-Stevenson,2018)



Fig.21.Vestuario Atari. (Wilford-Stevenson,2018)

A su vez, los personajes de los perros utilizan colgantes metálicos identificadores que contextualizan de dónde vienen, por ejemplo, el perro llamado Boss usa uno con su nombre y un chaleco de deporte y, luego, en la película se muestra que es la mascota de un equipo de béisbol.



Fig.21.Fotograma. (Anderson,2018)



Fig.22.Fotograma. (Anderson.2018)

Siguiendo con los personajes, en Isla de perros se pudo ver al alcalde Mayor Kobayashi con un vestuario de traje blanco y a la par los científicos, como el profesor Watanabe y la asistente del profesor, Yoko-no con el mismo color de vestuario. El profesor Watanabe y Yoko-no simulan trajes confeccionados inspirados en kimonos.



Fig.23.Fotograma. (Anderson,2018)

Asimismo, se puede observar a los estudiantes del diario El manifiesto, quienes usan trajes de marineritos, sandalias estilo japonesas y diferentes accesorios como boinas, pañuelos, entre otros.

El maquillaje es utilizado solamente para los villanos de la película (el alcalde y el mayordomo) y para las heridas, golpes o síntomas de la fiebre perruna.

Para concluir, se pudo analizar que los personajes utilizan el mismo vestuario en toda la película, con excepción de los pequeños detalles como el mayor Kobayashi cuando se baña o Tracy cuando se pone el pijama. Esta es una de las herramientas concurridas del director Wes Anderson y, en este caso, simulan un cuento animado ya que normalmente en los dibujitos animados el vestuario siempre es el mismo.

Iluminación y color

Si bien se han descrito en los códigos visuales algunos aspectos de iluminación y color, en este apartado se hace referencia de manera general la utilización de estos.

En la película se pudo ver la utilización tanto de luz artificial como natural, dependiendo del escenario. En la introducción suele alternarse entre la luz natural en el templo y la artificial, cuando el perro relata lo sucedido en la historia. Por último, luz artificial cuando los personajes tocan los bombos y se ilumina recreando una luz seguidora de teatro. También se pudo ver luz natural en los escenarios al aire libre a diferencia de en hospital y laboratorio que simulan luz artificial.

La utilización de la luz y el color no solo acompaña los escenarios sino también genera significados o refuerza una acción. Por ejemplo, en la escena en la que Atari baña a Chief, se pueden ver en la Isla basura colores desaturados y cuando sucede esta acción se ven colores claros, celestes.



Fig.24.Fotograma. (Anderson,2018)



Fig.25.Fotograma (Anderson,2018)

Expresión y movimientos de las figuras

En el análisis de los datos se pudo ver la repetición de la cámara estática y el movimiento de las figuras de izquierda a derecha o de derecha a izquierda. Se trata de una pieza cinematográfica creada a partir del stop motion, que se basa en la fotografía cuadro a cuadro, a través de la cual se captura el resultado de la manipulación de objetos, muñecos, recortes, personas, o varios de estos. Se crea, a partir estas capturas, una secuencia de imágenes fijas: fotogramas que se suceden, uno tras otro, con ligeras diferencias que el cerebro humano percibe como continuidades y movimientos.

El stop motion puede combinarse con *live action*, animación tradicional o animación digital. La diferencia con la animación tradicional y la digital es que en stop motion los personajes existen físicamente: la física (gravedad, luz, movimiento) interactúa con materiales reales. La diferencia con el cine *live action* es que, en él, el movimiento es real y se registra al mismo tiempo que acontece.

Los componentes centrales de la etapa de producción del stop motion son, por definición, el medio de captura y el objeto capturado. El primero consiste, principalmente, en cámaras fotográficas y softwares de asistencia de captura. Los objetos capturados, por su lado, son aquellos materiales que se animarán frente a la cámara y sus materiales varían. Existen numerosas subcategorías de animación stop motion que están definidas por la naturaleza del objeto a ser fotografiado. (Poggi, 2014)

Por tanto, se puede observar en la expresión de los personajes la efectiva representación de los gestos, estados de ánimo o emociones de los perros y seres humanos reales. En este caso, es necesaria la utilización del doblaje de la manera más expresiva posible, es por ello que el director Wes Anderson utiliza actores y actrices que ya se han consagrado, en lo que refiere a actuación.

1.6. Análisis de la narración

Para analizar la narración se tuvieron en cuenta los existentes y los acontecimientos incluidos en este tipo de estructura narrativa.

- Existentes: Comprende a los personajes y los ambientes presentados en la escena. Los personajes pueden adoptar diversos roles. El ambiente queda definido mediante todos los elementos inanimados que componen el fondo de la escena, ofreciendo datos sobre el entorno, pero también sobre la situación espacio-temporal en la que se encuentran los personajes. Estas características dan lugar a las funciones del ambiente: constituir y situar la escena. Dependiendo de sus características, el ambiente puede ser rico/pobre,

armónico/disarmónico, histórico/meta histórico, caracterizado/típico, entre otros aspectos. (Casetti y di Chio,1991)

- Acontecimientos: Marcan el ritmo de la narración y de la evolución de ésta. Se distinguen entre acciones –provocadas por un agente animado y que pueden estar definidas como comportamientos, funciones o actos– y sucesos –cuando el agente es un factor ambiental o una colectividad anónima. (Casetti y di Chio,1991)

En el primer segmento analizado (00:00:37 a 00:03:32) es posible ver la aparición de un templo con un monje que abre una ventana donde se muestra un tapiz parecido a una pintura japonesa del siglo XIX. En este momento aparece el primer perro que habla y cuenta la historia de las guerras pasadas entre humanos, perros y gatos, lo que da lugar a los créditos de inicio de la película.

El segundo segmento analizado (00:03:32 a 00:34:38) comienza con un plano general de un Japón distópico, es decir, un tipo de mundo imaginario, recreado en la literatura o el cine, que se considera indeseable. Este segmento inicia con el acto público del alcalde, quien expresa un estado de emergencia a partir de la fiebre perruna que acecha al estado de Megasaki y comunica la propuesta de exiliar a los perros a la isla de basura. En contradicción con sus medidas se muestra a los científicos que proponen descubrir la medicación para esta enfermedad y consideran cruel y poco científico deportar a los perros.

El alcalde, apoyado por la multitud, decide dar el ejemplo deportando a su perro “Manchas”. Por primera vez, se ve el camino hacia la isla basura y cómo es ésta desde la mirada de Atari, el niño japonés, sobrino del alcalde. Él decide ir a buscar a su perro a la isla en un avión y se estrella al llegar, conoce a cinco perros que lo ayudan a buscar a su mascota. Cuatro de ellos son amistosos y ayudan a Atari mientras uno, Chief, es desconfiado, se opone a todas las decisiones y demuestra su rechazo hacia el niño.

Asimismo, se puede ver una escena flashback en el hospital en el momento que el alcalde cuida de Atari años atrás y le regala su perro “Manchas”. Otra escena que aparece es la de los científicos que han descubierto el remedio para la fiebre perruna.

Sin embargo, al comunicar este descubrimiento al alcalde decide quemar la prueba de curación. Igualmente, envía fuerza municipal a la isla basura para capturar a Atari con perros mecánicos que pelean y pierden con los perros reales y con Atari. El alcalde, mediante la televisión, comunica que recapturarían de Atari próximamente. En otra escena, Chief (el perro desconfiado) conoce a una perra, Nuez moscada (perra de Tracy) y es el primer momento romántico de la pieza analizada. Los perros deciden ayudar a Atari.

En el tercer segmento analizado (00:34:38 a 00:42:35) se pudo ver, en primera escena, la aparición del diario El manifiesto, donde se muestra un televisor relatando la noticia de que ha sido arrestado el profesor Watanabe. Tracy, estudiante de intercambio estadounidense en Japón, expresa la importancia de hacer algo al respecto en contra del alcalde por sus medidas.

