



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES ACATLÁN

*Estética cinematográfica de La tumba de las luciérnagas:  
encuentro entre Oriente y Occidente*

Seminario Taller Extracurricular  
“Interdiscursividad: Cine, Literatura, Historia”

Que para obtener el grado de  
Licenciado en Comunicación

Presenta

Elizabeth Monroy López

Asesor

Dr. Víctor Manuel Granados Garnica

Santa Cruz, Acatlán, Edo. de México, Junio de 2023



Universidad Nacional  
Autónoma de México



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

## **Agradecimientos**

A mi hermana por ser mi camino seguro.

A mis papás por recordarme el camino de vuelta.

Y especialmente a Erick por mostrarme que existe el camino de la esperanza.

Con la promesa de que siempre serán la inspiración de todo.

## Índice

Introducción .....	4
<b>1. Hacia una historia de la estética del <i>anime</i> bélico .....</b>	<b>9</b>
1.1 El ultranacionalismo japonés: El <i>manga eiga</i> japonés como instrumento propagandístico .....	10
1.2 La censura de posguerra: el olvido en el <i>anime</i> .....	17
1.3 El <i>anime</i> como memoria histórica: reconciliación con el pasado .....	22
1.4 Evolución y cambio en la forma de representación de la guerra en el anime .....	27
<b>2. Análisis semiótico de <i>La tumba de las luciérnagas</i> .....</b>	<b>37</b>
2.1 Anime realista como visión Occidental .....	37
2.1.1 Contexto .....	39
2.1.2 La imagen realista como constructora de sentido ....	40
2.2 Estructura narrativa como visión Oriental .....	47
2.3 La traducción como encuentro entre Oriente y Occidente	52
2.3.1 La corporeidad: <i>wabi-sabi</i> y <i>mono no aware</i> .....	53
Conclusiones .....	63
Fuentes	

## Introducción

El término anime no solo se refiere a la animación de manufactura japonesa, además, es un estilo diferenciado en su forma y composición, con características únicas. Aunque se pensaría que dichas diferencias lo alejan del modelo de animación occidental, a lo largo del tiempo se ha establecido un diálogo entre ambas culturas (Oriente y Occidente) definiendo su forma de representación.

El cine animación japonés incluye la historia, cultura, política, economía, religión, etc. junto con los mitos, creencias, rituales y tradiciones que definen la forma de vida de los japoneses, pero es innegable que existen momentos en su historia que lo conectan a Occidente, dando como resultado el anime como lo conocemos en la actualidad.

Reconociendo el valor de la animación japonesa en el desarrollo de la cultura visual mundial, el presente trabajo de investigación surge de la necesidad de estudiar sistemas simbólicos lejanos al nuestro, ya que, la noción de Cultura se aleja cada vez más de los esencialismos, en donde la mirada parcial de Occidente mediante conceptos totalizadores describe al otro como lejano a su experiencia.

Nace con la intención de comprender las diferencias en la forma de representación de la guerra a lo largo de su historia del anime; para establecer cómo es que las apropiaciones de significados entre diversas culturas dan sentido a distintos textos, entre ellos las películas de animación japonesa. Y cómo es que a partir de préstamos culturales se establecen nuevas formas de representación.

Para poder lograrlo, es necesaria una delimitación concreta, debido a que el anime tiene más de cien años de historia y posee una muy variada cantidad de géneros que abarcan temáticamente un universo muy amplio.

Así, el presente trabajo propone un análisis de la película animada japonesa *“La tumba de las luciérnagas”* (1988) del director Isao Takahata; a partir del estudio de los distintos niveles de significación que la componen que permiten diferenciar las categorías estéticas empleadas, las cuales son dependientes de los cambios técnicos de producción, los eventos políticos- sociales y el contexto cultural del territorio simbólico en donde se produce.

Para poder comprender la estética de dicho anime, es necesario analizarlo desde su funcionamiento cultural para conocer las condiciones estéticas específicas que lo componen. Ya que, la consolidación estética del mismo obedece a tres aspectos fundamentales: el contexto cultural que moduló las condiciones sociales e históricas de Japón, el intercambio con Occidente que definió las formas, la técnica y composición, modificando el sentido frente a lo representado; y los elementos propios de la mentalidad japonesa.

Tomando en cuenta que en este proceso complejo, el anime de Takahata funciona como un microcosmos cultural en donde se puede observar cómo se intercambian las significaciones entre culturas; mientras la realidad social es recreada mediante el dibujo y el movimiento.

El análisis del anime propuesto, será abordado como un texto portador de su tiempo y de la cultura que lo produce, ya que dicho enfoque, ayudará a entenderlo desde una perspectiva que incluye el lenguaje, pensamiento y comunicación como conceptos que funcionan en la realidad social.

Estableciendo que los vínculos Oriente y Occidente como espacios simbólicos, en donde se han establecido convenciones (reglas) y prácticas interculturales dan espacio para el hibridismo en las producciones de animación japonesa a través del tiempo.

Dado que la estética del anime de Takahata se desprende del intercambio cultural entre Oriente y Occidente definiendo los tres aspectos que lo componen: el formal (la representación), su estructura narrativa y la contextual; en un proceso-acto de comunicación que configura una visión del mundo. Dando paso a su condición como producto cultural propio de una práctica híbrida.

Peter Burke menciona al respecto:

En el hibridismo cultural existen prácticas que mezclan ideas de diversas sociedades y tradiciones culturales incluido el cine, en tanto son un tipo de texto artefacto importante para la producción de traducciones. Las películas son el caso más obvio de los textos híbridos ya que, ayudan a la introducción de nuevas ideas y visiones del mundo. (Burke, 210: 78-80)

Por lo tanto, podemos afirmar que dicha cinta es un producto que adapta, incorpora y responde a una variedad de influencias occidentales y orientales, reconstruye una época o un hecho social, en donde ya no solo es importante lo que evoca la imagen representada, sino qué podemos interpretar entorno a ella.

Al explorar las condiciones de producción y transformación del anime realista de corte bélico, el análisis del anime de Isao Takahata cobra relevancia ya que permite conocer la modificación de los significados en un determinado momento y un grupo social específico. Entonces dicha transformación construye no solo la historia del medio sino, cuál fue la mentalidad y postura frente a eventos históricos que narra.

Por otro lado, se debe tomar en cuenta que *La tumba de las luciérnagas* es un producto cultural profundamente influido por los principios estéticos tradicionales de Japón y para apreciarlo por completo, es muy beneficioso tener algún conocimiento de esos valores. En la medida en que varios de los conceptos de la filosofía japonesa forman parte de la estética japonesa, aunque hacen referencia a cuestiones subjetivas, propias de la cosmovisión de la mentalidad nipona.

