

¿ES POSIBLE LA RECONSTRUCCIÓN HISTÓRICA EN EL CINE DE ANIMACIÓN?

Laura Montero

Universidad Autónoma de Madrid

La Segunda Guerra Mundial marcó para Japón uno de los episodios más lúgubres de su historia reciente. Continuamente bombardeado por las fuerzas aéreas norteamericanas, el pueblo nipón fue testigo de cómo poco a poco su poderío militar y la confianza en su supremacía iban desapareciendo a medida que perdía la contienda. Además de las profundas consecuencias políticas e intelectuales que prosiguieron a la derrota, Japón quedó conmocionado por los acontecimientos de Hiroshima y Nagasaki.

Como en muchas otras áreas, el cine de animación japonés también se ha hecho eco de estos acontecimientos y los ha plasmado a lo largo de los años. Si bien es cierto que en la mayoría de las ocasiones la cuestión de la bomba atómica se ha desvirtuado o extrapolado para dar alas a diversas fantasías apocalípticas, ha habido un puñado de realizadores que, de forma poética o rigurosa, se ha atenido a los acontecimientos estrictos para la consecución de sus proyectos. Ya en el año 1978 el cineasta Renzo Kinoshita¹ presentó un cortometraje sobre la caída de la bomba y sus secuelas llamado *Picadon* (Picadon), de nueve minutos de duración. Partiendo de la misma idea estética, Mamoru Shinzaki crea el largometraje *Hiroshima* (Hadashi no Gen, 1983), basado en un *manga*² autobiográfico de casi 1.200 páginas del *mangaka*³ Keiji Nakazawa⁴. Con todo, no es hasta 1988 cuando se produce la aparición de *La tumba de las luciérnagas* (Hotaru no haka), un film ambientado en la contienda bélica y alejado de los sucesos de Hiroshima y Nagasaki.

Isao Takahata, confudador del célebre Studio Ghibli –uno de los más importantes y florecientes de todo Japón cuya cabeza visible es Hayao Miyazaki, director de *La Princesa Mononoke* (Mononoke Hime, 1997), *Mi vecino Totoro* (Tonari no Totoro, 1988) o *El viaje de Chibiro* (Sen to Chihiro no kamikakushi, 2001) –presenta un *anime*⁵ de temática adulta con el que se propone mostrar una reconstrucción histórica de los hechos acontecidos en la ciudad costera de Kobe durante los últimos coletazos de la Guerra del Pacífico. Lejos de las restricciones físicas y temporales de un rodaje convencional, Takahata cuenta con una herramienta que le permite una libertad absoluta a la hora de recrear las localizaciones

sin las limitaciones generadas por la destrucción o por el cambio urbanístico: la reconstrucción a través de la animación. Tomando como base la novela autobiográfica de Akiyuki Nosaka –de nombre homónimo–, *La tumba de las luciérnagas* narra los bombardeos en la ciudad y plasma la caída del ejército nipón a través de la historia de dos hermanos abogados a la desgracia y a la derrota, al igual que la nación.

El interrogante es, no obstante, si resulta posible recrear acontecimientos históricos desde la animación y, en caso de que así fuese, de qué herramientas se sirve Takahata para construir su discurso y dotarlo de realismo y verosimilitud. Más allá de la historia ficcional y personal que se muestra, se trata aquí de examinar los presupuestos teóricos y plásticos del cineasta para comprobar si la imagen como documento puede ser una imagen animada.

El primer escollo con el que nos encontramos al interrogarnos sobre la subscripción de un *anime* al género histórico, es nuestra percepción foránea ante un medio que, de costumbre, está circunscrito en Occidente a narrativas infantiles y fantásticas. Acotado al ámbito experimental o dirigido a minorías, es difícil encontrar una obra de formato animado dirigida fundamentalmente a un público adulto. Esta carencia en nuestra mirada cinematográfica provoca un distanciamiento aún mayor a la hora de visionar una película como *La tumba de las luciérnagas*, puesto que nuestra experiencia como espectadores no iniciados en la materia puede incidir en el deterioro empático y provocar un distanciamiento narrativo que iría en detrimento de un largometraje de estas características. El problema derivado de esta realidad no está tan sujeto a la veracidad histórica como a la experiencia de realidad tangible. Si medimos la validez de un film como histórico en función de la sensación de verosimilitud en comparación con nuestro mundo perceptible, el interrogante sobre si es posible encontrar animación histórica sería rotundamente negativo. No obstante, limitar la cuestión al aspecto visual podría incurrir en un problema ulterior, dado que todo film histórico requiere un proceso de reconstrucción, alejado del mundo visible. Este hecho no se da sólo en las obras ambientadas en épocas remotas sino también en períodos de la historia contemporánea más reciente.