Por otra parte, en Isla Basura se ve a los perros y a Atari emprender el camino para llegar a “Manchas”. El alcalde agradece a su grupo pro gato por seguir el camino de su plan de conspiración.

En el cuarto segmento (00:00:42:23 a 01:00:50) se registra la llegada de la fuerza municipal a la isla basura en la búsqueda para capturar a Atari. Éste y los perros visitan al oráculo y Júpiter en búsqueda de “Manchas” que les informan sobre Isla de perros y los rumores.

Por otro lado, se muestra la situación de envenenamiento del profesor Watanabe y su muerte responsabilidad del Alcalde. Atari y Chief se separan de los otros perros sin querer y se muestra el acercamiento entre ellos, cuando Chief es bañado por Atari.

Tracy en búsqueda de pruebas del plan de conspiración del alcalde se da cuenta que está enamorada de Atari. Los perros mecánicos de la fuerza municipal logran encontrarlo y comienzan un violento enfrentamiento.

Para finalizar, en el segmento analizado desde 01:00:50 hasta 01:37:05 se pudo ver el encuentro de “Manchas” con Atari y los perros, y el enfrentamiento con la fuerza municipal comandado por el alcalde, de donde logran huir y salir ilesos.

También se muestra el momento en flashback donde Manchas es extraído de su jaula por parte de los perros de isla basura y así sobrevive. Atari, los perros y Manchas descubren que el alcalde matará a todos los perros de isla basura y deciden emprender un viaje hacia Megasaki para detener esta masacre.

Se cree que Atari ha muerto, pero Tracy se encuentra con la ayudante del profesor Watanabe para que le diera pruebas para enfrentar al alcalde, Yoko-no, la asistente, decide darle el suero de curación de la fiebre perruna.

Tracy se dirige al acto público del alcalde que acaba de ser reelecto mediante fraude y lo enfrenta contándole al público sobre el plan de exterminación de todos los perros, el asesinato del profesor Watanabe y mostrando que el suero de curación funciona para curar a los perros.

El alcalde decide deportar a Tracy a su país de origen y pulsar el botón con el cual exterminará a todos los perros de isla basura. Atari, que se creía muerto, aparece en el acto público, relata un discurso de todo lo sucedido y lee un haiku que emociona a todo el público.

El alcalde se emociona y cambia de parecer, pero el mayordomo igualmente pulsa el botón de exterminio, culpándolo al alcalde de romper una promesa de campaña. Sin embargo, el botón no causa el efecto planeado porque el hacker del diario El manifiesto ha cambiado el destino para que afecte a la fuerza municipal y no a los perros. Comienza una gran pelea donde sale lastimado Atari y su perro Manchas.

Luego, en la próxima escena se puede ver en el hospital a Atari, quien necesita un trasplante de riñón, órgano que es donado por su tío, el alcalde Kobayashi. A partir de la cirugía exitosa Atari es elegido como el alcalde de la ciudad de Megasaki.

Manchas se recupera y la asistente del profesor Watanabe, Yoko-no, comienza a curar a los perros. El alcalde y el mayordomo son encarcelados por corrupción política. Atari se encarga políticamente del estado de Megasaki, junto a Tracy y sus compañeros.

1.6. Análisis de la seducción

Es posible realizar una lectura connotativa de la imagen a través de la retórica visual. La imagen connotada se define por la presencia de significados secundarios y culturales. (Barthes,1971)

La retórica visual hace uso de las figuras retóricas a través del lenguaje visual, propiciando un mensaje figurativo y de naturaleza persuasiva. Cao (1998) define la retórica en este sentido como «el repertorio de las diferentes maneras con las que se puede ser persuasivo al intentar transmitir una imagen y con ella una idea o conjunto de ellas» (p.61). Algunas de las figuras retóricas son: aliteración, enumeración, simetría, antítesis, elipsis, hipérbole, metáfora, hipérbaton, entre otras.

Estas figuras serán descritas en la imagen secuencial como recursos expresivos y estéticos destinados a seducir y captar la atención del espectador. De este modo, su función es la de crear figuras atractivas y, en ocasiones impactantes, que atrapen el interés del receptor.

En la película analizada se aprecia un interés por la simetría en cuanto a la composición de los personajes en la escena, como recurso persuasivo y estético. La belleza de los planos se consigue a partir de composiciones simétricas a través de la colocación de los personajes en el espacio presentado.

Otra figura retórica es la repetición utilizada en el diálogo de los perros con la frase “escucharon ese rumor” para contar alguna circunstancia y el llamado a votación cada vez que hay que tomar decisiones en conjunto. También se pudo observar cómo se utiliza la repetición para el caminar de los perros y Atari recorriendo diferentes paisajes.

La metonimia es una figura retórica que puede tener muchas relaciones entre lo que se presenta y lo que quiere expresar. Una de estas relaciones es la de símbolo-simbolizado. Por ejemplo, el alcalde de la ciudad simboliza a la perfección un gobierno autoritario.

Se utiliza la metáfora cuando Tracy pide un vaso de leche en un bar aludiendo a un vaso de whisky. Por último, se observa la utilización de la figura prosopopeya que otorga una cualidad humana a un objeto o animal que no lo tiene y se usa muchas veces en animación como en este caso que los perros hablan como humanos.

En cuanto a las funciones del lenguaje predominantes, se puede afirmar, siguiendo a las construidas por Jakobson (1984), que aluden a la finalidad del uso del lenguaje, pudiendo realizarse de forma consciente o velada las siguientes:

- Referencial: La intención comunicativa recae en la transmisión de datos, ideas y hechos, es decir, el lenguaje es utilizado con un fin cognoscitivo. Por ello se centra en el referente y mantiene una estrecha relación con el contexto para confirmar su significado. Se puede ver el uso de esta función cuando se utiliza la voz en off para transmitir datos e ideas, el relato del contexto sobre la guerra de los perros y gatos en el pasado.
- Conativa: Trata de realizar una apelación sobre el receptor. Se basa en el imperativo y el vocativo para atrapar la atención del destinatario. Así, su objetivo es crear una reacción en el receptor que evidencie su participación en la comunicación. En Isla de perros se pudo ver la utilización de miradas hacia cámara, el uso de didascálicos, gestos y sonidos en over.
- Emotiva: Se encuentra ligada a la necesidad del emisor por expresar sus sentimientos y deseos, es decir, comunicar la interioridad del sujeto hablante y su actitud ante aquello de lo que se está hablando. Un ejemplo visible de la película es cuando en el hospital Atari se comunica con su perro por primera vez a partir de un dispositivo tecnológico.
- Fática: se basa en el contacto entre el emisor y el receptor a través de distintas fórmulas establecidas por ejemplo la mirada a cámara del actor. En la pieza analizada se puede ver la recurrente mirada a cámara de los personajes.

- Poética: Se centra en el mensaje y en los aspectos estéticos del mismo. Se considera la vertiente más artística del lenguaje, ya que trata de embellecerlo y darle sentido y valor estéticos. Se ocupa de la forma en la que el mensaje se construye y organiza. La película analizada función poética se observa en los elementos técnicos y estéticos seleccionados y en cómo estos se combinan para la elaboración del mensaje. Se encuentra por ello, en los códigos formales como la composición fotográfica y el montaje que inciden en el resultado final y que son el resultado de la elección activa del director Wes Anderson como parte de su estilo. Por ejemplo, la forma de relatar el pasado de Japón a partir de láminas antiguas.
- Metalingüística: Orientada hacia el código, ya que el lenguaje se vuelve reflexivo sobre sí mismo. El emisor y el receptor se aseguran de compartir el mismo código y es usado para hablar de sí mismo para profundizar en su comprensión por parte de los agentes comunicativos. En este punto vale la aclaración de que, si bien existe un mismo código entre el emisor y espectador que nos hace interpretar la película o emocionarnos la decisión del director de no subtítular todos los diálogos en japonés genera una estética narrativa que, aunque el espectador no entienda lo que se dice puede interpretarlo a partir de la emoción con la que se lo dice.

