

LOS MUNDOS POSIBLES Y LO NEOFANTÁSTICO EN LA FILMOGRAFÍA DE WES ANDERSON

POSSIBLE WORLDS AND THE NEOFANTASTIC IN WES ANDERSON'S FILMOGRAPHY

Laura GUDZIUNAITE

Resumen: En el presente artículo se procura ofrecer un análisis de la filmografía de Wes Anderson a partir del estudio de su estructura. Para ello, se recogen las ideas principales de la teoría de los mundos posibles de Doležel y las respectivas al género de lo fantástico, con sus variaciones en la era contemporánea, haciéndose hincapié en el realismo mágico hispanoamericano y lo neofantástico de Alazraki. De este modo, se estudian sus filmes mediante la aplicación de las teorías expuestas. Asimismo, se examinan los mundos ficcionales de Anderson, desde su estructura narrativa y la creación de los mismos, y se observa hasta qué punto puede pertenecer su filmografía al género fantástico y sus variaciones modernas.

Palabras clave: Wes Anderson; mundos posibles; mundos ficcionales; lo fantástico; lo neofantástico.

Abstract: In the present paper it is tried to offer an analysis of Wes Anderson's filmography from the study of his structure. For it, there are collected the main ideas of the theory of the possible worlds by Doležel and the respective ones of the genre of the fantastic, with its variations in the contemporary age, emphasizing the Latin American magical realism and the neofantastic by Alazraki. In this way, his films are studied by applying the exposed theories. Likewise, the fictional worlds of Anderson are examined, from its narrative structure and the creation of them, and it is observed to what extent can his filmography belong to the fantastic genre and its modern variations.

Key words: Wes Anderson; possible worlds; fictional worlds; the fantastic; the neofantastic.

Introducción

Hoy, la figura de Wes Anderson es bien conocida, tanto por su labor como director como por propulsar una estética original cada vez más extendida y la cual cuenta ya con una gran cantidad de adeptos que va en aumento. No es de extrañar, por ende, que los trabajos y estudios abunden sobre este cineasta. Sin embargo, si se detiene en indagar sobre estos análisis monográficos, pronto se reparará en que estos giran en torno, mayoritariamente, al estilo visual de la filmografía de Anderson. Características como la simetría, el uso de una paleta de colores determinada, así como el tono nostálgico que crea el director mediante la introducción de objetos, música y decorados acordes a la estética de la década de los sesenta y setenta, eclipsan, en cierto modo, sus relatos, destacándose lo visual por encima de su estructura narrativa interna.

De este modo, se ha planteado estudiar, en el presente artículo, la obra cinematográfica del director a partir de una teoría de la ficción, lo fantástico —si cabe— y, en consecuencia, de la narratología. El propósito será un intento de aproximación a la estructura interna del mundo o mundos *andersonianos* desde estas teorías que esclarecerán la manera en que fueron construidas sus historias.

Para ello, se partirá, principalmente, de la teoría de Lubomír Doležel, recogida en *Heterocósmica. Ficción y mundos posibles* (1998). Como bibliografía secundaria, se ha seleccionado una antología de artículos sobre el concepto de lo fantástico, textos recogidos por David Roas en *Teorías de lo fantástico* (2001), que ayudarán a aproximarse a las diferentes concepciones que giran en torno al género, además de ofrecer una introducción a nuevas teorías más actuales, como la que concierne a lo neofantástico de Alazraki o al realismo mágico hispanoamericano. A pesar de la dificultad para situar la filmografía de Anderson en una serie de géneros concretos, se pretende, por ello mismo, establecer un acercamiento a su trabajo a partir de la estructura de sus películas, considerándose al director como creador de mundos posibles, los cuales, además, se verá si pueden considerarse fantásticos o neofantásticos.

Si se atiende a la bibliografía anteriormente citada, podrá observarse que la teoría escogida se centra en su aplicación a obras literarias. No obstante, tanto la teoría de los mundos posibles como la teoría de lo fantástico y de lo neofantástico parten de una base narratológica. De este modo, no es descabellado aplicar dichas teorías a la filmografía de Anderson, puesto que, además de ser narraciones que cuentan sucesos ocurridos en un mundo ficcional, muchas de sus películas ofrecen un carácter literario o teatral. Asimismo, los conceptos tratados pueden aplicarse a narraciones cinematográficas, con algunas modificaciones obvias de conceptos —se hablará de espectador en lugar de lector, por ejemplo— que, sin embargo, no suponen ningún obstáculo a la hora de estudiar las historias que crea el director. Por otra parte, ya no es extraño estudiar obras fílmicas desde una perspectiva literaria, ya que, aunque para algunos resulta polémico, se ha aceptado la consideración de las películas como narraciones o textos.

Los mundos de Anderson

La filmografía de Anderson no gira tanto en torno a las historias, y, por tanto, a los sucesos, como a los personajes que las protagonizan. De hecho, esto suele señalarse como uno de los rasgos que destacan al director en la industria del cine contemporáneo. Steven Rybin sostiene, por ello, que son los sujetos ficcionales de Anderson realmente los creadores de sus mundos (2014: 39), y, por tanto, las acciones derivan de su personalidad y su manera de actuar.

En la teoría de los mundos posibles, Doležel diferencia los mundos unipersonales de los multipersonales. A pesar de que los mundos unipersonales no parecen tener cabida en la filmografía de Anderson, en la mayoría de sus películas se aísla a los personajes principales del resto de la sociedad, no como aislamiento propiamente dicho, voluntario o no, sino como si el director encerrara a sus personajes en círculos familiares pequeños o comunidades bien delimitadas sin establecer apenas contacto con otras entidades fuera de esa estructura cerrada. Respecto a ello, Kornhaber distingue tres grupos temáticos familiares que clasifican todas las películas de Anderson: aquellas que se desarrollan en un círculo exclusivamente familiar (*The Royal Tenenbaums*, *The Darjeeling Limited* y *Fantastic Mr. Fox*); las que tratan sobre la búsqueda de un sustituto de tal círculo, normalmente por un hogar roto por el divorcio o la muerte, que genera relaciones estrechas entre amigos (*Bottle Rocket*), adultos y adolescentes (*Rushmore*) o en una tripulación, dándose una familia en un círculo profesional (*The Life Aquatic with Steve Zissou*); y aquellas en las que se genera una pareja, de naturaleza amorosa (*Moonrise Kingdom*) o profesional (*The Grand Budapest Hotel*), que supone la creación de un nuevo núcleo familiar (2017: 44). *Isle of Dogs* —no incluida en la clasificación de Kornhaber por estrenarse un año después de la publicación de su estudio— probablemente se introduciría en el segundo grupo, puesto que Atari encuentra su nueva familia en dos grupos heterogéneos: por una parte, en los perros que conoce en la isla, y, por otra, en el grupo de estudiantes liderados por Tracy. Sin embargo, en términos particulares, si se considera únicamente la relación de Atari con Spots, se estaría hablando de una forma familiar en pareja, además de que es precisamente su amor por Spots lo que lleva al chico a emprender la búsqueda de su mascota en Isla Basura.

Este aislamiento en pequeños grupos es especialmente significativo en las películas que se ambientan en ciudades grandes, como *The Royal Tenenbaums*, ubicada en un Manhattan idealizado, y en la cual apenas se dan acontecimientos fuera de la casa de la familia Tenenbaum. Otro ejemplo significativo se encuentra en *Moonrise Kingdom*, donde se construye un mundo propio en una ubicación alejada, como apunta Laura Shackelford, suponiendo una especie de microcosmos (2014: 211-212). Asimismo, a pesar de ser una comunidad pequeña, Sam y Suzy se retiran de ella en busca de un aislamiento en la naturaleza, casi a modo de una estructura propia de un mundo unipersonal —podría hablarse de un mundo bipersonal—, algo que también se da en *Isle of Dogs*, con el exilio de todos los perros a Isla Basura, alejada de la sociedad¹. Brox señala, en ese sentido, una correspondencia

¹ El caso del aislamiento de los canes resulta llamativo, dado que, por una parte, son animales y podría resultar problemática la consideración de si se da un retiro como tal y si tiene las mismas consecuencias que el alejamiento de una persona de su hábitat social. No obstante, uno de los temas principales de la película es precisamente el hecho de que son mascotas acostumbradas a vivir con seres humanos y, por tanto, son desterradas de su verdadera comunidad.

entre *Moonrise Kingdom* y *The Darjeeling Limited*: “en ambos casos la aventura concluye con el (obligatorio) regreso a la civilización” (2018: 39).

