

número uno | bande à part | selección de imágenes: david flórez,
ferdinand jacquemort



Escuelas y Centros

Cuando se estudia la historia del arte, es frecuente utilizar el concepto de centro o escuela regional, al que se supone dotado de unas características propias, un estilo, en definitiva, que engloban a los artistas que allí trabajaban. Por supuesto, esto no deja de ser una simplificación, ya que son los artistas los que crean los estilos y no viceversa, pero no es menos cierto que los recursos a su disposición, el tipo de público o comitentes al que van dirigidos sus trabajos, junto con el ambiente artístico y social en el que deben moverse, tienden a provocar que la producción de un mismo artista varíe con el lugar donde se asienta. Así, por ejemplo, un músico como Monteverdi, mientras estuvo en

Mantua, se dedicó a la música profana, mientras que en Venecia creó casi exclusivamente música religiosa, utilizando una instrumentación muy distinta.

Este concepto artístico es perfectamente aplicable a la producción cinematográfica, especialmente la comercial. Esta idea puede parecer sorprendente, cuando tras tantas compras y fusiones, las grandes productoras parecen haber confluído en una sola, cuyas diferentes ramas se dedican a copiarse las una a las otras; sin embargo, en los tiempos de gloria del sistema de estudios americano, el hecho de que una película apareciese con la marca de la Fox, la Warner, la United Artists, Metro, etc, servía de pista al espectador para intuir las características del producto que iba a consumir. En otras palabras, cada estudio buscaba un estilo distintivo, un objetivo para el que se contrataba a los actores, técnicos y directores que parecían más apropiados.

Esta distinción es especialmente llamativa en la animación, en la que 70 años después, el espectador sigue asociando las etiquetas de Disney y Warner con estilos perfectamente diferenciables, no sólo en su aspecto, sino especialmente en su intencionalidad. Un efecto que no es casual, sino que se extiende a todo el resto de estudios de la época clásica (Fleischer, Metro, Famous, Lanz, Terrytoons), como bien saben los aficionados de la animación... y que continúa hasta nuestros tiempos, en los que, a pesar de la odiosa uniformización y empobrecimiento provocada por la animación 3D, cualquier espectador puede distinguir entre los productos realizados por Pixar y los creados por Dreamworks.

La situación no es muy diferente en el mundo del anime, excepto por el hecho de tener que tratar con una plétora de estudios. Algunos, como Kyoto Animation o Sunrise, parecen haberse entregado de lleno a la producción de artículos para el consumo rápido del otaku, una situación más que triste, al tratarse respectivamente de un estudio (KyoAni) con más que sobrados recursos técnicos y otro (Sunrise) con un pasado más que glorioso, piénsese en Escaflowne (Tenkou no Escaflowne, Kazuki Akane, 1996) o Cowboy Bebop (Sinichiro Watanabe, 1998). Otros parecen seguir esta misma tendencia, pero intentan dar la vuelta al asunto a la menor ocasión, apartándose de lo esperado, como es el caso de Gainax o Shaft. Por último, los hay que intentan ir más allá, abriendo nuevos caminos a la animación o simplemente ofreciendo a los profesionales del medio la oportunidad para realizar sus proyectos.

Aunque siempre ha habido estudios que han seguido esa línea, se han hecho más raros con el paso del tiempo, especialmente tras el triunfo en esta década del complejo moe/kawai, que parece reducirse a presentar jovencitas con aspecto de preadolescentes ocupadas en actividades que se suponen monas. Frente a esta tendencia que amenaza convertir al anime en una simple factoría de clonación, en este principio de siglo ha habido dos estudios (tres, si incluyésemos a Manglobe) que se han erigido en el refugio de cierta manera de entender la animación, intentando, como digo, mostrar que otras vías sí son posibles, que transitar esos caminos nuevos es necesario y que el público está deseando disfrutar con esos experimentos.

Hablo, por descontado, del estudio 4°C y de Madhouse, que se

han convertido en referentes de calidad.

En este artículo se intentará hacer una semblanza de la producción reciente de Madhouse (de aprox. 2000 hasta aquí). Este estudio tiene ya con muchos años a sus espaldas, puesto que se creó en los años 70 del siglo XX, pero en los 90 atravesó una grave crisis, hasta resucitar en la primera década del XXI, al distinguirse de sus competidores por ofrecer a los profesionales el espacio para completar sus proyectos personales o, cuando se trataba de trabajos más comerciales, dando la libertad suficiente para que se plasmase de forma más personal, una estrategia que debemos agradecer a Masao Maruyama, el productor a cargo del estudio, quien ha tenido la suficiente audacia para encabezar ese esfuerzo de renovación a contracorriente. Esta renovación no se ha producido sólo en los métodos de trabajo, sino que durante esta década Madhouse ha intentado ofrecer productos adultos, más sombríos, profundos y ambiguos que los de sus competidores, acompañados de unos diseños mucho más personales y atractivos que los de otras compañías, que acaban por repetir siempre las mismas plantillas, tanto temáticas como estéticas. Esto, obviamente, no implica que toda producción Madhouse sea siempre una obra maestra o una cumbre de la experimentación. Se trata, en primer lugar, de un estudio comercial, y ciertas obras como *Chobits* (Norio Asaka, 2002) tienen todos y cada uno de los defectos que hemos comentado. La diferencia estriba en que, a pesar de estas concesiones, Madhouse intenta por regla general moverse hacia los caminos poco transitados.

Os adelantamos un nuevo texto de *Bande à part* y una nueva

incursión en el siempre estimulante anime. David Flórez nos invita a sumergirnos en la riqueza y creatividad de la obra de uno de los estudios más importantes de la animación japonesa, Madhouse.