2.La posible intención comunicativa del mensaje del director Wes Anderson en la película estudiada.

En este apartado se realiza una aproximación al mensaje del director en la película Isla de perros.

Greimas (1976) en su semántica estructural señala, citando a Souireau, que existen fuerzas temáticas como el amor, fanatismo, deseos, temor y es por ello que, sin duda, la selección de los temas debe obedecer a una definición o interpretación del analista.

Por otra parte, argumenta Bordwell (1991), los significados contruidos por el espectador, una vez que éste hace sentido del film, pueden ser de cuatro tipos. Los

primeros corresponden a la actividad de *compresión*, mientras que los dos restantes son contruidos por la *interpretación*. El espectador puede construir un mundo concreto, crear una historia que ocurre en un mundo espacio temporal que también ha construido, en donde los referentes (casualidad, tiempo y espacio, entre otras convenciones) sean reales o imaginarios, crean un significado referencial.

El significado explícito se refiere a aquel en el cual el perceptor busca las claves explícitas, ya sean frases, imágenes estereotipadas, bajo la creencia de que la película indica intencionalmente cómo debe ser tomada. Este tipo de significado, junto con el referencial, conforman lo que serían los significados literales. El significado literal es explícito y referencial. (Bordwell, 1991)

El tercer tipo de significado es el *implícito*, explica Bordwell (1991), en el que se toma en cuenta lo que la película expresa de manera indirecta. Las unidades o partes de este tipo de significado se conocen como “temas”, que son identificados como los problemas o cuestiones. El espectador puede esperar que el significado implícito, en cierta medida, sea congruente con el explícito y referencial encontrados.

“No era el propósito inicial [que sea una película política]. Pero, a medida que fue creciendo el proyecto, la cosa cambió. La historia fue requiriendo que apareciera cierta política en ella. De hecho, hay un mini gobierno (maléfico) en Isla de perros. Pero mientras estábamos rodando, el mundo cambió a nivel político. Y eso, sin duda, acabó colándose en la película”. (W. Anderson, entrevista con Alejandro G. Calvo, 18 de abril de 2018)

En primer lugar, el film cuenta una historia de manera explícita, es decir, como espectadora e investigadora la tesista pudo identificar frases, imágenes estereotipadas, bajo la creencia de que la película indica intencionalmente cómo debe ser tomada.

La pieza aborda la historia de un niño, Atari, que ha sido acobijado por su tío luego de un accidente en el que queda huérfano. El tío es el Alcalde Kobayashi, de la ciudad de Megasaki, quien determina que hay que deportar a todos los perros por la fiebre perruna. Esta medida supone leyendas ancestrales de odio hacia los perros y amor hacia los gatos. El primer perro en exportar es “Manchas”, la mascota de Atari, por lo cual este decide robar una avioneta y emprender el viaje para salvar y encontrarlo.

A pesar de la existencia de los científicos que han descubierto el suero de curación y de los jóvenes del diario el manifiesto en contra de estas medidas, el alcalde hace todo lo posible para seguir en marcha su plan de exterminio.

Luego de varios intentos por capturar a Atari, delitos de corrupción, de asesinatos ligados a un gobierno autoritario, Atari recupera a Manchas y vuelve para contar toda la verdad que está encubriendo el alcalde y su gobierno.

En pleno acto público el alcalde se arrepiente, pero su mano derecha, el mayordomo, decide continuar con el plan de campaña y se desata una pelea que deja gravemente herido a Atari y a su perro. Los dos logran salvarse y Atari gracias a una donación de hígado por parte del alcalde, su tío.

Finalmente, Atari es elegido como alcalde de la ciudad de Megasaki; el mayordomo y el alcalde son encarcelados por corrupción política y “Manchas” se recupera junto a sus cachorritos y familia.

Isla de perros comunica una historia de lucha a partir de injusticias por parte del estado japonés de Megasaki. El primer mensaje a identificar se relaciona con tres puntos importantes: el humor, el aspecto político y el perro como amigo fiel. A partir de diferentes frases que utilizan los perros en toda la película, Anderson busca que se considere a esta película de mucho humor.

En la escena 00:09:45 se puede ver a dos bandas de perros enfrentarse por una bolsa de comida en mal estado, pero antes de pelearse dictaminan si vale la pena lo que hay adentro. Ese es el primer momento de humor de la película. Asimismo, el humor está reflejado en los cinco perros principales: Chief, Rex, King, Boss y Duke.

Hay una herramienta del humor que es utilizada en toda la película por parte de los perros y se puede ver en la escena 00:49:35, cuando se separan de los carritos voladores, por un lado, Chief y Atari y, por otro, los perros que deciden votar para decidir qué hacer.

La frase que se repite constantemente es “vamos a votar”, para cualquier tipo de decisión. De modo que el aspecto político se puede ver tanto de manera explícita

como implícita, es decir, por una parte, se ve al alcalde de Megasaki en los actos públicos decidiendo problemáticas de estado y, por otra parte, de manera implícita este gobierno transmite características de gobiernos totalitarios con gran verosimilitud acerca de algunos políticos vigentes que gobiernan en el mundo.

Con respecto al papel de los perros en la película en cuanto a un significado explícito, ayudan al personaje principal, Atari, a encontrar su mascota; de manera implícita, los perros representan a todas las personas incluidas en sociedades donde un gobierno autoritario está presente.

Isla de perros es una película que no está dirigida únicamente a niños y niñas, a pesar de su categoría de animación Apta para Todo Público (ATP). Hay una congruencia entre los códigos cinematográficos utilizados y el mensaje que intenta transmitir. Se pudo encontrar un mensaje tanto explícito, literal como también significados implícitos que son analizados a partir de convenciones, frases o simbolismos.

Los símbolos que utiliza el alcalde Kobayashi son perfectos ejemplos de autoritarismos y de la imagen del villano. El enfrentamiento entre los científicos (representantes de la razón) y los miembros del estado (que detentan el poder) es una dualidad que suele ser frecuente en gobiernos contemporáneos. Se destaca la existencia del papel del diario El manifiesto en cualquier tipo de sociedad, una agrupación de libre expresión, independiente y con conciencia social.

El amor de un niño hacia su perro y la fidelidad de los animales hacia los humanos con la que, en parte, el director busca demostrar la superioridad de estas mascotas con los humanos. A pesar de la exageración, la animación y los perros que hablan, la temática es actual.

En este punto, el director Wes Anderson en la entrevista comenta que la realidad supera a la ficción cuando mientras rodaban esta película es elegido como presidente de Estados Unidos Donald Trump.

Otro punto importante, tanto sobre el mensaje que pretende expresar Anderson como acerca de la comprensión e interpretación, es el papel de la mujer en esta película. Solo se representa en Tracy, la adolescente estadounidense que integra el diario El manifiesto. A su vez, la presencia femenina que está estereotipada con las dos perras “Nuez Moscada” y la novia de “Manchas”. Los líderes, tanto en esta película como en otras de Anderson, suelen ser de género masculino.

Conclusiones y discusión

En el presente trabajo se realiza el análisis de una sola pieza fílmica del director Wes Anderson, la película *Isla de perros*, a través de las principales teorías del lenguaje audiovisual. En este apartado se presentan las conclusiones acerca de esa construcción del mensaje compuesto por sonido e imagen, con la utilización del lenguaje audiovisual.

Se debe aclarar que se analiza la película como producto final sin hacer referencia al guión, pre producción, rodaje y posproducción. La trascendencia de esta investigación reside en la importancia de describir cómo está construida una película, es decir, la imagen y el sonido de manera conjunta y complementaria, y el mensaje de ésta. Se aporta al conocimiento actual y puede servir de motivación a nuevos realizadores audiovisuales o a futuros colegas interesados en la materia.