Por tanto, los mundos *andersonianos* se van construyendo a partir del comportamiento de sus personajes. Antes de examinar las motivaciones y emociones principales que les llevan a actuar de una manera determinada, es preciso ofrecer un intento de clasificación general. Entre los personajes principales, lo primero que se puede observar es que se da un grupo de adultos y uno de niños o jóvenes. A pesar de que esta diferenciación en dos grupos tan ambiguos puede resultar innecesaria, en lo que respecta a los mundos de Anderson es pertinente, puesto que se da una especie de inversión en los papeles de ambas categorías: los niños actúan como adultos y estos como jóvenes inmaduros. Asimismo, en el grupo de los adultos la manera de actuar varía entre el sexo masculino y el femenino: los hombres suelen ser más inmaduros que las mujeres, además de que muchos de los personajes masculinos tienden a mentir con el fin de conseguir su propósito —Mr. Fox, Royal, Steve, Mr. Blume—; por su parte, las mujeres suelen ser independientes, con un carácter fuerte y una estabilidad emocional mucho mayor que la de los varones —Etheline, Eleanor, Felicity, Rosemary—. Los niños y los jóvenes de las películas de Anderson cuentan con una madurez precoz que produce un choque entre el comportamiento de estos y el de los adultos que les rodean. El caso más claro se encuentra, sin duda, en *Moonrise Kingdom*, aunque también puede verse en *Bottle Rocket*, con la hermana de Anthony, personaje que, a pesar de aparecer escasos minutos a lo largo de la película, demuestra una madurez que pone al descubierto la infantil manera de actuar de su hermano, quien, además, asegura que no puede volver a casa porque es un adulto, tono irónico que resulta imposible ignorar. Incluso en su último trabajo, Anderson introduce a todo un grupo de niños que no solo muestran una madurez excepcional, sino con una percepción política y ética más justa que la de los adultos y el gobierno formado por ellos. Sin embargo, a nivel general, Anderson rechaza la idea de esbozar unas fronteras claras entre la madurez infantil y la consciencia adulta.

Kornhaber propone una lista estadística que ilustra las situaciones más adversas que se dan a lo largo de las ocho primeras películas de Anderson: dos divorcios, tres padres ausentes, tres luchas contra el cáncer, dos muertes por infección, siete muertes trágicas por accidente (dos en pantalla), dos intentos de suicidio (uno en pantalla), una ejecución política, seis funerales en pantalla, aparte de escenas de dedos cortados, cabezas decapitadas, mascotas asesinadas y cadáveres (2017: 7). Pero hay que señalar que estas desgracias no son exclusivas de los adultos, puesto que, aparte de que afectan a niños y adultos por igual, muchos de los personajes jóvenes cuentan con sus propios problemas individuales y no por ello menos desfavorables. Un caso ilustrativo de ello se encuentra en Sam: un niño de doce años huérfano, rechazado por todas sus familias adoptivas, marginado e incluso maltratado por sus compañeros del campamento y el que, además, es considerado como un preadolescente problemático y a punto de ser ingresado en un centro para someterse a una terapia de electrochoque. Kunze, al respecto de todo esto, sostiene:

The idyllic childhood fetishized by nostalgia, like all of the past, is ultimately unattainable, not because one is distanced from the original period in time, but because it never existed to begin with. Anderson refuses

to condescend to his child characters by suggesting they have it easier or even that they are implicitly good people. They are merely people at a different stage of life than the older characters, but this fact does not negate the difficulties they may experience at that station (2014: 104).

Kunze destaca que, para Anderson, la dicotomía niño/adulto no equivale a inocencia/experiencia; pocos niños en su filmografía son inocentes y están lejos de ser felices (2014: 103). MacDowell considera el tema de la infancia desde otra perspectiva. Sugiere que los adultos y su infantil comportamiento no se debe necesariamente a su incapacidad de madurar, sino como un intento de recuperar el entusiasmo característico de los más jóvenes (MacDowell, 2014: 162). De este modo, se interpreta el comportamiento de estos personajes como un deseo de volver a tener la motivación y fuerzas propias de un joven para afrontar los problemas de la vida adulta, así como para no ser consumidos por la agobiante rutina y poseer la ilusión necesaria para perseguir sus ambiciones.

Con este bosquejo del panorama, pueden detallarse las intenciones y motivaciones de los personajes *andersonianos*. Doležel, en su teoría de los mundos posibles, distingue entre acciones transitivas e intransitivas, dependiendo de si el actuar del sujeto involucra a alguien más o si solo le afecta a él. Esta clasificación bipartita resulta algo problemática a la hora de aplicarse a la filmografía de Anderson, puesto que, en términos generales, las acciones principales son todas transitivas. No obstante, pueden hallarse acciones intransitivas en aquellos casos en los que los personajes llevan a cabo una acción por la cual, por ignorancia o falta de observación, se ven afectados. El intento de suicidio de Richie, por ejemplo, por una parte, puede interpretarse como una acción intransitiva, dado que su intención es quitarse la vida y su motivación, el amor que cree imposible de Margot; sin embargo, si bien la acción en sí le afecta solo a él, Margot se verá afectada emocionalmente —y seguramente el resto de su familia también, en mayor o menor medida—. A su vez, Richie probablemente crea que esto no podría afectarle a su hermana, ya que, antes de la mutua confesión de su amor, solo el espectador sabe que el sentimiento es mutuo. Por ello, los matices son múltiples y variopintos.

Para ilustrar las acciones y sus causas, cuyo examen ayudará a entender mejor a los personajes *andersonianos*, se examinarán, a continuación, las macroacciones más importantes, las que Barthes denomina cardinales, de tres películas, y a partir de ellas se determinará la modalidad narrativa que rige cada mundo². En *Bottle Rocket*, si se atiende al personaje de Dignan, queda claro que su intención es llevar a cabo un gran robo —el final—, acción que es motivada por su anhelo de llegar a ser un gran ladrón, así como ser reconocido como tal por Mr. Henry. El robo, por tanto, es una macroacción, instrumental, además, que se ve interrumpida por un suceso accidental —el disparo de Bob que, a su vez, provoca un infarto a uno de los ayudantes que les acompaña— (aunque hay que señalar que difícilmente podría haber acabado mejor, dada la incompetencia del grupo). A su vez, si se tiene en cuenta la emotividad, se hablaría de una acción acrática, debido a que Dignan es consciente de que

² Tras un examen de la filmografía de Anderson, puede observarse que los mundos *andersonianos* se rigen más por la visión subjetiva de sus personajes que por estructuras fijas y objetivas. A excepción de dos o tres casos, en las películas de Anderson no se dan mundos aléticos, deónticos, axiológicos o epistémicos claramente delimitados, puesto que se basan en el mundo real. Por ello, resulta más apropiado estudiar las modalidades narrativas que crean los propios personajes.

está cometiendo un crimen —no se puede saber a ciencia cierta hasta qué punto tiene en cuenta la seguridad de sus amigos—, pero comete el robo con el fin de conseguir ser un ladrón profesional, es decir, se trata de un impulso pasional. Con todo, queda claro que la naturaleza de la acción es transitiva y, además, destructiva, no solo por el hecho de que acaba encarcelado, sino porque Mr. Henry se aprovecha de su ingenuidad para allanar y desvalijar todos los bienes de la casa de Bob. Si se tiene en cuenta esta macroacción, con sus respectivas consecuencias, la modalidad narrativa más apropiada sería la deontica, por su clasificación de lo permitido, lo prohibido y lo obligatorio, al tratarse de una acción ilegal.