TRAS LAS HUELLAS DE KRACAUER

El teórico alemán Siegfried Kracauer ya exponía y analizaba en su *Teoría del cine*⁶ las dificultades con las que se encontraba el creador, aunque él las circunscribía a un pasado histórico más distante. Kracauer alude a la teatralidad que provoca la representación de una época en la que el vestuario y los decorados son completamente ajenos a la vida presente del espectador, de tal modo que en vez de personajes ve actores disfrazados. Así mismo, se plantea el asunto de la

reconstrucción de un mundo que se ve arrancado del *continuum* espacio-tiempo y en el que la visión potencial se ve reducida a los confines del encuadre. Continúa diciendo que en los films de temáticas actuales, en los que los espacios físicos son escenificaciones de una réplica real, el objetivo no se ve sujeto a las restricciones y permite la exploración de la cámara por la realidad misma.

Si extrapolamos estas dos cuestiones al caso concreto del largometraje de Isao Takahata, nos vemos en la necesidad de discutir una serie de cuestiones previas antes de aplicar dichos criterios. Aunque Kracauer enfatiza estas problemáticas en películas históricas de época y no en las de temática contemporánea –categoría a la que pertenece *La tumba de las luciérnagas*– nos enfrentamos a una dificultad añadida al tratarse de una obra adscrita a Japón, es decir, a una raza con rasgos diferentes y a una ordenación urbanística y paisajística muy distinta a la occidental. Es lo que Antonio Weinrichter califica de «efecto kimono» al poner de relieve que el espectador occidental reacciona mejor ante un film oriental de época que ante uno que se desarrolle en el ámbito contemporáneo. El «efecto kimono» vendría así a incidir en la dificultad que tiene el espectador occidental de activar los mecanismos de identificación con un personaje oriental; ya que, muy al contrario, se movilizarán los dispositivos de rechazo ante aquellos que no son de nuestra raza⁷.

El propio Takahata ya se había planteado muchas de estas dudas a la hora de afrontar el largometraje. En un primer momento barajó la posibilidad de recurrir al cine experimental para realizar la película, pero la falta de tiempo –puesto que el film ya tenía fijada la fecha de estreno– le obligó a usar las técnicas convencionales de animación. No obstante, no le cabía duda de que el mejor medio que podía usar era el dibujo animado, ya que le permitía una libertad absoluta a la hora de realizar el proyecto. El director aclara:

Estoy convencido de que la animación es el mejor medio para mostrar lo real. Con las películas de imagen real, no se puede mostrar objetivamente la realidad, porque hay necesariamente que hacer reconstrucción, a pesar de las apariencias. El dibujo animado, que no busca esconderse de ser una interpretación artística, puede pues comprometerse a mostrar lo real. [...] Por otra parte, la animación me parece en este caso más adecuada para hacer notar mejor el tiempo que pasa. Además, hubiera sido difícil, incluso imposible, hacer interpretar el papel de la pequeña Setsuko a una niña de cuatro años⁸.

Más allá de los presupuestos teóricos de Takahata sobre la representación de la realidad a través de la animación, uno de los principales problemas a los que se enfrentaba la producción –en caso de haberse realizado en imagen real– es que se hubieran visto obligados a recrear por completo la ciudad de Kobe. En

el transcurso de la Guerra del Pacífico, el ejército norteamericano realizó una serie de ataques aéreos con bombas incendiarias a tres de los centros industriales más importantes del país: Tokio, Osaka y Kobe. Como consecuencia de los diversos ataques, la ciudad de Kobe quedó reducida a cenizas y el trazado urbanístico actual no corresponde al de la época en el que se desarrolla el film. En el momento histórico concreto en el que transcurren los hechos de *La tumba de las luciérnagas*, la ciudad ya había sufrido varios ataques. El más grave había provocado la pérdida de sus casas a unas doscientas treinta mil personas y la evacuación de otras cien mil aproximadamente. En los ataques del 5 de junio de 1945 —que suponen el comienzo de la narración histórica de la película—, otras ciento ochenta mil personas perdieron sus hogares por la acción de las bombas incendiarias sobre las casas de madera y unos setenta mil fueron evacuados⁹. Las circunstancias urbanísticas concretas hubieran requerido un esfuerzo de tiempo y de presupuesto que la animación resolvía efectivamente. Puesto que no contaban con restricciones espaciales físicas o económicas, el equipo podía ser más fiel a la plasmación de los escenarios de la época tanto urbanos como naturales.