En referencia a los objetivos planteados, el estilo como término metonímico, alude a un conjunto de rasgos específicos de toda composición artística que, en esta investigación de tipo audiovisual está determinado por la unión de diferentes formas que en conjunto constituyen la obra de arte. Esta noción condiciona tanto a la producción individual como colectiva y trata tanto de los aspectos formales relacionados con una personalidad artística individual como con un sistema orgánico de formas como conjunción de determinados factores generados por una forma de trabajo grupal es decir responsabilidad tanto de Anderson como del equipo de rodaje y producción.

De este modo, el análisis trata de identificar a la obra de este su director, determinando los rasgos de estilo que refleja en su arte. Por otra parte, se tiene en cuenta el mensaje que se quiere transmitir.

En *Isla de perros* se utiliza cámara estática, angulación normal y pantalla partida en toda la película como herramienta de estilo. En cuanto a la iconografía, existe una imitación de la cultura japonesa, el uso de referencia de directores japoneses, como Akira Kurosawa, Hayao Miyazaki y la política actual.

El vestuario hace alusión a diversos elementos de la cultura japonesa y los personajes usan la misma ropa en todas las escenas con pequeñas excepciones, cual dibujos animados.

Algunos elementos utilizados de la cultura japonesa son rituales como el hacer sushi; vestuarios, inspirados en kimonos o con sandalias japonesas; el idioma japonés; los tambores aludiendo a la danza tradicional y escenarios como templos típicos de Japón.

El movimiento de las figuras suele ser de izquierda a derecha o de derecha a izquierda de manera recta. Se pudo reconocer la utilización del travelling y la panorámica en muchas escenas; sin embargo, la cámara fija prevalece y los que generan el movimiento son las figuras o personajes. La utilización del Zoom y la simetría siguen siendo un sello en la filmografía de Anderson.

El personaje principal habla únicamente en japonés, sin subtítular y esta utilización de subtítulos traducidos y otras veces sin traducir representa una decisión del director con la intención de que el espectador preste atención a las expresiones del personaje y no al contenido. Usa didascálicos subtítulados y otros sin subtítular, en idioma japonés y títulos que hacen referencia a la película Perro rabioso, de Akira Kurosawa.

En Isla de perros hay un narrador en toda la película. La utilización de tambores en el soundtrack marca el ritmo y la utilización del silencio hace referencia a Hayao Miyazaki.

La película está situada en tiempos pasados porque no figura ninguna herramienta tecnológica, es decir, el ambiente es disarmónico, meta histórico y caracterizado.

Las figuras retóricas identificadas en la pieza analizada son conativas, emotivas y poéticas y, en cuanto a las funciones del lenguaje, predomina la referencial, metalingüística y fáctica.

A partir de lo expuesto hasta aquí se pueden dar por cumplidos el primero y el segundo objetivos específicos de analizar el lenguaje audiovisual a través de los códigos cinematográficos y de caracterizar al estilo del director Wes Anderson.

Por otro lado, Isla de perros es la primera película con diferente temática del director y refleja una realidad actual de la política y la sociedad. Wes Anderson suele recrear mundos donde protege a sus personajes de la realidad, en este caso aquellos son afectados íntegramente. Los perros simbolizan personas y la mujer no suele cumplir un papel importante o bien es estereotipada.

A partir de estas conclusiones se puede corroborar el supuesto de investigación planteado en el proyecto de esta investigación. Éste consideraba que la relación entre la utilización del lenguaje audiovisual y la construcción del mensaje que intenta expresar Wes Anderson en la película Isla de perros era directa porque el director buscaba ordenar los componentes para transmitir un mensaje de crítica social y política.

Wes Anderson utiliza diferentes herramientas como es la composición para la construcción de planos del alcalde en sus actos políticos. Este tipo de códigos visuales construyen mensajes de un modo explícito, por ejemplo, la idea de un gobierno corrupto y autoritario, así como implícito, como la relación de Isla de perros con la política actual /contemporánea.

Asimismo, se puede afirmar que no solo los códigos visuales afectan al mensaje sino todos los códigos que se han analizado en esta investigación, por ejemplo, las funciones del lenguaje, con la función fáctica que se basa en el contacto del emisor y receptor a partir de miradas a cámara. Anderson busca a partir de esta herramienta incluir y responsabilizar al espectador en la problemática social y política que afecta al mundo ficcional. Igualmente, respecto a la interpretación de los códigos sonoros es posible afirmar que la música genera el ritmo y la tensión de la película.

En cuanto al análisis de la narración, los ambientes existentes como la creación de las características de Isla basura, forman el mensaje de crueldad del alcalde Kobayashi al deportar a los perros a ese lugar. En cuanto al análisis de la representación con la puesta en escena, que alude el color utilizado, vestuarios, entre otros, también se construye el contexto que hace al mensaje en cuanto a la realidad social del momento.

De modo que, a partir del lenguaje audiovisual, el director Anderson crea un mensaje de crítica social y política actual, como nunca antes transmitió en su filmografía. Suarez (2016) enumera los temas que utiliza Anderson en sus películas y se puede considerar que nunca antes había abordado la temática política. Por tanto, el aspecto más importante es el político; luego, le siguen el humor y la superioridad de los perros respecto a los humanos. Wes Anderson busca dramatizar y exagerar situaciones cotidianas del mundo, como, por ejemplo, el abandono de los perros, los medios masivos homogenizados y formadores de opiniones o la corrupción de parte del gobierno.

Finalmente, los hallazgos obtenidos se han contrastado con antecedentes de trabajos enfocados en el director Wes Anderson y su filmografía. De acuerdo con la tesis realizada por Suarez (2016), se pueden cotejar algunas afirmaciones. Una de las afirmaciones que prevalece en Suarez (2016) alude a la creación de escenarios vintage, es decir, vestuarios y utilería antiguas; si bien no se utilizan teléfonos celulares y los artefactos son antiguos, *Isla de perros* muestra una apropiación de la cultura japonesa nunca antes vista en la filmografía del autor con otras culturas.

Asimismo, la autora considera que el director Anderson en su filmografía construye pequeños lugares, mundos o escenarios que resguardan a los personajes de cualquier cruel realidad. Pese a esta coincidencia, uno de los encuadres inclinados que se puede ver en la película *Isla de perros* resulta divergente respecto a lo que Suarez (2016) refiere a la forma de filmar del director: simétrica, minimalista y equilibrada.

Bibliografía

- Acaso, M. (2009) El lenguaje visual. Barcelona · Buenos Aires · México: Paidós
- Aloha críticón (2018) Wes Anderson. Recuperado el 12 de enero de 2019 de:
<https://www.alohacriticon.com/cine/actores-y-directores/wes-anderson/>
- Blanco Ballesteros, P. (2010) "El paradigma de la apropiación pop en Wes Anderson" (Trabajo de investigación) Universidad Complutense de Madrid. España. Recuperado el 12 de enero de 2019 de:
[file:///D:/Usuario/Downloads/21640-21659-1-PB%20\(1\).PDF](file:///D:/Usuario/Downloads/21640-21659-1-PB%20(1).PDF)
- Bordwell, D. (1996) *La narración en el cine de ficción*. Barcelona: Paidós
- Bordwell, D. y Thompson, K. (1995) *El arte cinematográfico*. Barcelona: Paidós
- Cao, M.L.F. (1998). La Retórica visual como análisis posible en la didáctica del arte y de la imagen. *Arte, Individuo y Sociedad*, 10, 39-62.
- Casetti, F. y di Chio F. (1991). *Como analizar un film* (p. 210 a 217). Buenos Aires: Paidós
- Cuenya, L., & Ruetti, E. (2010). Controversias epistemológicas y metodológicas entre el paradigma cualitativo y cuantitativo en psicología. *Revista Colombiana de Psicología*, 19 (2) 271- 277.
- Cueva Torres, D.D. (2014) "Análisis de la narrativa audiovisual de las películas de Wes Anderson" (Tesis de grado) Universidad Privada Antenor Orrego. Trujillo, Perú.
http://repositorio.upao.edu.pe/bitstream/upaorep/360/1/ANALISIS_NARRATIVA_AUDIOVISUAL_CUEVA_DUSSAN.pdf
- David Bordwell. *The Cinema of Eisenstein*. Cambridge, Massachusetts-London, England, Harvard University Press, 1993, p 14.
- Eco, H. (1989). *La estructura ausente. Introducción a la semiótica*. Barcelona: Lumen.
- El séptimo arte (2019) Isla de Perros (2018). Recuperado el 12 de enero de 2019 de:
<https://www.elseptimoarte.net/peliculas/untitled-wes-anderson-movie-13493.html>
- Estamosrodando (s.f.) Wes Anderson. Recuperado el 12 de enero de 2019 de:
<http://biografias.estamosrodando.com/wes-anderson/>