En *The Royal Tenenbaums*, si se considera la vuelta de Royal como acción principal, la intención sería ganarse el afecto de sus hijos, motivada por la proposición de matrimonio de Henry a Etheline, es decir, por celos (ya que, la preocupación por los problemas psicológicos de sus hijos no parece ser la motivación fundamental, además de que no conoce esa parte de sus vidas hasta que se adentra en la familia). Se trata de una macroacción formada por acciones sencillas, aunque resulta interesante señalar el uso de los caramelos *Tic-Tac* para aparentar que está tomando la medicación prescrita para su falso cáncer de estómago; de hecho, en cierto modo, podría considerarse la mentira de Royal como una herramienta para conseguir adentrarse en la familia. Se trata de uno de los pocos casos en que se consigue culminar la acción que se propone el personaje, ya que Royal consigue ganarse el afecto de su familia en cierto modo. En cuanto a la emotividad, la acción se considera acrática, dado que Royal sabe perfectamente que se trata de una técnica rastrera, pero decide usarla como única opción para ingresar en sus vidas. Asimismo, es uno de los pocos casos en que una macroacción es transitiva y productiva, ya que consigue construir nuevas realidades para sus hijos. Si se ha de asignar una modalidad narrativa al mundo de los Tenenbaum, por una parte, se habría de hablar de una estructura epistémica, dada la enorme cantidad de secretos que se ocultan los personajes entre sí; por otro lado, puede considerarse un mundo axiológico, sobre todo en lo que respecta a Royal, dado que no parece tener demasiados remordimientos por haber hecho creer a su familia en su elaborada mentira. En ese sentido, la figura de Royal puede considerarse casi como la de un rebelde, ya que invierte el sentido de las categorías de lo bueno y lo malo, pero también con un toque nihilista, puesto que le importan poco, al menos la mayor parte de la película, los valores éticos de sus acciones.

En *Moonrise Kingdom* Sam y Suzy llevan a cabo prácticamente las mismas acciones y de manera conjunta, por lo que pueden estudiarse como si de una sola entidad se tratara, dado que los parámetros que se analizan pueden aplicarse a ambos por igual. La intención de los niños es estar juntos y su motivación reside, por una parte, en la toxicidad de los adultos que intensifican su necesidad de un nuevo núcleo familiar y, por otra, el amor que sienten el uno por el otro. Es una macroactividad instrumental, destacando el equipo de *boy scout* de Sam, y se ve interrumpida por un suceso natural —la gran tormenta—, así como por lo que podría llamarse sucesos accidentales, si se consideran como tales las prohibiciones de estar juntos. La emotividad de la pareja deriva en acciones tanto acráticas —por su deseo de estar juntos alejados de la civilización a pesar del impedimento de los adultos— como en acciones racionales, dado que son conscientes de sus actos y de las consecuencias que estos

pueden tener. Sus actos son transitivos y, más que destructivos —a ojos de los mayores—, son de índole constructiva, tanto en lo que a su escondite se refiere como a la fuerte relación que establecen entre ambos. Por ello, aunque podría hablarse de un mundo regido por operadores deónticos, resulta más pertinente hablar de la modalidad axiológica, debido a que la huida no resulta dañina ni para los niños ni para los adultos, más allá de las preocupaciones paternas.

Tras este breve acercamiento a las acciones de los personajes, se pueden extraer varias conclusiones. Una de las más manifiestas es que la mayoría de los personajes actúan de manera acrática o irracional, pero no hay sentimientos ni emociones insinceras, ni tampoco un intento de control de ellas. Los personajes son, por ello, temperamentales, cuyas acciones son guiadas más por la pasión que por la razón. Son frecuentes, por ende, las acciones impulsivas que derivan en una pelea. Asimismo, la mayoría de los mundos individuales se construyen a partir de una emoción abstracta, por algún tipo de trauma, un fracaso amoroso o profesional, así como por problemas psicológicos persistentes, destacando la depresión. De hecho, Browning sostiene que “Anderson's characters are routinely described as failures or figures in decline but on closer inspection, it is often more a case of self-deprecation or the collision of adult reality with an immature ego” (2011: 173).

Asimismo, es preciso señalar que tanto en lo que respecta a los personajes ficticiales como a los actores reales se pueden establecer algunas identidades intermundos. La más clara es la respectiva a Bill Murray, quien, desde *Rushmore* adopta el papel de un padre y marido fracasado, extremadamente inmaduro y, en parte, egoísta, rol que mantiene en *The Royal Tenenbaums*, *The Life Aquatic with Steve Zissou* y *Moonrise Kingdom*. Con Owen Wilson ocurre algo similar, ya que en *Bottle Rocket* y desde *The Royal Tenenbaums* hasta *The Darjeeling Limited* adopta el papel de un joven sin figura paterna y cuyos personajes buscan incesantemente algún tipo de reconocimiento por parte de alguien mayor que él. Asimismo, destaca por sus ideas descabelladas, así como por la planificación meticulosa —aunque inútil— de todas ellas. De hecho, se ha señalado a Francis como una posible evolución de Dignan (Browning, 2011: 80).

Por todo ello, Anderson presenta una serie de personajes que no son identificables con personas del mundo real:

Pure cinematic characters do not directly relate to authentic lived experiences, but rather are presented as cinematically constructed figures whose improbable experiences and reflexivity are facilitated by, and imaginatively confined to, one particular film. Yet, despite their recognizably cinematic nature, the audience can empathize with the constructed characters within the boundaries of cinematic screen time. The awareness of the constructed nature of these idiosyncratic characters (pure cinematic character) does not preclude identification/alignment, but promotes temporary emotional investment that concludes with the closing credits (Wilkins, 2014: 25-26).

La textura y *poiesis* de las películas

El anuncio para American Express que realiza Anderson, titulado “My Life, My Card”, ilustra de manera bastante precisa la manera en que el director crea sus películas. Este *spot* de apenas dos minutos de duración muestra al cineasta intentando explicar cómo realiza su trabajo, pero es

constantemente interrumpido por el equipo que le rodea, por lo que estas digresiones son las que realmente contestan la pregunta. Anderson, de este modo, revela que se ocupa no solo de las decisiones creativas, sino de las logísticas y financieras. Asimismo, el breve anuncio recoge hasta lo más característico de su carrera fílmica, en forma de metatexto: actores habituales como Schwartzman, el uso de la fuente Futura con su acostumbrado tono amarillo, *whip pans*, trávelin lateral, la meticulosidad del director, referencias a sus películas anteriores —las palomas y la raqueta de tenis que recuerdan inmediatamente *The Royal Tenenbaums*—, e incluso su frase “It sounds fake”, que evoca la opinión de Royal con respecto a las obras teatrales de Margot, así como las dudas del público en la presentación de Steve de su última aventura.

Este temprano anuncio ilustra, por tanto, la implicación directa de Anderson, evidenciando, además, el hecho de que en sus películas no cabe la improvisación. Se señala a menudo el hecho de que el elenco predilecto de Anderson forma ya una familia cinematográfica, no solo por formarse un grupo de actores habituales, sino porque el director procura pasar el máximo tiempo posible con su equipo mientras se rueda la película, en lugares que permitan, además, acercarse al contexto del filme —una parte de las voces de *Fantastic Mr. Fox* se grabó en una granja en Norfolk, Inglaterra, para conseguir la mayor conexión y verosimilitud posibles (Browning, 2011: 98)—, además de demostrar que cree en los valores que enseña en sus películas —que se puede encontrar un círculo familiar fuera de los lazos de sangre—, entremezclándose su realidad con la ficción³ (Browning, 2011: 170-171).

