



Historia y animación: el caso de *La tumba de las luciérnagas*

Laura Montero Plata es licenciada en Comunicación Audiovisual por la Universidad San Pablo-CEU. Ha realizado una estancia breve de investigación para el segundo período de investigación de su doctorado en la Université Paris VIII. Obtuvo el DEA en el año 2004 con el trabajo de investigación titulado *Trazos en el Tiempo: Recorrido por la Historia del Anime*. Es coautora del libro *Breve Encuentro* de la editorial Cie-Dossat y forma parte de la redacción de la revista de crítica cinematográfica *Fila Siete*. También ha sido colaboradora / asesora habitual de la sección manga de Panini Comics News y es colaboradora de *Sci-Fi.es Magazine*. En 2005, impartió junto a Taciana Fisac Badell la asignatura *El Cine de Asia Oriental* dentro de la Licenciatura en Estudios de Asia Oriental de la Universidad Autónoma de Madrid. Ha sido ayudante de edición del libro monográfico en Elena, Alberto(ed.): *Youssef Chabine: el fuego y la palabra*. (Córdoba: Filmoteca de Andalucía, 2007). Así mismo, tiene pendiente de publicación un artículo sobre el realizador Satoshi Kon para la revista *Secuencias*. Actualmente está realizando su tesis doctoral entorno al cine de animación japonés en la Universidad Autónoma de Madrid (UAM), y es investigadora asociada al Programa de *Historia del Cine* de dicha universidad.

La Segunda Guerra Mundial marcó para Japón uno de los episodios más lúgubres de su historia reciente. Además de las profundas consecuencias políticas e intelectuales prosiguieron a la derrota, Japón quedó conmocionado por los acontecimientos de Hiroshima y Nagasaki.

El cine de animación japonés también se ha hecho eco de estos sucesos y los ha plasmado. En el año 1978 el cineasta Renzo Kinoshita¹ presentó un cortometraje sobre la caída de la bomba y sus secuelas llamado *Picadon* (Picadon). Partiendo de la misma idea estética, Mamoru Shinzaki crea la película *Hiroshima* (Hadashi no Gen, 1983), basado en un *manga*² autobiográfico del *mangaka*³ Keiji Nakazawa.⁴ En 1988 se produce la aparición de *La tumba de las luciérnagas* (Hotaru no haka), un film ambientado en la contienda bélica y no en Hiroshima y Nagasaki.

Isao Takahata, cofundador del célebre Studio Ghibli,⁵ presenta un *anime*⁶ con el que se propone mostrar una reconstrucción histórica de lo que sucedió 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 libertad absoluta a la hora de recrear las localizaciones, sin las limitaciones propias de la destrucción arquitectónica o del cambio urbanístico: la animación. Tomando como base la novela de Akiyuki Nosaka –de nombre homónimo–, *La tumba de las luciérnagas* narra los bombardeos estadounidenses y plasma la caída del ejército nipón a través de la historia de dos hermanos abogados 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. Se trata de examinar los presupuestos teóricos del cineasta para comprobar si la imagen como documento puede ser una imagen animada.

Nuestra percepción foránea ante un medio que, de costumbre, está circunscrito en Occidente a narrativas infantiles y fantásticas es limitada. Nuestra mirada provoca un distanciamiento a la hora de visionar *La tumba de las luciérnagas*, puesto que se incide en el deterioro empático y provoca un distanciamiento narrativo. El problema derivado de esta realidad no está tan sujeto a la

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*.

⁴ Keiji Nakazawa ha realizado varios *mangas* ambientados en la Segunda Guerra Mundial. Nakazawa perdió a parte de su familia tras la caída de la bomba atómica. En 1968 aborda el asunto por primera vez con *Kuori ame ni utarete*, algo así como “Expuestos a la lluvia negra”. Con todo, su trabajo más revelante llega en 1973 con *Hiroshima* (Hadashi no Gen); en el que Nakazawa mezcla sus propias vivencias sobre los acontecimientos de Hiroshima con otras que presencié o de las que oyó hablar.

⁵ Estudio de animación cuya cabeza visible es Hayao Miyazaki, director de *La Princesa Mononoke* (Mononoke Hime, 1997) o *El viaje de Chihiro* (Sen to Chihiro no kamikakushi, 2001).

