Proto anime Cut: Espacios y visiones en el cine de animación japonés

Hasta finales de Septiembre y durante prácticamente todo el verano hemos podido disfrutar en La Casa Encendida de la exposición *Proto anime Cut: Espacios y visiones en el cine japonés de animación.* Meses antes, la muestra había permanecido en el Espai Cultural Caja Madrid, procedente de la Künstlerhaus Bethanien y de la Dortmunder U – Centre for Art and Creativity. De la mano de sus dos comisarios, Stefan Riekeles y David d´Heilly. Ambos se suman con su idea a una cada vez mayor reivindicación del cine japonés de animación como un arte autónomo, con una idiosincrasia propia que lo define dentro de la historia del cine y, sin cuyo influjo, resultaría imposible comprender el arte contemporáneo.

Justo en el ecuador de los años noventa, dos obras marcaron el apogeo del anime y su extensión a Occidente: Evangelion y Ghost in the Shell. La estela iniciada por Akira a finales de los ochenta continuaba de la mano de dos creaciones de gran solidez argumental y una impecable belleza plástica. Ambas características se asientan en una fuerte libertad creativa, potenciada por una cultura japonesa que no niega al anime su carácter expresivo. Se considera un medio más, equiparable al cine de imagen real. Lo que es lo mismo: Hideaki Anno puede desarrollar los mismos guiones complejos que forjan directores de la talla de Akira Kurosawa. El anime no tiene que avergonzarse de lo que es. Parte de los planteamientos que sintetizaron las lágrimas en la lluvia de Blade Runner, aparecen con más fuerza en las desventuras de Motoko Kusanagi, cíborg protagonista de Ghost in the Shell. Las ideas de Philip K. Dick sobrevuelan distintos ámbitos artísticos sin distinción. El imaginario colectivo puede reflexionar sobre éstas en cualquiera de ellos. Evangelion y Ghost in the Shell

demostraron que la animación iba mucho más allá de la sencillez aparente -aunque no por ello menos interesante- de los *cartoons* y las *silly symphonies* concebidas por Walt Disney. El anime es un arte, un género, un soporte como cualquier otro. Y como tal se presenta en esta exposición.

Los comisarios han elegido a seis conocidos artistas japoneses como eje de la misma: Hideaki Anno y Mamoru Oshii, directores respectivamente de Evangelion y Ghost in the Shell, Haruhiko Higami, Koji Morimoto, Hiromasa Ogura y Takashi Watabe. Todos ellos pertenecen a una generación posterior a la de animadores como Hayao Miyazaki -autor del conocidísimo Viaje de Chihiro- e inmediatamente anterior a la efervescencia de las técnicas digitales. En sus trabajos, el peso del dibujo a mano es todavía altísimo: *storyboards*, bocetos, dibujos a color, anotaciones y reelaboraciones en papel de una misma imagen se juntan en las tres salas habilitadas por La Casa Encendida para la exposición. Todo ello en perfecta armonía con una serie de pantallas y proyecciones audiovisuales donde se muestra el resultado final: la concatenación de imágenes de anime. De esta forma se consigue amenizar la visita del espectador y lograr que observe dos ámbitos distintos en la creación de este tipo de cine: por un lado, el trabajo, la cantidad de horas que son necesarias para que un mero corto animado salga a la luz. Todo el proceso de elaboración aparece fielmente reflejado. Trabajo duro se asimila a una consideración artística mayor y con ello se potencia también la autoría individual: los distintos bocetos pertenecen a un artista en concreto, a una persona, a una firma. Sin embargo, la consideración actual de la firma como un elemento a tener en cuenta no es a veces nada más que un lastre para muchas artes que, como la animación japonesa, son en realidad corales. Un hecho que, por otro lado, se demuestra también perfectamente en *Proto Anime Cut*: el resultado final. El cine propiamente dicho. El momento en que la noción de autoría se difumina. No sólo porque los distintos artistas propuestos trabajan en diferentes campos y en varias películas

intercambiando papeles de dirección, arte o diseño, sino porque también los géneros se interconectan entre sí.

La poderosa cultura nacida en el archipiélago carece de miedo alguno a observar a manifestaciones artísticas diferentes a las consideradas en el cénit. Para empezar, porque ese punto álgido no tiene nada que ver con aquél que nosotros consideraríamos como tal y para continuar porque, como ya hemos establecido, las diferentes artes no son sino distintos géneros a los que confiar las mismas ideas. El vínculo con la fotografía de imagen real es obvio gracias a la figura de Haruhiko Higami, fotógrafo conceptual que, desde finales de los años ochenta, ha viajado por distintos lugares como localizador para películas de imagen real y anime. Al mismo tiempo, la música aparece como una compañera fiel del cine de animación gracias a Extra, el videoclip creado por Koji Morimoto, del que se exhiben, quizás como excepción en toda la muestra, los valorados diseños de los personajes. Porque, aún no lo hemos dicho y es importante, *Proto Anime Cut* es una exposición dedicada especialmente a los fondos de la animación. Y no tanto a sus protagonistas ¿o sí?

Tomar como centro el diseño de producción conlleva una mirada distinta, en la que se personifica a los escenarios sobre los que se articulan las futuras historias. Los distintos prismas creados por Takashi Watabe resultan impresionantes. Su exacerbado detallismo parece extraído de los oleos de otro siglo. Futurismo y pasión se combinan en un resultado único que consigue hacer más creíble la apuesta de los directores con los que trabaja. Algo parecido logra Hiromasa Ogura que, como destacan los comisarios, aporta un toque personal a todo aquello que realiza. Dirige en la actualidad su propio estudio, Ogura Koubou, dedicado especialmente a la creación de fondos pintados a mano. Un trabajo artesanal parangonable al de Miguelanxo Prado al otro lado del mundo. Un esfuerzo que trata de llamar la atención sobre un arte inmenso, un universo en sí mismo, que nos bombardea continuamente a través de la

publicidad, la televisión o, por supuesto, el cine. Sus mensajes distan cada vez más de los submundos de lo exótico, lo alternativo o lo *freak* para llegar al gran público. *Proto Anime Cut* es sólo una de las cabezas de iceberg de un fenómeno cada vez mayor.