La labor de Anderson como director puede apreciarse en su manera de realizar películas en *stop motion*, experiencia que relata en la entrevista con Lerman. En la selección de actores para las voces de sus personajes en *Isle of Dogs*, Anderson se decanta por prácticamente el mismo elenco que en sus películas de imagen real (Lerman, 2018: 29), al igual que hace en *Fantastic Mr. Fox*. Puede apreciarse que, como ya se dejaba entrever en el anuncio para American Express, Anderson no solo decide los procedimientos propiamente visuales, sino también los auditivos (Lerman, 2018: 30). Pero es en su uso de técnicas cinematográficas donde más se aprecian sus preocupaciones como director. Anderson explica que siempre procura introducir la mayor cantidad de detalles en un encuadre, además de jugar con la profundidad de campo para que ello no se vuelva en su contra, y aportar así su sello personal (Lerman, 2018: 30-31). Respecto a esto último, confiesa que la profundidad de campo a la hora de crear películas *stop motion* puede jugar malas pasadas; aunque la dificultad para encontrar una toma concreta se asemeja al esfuerzo que se da en filmes con actores de carne y hueso, la animación permite ordenar cada elemento de manera precisa, satisfaciendo la necesidad del director de organizar todas las piezas de la mejor forma posible (Lerman, 2018: 30-31).

³ Asimismo, la presencia de Anderson es visible de alguna forma en la mayoría de sus filmes. En *Bottle Rocket* está sentado justo detrás de Anthony y Dignan en una de las primeras escenas, en el autobús; en *The Royal Tenenbaums* es el comentarista del último partido de tenis de Richie; aporta su voz a Weasel (Comadreja) en *Fantastic Mr. Fox*; e incluso si no aparece de manera visible u audible, se insertan diversos objetos de su propiedad en algunas de las escenas, como las supuestas pertenencias de Jack en *The Hotel Chevalier*, objetos que son realmente de Anderson (Browning, 2011: 158-159).

Para estudiar la textura de los mundos *andersonianos*, se han de incluir más términos de los que recoge Doležel en su teoría de los mundos posibles, puesto que la textura literaria varía enormemente de la cinematográfica. En las obras literarias se alude a su forma textual, mientras que el cine presenta dicho texto no solo mediante palabras, sino también a través de técnicas audiovisuales. Por ello, se han de analizar muchos más parámetros que permitan explicar la textura de las narraciones de Anderson.

Partiendo de las referencias metatextuales, estas son diversas, desde el caso más evidente en *The Life Aquatic with Steve Zissou*, con la creación de cine dentro de cine, hasta la configuración de los personajes de su propia ficción⁴ —Royal y su falso diagnóstico, pero, sobre todo, su epitafio⁵—, así como la presencia de diversos tipos de relatos especulares. Por otra parte, el director cuenta con la participación de la audiencia, mediante (aparte de la reconstrucción de los hechos propiamente dicha) la inclusión de información destinada exclusivamente al espectador, lo que explicita la presencia del receptor extradiegético y recuerda que se visualiza una narración ficcional. En ese sentido, puede destacarse la escena final de *Moonrise Kingdom*, en la cual se muestra, a partir de un plano panorámico, el campamento improvisado de Sam y Suzy, y el cual, finalmente, han bautizado como “Moonrise Kingdom”, o el trénelin por los vagones del Darjeeling Limited, destinado a mostrar la carga con la que arrastran los hermanos Whitman, incluyéndose personajes a los cuales todavía no se había visto, como la mujer embarazada de Peter o la ex novia de Jack, e incluso el tigre devorahombres.

Asimismo, se hace referencia a la propia estructura del filme de manera diegética. En *Rushmore*, cuando Mr. Blume y Rosemary están a punto de visualizar la obra *Heaven and Hell* de Max, exponen: “Let's hope it's got a happy ending”, frase que puede aplicarse tanto a la representación teatral como a la propia película. Pero este ejemplo, que podría verse como pura casualidad, se repite en otras dos ocasiones. En *The Life Aquatic with Steve Zissou*, Steve, cuando le preguntan si el tiburón jaguar existe, sostiene: “I don't want to give away the ending”. El tercer ejemplo se encuentra en *Fantastic Mr. Fox*. Felicity, tras mostrar su preocupación a Mr. Fox con respecto al caos desatado por su imprudencia, manifiesta:

FELICITY.— This story is too predictable.
 MR. FOX.— Predictable, really? What happens in the end?
 FELICITY.— In the end, we all die. Unless you change.

En lo que respecta a la apariencia técnica de la imagen, las películas cuentan con un formato de 35mm, en color —solo el cortometraje *Bottle Rocket* está en blanco y negro—, con, como se ha visto, dos películas de animación *stop motion*. En cuanto a la creación de la imagen, aunque ya se han

⁴ De hecho, Browning interpreta el comportamiento de muchos personajes como un antifaz para huir de su realidad. Para ello, expone el caso de *The Royal Tenenbaums*, filme repleto de personajes que llevan a cabo actividades con el fin de evitar enfrentarse a sus problemas reales, como el tabaquismo de Margot, los viajes de Richie, la rutina opresiva de Chas e incluso el engaño de Royal (Browning, 2011: 38). Por ello, cuando Margot intenta abstenerse de la nicotina, este acto puede verse como un cuestionamiento de su vida ficticia (Browning, 2011: 43). Así, los personajes *andersonianos* se engañan creándose minimundos donde ellos puedan ser los héroes (Browning, 2011: 174).

⁵ “Died tragically rescuing his family from the wreckage of a destroyed sinking battleship”. Royal quería ser una especie de héroe para su familia, al igual que Mr. Fox, pero este objetivo no puede conseguirlo con una personalidad sincera. Por ello, como señala Browning, consigue una vida ficticia más interesante antes que resignarse a una realidad prosaica (2011: 50).

mencionado los procedimientos cinematográficos predilectos de Anderson, es preciso señalar el fin de su técnica. Entre los planos, el director se decanta, sobre todo, por los cenitales y los planos subjetivos. Ambos sirven para enseñar el punto de vista del personaje en cuestión: los planos cenitales se usan, especialmente, para mostrar un conjunto de objetos sobre un escritorio o un plan o mapa, escenas que se encuentran en toda su filmografía; los propiamente subjetivos son utilizados, generalmente, para introducir la conducción de un vehículo. Entre los movimientos de cámara, los más habituales son el trávelin, tanto horizontal como vertical, para seguir a un personaje; los zooms repentinos con el fin de llamar la atención del espectador, así como para introducir un tono dramático; la cámara lenta, con un propósito similar al de los zooms, solo que estas escenas en ralentí duran más de un breve instante, además de que intensifican emocionalmente el momento y la mayoría de las veces ofrece una reflexión sobre la evolución de los personajes, puesto que se suele insertar en los últimos segundos del filme; y los *whip pans*, técnica poco usada en el cine actual, y de la cual Anderson se sirve para señalar algo que el personaje todavía no sabe —como los tres granjeros en *Fantastic Mr. Fox*, ocultos en un arbusto, a la espera del zorro—, así como para seguir la mirada de un personaje, puesto que la cámara gira en la dirección en que este dirige la vista.

Otros aspectos cinematográficos que se han de mencionar son la simetría, cuya presencia encuentra su culmen en *The Grand Budapest Hotel*, con abundantes planos medidos milimétricamente; la paleta de colores, que consiste en la elección de unos pocos tonos para teñir todos los decorados de la película; la antes mencionada frontalidad, muchas veces mediante el primer plano de un personaje, cuyo máximo esplendor puede encontrarse en *Fantastic Mr. Fox*, técnica que, además, subraya la inexpresividad característica de los personajes, con Bill Murray como el ejemplo más claro de ello; así como la profundidad de campo, con la que juega para construir encuadres con personajes actuando detrás del objetivo principal, con un propósito cómico o como aportación de un mayor detalle.

