

# ISLA DE PERROS: JAPÓN SEGÚN WES ANDERSON

Mario Ceballos Fernández  
*Investigador independiente*

---

---

A continuación, Mario Ceballos nos presenta un análisis de la cultura japonesa partiendo de la película de animación *Isla de Perros* (2018), realizada en stop-motion por el director estadounidense Wes Anderson, y cómo en ésta aparecen los elementos característicos propios de su evolución como cineasta. En este texto se resalta la importancia del trabajo de investigación del autor con el fin de plasmar con exactitud todos los elementos iconográficos políticos y sociales propios de este país, haciendo hincapié en la implicación del confucianismo en el desarrollo de la identidad nipona a lo largo de su historia y como se podría expresar en el devenir de un posible futuro distópico.

The following paper by Mario Ceballos analyses the Japanese culture taking from the stop motion animated film *Isle of Dogs* (2018) by the American director Wes Anderson, and how the characteristic elements of his evolution as a filmmaker appear in it. The essay highlights the importance of the author's research work in order to accurately capture all the political and social iconographic elements of this country, by emphasizing the implication of Confucianism in the development of the Japanese identity throughout its history, and how it could be expressed in the future of a possible dystopian future.

犬  
ヶ島

ウエス・アングラソン

マリオ







Hidesaburo Ueno era un profesor de la Universidad de Tokio que vivía durante los años veinte cerca de Shibuya. Todos los días en la estación, al volver de trabajo, le esperaba fielmente su perro de raza akita llamado Hachiko. Éste asistió a la cita de forma incondicional durante más de un año. El 21 de mayo de 1925 el profesor Ueno sufrió una hemorragia cerebral mientras impartía clase y Hachiko, desde ese día, nunca regresó a casa. Leal a su amo, esperó y esperó en la estación durante 9 años hasta el día de su muerte.

Desde luego, este suceso no pasó desapercibido para quienes conocían al animal. Tanto comerciantes como empleados de la estación estuvieron cuidando de él todos esos años y, tras su pérdida, la historia perduró y arraigó en la cultura de la zona. Hoy en día “El perro fiel” (como así lo llaman) es todo un símbolo de lealtad y se venera con monumentos en su honor.

*Isla de Perros* (2018), la última película realizada en stop-motion por Wes Anderson es, en parte, una historia sobre la fidelidad entre perro y hombre ambientada en un país hecho

a la medida de este director. Sobre una trama política de corrupción y manipulación de la opinión pública, construye una obra de orfebrería nipona desde la más feticista simetría en la ciudad ficticia de Megasaki. Con sus más icónicos elementos culturales, nada es fortuito, y todo suma en un diseño absorbente y extremadamente exótico.

La trama principal se centra en la búsqueda que realiza Atari Kobayashi para encontrar a su leal mascota, el primer desterrado a la Isla de Perros, a causa de una gripe canina que amenaza con propagarse a los humanos. Esta crisis es esgrimida por su tío, el alcalde Kobayashi, como una maniobra política para asegurar su permanencia en el poder.

Era inevitable. Tarde o temprano, Wes Anderson tenía que ambientar una de sus historias en el archipiélago nipón. Podríamos interpretar toda su filmografía como un gran ejercicio de estilo solo pensado para desembocar en *Isla de Perros*. Y es que, con cada filme, el cineasta ha ido puliendo todas las aristas de su cinematografía para terminar dando con una obra prác-

ticamente redonda. El stop-motion es su medio, pues ya en *Life Aquatic* (2004) coqueteó con la técnica, que más tarde desarrolló en *Fantástico Sr. Fox* (2009), su primera película de animación. No es descabellado pensar que su objetivo con cada largometraje ha sido explorar un aspecto diferente de su estilo. A lo largo de los años, ha conseguido dar con las claves que hacen funcionar su narrativa audiovisual, desde una visión tan concreta y compleja como la suya.