⁶ Aunque en Occidente es bastante corriente utilizar los términos *anime* y *manga* para referirse a la animación japonesa indistintamente por *anime* se entiende toda la producción japonesa para cine, televisión y vídeo; mientras que *manga* es vocablo empleado para el cómic japonés



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 negativo. No obstante, limitar la cuestión al aspecto visual podría incurrir en un error dado que todo film histórico requiere un proceso de reconstrucción.

En el caso de un *anime*, nos vemos en la necesidad de discutir una serie de cuestiones previas ya que se trata de una obra adscrita a Japón, es decir, a una nación cuya raza posee unos rasgos diferentes y obedece a una ordenación urbanística y paisajística muy distinta a la occidental. Es lo que Antonio Weinrichter califica de “efecto kimono”, que vendría a incidir en la dificultad que tiene el espectador occidental de activar los mecanismos de identificación con un personaje oriental.⁷

Para solventar estos problemas, Takahata barajó la posibilidad de recurrir al cine experimental, pero la falta de tiempo le obligó a usar las técnicas convencionales de animación. No obstante, el dibujo animado le permitía libertad absoluta a la hora de realizar

el proyecto. El cineasta estaba seguro de que era el mejor vehículo para mostrar lo real. Al estar desposeído de la reconstrucción física, el *anime* no esconde su condición artística y, además, le permite plasmar de una forma más fiel la interpretación de Setsuko –la niña de cuatro años protagonista del film.⁸

Los principales escollos 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 Kobe. Dado que no contaban con restricciones espaciales o económicas, el equipo podía ser fiel a la plasmación de los escenarios tanto urbanos como naturales. De igual modo, se subrayaba la dificultad de lograr que una actriz de tan corta edad consiguiera una interpretación adecuada. Takahata era consciente de que debía dar profundidad y realismo a sus personajes. Todas estas argumentaciones –la reconstrucción de los espacios y la edad de algunos personajes- venían a justificar la necesidad de recurrir a la animación para la adaptación cinematográfica de los hechos.

Con todo, nuestra duda sobre si la animación es un medio válido para la reconstrucción histórica sigue en el aire, ya

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.



que *La tumba de las luciérnagas* no es un testimonio histórico puro sino que se trata de una ficción inspirada en hechos reales.

Si nos basamos en los presupuestos de Robert Rosenstone, quien considera 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; se trasluce que el objeto de nuestro estudio es 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 es saber si este hecho emparenta la obra con el ensayo.⁹ Desde el punto de vista de un espectador ajeno a los códigos narrativos y estilísticos del *anime* podría considerarse pues como cine histórico experimental, pero olvidáramos que la película se creó y distribuyó dentro del engranaje del cine comercial.

No obstante, Rosenstone añade que un film 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 escrita.¹⁰ Evidentemente, la animación

no está sujeta al principio de realismo pero habría que averiguar si *La tumba de las luciérnagas* cumple algunos de los seis rasgos del cine dramático convencional que apunta en su obra. 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 mundo.¹¹ *La tumba de las luciérnagas* es una narración centrada en el relato de dos niños huérfanos durante los bombardeos de Kobe durante la Guerra del Pacífico. Es 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 cuenta los hechos desde el bombardeo hasta la muerte de los niños. En esta línea se mostraría igualmente dramático y emocional. La Historia queda mostrada indiscutiblemente como un proceso: se van desgranando los progresos del ejército americano desde los ataques aéreos del 5 de junio de 1945 hasta el anuncio de la derrota nipona y la inminente Ocupación americana. En cuanto al aspecto del mundo, Takahata reconstruye fielmente

⁹ Según Rosenstone, el ensayo es cine de oposición que trasgrede las prácticas dominantes, los códigos del realismo y de narrativa. Además no cumple los seis rasgos de los films comerciales. ROSENSTONE, R.A. “La historia en la pantalla”. In: *Historia y Cine*. Madrid, Editorial Complutense, 1995, pp. 23-24.

¹⁰ Ídem, pp. 25.