Y que está influido por el pensamiento japonés<sup>1</sup> el cual está conformado por un pluralismo cultural que incluye diversas escuelas de pensamiento como: el

---

<sup>1</sup> La cultura japonesa ofrece de una compleja suma de conocimientos influenciados por culturas con las que ha entrado en contacto: India, China y Corea durante diecisiete siglos; de Europa, España, Portugal, Inglaterra y Holanda en el siglo XVI hasta la primera mitad del siglo XIX; de Europa y Estados Unidos en la segunda mitad de los siglos XIX y XX. (González, 2016)

sintoísmo<sup>2</sup>, el confucianismo<sup>3</sup> y el budismo<sup>4</sup>, que en su conjunto representan una manera diferente de constitución de lo real.

Tomando en cuenta que dicha cosmovisión del mundo está caracterizada por una construcción de sistemas simbólicos, de significación y de sentido, a partir de la relación del ser con la naturaleza de las cosas; mientras que el impacto occidental ayudó a dar orden a su pensamiento social e individual racional. Y lo anterior se puede ver reflejado en la reconstrucción del anime.

“*La tumba de las luciérnagas*” (1987) de Isao Takahata aborda un tema realista en un entorno bélico, a pesar de que los protagonistas son niños la intención de dicho filme según lo dicho por el propio director era hacer una cinta animada dirigida a un público adulto, esta cinta se puede decir es de tipo violento, pero para muchos críticos es considerada una de las películas más bellas de la historia del cine de animación.

Lo anterior lleva a cuestionarnos si una película animada que aborda un tema realista y la violencia bélica puede ser capaz de establecer un tipo de estética particular, que perfile características entre Oriente y Occidente.

Por lo tanto, la presente investigación pretende definir cuál es el trasfondo sobre el que se construyen las imágenes animadas en el contexto japonés, lo cual

---

<sup>2</sup> La palabra sintoísmo se escribe con los caracteres, *kami* (dios) y *michi* (camino), que significan camino de los dioses Considerada la religión autóctona de Japón, expresa las creencias animistas de los orígenes divinos de Japón. Existente desde tiempo inmemorial, dicho sistema de creencias mezcla entre religión y tradición, forma parte de las prácticas de vida cotidiana de los japoneses. (Ono, 2020)

<sup>3</sup> El confucianismo es un sistema de creencias basado en las enseñanzas de *Confucio*, en donde lo más importante no es el cielo, ni la tierra su preocupación se centrará en el hombre en sociedad, por lo tanto el fin será lograr la armonía social y crear el cielo en la tierra. A partir de la organización jerárquica de la familia, el estado y en conjunto de la sociedad.

Ingresó a Japón a través de China entre los siglos VI y IX. A lo largo de la historia en distintos momentos se ha visto eclipsado en orden de importancia con otras religiones y filosofías. Siendo sus resurgimientos más relevantes los que se dieron durante el gobierno centralizado de Tokugawa, en el siglo XVII y a principios del siglo XIX, ayudando a fundamentar el ultranacionalismo. (Paramore, 2016)

<sup>4</sup> El budismo en Japón se introdujo en el siglo VI procedente de China. El budismo Mahayana (Gran Vehículo), se basa en dos ideas principales: la adoración de las almas de los muertos y como gran concepto el hombre debe de tener una vida terrenal hermosa. (Maillard, 2008)



nos dará datos importantes sobre el ideario de una época, una cultura y la sociedad nipona.

Partiendo de lo general a lo particular, el análisis primeramente propone un recorrido histórico- evolutivo del medio, para establecer los momentos de encuentro entre Oriente y Occidente que modificaron las formas de representación de la guerra a través del tiempo: a nivel social, político e ideológico, desde su origen hasta la década de los noventa.

En el entendido que el anime está compuesto por un conjunto de conocimientos, los cuales deben ser analizados para conocer cómo operan, con la intención de *explicar* cómo y por qué en anime como fenómeno adquiere, en una determinada sociedad y en un determinado momento histórico, una significación.

El anime, no es un simple género filmico, sino un medio que posee un universo simbólico propio (incluso con sus convenciones del lenguaje cinematográfico), puede ser una representación de la realidad, y por supuesto también productor de sentido; además, provoca sentimientos a manera de efecto estético y es capaz de establecer un tipo de estética particular.

Todos estos elementos dan como resultado que las audiencias se identifiquen con lo que ven en pantalla. Por lo tanto, es necesario conocer cuáles son las características que se perfilan como resultado en el encuentro entre Oriente y Occidente en el caso particular del anime realista con temática bélica.

De esta forma,

En el entendido que los productos culturales como el anime pueden promover los cambios o transformaciones culturales, cumpliendo una función de memoria cultural, gracias a la capacidad de enriquecerse ininterrumpidamente a lo largo del tiempo como reacción necesaria del ser humano, por descubrir el mundo en el que vive para conocerse y reconocerse en el otro.

¿Es un imperio  
esa luz que se apaga  
o una luciérnaga?

Jorge Luis Borges

## 1. Hacia una historia de la estética del *anime* bélico

El texto artístico (*anime*) a lo largo del tiempo ha sufrido una evolución en su forma de representación de la realidad, ligada a su influencia del modelo de animación occidental (Europa y Estados Unidos), pero al mismo tiempo mantiene una continua proyección de los valores culturales tradicionales japoneses y encierra en su interior estrategias simbólicas de configuración del mundo.

Esta combinación de dos modelos de animación ha dado paso a una nueva forma de representación con intencionalidades específicas que perfilan características estéticas entre Oriente y Occidente.

El *anime* como un texto<sup>5</sup> que reconstruye la realidad pretende la materialidad de la historia, por lo tanto, en este capítulo es indispensable evaluarlo desde el compromiso que tiene con el presente, la memoria y la reconstrucción de la historia. Incluso cuando lo que vemos en pantalla es de orden ficcional o como es el caso de la animación a partir del dibujo se reconstruye la realidad; y dichas obras se convierten en reflejos metafóricos del tiempo representado.

Por lo tanto, es necesario establecer un trayecto desde una perspectiva histórico- evolutiva, que nos ayude a comprender dicho fenómeno de la cultura de masas. Tomando en cuenta tanto elementos de la cultura japonesa como aquellos

---

<sup>5</sup> En el presente trabajo el *anime* será entendido como un texto semiótico, es decir, un sistema de signos complejos (sonidos, palabras, imágenes, etc.) que combinados de una manera específica representan categorías estéticas que permiten clasificar y caracterizar las distintas experiencias sensibles.

que a través del tiempo se han incorporado a sus narrativas a partir del contacto con Occidente.

Es importante mencionar que la estética del anime es inherente a la historia, por un lado, dan significación a los eventos sociales y políticos ocurridos, sin mencionar que son un abanico de posibilidades en el modo de representar. Además, su interpretación varía según el grupo social y el momento histórico que se vive.