Por otro lado, se daba la circunstancia de que uno de los personajes principales era una niña de cuatro años de edad. Dado el periplo que los hermanos padecían a lo largo de la película —hasta el trágico final en el que ambos mueren a causa de la inanición— era muy difícil lograr que una actriz de tan corta edad consiguiera recrear de forma eficaz todo el ciclo. Takahata era consciente de que debía dar profundidad y realismo a sus personajes. Para ello contrató como director de animación y diseñador de personajes a Yoshifumi Kondo¹⁰, estrecho colaborador del cineasta desde finales de los 70, y asistió a muchas guarderías para observar como se comportaban y movían los niños de dicha edad.

Todas estas argumentaciones —la reconstrucción de los espacios y la edad de algunos personajes— vienen a justificar la necesidad de recurrir a la animación para la adaptación cinematográfica de los hechos. Sin embargo, hemos de ser conscientes de que cuando utilizamos el término *anime* para calificar el largometraje hemos de tener presente la realidad de la industria de la animación nipona. En primer lugar ha de hacerse una distinción entre el *anime* destinado a la pequeña y a la gran pantalla. En la televisión se tiende a recurrir a la animación limitada y a la utilización de una serie de tics y elementos gráficos que suplantán la gesticulación facial de los personajes —rasgos que han quedado indefectiblemente asociados a la globalidad del *anime* desde la perspectiva occidental¹¹. No es así el caso del ámbito del largometraje que cuenta, por un lado, con un mayor presupuesto y, por otro, con tiempos más holgados para la producción. El segundo factor a tener en cuenta es la propia política interna de la casa de animación. En el Studio Ghibli, al que está adscrito Isao Takahata, se hace una clara distinción entre el *anime* y el *animeishon*, en la que el segundo término significaría calidad de animación, un guión elaborado y personajes con profundidad psicológica¹².

Con todo, la duda sobre si la animación es un medio válido para la reconstrucción histórica sigue en el aire. Las teorías de Kracauer son sumamente restrictivas y bajo su prisma resulta muy poco probable que este hecho fuera posible. Más si tenemos en cuenta que *La tumba de las luciérnagas* no es un testimonio histórico puro sino que se trata de una ficción inspirada en hechos reales.

UN ANÁLISIS DESDE UN NUEVO PRISMA

Mucho más flexible en su interpretación sobre las relaciones entre la Historia y el cine se muestra el teórico norteamericano Robert Rosenstone, al considerar que el cine histórico no se circunscribe exclusivamente a las lindes de la reproducción o plasmación milimétrica, y que no hay sólo un tipo de cine histórico. Ciñéndonos a la clasificación de Rosenstone habría tres grandes categorías: la representación histórica como drama, como documento o como experimento. Evidentemente, la película objeto de nuestro estudio no se constituiría como un documento sino como un drama. Sin embargo, el formato en el que se presenta la obra —la animación— escapa a las convenciones dramáticas habituales y, a priori, parece acercarse más a lo experimental. La cuestión aquí, es pues, si por el hecho de estar presentada como animación la aleja del cine convencional dramático y la emparenta con el ensayo. Desde el punto de vista de un espectador ajeno a los códigos narrativos y estilísticos del *anime*, la balanza se decantaría inmediatamente hacia el experimento. Nuestra mirada está muy acostumbrada a identificar la animación nipona con una serie de características de las que es difícil desprenderse a la hora de afrontar un film como *La tumba de las luciérnagas*. Podría considerarse pues como cine histórico experimental, pero dejaríamos en el olvido una circunstancia fundamental y es que la película se creó y distribuyó dentro del engranaje del cine comercial. No sucede lo mismo con la obra de Renzo Kinoshita— al que ya hemos mencionado anteriormente—, cuya producción se centra en el mundo del cortometraje. Con títulos como *Picadon* o *El último raid aéreo* (Kumagaya, 1993), Kinoshita se aproxima a la animación de arte y ensayo con obras poéticas, alejadas de las convenciones del *anime* y con una clara intencionalidad reflexiva y pacifista.