- Galindo, J. M. (2015). Del autor en la historia del cine. Revisiones y nuevas vías. Zer, Revista de Estudios de Comunicación, 20(39), 49–66. doi: 10.1387/zer.15517
- Gonzalo Polanco, M. (2015) “La estética en los filmes de Wes Anderson” (Trabajo Final de Grado) Universidad de Palermo. Buenos Aires, Argentina. Recuperado el 12 de enero de 2019 de: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectorgraduacion/archivos/3601.pdf
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C. y Baptista Lucio, S. (1998). *Metodología de la investigación*. Capítulo 4 (tipos de investigación) Buenos Aires: MC Graw Hill Editorial.
- Herrera Canales, F. (s.f.) El mensaje audiovisual. Recuperado el 12 de enero de 2019 de http://www.academia.edu/23869443/EL_MENSAJE_AUDIOVISUAL
- Jakobson, R. (1984). Ensayos de lingüística general. Barcelona: Ariel
- Madrid, L. (2018, mayo). *I love dogs*. Recuperado el 12 de enero de 2019 de: <http://www.elespectadorimaginario.com/isle-of-dogs/>
- Marqués Graells, P. (1995) *Introducción al lenguaje audiovisual*. Dep. de Pedagogía Aplicada, Facultad de Educación de la UAB. Barcelona.
- Merlino, A. (2009) “Investigación cualitativa en ciencias sociales. Temas, problemas y aplicaciones”. Buenos Aires: Cenage Learning.
- Pardinas, F. (2005). *Metodología y técnicas en ciencias sociales*. México, D.F.: Ed. Siglo XXI.
- Peña Vera, T. y Pirela Morillo, J. (2007) La complejidad del análisis documental. Argentina: revista información, cultura y sociedad.
- Poggi, S. (2014) Conceptos sobre animación stop motion. Recuperado de: <http://tecnologiestopmotion.blogspot.com/2014/03/definiciones-animacion-stop-motion.html>
- Raez Suárez, P.R. (2016) “El cine de Wes Anderson: aspectos de composición visual y autoría” (Trabajo de Investigación para optar la Licenciatura en Comunicación) Universidad de Lima. Perú. Recuperado el 12 de enero de 2019 de:

http://repositorio.ulima.edu.pe/bitstream/handle/ulima/3616/Raez_Suarez_Paloma.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Rajas Fernández, M. (2008) "La poética del plano-secuencia: análisis de la enunciación fílmica en continuidad" (memoria para optar al grado de Doctor) Universidad Complutense de Madrid. España. ISBN: 978-84-692-1037-6 Recuperado el 12 de enero de 2019 de: <http://eprints.ucm.es/8432/1/T30760.pdf>
- Rodríguez Bravo, Á. (1998). La dimensión sonora del lenguaje audiovisual. Barcelona: Ediciones Paidós.
- Rodríguez de Austria, A. M. (2015). Aristóteles en hollywood: poética y retórica en la narrativa audiovisual. Fotocinema. Revista Científica de Cine Y Fotografía, 11, 325-346. Recuperado de <https://goo.gl/kmEvrG>
- Sabino, C. (1986) El proceso de investigación. Guatemala: Humanitas.
- Sabino, C. (1992) El proceso de investigación. Caracas: Panapo.
- Salcedo, E. (2016) "El cine grotesco" (Tesis de grado) Licenciatura en Comunicaciones Sociales. Universidad Católica de Salta. Salta, Argentina. Recuperado el 12 de enero de 2019 de: http://bibliotecas.ucasal.edu.ar/opac_css/visionneuse.php?lvl=afficheur&exp_lnum=634#page/6/mode/2up
- Sánchez Noriega, J.L. (2002) Historia del cine. Teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión. Cap. 1 Elementos del lenguaje Madrid: Alianza.
- Sarris, A. (1962) "Notes on the Auteur Theory in 1962" En Braudy, Leo & Marshall Cohen (eds.) Film Theory and Criticism. Introductory Readings. Nueva York & Oxford, Oxford University Press, 1999, 515-518.
- Stam, R. (2001) Teorías del cine: una introducción. Argentina. Paidós
- Taylor, S.J. y Bogdan, R. (1984) Introducción a los métodos cualitativos de investigación. Paidós.
- Vázquez de la Fuente, M. (2010) "Análisis Fílmico e Interpretación: Epistemología de los modos de significación" (Trabajo de investigación) Cuadernos de Documentación Multimedia. Vol. 21. ISSN: 1575-9733. Recuperado el 12 de enero de 2019 de:

<https://revistas.ucm.es/index.php/CDMU/article/viewFile/CDMU1010110249A/20748>

- Villafañe, J. & Mínguez, N. (2009). Principios de Teoría General de la Imagen. Madrid: Pirámide.
- Von Glasersfeld, E. (1988). La intervención de la realidad. ¿Cómo sabemos lo que creemos saber? Paris: edición del umbral.
- Vreeland, A. V. (2015). Color Theory and Social Structure in the Films of Wes Anderson. *Elon Journal of Undergraduate Research in Communications*, 6(2), 35-44. Recuperado de <https://goo.gl/EmsXri>
- Wilford, L. y Stevenson, R. (2018) *Isle of Dogs*. Estados Unidos: Abrams
- Yes (2018) Reseña de la película Isla de perros –isle of dogs (2018) Recuperado el 12 de enero de 2019 de : <https://www.elblogdeyes.com/resena-la-pelicula-isla-perros-isle-of-dogs-2018/>
- Zuñiga, R. (1993). Teoría y construcción de convicciones en Trabajo Social, *Servicio Social*, vol. 42 No. 3, Escuela de Trabajo Social, Laval Universidad, p. 33-43. Cónyuge Departamento de Desarrollo

Universidad Católica de Salta

Facultad Artes y Ciencias

Licenciatura en Comunicaciones Sociales

“Isla de perros “

Alumna: María Celia Gómez Naar

Director: Lic. Javier Tolaba

Evaluación

Tribunal evaluador.

Jurado:

Jurado:

Jurado:

Observación:

Lugar y fecha:

ANEXOS

Película:

Segmento:

Time line:

CODIGOS VISUALES

Fotografía

Fundido negro con título en japonés sin subtítular. título en fondo de cielo que se funde a un plano abierto de un templo. Zoom hacia el templo y plano entero de hombre que abre una ventana. Pantalla completa a un tapiz, aparece un perro en plano corto angulación media .la cámara recorre diferentes escenarios de la historia que relata el perro utilizando zoom y primer plano a plano general.

Nuevamente títulos en fundido negro en idioma japonés sin subtítular.