Existen tres momentos históricos fundamentales para entender el cine de animación japonés ligado a narrativas bélicas realistas; a través de los cuales no solo es notorio el desarrollo tecnológico en la forma de narrar, sino que dichos eventos socio- políticos marcaron las decisiones estéticas que emplearon tanto autores, como estudios de animación para contar historias, dando como resultado la postura que tuvieron frente a conflictos bélicos.

### **1.1 Ultracionalismo japonés: el *manga eiga* como instrumento propagandístico**

Los orígenes, desarrollo y evolución de la animación japonesa ligados al tema de la guerra coinciden con la necesidad histórica que ha tenido Japón desde la apertura a Occidente en 1868 (era Meiji), por incorporar al país al resto del mundo. A través de la importación de tecnologías occidentales, y utilizarlas para la aplicación de políticas de Estado.

Durante este periodo, no solo llegan a Japón avances tecnológicos tan importantes como el ferrocarril o la máquina de vapor, por ejemplo, que ayudarían al desarrollo industrial del país. Además, se importan los primeros inventos ligados al entretenimiento y específicamente a la animación.

Si bien es cierto, que para finales del siglo XIX aún no existía el cine y mucho menos el cine de animación; ya se comercializaban los primeros aparatos que permitieron ver imágenes en movimiento; los cuales más bien eran artilugios mecánicos ligados a la ciencia que mediante principios ópticos daban vida a las

imágenes. Se sabe que el primero de estos aparatos que llegó a Japón fue el Zootropo<sup>6</sup>, inventado en 1834 por William Horner. (Horno, 2021: 29)

En este punto, es importante decir que inventos similares ya existían en Japón como el *utsushi-e*<sup>7</sup> o proyector *furo*, el cual era una especie de “linterna mágica japonesa” la cual fusionaba otras artes como el teatro de sombras, la música, la pintura y los narradores *benshi*<sup>8</sup> (Denison, 2015: 21)

En estos primeros años, los avances tecnológicos occidentales y orientales se fusionaron para crear animaciones de tipo más complejo. Los primeros trabajos<sup>9</sup> denominados *dekobō shingachō*, serían una mezcla entre lo reconocible como tradicional japonés, pero influenciado por los primeros trabajos desarrollados en Francia.

Es decir, la influencia externa motivó a algunos entusiastas del fenómeno a estudiar las técnicas de animación occidentales para realizar sus propias producciones y desarrollar un modelo local, con características propias pero inspiradas en Occidente.

Desde los inicios de la animación se tuvo la necesidad de diferenciar los trabajos que llegaban del extranjero de los producidos en el país, para ello se utilizaron distintos términos que ayudaban a dicho fin. El primero de ellos *senga eiga* el cual podría traducirse como “película de dibujo japonés” o *senga kigeki* término que se usaba para distinguir la producción local de otras animaciones.

---

<sup>6</sup> El zoótropo estaba constituido por una serie de bandas de papel colocadas dentro de una especie de tambor. Para su funcionamiento se observaba a través de las ranuras mientras este giraba, lo que daba la sensación de movimiento de la imagen. (Clements, 2013: 700)

<sup>7</sup> El *utsushi-e*, es una técnica inventada por Kameya Toraku utiliza la linterna mágica y el teatro asiático de sombras y títeres para dar el efecto de imagen en movimiento. (Heredia, 2021: 17)

<sup>8</sup> Los *benshi* o *katsuben* Su función inicial consistía en narrar los espectáculos de *utsushi-e* y evolucionaron hasta convertirse en una de las figuras más importantes en los inicios del cine en Japón, narrando películas silentes, principalmente las extranjeras que se proyectaban, ya que no estaban subtituladas al japonés. (Richie, 2001: 37)

<sup>9</sup> *Katsudō Shashin* (imagen animada), es reconocido como el primer título de animación, no se sabe quién fue el creador, fechado en 1907. Está compuesto por 50 fotogramas, unos tres segundos de metraje. Nos muestra a un hombre vestido de marinero que escribe los ideogramas *Katsudō Shashin* en una pared para luego volverse y saludar quitándose el gorro. (Clements, 2013: 17)

Para la década de 1910 la animación temprana en Japón se desarrolla de manera más constante; esta evolución se da a la par de la construcción del Estado moderno y ultranacionalista japonés<sup>10</sup>. El ultranacionalismo japonés mezcló ideas que nacieron en la Ilustración Europea, como el nacionalismo, el imperialismo, el militarismo autoritario y el capitalismo de estado.

Pero en Japón dicho sincretismo político, se desarrolló a la par de la adaptación a la modernidad de sistemas filosóficos y religiosos que buscaban rescatar de la tradición japonesa un concepto de identidad nacional frente al resto del mundo.

Las ideas importadas de Occidente sentaron las bases económicas y políticas del Estado Moderno japonés, éstas se mezclaron con la idea de construcción mitológica del Estado, en donde el Emperador<sup>11</sup> era visto como una figura religiosa, vínculo de conexión entre los dioses y el mundo tangible; objeto de veneración ligada al sintoísmo y como el personaje político más importante para el gobierno japonés.

Está mezcla entre las ideas del extranjero con los principios del sintoísmo y el confucianismo, modificaron las características distintivas de las manifestaciones artísticas japonesas entre ellas la animación, ya que tomaría en cuenta en sus narrativas la política nacional como tema, frente a la necesidad de crear una identidad nacional con una postura ideológica extremista autoritaria ligada a la figura del Emperador.

Es hasta este momento que surgen los primeros trabajos que se les puede llamar propiamente animación japonesa. Las producciones de este periodo

---

<sup>10</sup> La modernización del Estado, su desarrollo militar y la idea de progreso, llevaron a Japón a ser una potencia de la región y su expansión por todo el continente asiático. Dicha mentalidad que surgió en la era Meiji (1868–1912), evolucionó a lo largo de la era Taishō (1912- 1925) y la era Showa (1926- 1989), y dio como resultado la participación del país en numerosos conflictos bélicos entre ellos: Primera Guerra Sino- Japonesa (1894-1895), Invasión japonesa de Taiwán (1895), Guerra Ruso-Japonesa, Primera Guerra Mundial, Segunda Guerra Sino- Japonesa y finalmente Segunda Guerra Mundial (1937-1945). Véase (Hane, 2020: 239-302)

<sup>11</sup> En Japón se tiene la creencia que el emperador es descendiente de *Amaterasu* la diosa del sol en el sintoísmo. Es un personaje que representa el culto a los antepasados, siendo parte central de la vida de los japoneses haciéndoles vivir una “vida” histórica en el presente; se le debe venerar con lealtad y seguirlo es el único camino. (Carretero, 2020: 14)

mezclan los puntos fuertes de los conceptos occidentales como sus cualidades analíticas e intelectuales, y las características del pensamiento oriental que se basan en cualidades intuitivas y estéticas. Comienza a utilizarse el término *manga eiga* refiriéndose a trabajos compuestos por narrativas más complejas cuyos elementos artísticos tenían fines educativos. (Clements, 2013: 130)

Respecto a las técnicas utilizadas, algunos dibujaban directamente sobre el celuloide, mientras que otros usaban papel como material base o (la técnica más empleada) dibujaban sobre una pizarra y fotografiaban cada fotograma para luego reproducir seguidas todas las imágenes, dando la sensación de movimiento.