Según Rosenstone, el cine experimental se caracteriza por la «oposición frente a las prácticas dominantes, a los códigos de realismo y a los modos narrativos de Hollywood, etc. Las películas experimentales incluyen algunas de las seis características del cine comercial, pero transgreden más de una de las convenciones señaladas antes»¹³. No obstante, un poco más adelante añade que, al no tener que adaptarse a las reglas de realismo, no se ven sometidas a las imposiciones de la veracidad, de la evidencia y del argumento que tan necesarias son en la Historia escrita¹⁴. Evidentemente, la animación no está sujeta al principio de realismo de una película de imagen real pero sería conveniente averiguar si *La tumba de las luciérnagas* cumple algunos de los seis rasgos del cine dramático convencional.

Aunque en un principio, el teórico estadounidense los ubica en el cine hollywoodiense, las características básicas son tan universales que pueden aplicarse a todo tipo de cine comercial. De acuerdo con la clasificación de Rosenstone, el cine histórico se narra como una historia moral, a través de una historia de personajes, se presenta como un relato cerrado, terminado y completo; es dramático y emocional, muestra la Historia como un proceso y se centra en lo superficial, en el aspecto del mundo¹⁵. La tumba de las luciérnagas es una narración que se centra en el relato de dos niños que quedan huérfanos durante los bombardeos de Kobe en el transcurso de la Guerra del Pacífico. Se trata de una historia moral, ya que su objetivo final es mostrar los horrores de la guerra y promover la conservación de la memoria. Está cerrada y completa dado que el film —construido en un gran flash-back— cuenta los hechos desde el bombardeo hasta la muerte de los dos niños. En esta línea se mostraría igualmente dramática y emocional. La Historia queda mostrada indiscutiblemente como un proceso: a lo largo de toda la trama se van desgranando poco a poco los progresos del ejército americano desde los ataques aéreos del 5 de junio de 1945 hasta el final, en el que se anuncia la derrota nipona y la inminente Ocupación americana. En cuanto al aspecto del mundo, Takahata reconstruye fiel y completamente el mundo tangible: desde los bombarderos B-29, pasando por la arquitectura civil de la época, por los campos de arroz inundados, hasta los uniformes de las fábricas que llevaban los jóvenes durante el periodo bélico o las capuchas estampadas de protección antiaérea que utilizaban las mujeres.

Ateniéndonos a estos parámetros, el film sí podría considerarse como histórico convencional y no como experimental. Evidentemente, tal y como sintetiza José María Caparrós en introducción a *100 películas sobre Historia Contemporánea* «al profesor Rosenstone [...] le interesa primordialmente cómo las películas explican y se relacionan con la Historia y no cómo la reflejan; aspecto último en el que trabajan los referidos colegas europeos Marc Ferro y Pierre Sorlin»¹⁶. En tal caso, ¿cómo refleja Isao Takahata la Segunda Guerra Mundial en Japón? ¿De qué instrumentos se sirve para darle credibilidad?

UNA RECONSTRUCCIÓN A PINCELADAS

Ya hemos expuesto la importancia que tenía para él mostrar a sus personajes animados, cómo intentó lograr un reflejo más fiel del comportamiento de una niña de cuatro años a través de la observación de infantes en parvularios, y cómo se sirve de la técnica para dar fluidez a los movimientos y a las actitudes. Sin embargo, Takahata estaba preocupado por la forma en la que el equipo de animación iba a ser capaz de reflejar los detalles cotidianos de una ciudad durante la contienda bélica. En una larga entrevista realizada conjuntamente al director y al novelista Akiyuki Nosaka, en la revista japonesa *Animage Magazine*, en junio de

1987, y que más tarde fue traducida al inglés y publicada en *Animerica Anime & Manga Monthly* Vol .2, No.11; Takahata expresó algunas de estas inquietudes:

Ni siquiera el equipo encargado de la animación conoce aquellos tiempos. Yo soy el único que se introdujo en ellos, en calidad de niño de cuatro años. Nadie más en el equipo de producción lo hizo. Cuando empiezan a dibujar una estación de policía, la iluminan completamente. Seguramente oyeron historias sobre que hubo restricciones al alumbrado público y ventanas tapadas para que no volaran los cristales, pero cuando se sientan y dibujan, se olvidan de todo. Es difícil decirles hasta qué punto el racionamiento y el «programa vecinal» tiene que aparecer en el trabajo. No soy partidario de hacer una película que explique una época, pues sólo bastan los requisitos mínimos, pero creo que tales aspectos también deberían poder incorporarse de alguna forma¹⁷

Takahata no se limita sólo a mostrarse riguroso en la reconstrucción de las circunstancias espacio-temporales que rodean a los niños, sino que también muestra en un gran esmero en la reconstrucción de las pequeñas rutinas y costumbres de los personajes confiriendo a la película una mayor sensación de realidad.