Respecto al medio auditivo, Anderson se decanta por la música *rock* de la década de los sesenta y los setenta, además de introducir una banda sonora original, con Mark Mothersbaugh o Alexandre Desplat como sus dos compositores predilectos. Sin embargo, lo más llamativo es que introduce la música tanto de manera diegética como extradiegética. Pero independientemente de la forma en que son introducidas las canciones, la elección de las mismas se basa en su letra, que describe lo que está sucediendo o a punto de suceder —los temas de Seu Jorge en *The Life Aquatic with Steve Zissou*—, tanto en lo que a acontecimientos se refiere como a la interioridad de un personaje (Browning, 2011: 151) —el primer encuentro entre Margot y Richie tras años sin haberse visto—. Asimismo, se introducen temas poco acordes a la situación que solo consiguen subrayar más lo absurdo o la artificialidad del momento, como en la conversación sin sentido entre Richie y Eli Cash, con “*Première Gymnopédie*” de Erik Satie y Alexandre Tharaud de fondo. No obstante, los diálogos cuentan también con características propias. Las conversaciones suelen enfatizar la inexpresividad de los personajes⁶, así como mostrar su personalidad, en aquellos diálogos en que se incorporan datos muy específicos,

⁶ La inexpresividad, más que sugerir una falta de expresión facial, según Wilkins, sugiere un bloqueo emocional del personaje (2014: 31).

sobre todo en lo que a números y estadísticas se refiere —el número de pasos que tiene que dar Suzy para encontrarse con Sam, el número de trabajadores de los que disponen los tres granjeros, o la edad preferida de Steve, once y medio—, destacando a su vez el carácter ficcional de la película (O'Meara, 2014: 115). Asimismo, el lenguaje que usan los personajes suele ser formal, educado y en ocasiones técnico —son frecuentes las inclusiones de extranjerismos o tecnicismos, como ocurre en *Fantastic Mr. Fox* y *The Life Aquatic with Steve Zissou*, donde se nombran especies con su designación técnica en latín—, lenguaje que, sin embargo, suele abandonarse súbitamente en situaciones caóticas o a modo de ilustrar la pérdida de control del personaje —Gustave, el formal encargado que recita poemas, maldice en el lenguaje más soez cuando pierde los estribos; Steve exclama “I'm sick of these son-of-a-bitch dolphins” cuando todo parece ir en su contra—. Wilkins designa los diálogos de Anderson como *hiperdialogo* (*hyperdialogue*), en el cual abunda la intensificación, una fluctuación desigual y una expresión del mismo en un momento cargado de acción, subrayándose el tono irónico (2014: 31). De este modo, como sostiene Browning, “Anderson’s dialogue is laden with deadpan irony but *not* so the relationship between visuals and the soundtrack. It is this which, alongside his heroes-as-solipsistic-dreamers, centrally lends his films an air of childlike innocence” (2011: 153-154).

Pero en lo que respecta a la textura exclusivamente lingüística, es de obligada mención la traducción —o la no-traducción, mejor dicho— de los diálogos en japonés en *Isle of Dogs*. Cada personaje habla en su lengua materna, lo cual, además, se advierte al espectador en los primeros segundos de la película. Las ocasiones en que el diálogo es traducido —por un dispositivo tecnológico o un intérprete— subrayan la importancia de las palabras, por lo que la audiencia estará atenta a la información que se le ofrece. Sin embargo, las conversaciones en japonés no se ofrecen en su idioma natural tanto porque resulte irrelevante lo que el personaje dice, sino, sobre todo, por la gran sonoridad de este idioma, además de que el sentido puede adivinarse por la forma de expresarse del interlocutor. Anderson tuvo muy presente el *anime* de Miyazaki a la hora de crear esta película, especialmente su uso del sonido. Por ello, no resulta extraño que se mantenga el lenguaje original en gran parte de los diálogos, pudiendo apreciarse así la intensidad no solo de la voz o el tono, sino de la propia personalidad del personaje —basta comparar el agitado y fuerte modo de expresarse del alcalde Kobayashi con el suave y calmado de la científica Yoko Ono—.

En cuanto a la autentificación, las películas que cuentan con un narrador extradiegético —*The Royal Tenenbaums*, *Fantastic Mr. Fox* e *Isle of Dogs*— no suponen un problema, puesto que su narración resulta creíble y verosímil. Incluso en el caso de *Moonrise Kingdom* —donde Bob Balaban juega un doble rol, como narrador que se dirige directamente al receptor fuera de pantalla, por una parte, y como personaje en la historia, por otra— el relato es creíble, dado que su papel no resulta muy relevante como parte de la comunidad isleña. En el caso de Mr. Moustafa, y en menor parte del escritor que recoge la historia que este cuenta, la audiencia podría pensar que la narración se tiñe de sentimentalismo, por el afecto de Zero por Gustave, aunque los hechos no parecen someterse a opinión personal; quizá se exageren, pero no hay motivos para dudar de la narración de Mr. Moustafa. El verdadero problema se encuentra en *The Life Aquatic with Steve Zissou*, puesto que es Steve el que

cuenta y presenta sus aventuras en vídeo. Dado su pícaro y embustero comportamiento, no resulta difícil cuestionar la veracidad de los hechos, tanto en lo que respecta al motivo de la muerte de su compañero Esteban, como la existencia del tiburón jaguar. La demostración final de que esta criatura existe, no aclara, sin embargo, la historia del fallecimiento de su amigo. En este caso, por tanto, la palabra de Steve se somete a duda, no solo por el espectador, sino también por el público que asiste a la presentación de su último documental, así como por la periodista que le acompaña. Klaus, el compañero más cercano de Steve en lo que a sus aventuras en vídeo se refiere, siente un gran apego por Zissou, por lo que su opinión tampoco resulta muy objetiva. De hecho, esta cuestión engloba todo el argumento de la película y su resolución es fundamental para que el espectador se construya una u otra opinión sobre el oceanógrafo:

The question of the validity of the Esteban incident hangs over the whole film. Even Jane (Cate Blanchett), whose opinion we come to see as levelheaded and objective, feels “aspects of it seemed slightly fake.” If we really believe that one of Zissou’s oldest friends was suddenly killed right in front of him, then our view of Zissou may include some sympathy and cast the film, and in particular his dealings with Ned (Owen Wilson), as part of a process of mourning. If the Jaguar Shark really exists, then he has found, somewhat fortuitously perhaps, a large unknown mammal with dramatic destructive capacities. The problem is in both these cases, we have no body, no film (he says he dropped the camera), in short, no evidence for what Zissou says. Since we see him a charming liar elsewhere, it is tempting to cast this as a setup, albeit a rather tasteless one. His shouted description of the creature from the sea, appearing as subtitles in the film-within-a-film may seem stilted and false or possibly the result of shock and reflect the need to record what he has seen (Browning, 2011: 54).

No obstante, tal y como señala Browning, “Anderson's heroes are also unreliable narrators but the more interesting for it” (2011: 168).

Los narradores extradiegéticos, por su parte, cuentan la historia en tercera persona y son omniscientes, lo cual no es de extrañar, dado que son autores, o por lo menos lectores, de las obras literarias ficticias en que se encuentra la supuesta historia que se proponen contar. Las historias suelen ser lineales, con la incorporación de algunas digresiones a modo de presentar a los personajes, aunque con algunas supresiones temporales significativas —veintidós años en *The Royal Tenenbaums*, doce en *Fantastic Mr. Fox*— que, más que suponer una falta de información, subrayan el estancamiento de los personajes en la escena mostrada previa a la omisión —el estancamiento emocional de los Tenenbaum en el momento en que se separan sus padres y Royal abandona definitivamente sus vidas; la última vez en que Mr. Fox puede disfrutar de un robo antes de su rutinaria vida familiar—.