En los trabajos de animación temprano no será importante la evolución técnica de las obras, será un producto artesanal, se le dará prioridad a las historias narradas, las cuales invariablemente serán historias que reflejen la mentalidad imperialista japonesa de la época, marcadas por el orgullo nacional.

Son adaptaciones de cuentos tradicionales japoneses y su composición estaba fuertemente vinculada al *folclore* japonés, con la presencia de personajes histórico- mitológicos. Tomando en cuenta que la animación local estaba influenciada por diversas manifestaciones de arte secuencial con rasgos estéticos propios de las artes tradicionales como el *emakimono*<sup>12</sup>, el *kamishibai*<sup>13</sup>, el *ukiyo-e*<sup>14</sup>, y el *manga*<sup>15</sup>.

---

<sup>12</sup> Los denominados *emakimono* o *emaki*, pergamino narrativo ligado al mundo humano realista sus temáticas principales serían los elementos cíclicos de la vida: juventud, belleza, amor, enfermedad, vejez, iluminación espiritual, trabajo, guerra militar, poder e intriga, y muerte. En resumen trata de la naturaleza efímera de la existencia, estos rollos de papel con imágenes secuenciales que narran mediante texto e imagen, podían llegar a medir hasta 15 metros daban la sensación del paso del tiempo y de la progresión de la acción. (Hu, 2019: 43)

<sup>13</sup> El teatro de papel es una forma tradicional y popular en Japón de cuentacuentos, utilizado como un recurso didáctico para el público infantil. (Hu, 2019: 17)

<sup>14</sup> El término *ukiyo-e* significa "imágenes flotantes" y hace referencia a dos conceptos fundamentales del budismo: la impermanencia y lo efímero. Con un enfoque realista estos grabados en madera retrataban escenas costumbristas, una de sus características más importantes es que representaba un arte que era consumido masivamente, ya que sus temáticas eran muy variadas entre ellas el ocio. Considerado el mayor antecedente del manga. (Harris, 2010: 48)

<sup>15</sup> Término creado por el artista Hokusai en el siglo XIX para referirse a sus colecciones de dibujos. Está compuesto de dos ideogramas Man (ejecutado con rapidez y ligereza) y Ga (dibujo). (Onoda, 2009: 21)

Los primeros años no tuvieron el éxito esperado, limitándose a esfuerzos individuales con producciones independientes, de personas interesadas en el tema, sin fines de lucro. El único estudio que se interesó en el desarrollo de la animación como industria fue *Tenkatsu (Tennenshoku Katsudō Shanshin)* fundado en 1916, pero la falta de apoyo, la baja calidad de los proyectos y el Gran terremoto de Kanto de 1923<sup>16</sup> destruyó sus instalaciones, obligándolos a desaparecer, haciendo de la década de los años 20 la más dura para la animación japonesa.

En el marco de lo anterior y con la necesidad de buscar financiamiento, tanto dibujantes como animadores se vieron atraídos por los proyectos de tipo didáctico producidos por el gobierno. Por su parte, el Ministerio de Educación<sup>17</sup> vio que el cine de animación era un medio que incluía la tradición y modernidad, mezcla de conceptos tan anhelados por su proyecto de Nación.

Para lograr una autoconciencia nacional en su forma más radical, se instruye a diversos pensadores y académicos la elaboración del documento conocido como *Kokutai no Hongi*<sup>18</sup> que contendría la enseñanza oficial del estado japonés en cada aspecto de la política doméstica, asuntos internacionales, cultura y civilización. (Entrich, 2018: 9)

Para difundir dichas ideas que retomaban el concepto de *kokutai*<sup>19</sup>, como el centro de lo que es lo japonés, el Estado se ayudó de diversos medios de comunicación masiva, entre ellos el cine de animación, como instrumento para masificar el mensaje nacionalista.

---

<sup>16</sup> El gran terremoto ocasionó cerca de 100,000 muertos y 40,000 desaparecidos, miles de edificios destruidos, por el movimiento telúrico y los incendios, provocando la pérdida de la mayoría de los primeros trabajos de animación japoneses. (Tonomura, 2001: 270)

<sup>17</sup> El Ministerio de Educación fue la entidad más importante encargada de promover y difundir el pensamiento ultranacionalista; para la década de 1930 añade al modelo educativo nipón influencias del sistema alemán con la intención de enaltecer el espíritu patriótico e incrementar la militarización.

<sup>18</sup> Publicación del Ministerio de Educación, editado en marzo de 1937 y circularon millones de copias a través de todo el archipiélago nipón.

<sup>19</sup> La idea de esencia nacional, es decir, establecer aquellas cualidades que hacen que los japoneses sean "japoneses". Dicho concepto fue empleado desde el Periodo Meiji con la modernización de Japón, pero es la era Showa se establece como el gran concepto de unidad nacional.

Para la década de los años 30 la animación producida, retoma elementos constructivos formales del modelo de animación estadounidense principalmente porque *Disney* ya había ganado terreno en el modo de representación y tenía una trascendencia mundial, que influenciaba a todo el cine de animación producido en esa época.

Es decir, la animación tenía elementos suficientes para el éxito inmediato en el público infantil y juvenil tanto japonés, como del resto de la región. Y se convertiría en un instrumento eficaz para transmitir el mensaje fascista del Estado japonés, durante la guerra el cine de animación japonés fue principalmente utilizado para adoctrinar especialmente a un público joven y amable. (Richie, 2004: 245)

En el momento nacionalista más álgido entre 1936 y 1945, la animación japonesa estuvo marcada por el sometimiento al régimen totalitario que impuso exaltar virtudes nacionales, la obediencia al Emperador y el sacrificio por la patria. (Iacobelli, 2020: 226)

Para 1937, cuando las escuelas primarias fueron rebautizadas como Escuelas de las Personas Nacionales se utilizaron las obras de animación como un instrumento didáctico principalmente dirigido a los niños. En estos cortos animados se podía observar una marcada influencia por la composición utilizada por Disney.<sup>20</sup>

Con la llegada de la Ley Cinematográfica de 1939, el gobierno japonés obtuvo un papel más activo en el control de los contenidos de las películas que se producían en el país, con lo que la animación se convirtió en un medio todavía más manipulado. (Heredia, 2021: 16)

Los animadores vivieron un ataque a su libertad creativa, limitando su trabajo a la obligación de crear un cine de animación propagandístico y de exaltación de las fuerzas militares de Japón, como consecuencia del ánimo generado por la Segunda Guerra Sino- japonesa (1937-1945).