La poesía del vuelo nocturno de las luciérnagas es quebrada al día siguiente por la muerte de los insectos... Pero los instantes más emotivos son indiscutiblemente las descripciones de las pequeñas alegrías cotidianas (los redondeles en el agua del baño, el descubrimiento de los caramelos pegados en el fondo de la lata que creían vacía...) o de los consuelos aportados por la naturaleza (el resplandor de las luciérnagas, el canto de las ranas en los nenúfares, los tomates hurtados...). Es en esos momentos o incluso cuando la niña se pone de morros balanceando los hombros o rompe a sollozar, que Takahata justifica el mejor uso de la técnica de la animación [...] Ahora bien es precisamente exhibiendo el esmero particular al reconstruir, o más bien al interpretar gráficamente ciertos detalles que el realizador despierta la atención del espectador. Es por ese aumento de realismo que crea la poesía¹⁸

La poesía y el realismo entablan conversación en el largometraje al mismo tiempo que se enlazan y contraponen la muerte y la vida. Takahata utiliza el realismo en el diseño de la animación arropado por la sutileza, la delicadeza de las formas; debe tenerse en cuenta que no por tratarse de realismo tiene que convertirse en brutal y monstruoso.

Se muestran los acontecimientos desde una lejanía respetuosa, exenta de morbidez y melodramatismo. Es justamente en esa delicadeza y respeto donde

La tumba de las luciérnagas muestra su verdadero atractivo y virtuosismo, al mostrarnos escenas aterradoras (los bombardeos, las quemaduras de la madre, la paliza recibida por Seita, la enfermedad y muerte de Setsuko) cargadas de simbolismo. Demostrando así que muchas veces la elegancia se torna mucho más impactante y atractiva que una animación descarnada. Se descubre la poesía a través de la contención, pero fundamentalmente a través de la sutileza.

Hiroshima es el ejemplo más esclarecedor de ese segundo tipo de animación descarnada. El director Mamoru Shinzaki utiliza la crueldad para narrar su historia. Muestra el desastre producido por la bomba atómica hasta sus últimas consecuencias sin omitir ni un plano, todo en primer término, con toda su acritud. Su intención moralizante, comprensible por otra parte, acusa una pérdida de credibilidad y una excesiva sensiblería; acompañada por un diseño de animación más bien precario y carente de fluidez de movimientos. No obstante, su valor como discurso antibélico es indiscutible.

En el aspecto estrictamente técnico, *La tumba de las luciérnagas* se sirve de una paleta cromática que queda al servicio de la narración, más concretamente de la estructuración del guión. A través del colorido se van a marcar los diferentes tiempos narrativos, y con la evolución de la historia se observará una degradación de las tonalidades.

Como hemos mencionado con anterioridad, la película se construye con un enorme flash-back. Takahata incluye –como única diferencia significativa con respecto a la novela– un prólogo fantástico en el que los fantasmas de los niños son los encargados de guiar al espectador a lo largo de la historia. De este modo, desde el principio queda claro el resultado de los hechos y se introduce un cierto distanciamiento con respecto al relato pretérito, que se repetirá cada vez que los fantasmas vuelvan a surgir en la pantalla. Se juega con la diferenciación de las tonalidades para contrastar y dejar claros los diferentes tiempos narrativos. Los rojos, tonos cálidos, se utilizarán para representar a los fantasmas de los niños. Los colores luminosos y los filtros blancos servirán para recordar los recuerdos de los hermanos antes de la contienda. En el tiempo de la narración estrictamente histórica se irá produciendo una progresiva degeneración de los colores hacia una gama grisácea, preludio y consecuencia del trágico final.