El plano se acerca hacia un campo medio para mostrar la acción de los personajes. Angulo cenital de los personajes mientras aparecen títulos subtítulados. Pantalla completa negra hacia plano general de ciudad. La iluminación es muy llamativa en estas tomas ya que nos guía donde enfocar nuestra atención. Por ejemplo ilumina la ventana en las primeras tomas del templo y luego oscurece al perro para prestar atención a lo que él dice.}

Iconografía

Los elementos iconográficos hacen referencia a varios aspectos. En primer parte se hace referencia al cine de Akira Kurosawa por ejemplo los títulos en japonés hacen referencia a "perro rabioso". Se puede notar como se busca la simulación del pasar de página como en un cuento al contar la historia para contextualizar el principio de la película. También hace alusión a pinturas rupestres.

Los vestuarios de los personajes, los bigotes, nos demuestra el Japón ficticio que se habita en el film. La acción de los japoneses tocando tambores hacen referencia a la danza tradicional japonesa.

Movilidad

Fundido negro con título en japonés sin subtítular. título en fondo de cielo que se funde a un plano abierto de un templo. Zoom hacia el templo y plano entero de hombre que abre una ventana. Pantalla completa a un tapiz, aparece un perro en plano corto angulación media .la cámara recorre diferentes escenarios de la historia que relata el perro utilizando zoom y primer plano a plano general.

Nuevamente títulos en fundido negro en idioma japonés sin subtítular.

El plano se acerca hacia un campo medio para mostrar la acción de los personajes. Angulo cenital de los personajes mientras aparecen títulos subtitulados. Pantalla completa negra hacia plano general de ciudad. La iluminación es muy llamativa en estas tomas ya que nos guía donde enfocar nuestra atención. Por ejemplo ilumina la ventana en las primeras tomas del templo y luego oscurece al perro para prestar atención a lo que él dice.}

CÓDIGOS GRÁFICOS

Didascálicos

No se pueden ver en este segmento

Títulos

Los títulos aparecen desde un principio en un fondo de cielo recreado y en letras japonesas sin subtítular. Luego aparecen los títulos de créditos con un fondo de personajes al estilo sumo tocando tambores (danza japonesa tradicional)

Y por último en pantalla negra el título en japonés con letras coloradas que se le une un dibujo de perrito que supone que se traduce “isla de perros” se debe recordar que los títulos no están subtitulados solo los créditos del equipo.

Subtítulos

No aparecen en la introducción del film.

CODIGOS SONOROS

NATURALEZA

Voz

El primer y único personaje hablante es el perro doblado por el idioma original que es el

Ruido

Presencia de ruidos de naturaleza como hojas caídas en el piso del templo en las primeras tomas, la campara tocada por el hombre ,pisadas con los zapatos específicos japone-

Música

Música no diegética hasta que aparece la toma de la danza tradicional donde los personajes tocan los tambores :música diegética.

COLOCACIÓN

In /Off/Over

In (voz en pantalla)

Diegético (onscreen/offscreen Int/ext.)

Diegético onscreen (ruido en pantalla)

No diegética (int. o ext.)

No diegética ext y diegética int.

CÓDIGOS SINTÁCTICOS

Asociaciones por identidad

Se verifican las mismas características de los seguidores del alcalde de una imagen a otra.00:04:36

Asociaciones por analogía

Se muestran a los gatos sentados hasta el monumento donde suelen estar ellos también. En el momento 00:19:53 se puede ver la imagen de “Manchas” y luego la imagen de un esqueleto en una jaula generando correlación de que esos huesos pertenecen a “Manchas”

Asociaciones por proximidad

Se pueden ver en las “pinturas rupestres “ ya que una imagen continua a la otra buscando la coherencia del relato.

Asociaciones por acercamiento

No se pudo ver.

Asociaciones por transitividad

No se pudo ver.

ANÁLISIS DE LA REPRESENTACIÓN

Puesta en escena

Iniciación de la película. Primera vista de escenarios.

Escenarios y decorado

Escenario numero 1: templo japonés venerando gatos. Escenario nro. 2: dos perros con fondo del tapiz contando la historia. Escenario 3: danza tradicional con bombos .

Vestuarios y maquillaje

Tienen una extrema relación con la iconicidad descrita anteriormente acerca de la idea de recrear Japón. los vestuarios son en primer parte japonés .

Iluminación y color

La iluminación suele alternarse entre la luz natural en el templo, luego una luz artificial cuando el perro relata lo sucedido en la historia, y por ultimo luz artificial cuando los personajes tocan los bombos y se ilumina recreando una luz seguidora de teatro.

Expresión y movimiento de las figuras

En este segmentos se puede observar el primer personaje en salir en pantalla (el hombre japonés en el templo) camina de derecha a izquierda y se detiene y en la próxima toma (el perro hablando) este camina de izquierda a derecha y se detiene.

ANÁLISIS DE LA NARRACIÓN

Existentes y acontecimientos

Armónico

Personajes y ambientes –acciones y sucesos

Introducción de la película. Danza japonesa, templo con monje, pinturas japonesas y perros que hablan.

ANÁLISIS DE LA SEDUCCIÓN

Códigos Retóricos

Elipsis
Enumeración

Funciones del Lenguaje

Referencial en su mayoría.

INTERPRETACIÓN

se incide en el carácter personal y subjetivo de esta tarea con respecto al observador ya que en ella el investigador trata de crear una estructura de unidad entre los elementos analizados y en datos que nacen de la reflexión del propio observador a través de dicho análisis (Casetti y Di-Chio (1991: 24)

Es este segmento lo que más prevalece es la utilización del idioma japonés en los títulos y la primera muestra de la estética inspirada en la cultura japonesa.

Se puede ver también un vistazo para contextualizar el momento donde va a desarrollarse luego la historia, es decir un contexto donde los perros hablan, hay leyendas antepasadas sobre la lucha de los perros, gatos y humanos. Se puede decir que la primer parte de la película ya demuestra elecciones del director e intenciones que seguirán transcurriendo en toda la pieza. Utilización de pinturas japonesa del siglo XVII para relatar la historia.

Película:

Segmento:

Time line:

CODIGOS VISUALES

Fotografía

Plano general de Japón futurista.

Plano general del acto público con el alcalde. Plano medio del alcalde.

Plano corto del alcalde cámara en picado.

Vuelve a aparecer la explicación de la historia en láminas dibujadas como fílmicas.

Travelling para el estrado.

Angulo contrapicado al científico mientras explica siendo subtulado por locutora de la película. Cámara out, Apertura del plano de plano corto a plano general. Transición con difuminado.

Se vuelve a utilizar el paneo de izquierda a derecha en la isla de basura. Utilización del zoom. Plano detalle

Utilización del personaje mirando a cámara. Plano general, cámara cenital en el avión. utilización de la simetría.

Pantalla partida. ángulos cenital, picado, contrapicado repetidas veces. Nuevamente el paneo de cámara ,

Iconografía

La utilización del estrado y el famoso acto público que sigue en vigencia en los políticos genera facilidad de comprender la autoridad y el poder del alcalde japonés y en consecuencia los seguidores y aliados. También se puede ver la oposición que en este caso está representada por científicos y niños escolares con sentimientos hacia sus perros. Los perros a través del vestuario y sus anécdotas se describen a ellos mismos qué tipo de perros y a que casa o dueño pertenecían. El humor en ellos comienza con “ escucharon el rumor

Movilidad

Zoom.
Apertura de cámara auto.
Travelling.
Panorámica.

CÓDIGOS GRÁFICOS

Didascálicos

En japonés y traducido “6 meses después

Títulos

En japonés y traducido “6 meses después

Subtítulos

Parte del discurso del alcalde sin subtítular. Voz en idioma japonés. subtítulo en japonés y traducido en inglés para presentar científico.

CODIGOS SONOROS

NATURALEZA

Voz

Es importante aclarar que el personaje de Atari NO es traducido y habla en japonés.
Voz en inglés de locutor.
Los perros hablan.

Ruido

Si

Música

Si

COLOCACIÓN

In /Off/Over

Voz en off

Diegético (onscreen/offscreen Int/ext.)