La inexpresividad de los personajes, la geométrica simetría, la inclusión de intertítulos —“the set is constantly screaming at us via this obsessive lettering that we are inhabiting a purely fiction universe” (Browning, 2011: 109)—, así como la frontalidad y los diálogos demasiado específicos se han señalado en ocasiones como técnicas que no hacen más que subrayar la artificialidad (MacDowell, 2014: 158), pero también enfatizan su carácter teatral, y por tanto la ficcionalidad, de la filmografía de Anderson, recordándose constantemente la presencia del director. Esta teatralidad, además, se subraya, no solo con los procedimientos expuestos en el análisis de sus películas, como la apertura de cortinas, sino también mediante procedimientos dramáticos como el uso de la luz, propio de representaciones teatrales, pudiendo destacarse el momento en que Mr. Moustafa va a dar paso a la narración de la

historia de Gustave, escena que se teatraliza con el encendido de luces a sus espaldas y creándose un sombreado atenuado.

Lo fantástico o neofantástico en el cine de Anderson

Partiendo de la concepción de lo fantástico de Todorov, no es difícil observar que la filmografía de Anderson no tiene cabida dentro de este género. Si bien las historias pueden estar ambientadas en un contexto familiar al del receptor, no se da una vacilación, puesto que no hay elemento sobrenatural que perturbe o produzca terror en el mismo. La inclusión de la filmografía de Anderson en un género concreto es problemática, puesto que, como se ha visto, introduce una múltiple gama de factores de naturaleza muy distinta, así como que pueden interpretarse de un modo u otro. Lo que sí puede afirmarse es que se da un constante equilibrio en la realidad y la fantasía, entendida esta última como la facultad de producir elementos imaginarios, independientemente de la reacción que estos provoquen en el espectador. Sin embargo, hay varios matices que hay que tener en cuenta.

Si se observan las definiciones generales del género fantástico, puede asegurarse que Anderson se aleja bastante de esta concepción de creador de historias propiamente fantásticas. No obstante, la profundización llevada a cabo por Bellemin-Noël, con respecto a lo tipos de narrador y a los distintos procedimientos posibles de intertextualidad, se encuentran ciertas correspondencias con las películas del director. En cuanto a la figura del narrador, no se entrará en detalle, puesto que ya se ha podido observar en el estudio de la autenticación que se dan tanto narradores en primera como en tercera persona.

En lo que respecta a los métodos intertextuales, es preciso hacer algunas puntualizaciones. Bellemin-Noël diferencia entre cinco tipos de recursos intertextuales. El primero, el relativo a la *mise en abyme*, encuentra su ejemplo más claro en *The Grand Budapest Hotel*, puesto que se ofrecen las etapas que preceden a la escritura del libro ficticio que recoge la historia del hotel: el escritor recordando el momento en que le cuentan los acontecimientos, la ocasión en que son contados por Mr. Moustafa y cuando suceden realmente. De este modo, se presentan los pasos para la creación del libro en cuestión. De una manera similar, podría hablarse de *The Life Aquatic with Steve Zissou*, aunque este caso resulta mucho más problemático por el carácter de Steve, así como que se ha de plantear el espectador hasta qué punto ha podido el oceanógrafo manipular la información de sus documentales. El *efecto de espejo* es bastante evidente en la filmografía del director, ya que abundan las obras que ofrecen una síntesis del relato principal. En lo que respecta al *efecto fantástico propiamente dicho* no se encuentra en los filmes de Anderson. Lo más cercano a este tipo de intertextualidad podría ser *Fantastic Mr. Fox*, pero resulta obvio que el adjetivo “fantástico” hace referencia al protagonista y a su “increíble” carácter. Por otra parte, el *efecto de cita* también puede encontrarse, aunque en menor medida y de manera más oculta. Este procedimiento suele incluirse mediante la introducción de las propias obras literarias en pantalla, como Max y su libro de Jacques Cousteau, o, si consideramos que las historias de Anderson no son solo literarias sino también audiovisuales, puede mencionarse, en este

caso, la introducción de canciones cuya letra resulta importante para la trama. Finalmente, la última técnica de la que habla Bellemin-Noël es la respectiva a la *autorreferencia implícita*, procedimiento que se da, aunque no de manera frecuente, en las películas *andersonianas*. A modo de ejemplo, puede mencionarse la escena de Kristofferson, cuando, en la habitación de Ash, se acuesta debajo de una mesa, recordando el carácter de los Tenenbaum, sobre todo a Richie y Margot, quienes suelen buscar un lugar estrecho como manera de escapar de la realidad. Asimismo, no hay que olvidar las referencias al oceanógrafo en que se basa Steve Zissou en las películas precedentes. No obstante, dichos momentos pueden interpretarse también como simples motivos habituales en los mundos *andersonianos*, más que guiños a sus anteriores trabajos.

De este modo, respecto a lo fantástico, puede concluirse que la obra cinematográfica de Anderson dista significativamente de este género, o, al menos, de la concepción decimonónica de este. Para poder hablar de una posible naturaleza fantástica que quepa sin que se produzca un choque en sus películas, habría que recurrir a la reelaboración del género en el siglo XX, sobre todo en lo que a realismo mágico y a lo neofantástico se refiere. Browning, en su estudio de *The Life Aquatic with Steve Zissou*, alude a la naturaleza mágica de este filme: “Where much conventional underwater photography is concerned with making the everyday strange, Painlevé’s films (like Anderson’s) work in the opposite direction, taking what appears fantastical and normalizing it, translating it into the everyday” (2011: 65). La concepción de Browning se ajusta a los parámetros del realismo mágico, género en el cual no hay sorpresa al introducirse un elemento sobrenatural dentro de un contexto natural, además de contarse sin vacilación alguna. Sin embargo, a pesar de que el punto de vista de Browning resulta bastante acertado, no hay que ignorar que la aparición del tiburón jaguar sí produce asombro en los personajes de la película, ya que el público que asiste a la presentación del documental duda de la palabra de Zissou y, por tanto, de la existencia de dicha criatura marina. Asimismo, cuando, al final, se produce el hallazgo, toda la tripulación se ve sorprendida. Si bien es cierto que no les produce terror, sí se ven deslumbrados. Sin embargo, la propia constitución del tiburón recuerda la concepción de Todorov de lo maravilloso hiperbólico, e incluso exótico. El primer tipo hace referencia al elemento sobrenatural que impresiona por su gran tamaño, lo cual parece definir con bastante precisión la reacción que provoca la criatura en los personajes de la película. Si se tiene en cuenta la segunda clase de lo maravilloso, lo exótico, podría explicarse por su hallazgo en las profundidades del océano, lugar poco conocido tanto por el público que asiste a la presentación del documental como por el propio espectador.