---

<sup>20</sup> A inicios de la década de 1930, Walt Disney utilizó de manera exitosa en su modelo de animación, personajes principalmente animales con personalidades humanas (antropomorfos) y que principalmente representaban en las historias sentimientos humanos. (Ramos, 2010: 23)



Durante el período de guerra, el presidente de Shochiku<sup>21</sup>, Shiro Kido<sup>22</sup>, ayudó a establecer la Asociación de Cine del Gran Japón (*Dai Nihon Eiga Kyokai*), cuyo objetivo era coordinar los esfuerzos con la política del gobierno japonés, produciendo y distribuyendo cine de propaganda. Y específicamente fue el estudio más beneficiado, convirtiéndose en la empresa de ocio más poderosa, siendo la distribuidora más importante durante el tiempo que duró la guerra. (Heredia, 2021: 17)

Con la entrada de *Shochiku* al panorama de la animación incrementó la calidad en el trabajo, ya que se contrataron a varios animadores de prestigio dando paso al mejor cine animado de la época.

El más exitoso de los artistas de este momento será Mitsuyo Seo, dibujante y pionero en la animación japonesa. Aunque su trabajo fue muy variado en temáticas, ya que su ideología se inclinaba al pensamiento de izquierda, es mayormente conocido por sus aportaciones a la animación de propaganda nacionalista.

Seo siguió dos vertientes en su trabajo: crear personajes nuevos con características adecuadas a las historias de temática militar; como *Osaru no Sankichi Bokusen* (*Sankichi el Mono: Combate Aéreo*) de 1942, un cortometraje en el que los monos se enfrentan a los osos polares en un combate aéreo, evocando a lo sucedido en batalla, pero con tintes infantiles.

Los trabajos más conocidos de Mitsuyo Seo serán: *Las águilas marinas de Momotarō* 1943 y *Momotarō, dios de las olas* 1944 considerados los primeros largometrajes de animación japonesa. Dichos trabajos pertenecen a la serie de cortos más representativos de la propaganda japonesa infantil producidos entre

---

<sup>21</sup> Compañía fundada en 1895 considerada la más antigua de Japón, comenzó como productora de teatro kabuki, en la década de los años 20 comenzó a producir películas. En la actualidad es considerada una de las más grandes productoras y distribuidoras de *anime*. (Wada, 2008: 34)

<sup>22</sup> Kido, junto con el cofundador de *Shochiku Otani*, fue arrestado y acusado de crímenes de guerra Clase A por las autoridades de ocupación estadounidenses, durante la ocupación estadounidense. (Phillips, 2007: 52)

1936- 1943, en donde el cuento tradicional japonés se adapta al sentimiento nacionalista, que intentaba motivar a los japoneses.

## **1.2 La censura de posguerra: el olvido en el *anime***

El periodo de posguerra y reconstrucción de un país derrotado moral y materialmente tras la Segunda Guerra Mundial. Su proceso de desmilitarización y americanización a nivel cultural, representa uno de los eventos históricos más importantes para la historia reciente de Japón.

Una vez aceptadas las condiciones de la declaración de *Potsdam*<sup>23</sup> y con ello la rendición inminente de Japón tras los ataques nucleares de Hiroshima y Nagasaki, en agosto de 1945. El pueblo japonés se enfrentó a múltiples cambios de mentalidad de manera abrupta.

Escuchar directamente del emperador *Hirohito*, que en las dos décadas desde que había subido al trono de Crisantemo nunca se había dirigido ni una vez a sus súbditos directamente, que el poderío militar y la inevitable victoria de Japón que escucharon por años era una creencia falsa, representó el mayor engaño para los japoneses los cuales se sintieron desprotegidos y traicionados.<sup>24</sup>

Sumado a lo anterior, la imposición por parte de las fuerzas armadas estadounidenses de una nueva constitución en 1947 que en sus principales artículos obliga al pueblo japonés a renunciar para siempre a la guerra y a la amenaza o al uso de la fuerza como medio de solución en disputas internacionales, con el objetivo de instaurar un periodo de paz. Cambió para siempre la identidad nacional japonesa. (Walker, 2017: 290)

Dicho documento plasmaba las libertades aparentemente nunca antes conocidas por los japoneses: como la libertad de pensamiento y de conciencia;

---

<sup>23</sup> La Declaración de Potsdam obligó a Japón a respetar su compromiso de paz y el orden mundial establecido tras la Segunda Guerra Mundial. Japón declaró su aceptación el 14 de agosto de 1945 antes de firmar el Acta de Rendición el 2 de septiembre del mismo año.

<sup>24</sup> El discurso fue retransmitido por la emisora NHK, la emisora nacional, fue distribuido por Domei, una Agencia de distribución de prensa nacional.

paradójicamente garantizaba la libertad de prensa y toda otra forma de expresión prohibiendo la censura en cualquier medio. Sin embargo, la realidad fue otra.

El gobierno de la Ocupación SCAP (Supreme Command Allied Power)<sup>25</sup> ordenó el 19 de septiembre de 1945 un Código de Prensa (Press Code) para controlar las publicaciones de los periódicos, literatura y cualquier publicación relacionada con las consecuencias de la guerra. Esto no cambió con la promulgación de la constitución de 1947.<sup>26</sup> Por ejemplo la literatura e informes que trataban la bomba atómica eran minuciosamente censurados porque, según el Cuartel General de las fuerzas Aliadas (GHQ), podría romper el orden público en Japón. Para publicar cualquier investigación sobre la bomba atómica era necesario obtener permiso de la comisión de censura. (Broderick, 2013: 203)

El control de la información guarda una estrecha relación con el deseo de controlar la opinión pública sobre la guerra y la energía nuclear, que también era la nueva arma de Estados Unidos. Se suprime la ley de cine 1939, la cual explícitamente su objetivo era transmitir mensajes propagandísticos.

El SCAP ordena a compañías cinematográficas la entrega de copias de todas las películas producidas durante el periodo anterior, si se consideraba que el contenido era apropiado se enviaba una copia a la Biblioteca del congreso, sino eran aprobadas se ordenaba su destrucción.

Para el cine de animación los contenidos militaristas, nacionalistas o con un sentimiento antiextranjero también fueron prohibidos, por otro lado se privilegiaron aquellos trabajos que contribuyeran a construir una nación pacífica.

---

<sup>25</sup> El comandante supremo de las potencias aliadas era el título que ostentaba el general Douglas MacArthur durante la ocupación aliada dirigida por Estados Unidos en Japón después de la Segunda Guerra Mundial. Emitió directivas al gobierno japonés, con el objetivo de reprimir su nacionalismo militarista. (Holcombe, 2016: 345)

El puesto fue creado al comienzo de la ocupación de Japón el 14 de agosto de 1945.