¹¹ Ídem, pp. 15.



la realidad tangible: desde los bombarderos B-29, pasando por la arquitectura civil, hasta los uniformes que llevaban los jóvenes durante el periodo bélico o las capuchas estampadas de protección antiaérea de las mujeres.

Ateniéndonos a estos parámetros, el film cumple los seis rasgos descritos por Rosenstone y sí podría considerarse como histórico convencional y no como experimental. En tal caso, ¿cómo refleja Isao Takahata la Segunda Guerra Mundial en Japón? ¿De qué instrumentos se sirve para darle credibilidad?

Ya hemos expuesto la importancia que tenía para él mostrar a sus personajes animados y cómo se sirve de la técnica para dar fluidez a los movimientos y a las actitudes. Sin embargo, Takahata también presta atención a los detalles cotidianos de una ciudad durante la contienda bélica. El director no se limita sólo a mostrarse riguroso en la reconstrucción de las circunstancias espacio-temporales que rodean a los niños, sino que también muestra esmero en la reconstrucción de las pequeñas rutinas y costumbres de los personajes confiriendo a la película una mayor sensación de realidad.

Sin embargo, se trata de una realidad esbozada en el presente. Desde este prisma,

La tumba de las luciérnagas es también lo que Marc Ferro llamó una película de reconstitución histórica, reflejo de cómo la sociedad japonesa actual ha reformulado el hecho histórico pretérito original. Con todo, el film también se encuadraría dentro de lo que Ferro denominó como reconstrucción histórica. Siguiendo el discurso del teórico, habría que analizar los vínculos que unen el pasado con el presente y si la mirada contemporánea hacia la contienda ha modificado nuestra visión de los hechos.¹² En un largo capítulo dedicado a este film y a *Hiroshima* en su libro *Anime: from Akira to Princess Mononoke*, la autora norteamericana Susan J. Napier alude a la Historia de víctimas generada por la Ocupación Americana; en la que el pueblo nipón crea una imagen de víctima frente a un gobierno corrupto. Esta visión le permite asimilar la Ocupación para crear una imagen postbélica democrática.¹³

En el caso concreto de los dos *anime* antes mencionados, la autora añade que se apela a una poco problemática simpatía hacia niños inocentes destrozados por la guerra a través del realismo –en el caso de Takahata– y de una narración directa que promueve la identificación con el espectador.¹⁴

¹² FERRO, M. *Historia contemporánea y cine*. Barcelona, Ariel Historia, 1995, pp. 38-40.

¹³ NAPIER, S.J.: *Anime from Akira to Princess Mononoke*, Nueva York, Palgrave, 2001, pp. 162.

¹⁴ Ídem, pp. 162-163.



La visión que expone Napier sobre el posicionamiento de Takahata con respecto a los hechos es un tanto simplista. Aunque 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 sobre los propios actos de los japoneses. Los hermanos son las víctimas visibles pero se 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. Sea por unos motivos u otros, se procura justificar las acciones de los individuos más allá de que éstas sean acertadas o no.

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: un día después de que se aprobara la Ley General de Protección a los Huérfanos de Guerra.

La lectura de estos hechos viene a incidir en el deseo del director de promover 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, sobre la importancia de la transmisión de la memoria a las nuevas generaciones. 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 ejemplar.¹⁵

En un mundo que Robert Rosenstone describe como postalfabetizado,¹⁶ el cine es 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

¹⁵ TODOROV, T. *Los abusos de la memoria*. Barcelona, Paidós Asterisco, 1995, pp. 30-32.

¹⁶ ROSENSTONE, R.A. “La historia en la pantalla”. In: *Historia y Cine*. Madrid, Editorial Complutense, 1995, pp.32.

línea de reconstrucción histórica con 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. Murakami¹⁷ y la novela gráfica *Maus: Relato de un superviviente* de Art Spiegelman.¹⁸

De todas estas argumentaciones se deduce que sí 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. 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 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.

¹⁷ 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.

¹⁸ SPIEGELMAN, A. *Maus: Relato de un superviviente*. Barcelona, Planeta DeAgostini, 2002. Narra la vida del padre del dibujante durante la Segunda Guerra Mundial. Spiegelman cuenta la historia del exterminio cometido por los nazis representando a los judíos como ratones y a los alemanes como gatos.