Con todo, lo maravilloso no tiene cabida en la filmografía de Anderson, puesto que se ambienta en contextos, si bien apolíticos, familiares al receptor —de hecho, esta falta de información en las localizaciones o nociones temporales, puede verse, incluso, como una ambientación que no tiene limitaciones claras y, por tanto, se dan más probabilidades de que el espectador pueda encontrar en ella su contexto familiar—. El único caso en que podría hablarse de naturaleza maravillosa es en *Fantastic Mr. Fox*, puesto que la historia se ubica en un valle sin concretar y, aunque se incluye una fecha que puede percibirse por una audiencia perspicaz, que se presenten unos animales personificados

sugiere un carácter fabuloso. En *Isle of Dogs* se da un caso algo más problemático, puesto que las mascotas pueden hablar pero, al parecer, solo entre ellas —sin contar con el aparato traductor que liga a Atari con Spots y les permite comunicarse⁷—, aunque el espectador puede llegar a dudar de si realmente es así. Una de las escenas en que se hace vacilar al receptor respecto a si Atari es capaz de entender a los perros se da en el momento en que Chief cuenta a los miembros de su pandilla su experiencia como mascota, escena en la que Atari parece estar muy atento a la narración del perro. No obstante, ambas películas *stop motion*, sobre todo *Isle of Dogs*, no se desarrollan en realidades desconocidas por el receptor, a pesar de concluir con un restablecimiento del orden y de la imposición del bien sobre el mal, un final propio de lo maravilloso. *Fantastic Mr. Fox*, sin tener en cuenta las nociones espaciotemporales, está repleta de artefactos tecnológicos —radios, reproductores, televisores— que señalan que la historia no se encuentra tan lejana del contexto familiar del espectador. La historia de los perros, por su parte, se ubica en un mundo distópico y en una localización, aunque ficticia, concreta, puesto que se desarrolla en Japón, por lo que tampoco puede ser considerada como puramente maravillosa.

Lo neofantástico de Alazraki es, probablemente, la concepción que más se ajusta a las películas de Anderson. Siguiendo las diferencias que establece con respecto al género fantástico, puede determinarse hasta qué punto las historias *andersonianas* son neofantásticas. El primer punto hace alusión a la visión; este factor es bastante visible en Anderson, aunque no de manera tan clara como en los escritos de Cortázar, Borges o Kafka, dado que la consideración de la realidad como una máscara que oculta el verdadero mundo real se presenta de manera más subjetiva y a través de la interioridad de los personajes. En cuanto a la intención, se da de manera mucho más clara en la filmografía de este director, puesto que la materialización de las metáforas, aunque poco habitual, sí puede encontrarse. El caso más claro residiría en *Fantastic Mr. Fox* y las dos ocasiones en que Mr. Fox expresa que Felicity está radiante y que resplandece, manifestándose dicho resplendor literalmente, mediante la iluminación del personaje. Asimismo, las metáforas, aunque muchas veces no derivan en imágenes directas, son frecuentes y engloban todo el mensaje de la narración. Este sería el caso de *The Royal Tenenbaums* y la escena en que Eli Cash dice a Royal que quisiera ser un Tenenbaum, lo cual simboliza mucho más que la sola posesión del apellido de la familia. Otro caso se encuentra en *Rushmore*, academia que para Max significa mucho más que un mero centro de estudios, lo cual se intensifica todavía más cuando Mr. Blume expresa, con referencia a sus sentimientos hacia Rosemary, que ella es su Rushmore. Asimismo, estas metáforas a veces son menos obvias, como los prismáticos de Suzy, a lo que ella se refiere como su poder mágico, y lo cual, en un principio, puede parecer un juego infantil e inocente, sin embargo, pronto se descubre que los binoculares suponen, del mismo modo que los libros de fantasía, una vía de escape de su agobiante realidad. Por ello, cuando Suzy se olvida de los

⁷ En este caso, la película *Isle of Dogs* o al menos el caso de la comunicación entre humano y can, recuerda a la concepción de Todorov de lo maravilloso instrumental, que permite realizar una actividad extraordinaria mediante un artefacto científico.

prismáticos⁸, Sam no duda en ir a buscarlos, lo cual conduce a la escena en que es alcanzado por un rayo⁹.

La tercera diferencia que señala Alazraki es la que concierne al *modus operandi*. Lo neofantástico, por tanto, no intenta sorprender ni aterrorizar al receptor mediante la introducción de elementos sobrenaturales y se incluyen desde el principio de la narración. Sin embargo, dichos elementos apenas se dan en las nueve películas de Anderson, por lo que quizá en este rasgo diste de la concepción neofantástica. A modo de conclusión de este apartado, puede señalarse la siguiente reflexión de Browning:

In a sense, all Anderson's films are really about filmmaking and what happens to characters when the fictions that they have constructed about themselves come into conflict, not so much with reality (...) but with an alternate and possibly contradictory fiction. The central characters are leaders, acting much as a proxy director, Dignan and Mr. Fox trying to be criminal masterminds, Max a theatrical director, Zissou a director/explorer, and Francis as savior of the Whitman family (2011: 172).

Conclusión

El análisis llevado a cabo en el presente artículo puede haber suscitado más preguntas que respuestas. Esto solo demuestra que la filmografía de Anderson, a pesar de contar con numerosos estudios e intentos de inclusión de la misma en una estética o género, resulta ser una miscelánea de rasgos de índole muy diversa, tanto en lo que a sus historias se refiere como a los procedimientos de contarlas.

La teoría de los mundos posibles de Doležel y las teorías de lo fantástico, y sobre todo las concepciones contemporáneas de este último, aclaran, sin duda, que los mundos *andersonianos* siguen una lógica única que no llega a manifestar una inclinación directa por una clasificación estructural y genérica clara. Siguiendo la concepción de Browning, podría decirse que la obra cinematográfica de Anderson es más reconocible como un gran texto formado por el conjunto de todas sus películas que como una filmografía compuesta por narraciones individuales (2011: 116). De hecho, esta cuestión supone una dificultad en el estudio de sus filmes, puesto que, si bien puede confirmarse que cada una de sus películas es única, también forma parte de un grupo que, si se excluye de este, variará su concepción.

El estilo de Anderson, como se ha visto, no deja indiferente a su público. Quizá una de las concepciones más acertadas es la que ofrece Browning, siguiendo la estética de "New Sincerity", y en la que señala que la obra cinematográfica de Anderson, de una manera teatral y con un cuidado extremo, representa de forma honesta la realidad, aunque, a pesar de la sinceridad que evoca, se da una contradicción que explicita la artificialidad mediante su enorme preocupación por el montaje (2011: 148). Sin embargo, concluye con una reflexión bastante acertada "we can spend two hours in the

⁸ El descuido de Suzy al dejarse los prismáticos puede simbolizar también la comodidad que siente junto a Sam, dado que desde el comienzo de la película no se despegan de ellos. Así, la relación entre ambos resulta tan satisfactoria que le lleva a olvidarse de la realidad y, por tanto, de la necesidad de recurrir a sus estrategias habituales para escapar de ella.

⁹ Que Sam sea alcanzado por el rayo y que este no deje secuelas en el chico, sugiere un carácter propio del realismo mágico.

company of characters who float in a childish realm, almost in their own amniotic fluid, detached from the real world, imposing through force of will an alternative world, which matches their self-image” (Browning, 2011: 150).

Si bien todo el interior de las narraciones *andersonianas* presenta grandes discordancias anacrónicas, el conjunto supone un mundo único, regido por leyes de distinta índole. El primer contacto con los mundos de Anderson sugiere al espectador que ha de usar la enciclopedia real, estudiando las épocas posibles a las que puede pertenecer la música, el vestuario, los objetos e incluso la arquitectura o los medios de transporte. Sin embargo, a medida que se profundiza en sus historias ficcionales, el receptor se dará cuenta de que la única enciclopedia que resulta útil a la hora de descodificar —o no descodificar, mejor dicho— el interior de sus películas es la ficcional, la *andersoniana*. Asimismo, la visualización de los filmes y su naturaleza intertextual puede sugerir al espectador una necesidad de reconstrucción objetiva. No obstante, Anderson no parece incluir una estructura teatral o literaria, así como introducir otros guiños más sutiles, para que su público los interprete de manera exacta. Estas referencias pueden resultar interesantes —como conocer los temas de David Bowie para identificarlos en *The Life Aquatic with Steve Zissou*— pero no es un requisito obligatorio poseer un profundo conocimiento de la cultura a la que alude el director. Como sostiene J. Davids Scott, en cierta parte, se han de considerar ambas enciclopedias:

What also strikes one while reviewing all of Anderson's work is how much his films, both in terms of narrative content and visual form, seem to be in constant discourse with the “real” world outside the cinema. For example, Anderson's films are not only timeless in a sense, but placeless, defined by familiar but wholly fictional spaces. It is no great difficulty for even the most casual viewer to quickly translate these settings into their real life equivalencies [...], but Anderson constantly forces his viewers to engage and reckon with the tension between the settings of his films and what they are intended to represent (2014: 77).