Desde un primer momento, se puede apreciar cómo contextualiza su universo dramático en una casa de muñecas, donde todo es asible y susceptible de ser ordenado con acusada obsesión. No es casual la aparición de escenarios en sección en *Life Aquatic*, *Fantástico Sr. Fox*, y *Gran Hotel Budapest*, entre otras. Anderson no busca la representación fiel de la realidad, sino que crea una fantasía, su

propia dimensión artificial donde tienen cabida las historias que quiere contar. Sus personajes también son peculiares y caricaturescos, una deformación exagerada que no tendría lugar en la realidad. Por todo ello, Japón era un destino que no podía eludir. Un país donde se puede comprar un set para fabricar, a base de polvos y agua, comida en miniatura comestible, está hecho para que el director deje volar toda su creatividad. *Isla de Perros* destila Japón de forma brillante. Todos los elementos socioculturales que caracterizan al país están ahí, como viales estéticos al son de la narrativa más personal posible. Porque no hay nada arbitrario o superficial, todo tiene sentido y está justificado. Por ejemplo, la representación artística que se hace de las olas remite a la grava rastrillada del *Karesansui* o jardín zen, que precisamente alude al mar y las rocas de Japón.







Artistas españoles trabajando en *Isla de perros*: Sonia Iglesias, César Díaz Meléndez y Sergio Lara (de izqda. a dcha.).

Puesto que la trama se ambienta en un distópico futuro cercano, se aprecia una clara decisión de potenciar los elementos que caracterizan la sociedad y cultura nipona actual. Se obvian los aspectos más rurales en pos de lo industrial, lo tecnológico-robótico y la masificación. La paleta de colores es generalmente reducida, y donde en *Fantástico Sr. Fox* predominaban los cálidos tonos hogareños, aquí nos encontramos con grises, blancos y marrones desaturados. Mientras que la *Isla de Perros* es un lugar estéril, lleno de ruinas industriales y centrales nucleares, en *Megasaki* la paleta se amplía con colores más cálidos, con especial importancia del rojo asociado al poder. El uso del blanco y del rojo no está disimulado, pues hay una firme intención por reiterar que cada fotograma tiene que representar Japón al máximo nivel. La exquisitez y meticulosidad con la que se elabora el sushi, es la misma que se aprecia en la realización de *Isla de Perros*, cosa que ya es marca de la casa.

A raíz de lo ya comentado, podría parecer que solo hay una intención estética por encima de todo. Y, aunque es lo más aparente, el guion está a la misma altura. La trama y los personajes se edifican sobre una base muy consistente que no deja cabos sueltos. Dado que el contexto sociocultural japonés es rígido y muy complejo, es fácil cometer errores, y Wes Anderson no solo es consciente de ello, sino que usa esas peculiaridades como elementos clave para construir la trama.

Como ejemplo ilustrativo del compromiso del director con el retrato de la cultura nipona en su

película, solo hay que volver la mirada a la historia de Japón. El confucionismo fue el responsable último de dilapidar la expirante igualdad entre hombres y mujeres en la época previa al período Edo (1603-1868), sentando las bases de pensamiento e ideología social que dan forma a su cultura. Sería la llegada de la influencia occidental a principios del siglo XX la que terminó de confeccionar el papel de la mujer que hoy en día sigue arraigado en el país. En este trasfondo se incorpora el personaje de Tracer Walker, una alumna de intercambio que lidera la oposición contra las medidas anti-caninas del alcalde Kobayashi. Esto es significativo en muchos sentidos: el confucionismo a nivel social entiende al hombre como un ser que ocupa y cumple una función, sin individualidad; la cultura del trabajo que existe en Japón se asienta sobre este pensamiento. El hombre japonés ve la empresa como una segunda familia y la antepone a su vida personal. Además, por otra parte, tienen un sentido de la moralidad que les impide molestar o ser groseros con sus conciudadanos. Todo esto hace que les resulte muy difícil alterar el estatus quo sin salir de esas convenciones y, en el caso de una mujer, es aún más complicado. En cambio, a los occidentales, aun viviendo en Japón, se les excluye de esas responsabilidades sociales. Tracer, al ser una alumna de intercambio, puede liderar una oposición contra el gobierno, porque ella está fuera del sistema y, siendo una adolescente se magnifica como icono contra el poder patriarcal japonés.