UNA RECONSTITUCIÓN NECESARIA

Además del retrato de la Segunda Guerra Mundial en el frente asiático, *La tumba de las luciérnagas* es también lo que Marc Ferro ha denominado una película de reconstitución histórica, un ejemplo de cómo la sociedad japonesa actual ha reformulado el hecho histórico pretérito original. Con todo, es evidente que las categorías de Ferro se solapan, puesto que el film también se encuadraría dentro de la reconstrucción histórica estricta. Siguiendo el discurso de Ferro sobre el

cine de reconstitución, habría que analizar los vínculos que unen el pasado con el presente, y si la mirada contemporánea hacia la contienda bélica ha modificado nuestra visión de los hechos¹⁹. En un largo capítulo dedicado a este film y a Hiroshima en su libro *Anime: from Akira to Princess Mononoke*, Susan J. Napier –profesora de Estudios japoneses de la Universidad de Texas– alude a la Historia de víctimas generada como consecuencia de la Ocupación Americana. Napier argumenta:

Como muchos estudiosos han señalado, la versión japonesa de la Segunda Guerra Mundial puede ser descrita generalmente como «una historia de víctimas», en la cual el pueblo japonés se vio víctima de una malvada y corrupta conspiración entre su gobierno y los militares. Esta «historia de víctimas» es parcialmente debida a los esfuerzos de colaboración americano-japoneses durante la ocupación por crear la imagen de un Japón postbélico democrático que habría liberado a los japoneses de un ineludible pasado fascista y militarista. Desplazando el grueso de la responsabilidad de una guerra devastadora hacia los militares y el gobierno, se sintió que la pizarra podía ser limpiada y que Japón podría asumir la tarea de la reconstrucción, liberado de las oscuras sombras de la culpabilidad bélica y la recriminación²⁰

En el caso concreto de los dos *anime* antes mencionados, la autora añade:

Estos tratamientos son compartidos por *La tumba de las luciérnagas* e *Hiroshima*. Centrados en la década de los cuarenta, las dos películas encajan dentro de una historia de victimismo en varias maneras obvias. Para empezar, las películas apelan a una poco problemática simpatía por parte del espectador hacia unos niños inocentes desolados por la destrucción de la guerra. El empleo de convenciones generalmente realistas (*La tumba de las luciérnagas* en particular, [...]) y una estructura narrativa directa, también ayudan al espectador a identificarse con una historia desgarradora²¹

Aunque dicho planteamiento queda bastante claro en la obra de Shinzaki, la visión de Napier sobre el posicionamiento de Takahata con respecto a los hechos es un tanto simplista. Si bien es cierto que en el film se trasluce un cierto tono de victimismo –subrayado en la situación como tales de los protagonistas–, la reflexión del cineasta sobre los acontecimientos busca interrogarse también sobre los propios actos de los japoneses. Los hermanos son las víctimas visibles, pero Takahata muestra cómo parte de la situación ulterior se debe a errores procedentes del comportamiento de éstos. Similar regla se aplica a la actitud de los adultos con los que se relacionan los protagonistas. De igual modo en los adultos se

refleja el progresivo proceso de desmitificación del Imperio japonés, y tampoco se les presenta como a los malvados por la forma en la que se desentienden de los niños. Sea por unos motivos u otros, se procura justificar las acciones de los individuos más allá de que éstas sean acertadas o no. El especialista francés en cine de animación Gilles Ciment resume certeramente esta complejidad a la que asistimos en la película:

De ningún modo podríamos reprochar al film de no mostrar sobre la guerra una mirada histórica, y en particular, como *Rapsodia de agosto* de Kurosawa, de ocultar el origen de la guerra y la responsabilidad japonesa y de no mostrar la crueldad de los bombardeos americanos provocando miles de muertos entre los civiles. [...] Takahata presenta sobre la guerra una mirada no desprovista de preocupaciones políticas y sociológicas. Pues si las bombas yanquis causaron la muerte de su madre, el sufrimiento de los dos niños es principalmente debido al patriotismo fanático de los adultos, a su egoísmo y a su codicia, a la ausencia de solidaridad²²

Desde esta perspectiva crítica se muestra reveladora la fecha en la que Seita —el hermano mayor— muere mendigando en la estación de Sannomiya, el 21 de septiembre de 1945; véase, un día después de que se aprobara la Ley General de Protección a los Huérfanos de Guerra.