Onscreen

No diegética (int. o ext.)

Int. y Ext.

CÓDIGOS SINTÁCTICOS

Asociaciones por identidad

Utilización del flashback.

Asociaciones por analogía

Aquí se puede ver en la escena 00:32:45 cuando "Nuez moscada" demuestra a Chief sus trucos y en la próxima toma Chief se imagina a nuez moscada haciendo el truco con los elementos.

Asociaciones por proximidad

No se pudo ver.

Asociaciones por acercamiento

No se pudo ver.

Asociaciones por transitividad

No se pudo ver.

ANÁLISIS DE LA REPRESENTACIÓN

Puesta en escena

En este segmento se pueden ver : la isla de basura, un hospital, un laboratorio, una bañera donde está el alcalde que simula ser su casa.

Escenarios y decorado

Acto público,
Isla de basura,
Laboratorio, hospital
casa bañera del alcalde

Vestuarios y maquillaje

El personaje del niño se muestra con ropa futurista de piloto, pero sandalias típicas de Japón. El perro principal tiene collar con su nombre y uno solo un chaleco de deporte béisbol. El maquillaje se utiliza para el mayordomo del alcalde para mostrar ojeras y blancura como también para el alcalde y para el niño se utiliza para las heridas y los moretones.

Iluminación y color

Natural en los escenarios al aire libre y en el hospital y laboratorio simulan luz artificial.

Expresión y movimiento de las figuras

La expresión y movimiento de los personajes son muy específicos del stop motion .

ANÁLISIS DE LA NARRACIÓN

Existentes y acontecimientos

Los existentes se encuentran definidos a través de los personajes y los ambientes dispuestos en la escena y que cumplen una función dentro de esta.

Personajes y ambientes –acciones y sucesos

Atari: niño japonés, sobrino del alcalde, decide ir a buscar a su perro a la isla en un avión y se estrella al llegar, conoce a los perros que lo van a ayudar a buscar a su perro.

Perros: son 5 perros, 4 amistosos que ayudan a Atari y un perro desconfiado chef que se opone a todas las decisiones y demuestra su rechazo hacia el niño.

Científicos: hombre y mujer, el hombre da el discurso pro perros y la solución para la enfermedad canina. La mujer también descubrió la solución-.

Alcalde y mayordomo: aparecen comunicando la existencia de isla de perros y sus planes .

Ambientes:

Hospital donde nos muestra la historia de Atari rescatado por el alcalde y el mayordomo y cuando se le entrega a su perro para ayudarlo.

Acto público: el alcalde comunicando sus planes y su mandando del primer perro a la isla de basura.

Laboratorio: científicos descubriendo la salvación de la gripe perruna.

Isla de perros: Atari aterriza o se estrella, conoce a los perros y comienzan el viaje para encontrar a su perro.

ANÁLISIS DE LA SEDUCCIÓN

Códigos Retóricos

Se aprecia un interés por la simetría en la composición de los personajes en la escena, como recurso persuasivo y estético. La belleza de los planos se consigue a partir de composiciones simétricas a través de la colocación de los personajes en el espacio presentado.

repetición:

escucharon ese rumor”

Utilización los perros para contar alguna situación y el llamado a votación cada vez que hay q tomar decisiones en conjunto.

Funciones del Lenguaje

Conativa: al utilizar las miradas hacia cámara y los didácticos.

Referencial: se utiliza la voz en off para transmitir datos ideas, contexto.

Emotiva: cuando en el hospital el niño se comunica con su perro por primera vez.

Poética: por los elementos a utilizar por ejemplo la forma de relatar el pasado de Japón.

INTERPRETACIÓN

Se incide en el carácter personal y subjetivo de esta tarea con respecto al observador ya que en ella el investigador trata de crear una estructura de unidad entre los elementos analizados y en datos que nacen de la reflexión del propio observador a través de dicho análisis (Casetti y Di-Chio (1991: 24)

Se puede ver por primera vez recursos como el flashback y la búsqueda de la transmisión de la emotividad. Comienzan a mostrarse los grupos con diferentes intenciones constituidos por los personajes.

El alcalde está construido a partir de características autoritarias, el tono de voz, el estrado y la angulación de cámara, las medidas políticas que toma. Con esta observación se puede interpretar que el director abarca varios aspectos para transmitir su mensaje. Desde el maquillaje, vestuario del alcalde, la mano derecha que es el mayordomo, la forma de hablar, la corrupción política, las medidas políticas, los movimientos y angulación de cámara, el idioma.

Película:

Segmento:

Time line:

CODIGOS VISUALES

Fotografía

Plano corto de la puerta de la escuela. Zoom out hacia la clase escolar.

Zoom hacia Tracy (personaje)

Plano general cenital de isla de perros. Zoom out de la isla. Travelling al caminar, plano grande cenital.

Panorámica

Zoom,

Pantalla dividida nuevamente.

Iconografía

En este segmento aparece el diario el manifiesto integrado por estudiantes que se reúnen para luchar contra el poder “el gobierno”

Este concepto hace referencia a la importancia de miradas antagonistas al poder y la libertad de expresión sin censura.

Movilidad

Zoom, travelling, panorámica. Cenital. Contrapicado. Plano general.

CÓDIGOS GRÁFICOS

Didascálicos

Parte dos “la búsqueda de manchas”

Títulos

No.

Subtítulos

Algunos personajes son subtitulados.

CODIGOS SONOROS

NATURALEZA

Voz

Inglés y japonés

Locutor explicando en voz en off.

Ruido

Si

Música

Aparece Canción

COLOCACIÓN

In /Off/Over

Off

Diegético (onscreen/ofscreen Int/ext.)

Si.

No diegética (int. o ext.)

No.

CÓDIGOS SINTÁCTICOS

Asociaciones por identidad

No se pudo ver.

Asociaciones por analogía

No se pudo ver.

Asociaciones por proximidad

00:37:08 se puede ver en el caminar de Atari y los perros por un escenario que continua el mismo caminar por otro escenario.

Asociaciones por acercamiento

Asociaciones por transitividad

No se pudo ver.

ANÁLISIS DE LA REPRESENTACIÓN

Puesta en escena

Diario el manifiesto.

Isla de perros

Alcalde cadena

Escenarios y decorado

Escenarios naturales como isla de basura y escenarios recreados como la cadena del alcalde.

Vestuarios y maquillaje

Se repite el mismo vestuario en este segmento y el maquillaje ,aparecen los estudiantes del diario escolar el manifiesto con uniformes en celeste y blanco y azul.

Iluminación y color

Paleta de colores similar en toda la película. Marrones saturados y negros.

Expresión y movimiento de las figuras

Alcalde caracter autoritario.

ANÁLISIS DE LA NARRACIÓN

Existentes y acontecimientos

Diario el manifiesto - Isla basura.

Personajes y ambientes –acciones y sucesos

5 perros y Atari comienzan su andar para llegar a su objetivo. Aparecen el perro sabio y el perro oráculo. El grupo el diario el manifiesto(Tracy una niña estadounidense que esta de intercambio en Japón, el líder del grupo y los compañeros deciden ir contra el alcalde y publicar un artículo.

ANÁLISIS DE LA SEDUCCIÓN

Códigos Retóricos

Repetición en la fila de caminar pasando por diferentes paisajes.

Funciones del Lenguaje

Se repite del otro segmento.

INTERPRETACIÓN

Se incide en el carácter personal y subjetivo de esta tarea con respecto al observador ya que en ella el investigador trata de crear una estructura de unidad entre los elementos analizados y en datos que nacen de la reflexión del propio observador a través de dicho análisis (Casetti y Di-Chio (1991: 24)

Importante utilización del silencio. Temáticas actuales a partir de animación y un cuento. Diferentes significados encubiertos por ejemplo el oráculo que no es oráculo sino un perro que ve televisión y como nuestra sociedad cree estar informada a partir de la tv y como crea opinión pública ;La contrafuerza de Tracy como la importancia de los rebeldes y la libertad de expresión.