A pesar de que el siguiente ejemplo pueda parecer más anecdótico, es sin embargo uno de



los más representativos del cuidado que se ha tenido a la hora de ambientar el filme: el alcalde Kobayashi tiene la espalda tatuada. La muestra por primera y última vez justo después de realizar un acto deshonesto y criminal: al destruir las pruebas que certifican que hay un remedio para la gripe canina, su principal argumento político en contra de los perros. Hay que entender que la percepción que tienen los japoneses de la gente tatuada es muy diferente a la occidental. A pesar de contar con una larga tradición en Japón, el tatuaje empezó a usarse para marcar a los criminales y, aunque esa práctica se abolió, las connotaciones que adquirió permanecieron. Posteriormente fue la mafia la que empezó a utilizarlo y a día de hoy sigue relacionándose con la “yakuza”. Por ello, y aunque se está popularizando, el significado que tiene sigue siendo muy peyorativo.

Podríamos encontrar más ejemplos como estos, porque el metraje está repleto de ellos. Sin ir más lejos, la percusión de los *taiko* (grandes tambores japoneses) son una constante que conforma la banda sonora del largometraje.

Y es que Wes Anderson sabe perfectamente a quién se está dirigiendo. El idioma es una separación lingüística entre razas. Al estar narrada desde el punto de vista de los perros podemos entenderlos, a diferencia de los humanos que hablan en japonés. Por otra parte, es una perfecta forma de ocultarnos cierta información hasta que él lo considera necesario, y además permite la expresividad de la animación hable por sí misma.

Lo que está claro es que el director no banaliza la interpretación que hace de la cultura

nipona. Como producto occidental, no peca de fetichizar ciertos aspectos de su identidad que sí hacen los propios japoneses. Por ejemplo, desaparece ese filtro que ellos crean donde todo es pasional e idealizado. El retrato que quieren proyectar, en ocasiones se aleja mucho de la realidad, y en esta película se refleja con más veracidad esa imagen con la que no se sienten tan cómodos, sin ser en ningún momento una visión negativa, sino más objetiva debido a la distancia. Nos transmite fidelidad, amor, corrupción, egoísmo y redención, pero sobre todo el tan característico sentido del deber y la responsabilidad japonés.

Pero, que no nos engañe el argumento de la gripe canina. Es una mera excusa para contar-nos una trama de corrupción, donde los animales son la cabeza de turco. Anderson retrata las manipulaciones políticas y el uso del pánico colectivo desde una perspectiva pocas veces vista. Bajo un barniz más amable e “inofensivo”, nos remite constantemente a sucesos reales de nuestro tiempo, que no entienden de fronteras. Por ello, al final, toda la trama se asienta bajo ese subtexto, y esa manada de perros desterrados, por encima de todo, son un símbolo de lo que el miedo, el desconocimiento y la manipulación puede arrebatar-nos.

© Del texto: Mario Ceballos Fernández.

© De las imágenes: American Empirical Pictures, Indian Paintbrush, Studio Babelsberg, 20th Century Fox Animation; ilustración inicial: Mario Ceballos Fernández.





Isle

of

Dogs

ウェス・アンダーソンによる新作  
A New Film from  
Wes ANDERSON





### Biografía

Mario Ceballos nace en la ciudad de Valencia el 4 de noviembre de 1993. Graduado en Bellas Artes por la Universitat Politècnica de València. Al concluir sus estudios universitarios, empieza a trabajar como director artístico de la adaptación al cómic *La Vida es Sueño* (Evolution Comics, 2017). Ha participado en el cortometraje de animación *El Díaño* (2018) como co-director de arte, y en dos producciones más para Silly Walks Studio, donde realizaría labores de postproducción. Actualmente trabaja en el departamento de arte de *El Mundo de Pau*, una serie de animación producida para À Punt y TVE.

### **E-mail**

marioceballosfernandez@gmail.com