LA ANIMACIÓN COMO VEHÍCULO DE LA MEMORIA

La lectura de estos hechos viene a incidir en el deseo ulterior de Takahata a la hora de hacer la película, vinculado a la conservación de la memoria. A través de toda su obra, el director se ha interrogado sobre la identidad del pueblo japonés y en un sentido más amplio —en el que se incluyen las películas de fantasía del Studio Ghibli y que es trasunto de la obra de su compañero Hayao Miyazaki— sobre la importancia de la transmisión de la memoria a las nuevas generaciones para no repetir los errores pretéritos. Así pues, el relato personalizado, de la memoria individual, se extrapola y generaliza hacia la necesidad de tener presentes los hechos históricos. Es un empleo de lo que Tzvetan Todorov acuñó como la memoria ejemplar²³. En un mundo que Robert Rosenstone describe como postalfabetizado²⁴, el cine se convierte en el vehículo idóneo para la revisión de la memoria y de la Historia, y se convierte en un medio apropiado para el estudio pedagógico. *La tumba de las luciérnagas* tendría pues un valor adicional mucho más extenso, dada la gran diversidad de targets que tiene en Japón el *anime*. El largometraje refrescaría la memoria de aquellos que vivieron los acontecimientos y transmitiría a las nuevas generaciones la necesidad de no arrojar al olvido los errores del pasado. Al tratarse de un film de animación, sus códigos narrativos

son idóneos para llegar a los más jóvenes, cuya educación visual y entretenimiento principal está en gran medida ocupado por el *manga* y el *anime*. En esta línea de reconstrucción histórica con una fuerte carga pedagógica que apela a la memoria ejemplar, en Occidente tenemos obras tan relevantes como *Cuando el viento sopla* (When the wind blows, 1986) de Jimmy T. Murakami²⁵ y la novela gráfica *Maus: Relato de un superviviente* de Art Spiegelman²⁶.

A la pregunta que nos hacíamos en un comienzo sobre si es posible la reconstrucción en el cine de animación, la respuesta es claramente positiva. Desde la perspectiva autóctona japonesa, la duda no es tal ya que conocen los códigos narrativos y su mirada está perfectamente habituada a identificar al *anime* como un medio heterogéneo, que permite tanto la representación histórica como la fantástica. En los últimos años, Occidente y- particularmente Francia- está prestando una mayor atención al *anime* y a su diversidad casi ilimitada. Gracias a la importación de series y películas japonesas, el espectador occidental empieza a ser consciente del amplio mercado existente y comienza a habituarse a sus códigos narrativos y estilísticos. Esta apertura del mercado internacional y la progresiva aparición de estudios de investigación que tienen como sujeto al *anime* hacen patente en Occidente la importancia y riqueza de una cinematografía de la que todavía nos queda mucho por descubrir.

NOTAS

- 1 Además de destacado por su carrera como cortometrajista, Renzo Kinoshita también es conocido por haber creado el Festival Internacional de animación de Hiroshima en 1985.
- 2 Denominación dada al cómic japonés.
- 3 Término empleado en Japón para referirse a los creadores de *manga*. El *mangaka* se encarga, por norma general, de todo el proceso creativo y plástico de la obra ilustrada: desde la idea original, el diseño de personajes, el dibujo y el desarrollo de la trama.
- 4 El autor Keiji Nakazawa es famoso por haber realizado varios *mangas* ambientados en la Segunda Guerra Mundial. Originario de Hiroshima, Nakazawa perdió a gran parte de su familia tras la caída de la bomba atómica. Aunque ya había publicado algunas historias, es en 1968 cuando aborda el asunto por primera vez con **Kuori ame ni utarete**, cuya traducción al castellano sería «Expuestos a la lluvia negra». Con todo, su trabajo más revelante llega en 1973 con **Hiroshima** (Hadaishi no Gen), *manga* serializado en la revista *Shounen Jump*. En él Nakazawa mezcla sus propias vivencias sobre los acontecimientos de Hiroshima con otras que presencié o de las que oyó hablar.
- 5 Aunque en Occidente es bastante corriente utilizar los términos *anime* y *manga* para referirse a la animación japonesa indistintamente, lo cierto es que ambos términos designan áreas diferentes. Por *anime* se entiende toda la producción de animación exclusivamente japonesa –ya sea en cine, televisión o vídeo-; mientras que *manga* es el vocablo empleado para el cómic japonés
- 6 KRACAUER, S.: *Teoría del cine*, Barcelona, Paidós, 1996, pp. 109-111.
- 7 WEINRICHTER, A.: *Pantalla Amarilla. El cine japonés*, Madrid, T&B Editores, 2002, pp. 17.
- 8 CIMENT, G.: *L'animation et le réel. Entretien avec Isao Takahata*, Positif, 425-426 (1996), pp. 138