<sup>26</sup> Además del control político y económico que tuvo SCAP durante los siete años posteriores a la rendición de Japón, también tuvo un control estricto sobre todos los medios japoneses.

El CCD finalmente prohibió un total de 31 temas de todas las formas de medios. Entre los temas incluían: Críticas a SCAP (individuos y la organización) a los países aliados a la política aliada antes y después de la guerra. Cualquier forma de propaganda imperial. Defensa de criminales de guerra. Elogio de las formas de gobierno "antidemocráticas". (Tonomura, 2001: 375)

Este, posiblemente sea uno de los motivos por los cuales muchas de las animaciones de la época se hayan perdido y las pocas que se conocen en la actualidad, sean las que pudieron esconder los propios japoneses.

El periodo de reconstrucción representó innumerables dificultades para cine de animación, las principales serían la censura y la falta de apoyo económico, ya que, como lo menciona Donald Richie (Richie, 2001: 53) la poca necesidad del cine animación, influyó en el nulo apoyo, su uso propagandístico antes de la guerra, lo marcaron negativamente como medio, mientras que los tiempos se inclinaban a un nuevo modo de producción más caro en términos económicos y como consecuencia el cine de animación fue limitado.

El poco cine de animación de la segunda mitad década de los años 40 fue aquel que produjo narrativas en donde representaba al pueblo nipón como víctima de las malas decisiones de su gobierno y de la postura de un imperialismo rampante. Al mismo tiempo se evaden temáticas que expliquen las consecuencias de los efectos de las bombas atómicas o de la ocupación norteamericana, y se privilegian las temáticas pacifistas.

Es hasta las décadas de los años 50 y 60 y con la llegada del milagro económico japonés, que se da el mayor avance tanto en el cine de acción real como en el de animación. Es en este momento donde existe más aporte en el desarrollo tecnológico del medio y surgen las características que constituyen al entonces denominado *animeshon* que posteriormente se abrevió como *anime*. La relación con el *manga*<sup>27</sup> si bien se dio desde los primeros trabajos de animación temprana, es de la mano de Osamu Tezuka<sup>28</sup>, el llamado dios del manga, que llega un nuevo modo de narrar con todas las posibilidades que ofrecía el universo creado en sus mangas.

---

<sup>27</sup> Para la década de los años 50 los manga de Tezuka eran narrativas evolucionadas con reconocimiento internacional no solo del público infantil y juvenil, sino adulto debido a la complejidad de sus historias la cuales ya contenían un desarrollo psicológico y dramático, llegando a sobrepasar las 100 páginas. (Onoda, 2009: 75)

El trabajo de Tezuka es muy importante para la animación ya que sus mangas eran esencialmente guiones gráficos como preparados para películas animadas, este carácter cinematográfico aportaba movimiento desde diferentes puntos en lugar de usar solo planos enteros, los acercamientos mostraban cambios de una acción en varios dibujos a la vez lo que fue también una Innovación. (Onoda, 134)

Osamu Tezuka no sólo reformó el manga desde el punto de vista técnico sino que añadió diversas técnicas narrativas que cambiarían para siempre al *anime*. Desde una postura pacifista se trataron diversos temas de ciencia ficción, historias de terror, leyendas japonesas, etc. Con la intención de concientizar a las personas de las consecuencias de la guerra.

Como animador, produjo series de animación para televisión, largometrajes y cortometrajes experimentales. Escribió ensayos sobre temas de historietas, cine, teatro, educación, música, etc. Otros proyectos incluyen novelas cortas, libros para niños, diseño de personajes y mascotas, manuales sobre historietas.

Si bien es cierto, que en esta época se evitan los temas de corte bélico, se puede decir que es el momento más importante para la historia de la animación japonesa ya que, es donde se perfilan las características estéticas de lo que se denomina *anime* y cómo es que se construirán tanto entornos como personajes, incluso técnicas empleadas en la actualidad. Junto al diseño de los dibujos llega el color otro elemento visual que cambiará para siempre la animación.

Por ejemplo, los ojos de los personajes tienen un tamaño mayor al normal, caras redondeadas y carentes de detalles lo cual corresponde al modelo norteamericano y su intención de humanizar la imagen dibujada ya que los ojos son el medio idóneo para expresar emociones.

Con la llegada de la televisión muchas de las series animadas tuvieron una influencia masivas, por primera vez se puede hablar de la mundialización del *anime*. Hecho fundamental, ya que por primera vez el cine de animación japonés entraría en contacto con público occidental.

Las narrativas bélicas para televisión siguen dos caminos. Existen las que se trasladan a un tiempo distópico<sup>29</sup> y de fantasía pero con un interés de contribuir por un lado a un ambiente de paz. Como la serie animada *Cyborg 009* de Kenji Kamiyama (1964), en donde nueve humanos son transformados con elementos tecnológicos para tener poderes asombrosos.

Desde *Mushi Productions* se producen las primeras series de *anime* para televisión que se exportaron a Estados Unidos y al mundo, como *Astro Boy*, *La princesa caballero* y numerosos largometrajes como: *Kimba el león blanco*, entre otros.

Otro de los estudios importantes dentro del desarrollo y evolución del *anime* es el surgimiento de *Toei Animation*, el cual era un departamento dentro un estudio cinematográfico, por lo tanto, contaba con un presupuesto mucho más amplio destinado a la creación de películas animadas.

*Toei* influyó muchísimo la historia de la animación ya que produjo las obras más importantes de las décadas de los años 50 y 60, contrató a Osamu Tezuka y a otros talentosos animadores jóvenes como Hayao Miyazaki e Isao Takahata personajes fundamentales para la animación de la década de los años 80, con la intención de convertirse en el Disney de la región, produciendo los primeros largometrajes a color. (Robles, 2013: 46)

Se puede decir que la época de reconstrucción tras la Segunda Guerra Mundial, produjo un cambio de mentalidad en los japoneses, la cual se vio reflejada en las pantallas de cine y televisión del país asiático, pero además significó el primer contacto con el exterior después de la guerra, en donde también fue importante cómo es que eran vistos por el resto del mundo.

La meta fundamental fue crear productos de animación dirigidos al mayor número posible de personas de todo el mundo, con historias simples y de fácil

---

<sup>29</sup> Las distopías para Theodor Adorno sirven para comparar una determinada sociedad con un futuro posible pero de una forma positiva, creando una imagen de lo que dicha sociedad se convertiría en un futuro de no hacer lo correcto, funciona como advertencia.

compresión, principalmente evasivas o en busca de conciencia pacifista, que hiciera ver a los japoneses como una sociedad civilizada, lista para su incorporación al orden Mundial.