Aparición de una contrafuerza política, la importancia de un grupo de adolescentes que quieren el bien común sin beneficio personal.

Película:

Segmento:

Time line:

CODIGOS VISUALES

Fotografía

Plano general de la isla de perros. Paneo de derecha a izquierda.

Simulación de pantalla dividida a través de la composición de la imagen. Plano general de imágenes consecutivas viendo tv. Plano grande a plano corto.

Perro mira a cámara para hablar. Vuelve a explicar sobre el pasado a partir de láminas. el perro se mueve de derecha a izquierda al caminar. Acercamiento de cámara al perro.

Se repite el Angulo cenital y el plano corto para la cartuchera de herramientas para limpiar al perro.

Iconografía

Cultura japonesa a través de diferentes

Movilidad

Cenital del pescado armando sushi.

CÓDIGOS GRÁFICOS

Didascálicos

Parte 3 “ los encuentros “

Títulos

No.

Subtítulos

En japonés sin traducción. 00:56:44 subtítulos en japonés traducidos.

CODIGOS SONOROS

NATURALEZA

Voz

In

Ruido

Si.

Música

Canción

COLOCACIÓN

In /Off/Over

In.

Diegético (onscreen/offscreen Int/ext.)

Int. y Ext.

No diegética (int. o ext.)

No.

CÓDIGOS SINTÁCTICOS

Asociaciones por identidad

No se pudo ver.

Asociaciones por analogía

No se pudo ver.

Asociaciones por proximidad

00:43:24 utilización de imágenes con diferentes elementos pero correlacionadas.

Asociaciones por acercamiento

No se pudo ver.

Asociaciones por transitividad

No se pudo ver.

ANÁLISIS DE LA REPRESENTACIÓN

Puesta en escena

Interior casa estilo japones de Tracy.

Escenarios y decorado

Se agrega el escenario de la casa de la Tracy .

Vestuarios y maquillaje

El vestuario se repite en toda la película haciendo alusión a la animación. Los dibujos animados siempre se vestían igual. Y todas las películas de Wes se visten igual. Tracy cambia la ropa al ponerse un símil pijama.

Iluminación y color

Iluminación oscurece el ambiente. Cambia la paleta de color al bañar al perro.

Expresión y movimiento de las figuras

Constante cámara estática y personajes moviéndose de izquierda a derecha o derecha a izquierda.

ANÁLISIS DE LA NARRACIÓN

Existentes y acontecimientos

Interior casa estilo japones de Tracy.

Personajes y ambientes –acciones y sucesos

Se muestra el recorrido de los perros. Se dividen y comienza la a intensificarse la relación del perro Chief y Atari.

Tracy se da cuenta que está enamorada de Atari. Los malos encuentran a Atari y los perros y comienza una pelea.

ANÁLISIS DE LA SEDUCCIÓN

Códigos Retóricos

Al hacer sushi demuestra la Filosofía japonesa. Metáfora.

Funciones del Lenguaje

Emotiva . Poética .

INTERPRETACIÓN

Se incide en el carácter personal y subjetivo de esta tarea con respecto al observador ya que en ella el investigador trata de crear una estructura de unidad entre los elementos analizados y en datos que nacen de la reflexión del propio observador a través de dicho análisis (Casetti y Di-Chio (1991: 24)

Repetición del vestuario cual cuento animado.

Muestra de la cultura japonesa con la forma que se prepara sushi.

Relación perra y Atari más estrecha que busca en el espectador mayor empatía y emotividad.

Utilización de un nuevo recurso: la pantalla partida.

Hasta aquí se pueden ver 3 (tres) puntos importantes: el humor de la película, el aspecto político, la simetría y el perro como el mejor amigo del hombre.

En este segmento se puede interpretar el andar de los personajes para encontrar a “manchas” como una analogía hacia la importancia de que toda recompensa se logra a partir del sacrificio.

Película:

Segmento:

Time line:

CODIGOS VISUALES

Fotografía

Plano general paisaje. cámara baja se repite este movimiento. Se repite la composición de la imagen que da a pantalla partida. Se repite cámara estática y movimiento de las figuras y trávelin.

Iconografía

Se repite la forma de mostrar hacer sushi con el trasplante de hígado.
Se muestra la campaña del alcalde y sus seguidores.
El enfrentamiento de los samurái referencia a Kurosawa.

Movilidad

Angulo contrapicado.

CÓDIGOS GRÁFICOS

Didascálicos

Sin subtitular. en japonés. Nuevamente sin traducción.

Títulos

Sin subtitular. en japonés. Nuevamente sin traducción.

Subtítulos

No aparecen en la introducción del film.

CODIGOS SONOROS

NATURALEZA

Voz

Locutor voz en off al final.

Ruido

Si.

Música

Si.

COLOCACIÓN

In /Off/Over

Si

Diegético (onscreen/ofscreen Int/ext.)

Si

No diegética (int. o ext.)

Si

CÓDIGOS SINTÁCTICOS

Asociaciones por identidad

No se pudo ver.

Asociaciones por analogía

01:26:10 la escena en la ambulancia arriba con Atari y abajo con “manchas” y su familia.

Asociaciones por proximidad

Asociaciones por acercamiento

Se yuxtapone la imagen de Chief en el proceso de curación y curado de la fiebre perruna.

Asociaciones por transitividad

Se pudo ver en la escena 01:27:12 cuando de la imagen del trasplante de hígado de Atari y el alcalde Kobayashi se ensambla con la imagen de “manchas” en el quirófano. Ambas representan dos momentos de un mismo momento.

ANÁLISIS DE LA REPRESENTACIÓN

Puesta en escena

Bar y quirófano como nuevo escenario.

Escenarios y decorado

Isla de perros, bar, acto público, hospital.

Vestuarios y maquillaje

Se repite en todos los segmentos.

Iluminación y color

la mayor parte de Isla de perros transcurre en un basural lleno de colores de saturados

Expresión y movimiento de las figuras

Peleas y emotividad en las escenas finales del acto público.

ANÁLISIS DE LA NARRACIÓN

Existentes y acontecimientos

Personajes y ambientes –acciones y sucesos

Aparece Spots “manchas”y los perros que le abren la jaula .
Final de la película.
Desenlace de la historia.

ANÁLISIS DE LA SEDUCCIÓN

Códigos Retóricos

Simetría
Repetición
Metonimia

Funciones del Lenguaje

Emotiva
Conativa
Poética

INTERPRETACIÓN

Se incide en el carácter personal y subjetivo de esta tarea con respecto al observador ya que en ella el investigador trata de crear una estructura de unidad entre los elementos analizados y en datos que nacen de la reflexión del propio observador a través de dicho análisis (Casetti y Di-Chio (1991: 24)

En este segmento se puede ver la utilización del humor hasta el desenlace de la película minuto 01:01:27 Humor.

Minuto 0:07:08

Humor nuevamente.

El Personaje principal : Atari habla solo en idioma japonés sin ser subtitulados pero al final de la película en el acto público lo traduce una traductora.

No se ven mujeres solo mujeres estereotipadas (las dos perras)

En este segmento a partir del alcalde se puede interpretar que el humano tiene la capacidad para redimirse y cambiar. De que nunca hay que perder la esperanza. De cómo lo orgánico seguirá valiendo muchísimo más que la tecnología. O de cómo los políticos mienten repetidamente (iconografía fascista mediante) y el pueblo no hace más que asentir sin hacer nada para detenerlo

Los perros simbolizan personas.

El ritmo de la película no lo marca únicamente el montaje y la música sino también la técnica de stop motion.

El humano como principal responsable d cualquier mal o cambio social.

Otra referencia del cuento animado es el final feliz en Isla de Perros.