- 9 Datos extraídos de UNITED STATES STRATEGIC BOMBING SURVEY. URBAN AREAS DIVISION: Effects of air attack on Osaka-Kobe-Kyoto, Washington, Urban Areas Division, 1947, pp. 153-162.
- 10 Yoshifumi Kondo conoció a Isao Takahata y a Hayao Miyazaki cuando los tres trabajaban en el estudio A-Pro. En los años 70, Kondo colabora en varias series a cargo de ambos: *Panda Kopanda* (1972), *Conan el niño del futuro* (Mirai shounen Conan, 1978), *Ana de las tejas verdes* (Akage no An, 1979). Una vez que el Studio Ghibli nace, Takahata le encarga el diseño y la dirección de animación de *La tumba de las luciérnagas*. Desde ese momento, Kondo trabaja en muchos proyectos del estudio e incluso dirige dentro de él su primer y último largometraje antes de su muerte en 1998: *Mimi wo sumaseba* (1995).
- 11 Este hecho se debe fundamentalmente a la gran cantidad de series de *anime* que las cadenas de televisión occidentales compraron y emitieron durante de década de los 80 y los 90. El bajo coste de estos productos para las cadenas fue uno de los factores claves para su exportación. Al tratarse de series realizadas con animación limitada y que se producían a gran velocidad gozaron de una gran aceptación en el mercado internacional. Sin embargo, entonces y en menor medida actualmente, a Occidente sólo llega una parte ínfima de la producción: fundamentalmente la destinada al público infantil. Aunque el mercado empieza a expandirse en países como Francia o Italia, principalmente, todavía no somos conscientes de la variedad temática y cualitativa de la producción nipona de animación.
- 12 En esta línea otros estudios como Madhouse –creado por Katsuhiro Otomo- o 4°C Studio también apuestan por una serie de proyectos innovadores en los que se potencia la calidad de la trama, la animación y, en el caso concreto de 4°C Studio- la experimentación.
- 13 ROSENSTONE, R.A.: <La historia en la pantalla>, en *Historia y Cine*, Madrid, Editorial Complutense, 1995, pp.23-24.
- 14 Ídem, pp. 25.
- 15 Ídem, pp. 15.
- 16 CAPARRÓS, J.M.: *100 películas sobre Historia Contemporánea*, Madrid, Alianza Editorial, 2004, pp.21.
- 17 El texto completo se puede encontrar en el sitio web de la Universidad de Hawai: <http://www2.hawaii.edu/~dfukushi/Hotaru-interview.html>
- 18 CIMENT, G.: *Le Tombeau des Lucioles. Les bonbons collés au fond de la boîte*, Positif, 425-426 (1996), pp. 136.
- 19 FERRO, M.: *Historia contemporánea y cine*, Barcelona, Ariel Historia, 1995, pp. 38-40.
- 20 NAPIER, S.J.: *Anime from Akira to Princess Mononoke*, Nueva York, Palgrave, 2001, pp. 162.
- 21 Ídem, pp. 162-163.
- 22 CIMENT, G.: *Le Tombeau des Lucioles. Les bonbons collés au fond de la boîte*, Positif, 425-426 (1996), pp. 136.
- 23 TODOROV, T.: *Los abusos de la memoria*, Barcelona, Paidós Asterisco, 1995, pp. 30-32.
- 24 ROSENSTONE, R.A.: <La historia en la pantalla>, op. cit., pp.32.
- 25 La película cuenta la historia Jim y Hilda Bloggs, una pareja de jubilados ingleses que viven en la campiña. Ambos son testigos de una guerra nuclear que los obliga a enclaustrarse en su casa para intentar escapar a los efectos de la radiación. Convencidos absolutamente de que su Gobierno irá en su ayuda, sigue al pie de la letra las directrices oficiales mientras esperan un rescate que no llega.
- 26 SPIEGELMAN, A.: *Maus: Relato de un superviviente*, Barcelona, Planeta DeAgostini, 2002. Ganador de un premio Pulitzer en 1992, este comic narra la vida del padre del dibujante durante la Segunda Guerra Mundial. La originalidad de su propuesta estriba en que Spiegelman narra la historia del exterminio cometido por los nazis representando a los judíos como ratones y a los alemanes como gatos. A través de la obra –dividida en dos grandes capítulos- el autor analiza la difícil relación con su padre e intenta comprenderle a través del relato del horror y la guerra que éste le va contando durante sus conversaciones.