### **1.3 El *anime* como memoria histórica: reconciliación con el pasado**

Al finalizar la ocupación norteamericana en 1952 se implementaron medidas que significaron el desarrollo y modernización de Japón, dichos cambios se tradujeron en un crecimiento económico acelerado nunca antes visto en un país en reconstrucción tras un conflicto bélico.

Entre las décadas de 1950 a 1980 a nivel industrial Japón se convirtió en uno de los mayores exportadores de bienes de consumo. Si bien es cierto, que la imagen hacia el exterior del país era vista con admiración, a nivel interno la situación era muy distinta.

Para finales de la década de los años 60 Tezuka logra un gran éxito dentro y fuera de su país, a partir de sus animaciones revolucionarias respecto a la composición, la cual deja de ser cuadro por cuadro para volverse más fluida con planos desde diferentes ángulos contribuyendo al desarrollo artístico e industrial del anime.

Sin embargo, es notorio que las temáticas se habían quedado cortas con respecto a lo que Japón estaba viviendo; junto a Shitaro Sanpei, Saito Takao, Sato Masaaki y Tatsumi Yoshihiro surge un nuevo tipo de animación con temáticas realistas dirigidas a un público adulto.

Para entonces ya existía un nuevo tipo de manga llamado *gekiga*<sup>30</sup> o imágenes realistas, en donde los *mangakas* cansados de las temáticas fantásticas abordaban temas sombríos y crudos. La adaptación de estos trabajos a la animación se les denominó *Gekimation* suponían un avance en el medio ya que sus historias eran más complejas en su narrativa además que podían incluso tratar

---

<sup>30</sup> El *Gekiga* fue una corriente artística que inició en 1957 en Japón, opuesto a las imágenes humorísticas y fantásticas, esta propuesta que se dio primero en el *manga* (símil del cómic en Japón) dio cabida a temas serios, dramáticos, históricos para un público adulto y que posteriormente saltó al *anime*.

de temas cuyo objetivo era aportar mayor realismo, con entornos más verosímiles con la adopción de una composición fotorealista y con personajes psicológicamente más complejos. (Hu, 2019: 75)

Estos cambios en la animación representaron la respuesta creativa a los movimientos sociales contestatarios de la época, los cuales se oponían a la intervención norteamericana y específicamente a los tratados del ANPO.<sup>31</sup>

Y es que aunque Japón vivía una holgada economía, la especulación inmobiliaria, la construcción de grandes centros urbanos, la nueva cultura de consumo, la explosión demográfica y las consecuencias ambientales generadas por el crecimiento desmedido de las industrias, no representaban un mejoramiento en la calidad de vida de los japoneses; al parecer el costo de la modernización, industrialización y tecnificación fue muy alto.

Otro de los grandes temas de este periodo fue la utilización de la energía nuclear mediante la construcción de centrales atómica a bajo costo, y aunque esto representaba un negocio redituable que aseguraba la prosperidad japonesa, también, reviviría en el imaginario social las consecuencias de las bombas atómicas durante la Segunda Guerra Mundial.

Sumado a lo anterior, el desplome económico de los 80 y la burbuja especulativa provocó una crisis financiera para 1987 (la peor desde la posguerra), en donde industrias de todos los sectores se vieron en la obligación de cerrar.

Todos los acontecimientos en el plano económico se tradujeron en la revisión de las relaciones internacionales con otros países y específicamente con Estados Unidos, ya que, a pesar de los grandes avances que habían convertido a Japón en una potencia internacional, la sociedad japonesa no había podido superar el trauma social de la Segunda Guerra Mundial.

---

<sup>31</sup> Tratado de Cooperación Mutua entre Estados Unidos y Japón ANPO, que establecía una política intervencionista bajo la promesa potencializar el desarrollo económico a Japón, a cambio Estados Unidos pudiera ocupar parte del territorio con presencia militar, lo cual para muchos japoneses supuso un acontecimiento negativo que afectaba directamente la soberanía de Japón y la pérdida de identidad, haciendo resurgir movimientos sociales, paradójicamente basados en las nuevas ideologías extranjeras.



Con un país paralizado económicamente, en el plano local surgieron voces con ideología pacifista, críticas respecto a las decisiones políticas e ideológicas que condujeron al pueblo japonés primero a la guerra y posteriormente a la derrota nacional. Con ello, nacería la necesidad de reconocer públicamente los excesos del ultranacionalismo y sus deseos por ser potencia imperial invadiendo otros países de la región.

Y aunque las décadas de los años 70 y 80 sin duda representan el mayor éxito comercial del cine de animación japonés; ya que, el proceso de modernización por el que atravesaba el país se tradujo en desarrollo económico en todas las industrias entre ellas el entretenimiento. La narrativas y temáticas se volcaron al pasado y a cuestionarse cómo es que se debe representar el sentir de un país humillado moralmente, ante la derrota y las pérdidas materiales de la guerra.

Al surgir un nuevo tipo de mentalidad la sociedad japonesa no estaba interesada en ver en las pantallas discursos políticos a favor del gobierno, pero tampoco de corte evasivo. Los japoneses nuevamente estaban viviendo un cambio de valores de manera abrupta

Surge la necesidad no solo de una postura político- ideológica que enfrentará las repercusiones de la guerra, y es a través de movimientos culturales en el manga y posteriormente en el *anime* se logra desafiar lo establecido transformando los contenidos con la intención de expresar y evidenciar las consecuencias de la guerra, con la intención de reflexionar aportando la otra parte de la Historia, la de los que no tuvieron voz y los excluidos, más allá de la Historia oficial.

La historia que cuenta dicho corto se centra en mostrar la realidad de antes y después del lanzamiento de la bomba nuclear. De cómo era la vida de una familia en Hiroshima antes de las 8:15 am del 6 de agosto de 1945 y un minuto después con el lanzamiento de la bomba nuclear, hay quienes mueren inmediatamente aproximadamente unas 70,000 personas, mientras que otros cientos de miles sufren lesiones y las consecuencias de la radiación

Uno de los mangas más representativos de este período es Hiroshima: Gen pies descalzos que se publicó a través de entregas desde 1973 inicialmente en la

revista Shonen Jump, el manga narra la historia de Gen Nakaoka testigo y víctima de los ataques nucleares de Hiroshima; considerada una de las más importantes obras antibélicas de Japón y constituye uno de los relatos más crudos y críticos de las consecuencias de la guerra a través de la voz de un niño de seis años. (Clements, 2013: 254)

Si bien la intención del manga es la reconciliación de Japón con su pasado, es importante decir que es uno de los primeros mangas que se tradujeron a diversos idiomas, además de tener trascendencia mundial, convirtiéndose en uno de los primeros discursos pacifistas japoneses traducidos al inglés.