En cierto modo, todas sus películas tratan sobre un viaje, físico, emocional o psicológico, con unos protagonistas que se muestran abiertos a la aventura (Browning, 2011: 169). Tengan problemas familiares o individuales y existenciales, los héroes de los filmes comparten la ilusión y fuerza por querer alcanzar su objetivo propuesto, aunque realmente sean unos soñadores que disfrutan más del proceso que del resultado (Browning, 2011: 170). Kunze, asimismo, sostiene que lo que encontramos en sus mundos es precisamente un espectáculo visual que crea un mundo alternativo habitado por personajes ficcionales que se enfrentan a problemas reales y buscan la honestidad, la redención y formar parte de una comunidad (2014: 5).

Por otra parte, si bien la personalidad de los personajes es prácticamente inconcebible en el mundo real, sus preocupaciones y su característico duelo por distintas razones permiten que se establezca una identificación con el espectador. Asimismo, dichas entidades resuelven sus problemas en un contexto totalmente ficcional sin producirse una ruptura entre el mundo posible y el real. Esto se debe, en parte, a que la mayoría de las historias de Anderson comienzan con la lectura de un libro o la apertura de unas cortinas que evocan una representación teatral, con lo cual, se establece un acuerdo con la audiencia para no cuestionar la posible resolución ficcional de la narración. Por ello, resulta innecesaria la búsqueda del realismo o una correspondencia de los mundos *andersonianos* con

el mundo real, ya que ofrece historias imaginarias con las cuales poder evadirse de dicha realidad. A partir de la inocencia de los adultos y de la madurez precoz de los niños, Anderson introduce a su público en un mundo en el cual nada debería cuestionarse, sobre todo si los personajes ficcionales no lo hacen, y donde la verosimilitud queda relegada en un segundo plano. Con ello, consigue ofrecer un refugio nostálgico —por el que tanto luchan sus entidades creadas—, en el cual el espectador puede sentirse cómodo sin saber muy bien la razón de ello, y reír con los momentos humorísticos, así como sentirse afligido por los dramáticos, y donde cada personaje evoca algo con lo que poder sentirse identificado.

Bibliografía

- ALAZRAKI, J. (2001). “¿Qué es lo neofantástico?”. En ROAS, D. (comp.), *Teorías de lo fantástico* 265-282. Madrid, España: Arco/libros.
- BELLEMIN-NOËL, J. (2001). “Notas sobre lo fantástico (textos de Théophile Gautier)”. En ROAS, D. (comp.), *Teorías de lo fantástico* 107-140. Madrid, España: Arco/libros.
- BROWNING, M. (2011). *Wes Anderson: Why his movies matter*. Santa Barbara, California, United States: Praeger.
- BROX, Ó. (2018, abril) “Wes Anderson: el cine como alegato frente a la normalidad”. En *Dirigido por...*, 487, 32-41.
- DAHL, R. (2017). *El Superzorro*. (3ª Ed). Madrid, España: Santillana.
- DOLEŽEL, L. (1999). *Heterocósmica. Ficción y mundos posibles*. Madrid, España: Arco/libros.
- KORNHABER, D. (2017). *Wes Anderson*. Urbana, University of Illinois, United States: University of Illinois Press.
- KUNZE, P. C., ed. (2014). *The films of Wes Anderson: critical essays on an indie wood icon*. New York, United States: Palgrave Macmillan.
- LERMAN, G. (2018, abril). “Entrevista: Wes Anderson”. En *Dirigido por...*, 487, 28-31.
- MACDOWELL, J. (2014). “The Andersonian, the Quirky and 'Innocence'”. En KUNZE, P. C. (ed.), *The films of Wes Anderson: critical essays on an indie wood icon* 153-169. New York, United States: Palgrave Macmillan.
- O'MEARA, J. (2014). “A Shared Approach to Familial Dysfunction and Sound Design: Wes Anderson's Influence on the Films of Noah Baumbach”. En KUNZE, P. C. (ed.), *The films of Wes Anderson: critical essays on an indie wood icon* 109-124. New York, United States: Palgrave Macmillan.
- ROAS, D., comp. (2001). *Teorías de lo fantástico*. Madrid, España: Arco/libros.
- RYBIN, S. (2014). “The Jellyfish and the Moonlight: Imagining the Family in Wes Anderson's Films”. En KUNZE, P. C. (ed.), *The films of Wes Anderson: critical essays on an indie wood icon* 39-49. New York, United States: Palgrave Macmillan.

- SCOTT, J. D. (2014). "‘American Empirical’ Time and Space: The (In) Visibility of Popular Culture in the Films of Wes Anderson". En KUNZE, P. C. (ed.), *The films of Wes Anderson: critical essays on an indie wood icon* 77-88. New York, United States: Palgrave Macmillan.
- SHACKELFORD, L. (2014). "Systems Thinking in *The Life Aquatic with Steve Zissou* and *Moonrise Kingdom*". En KUNZE, P. C. (ed.), *The films of Wes Anderson: critical essays on an indie wood icon* 199-213. New York, United States: Palgrave Macmillan.
- TODOROV, T. (1981). "La literatura y lo fantástico". En *Introducción a la literatura fantástica* 114-127. (2ª Ed). Ciudad de México, México: Editions du Seuil.
- TODOROV, T. (2001). "Definición de lo fantástico". En ROAS, D. (comp.), *Teorías de lo fantástico* 47-64. Madrid, España: Arco/libros.
- TODOROV, T. (2001). "Lo extraño y lo maravilloso". En ROAS, D. (comp.), *Teorías de lo fantástico* 65-81. Madrid, España: Arco/libros.
- WILKINS, K. (2014). "Cast of Characters: Wes Anderson and Pure Cinematic Characterization". En KUNZE, P. C. (ed.), *The films of Wes Anderson: critical essays on an indie wood icon* 25-37. New York, United States: Palgrave Macmillan.

Filmografía

- ANDERSON, W. (1994). *Bottle Rocket* (cortometraje). Wes Anderson & Owen Wilson.
- ANDERSON, W. (1996). *Bottle Rocket* [*Ladrón que roba a otro ladrón*]. Columbia Pictures Corporation.
- ANDERSON, W. (1998). *Rushmore* [*Academia Rushmore*]. Touchstone Pictures.
- ANDERSON, W. (2001). *The Royal Tenenbaums* [*Los Tenenbaums. Una familia de genios*]. Touchstone Pictures.
- ANDERSON, W. (2004). *The Life Aquatic with Steve Zissou* [*Life Aquatic*]. Touchstone Pictures.
- ANDERSON, W. (2006). *American Express: "My Life, My Card"* (anuncio de TV). American Express.
- ANDERSON, W. (2007). *The Hotel Chevalier* (cortometraje). Fox Searchlight Pictures.
- ANDERSON, W. (2007). *The Darjeeling Limited* [*Viaje a Darjeeling*]. Fox Searchlight Pictures.
- ANDERSON, W. (2009). *Fantastic Mr. Fox* [*Fantástico Sr. Fox*]. Twentieth Century Fox Film Corporation.
- ANDERSON, W. (2012). *Moonrise Kingdom*. American Empirical Pictures.
- ANDERSON, W. (2014). *The Grand Budapest Hotel* [*El Gran Hotel Budapest*]. Fox Searchlight Pictures.
- ANDERSON, W. (2018). *Isle of Dogs* [*Isla de perros*]. American Empirical Pictures.