Dicha historia es llevada al *anime* en 1983 mediante dos entregas la primera bajo la dirección de Masaki Mori e Hiroshima 2 en 1986 con la dirección de Akio Sakai y Toshio Hirata.

Otras voces que se sumaron al movimiento pacifista de la década de los años 80 surge desde el *Studio Ghibli* fundado en 1985, uno de los estudios de mayor trascendencia a nivel mundial y referente de lo que en la actualidad conocemos como *anime*. Bajo la dirección de Hayao Miyazaki e Isao Takahata, dos personalidades que surgieron de los Estudios *Toei Animation*, sus narrativas representan una propuesta de reivindicación social.

Ambos directores quienes habían comenzado su trayectoria en un momento en donde el *anime* se enfocaba en crear contenidos de corte evasivo que evitaba el tema de la guerra vieron en la animación un medio para contar otro tipo de historias que incluyeran una forma de narración accesible a todo tipo de público capturando la atención del público occidental y no sólo del japonés.

Desde *Ghibli* se enfoca en crear narrativas con un trasfondo ideológico más crítico, desde una mirada más cruda, tratando la pérdida de la inocencia, progreso desbordado de la modernidad, el amor por la naturaleza. Pero sobre todo sus películas destacan por la reivindicación del pasado japonés mostrando la cultura tradicional y una nostalgia por el pasado.

Los creadores de este periodo habían vivido de manera directa los embates de la guerra ejemplo de ello fue Isao Takahata, el director de “La tumba de las luciérnagas”, sobreviviente de los ataques aéreos estadounidenses de niño en su ciudad natal, durante la Segunda Guerra Mundial. Este hecho biográfico marcó de manera definitiva todos sus trabajos de animación los cuales tienen entre sus principales características el realismo para contar historias, centradas en infancias en conflicto, con un estilo propio, que incluye: la cotidianidad, la orfandad, la tradición japonesa.

Los trabajos de Takahata tienen una marcada crítica a la modernidad voraz y violenta, oculta en progreso, y a la administración del gobierno japonés, que llevó al país a una guerra espantosa contra Estados Unidos. Formado en el budismo, Takahata rescata la tradición japonesa con trabajos que dan las voces de aquellos que no la tuvieron durante el pasado japonés, que vivieron injusticias económicas y sociales.

Uno de los sellos particulares de este animador es la experimentación técnica como estilo propio, sus trabajos de animación tienen de elementos técnicos y narrativos en común, entre ellos el costumbrismo que le otorga cierto realismo a sus narrativas ya que se centran en el folclore y la vida japonesa. Por otro lado, a menudo retoma las infancias problemática y conflictiva como motivos narrativos centrándose en la orfandad

*Su trabajo La tumba de las luciérnagas (1988)* nació como parte de un proyecto dual que pretendía mostrar explícitamente los avatares y el sinsentido de la Segunda Guerra Mundial junto con *Mi vecino Totoro* (Hayao Miyazaki, 1988), una película de temática más infantil y optimista que trata sobre la posguerra en Japón.

Y aunque el trabajo de Miyazaki a la postre fue el que tuvo mayor éxito tanto a nivel nacional como internacional, el *anime* de Takahata es considerado uno de los más importantes trabajos de animación japonés de corte bélico y referente indiscutible para muchos animadores.

Es posible que la falta de éxito de *La tumba de las luciérnagas* estuvo marcado por un camino lento para su estreno en Occidente<sup>32</sup>, primeramente por su temática controversial para el público estadounidense y al poco éxito que incluso tuvo en Japón por ser demasiado cruda.<sup>33</sup>

#### 1.4 Evolución y cambio en la forma de representación de la guerra en el anime

Tomando en cuenta los párrafos anteriores y para comprender de manera más adecuada la evolución histórico- evolutiva en la representación de la guerra en el anime a lo largo de la historia, es importante retomar algunos ejemplos.

El primero es *Kuroneko Banzai* (Takao Nakano, 1934). (Clements, 2013: 715). En éste es observable a primera vista la influencia por el estilo de las animaciones de Disney, sin embargo, con intencionalidades artísticas influenciadas por una marcada necesidad de enaltecer los valores de la guerra. Es decir, es un producto cultural evidentemente propagandístico, pero aun sin características propias japonesas.

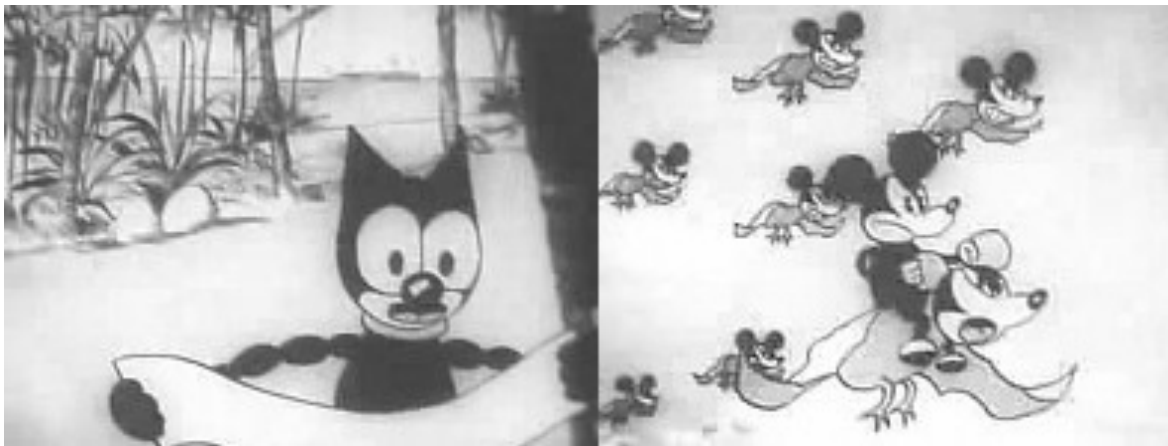


Fig 1. Fotograma de *Kuroneko Banzai* (Takao Nakano, 1934). (Clements, 2013: 715)

Dicha animación narra la invasión aérea extranjera de una isla poblada por juguetes y animales (evocando a Japón), capitaneados por un gato negro (*kuroneko*) con

---

<sup>32</sup> La tumba de las luciérnagas es la única película del estudio *Ghibli* de la cual *Disney* no tiene los derechos de distribución, atrasando su llegada a Estados Unidos, la cual llega a través de Central Park Media en 1998, en formato VHS sin éxito.

<sup>33</sup> Su éxito posterior se dio hasta que *Sentai Filmworks*, rescató la película y relanzó en DVD remasterizado el 6 de marzo de 2011 (Robles: 115), año de reestreno en todo el mundo.

características similares al gato Félix. Mientras que el ejército enemigo es capitaneado por un personaje similar al ratón Mickey.

El segundo ejemplo estarían los trabajos de Mitsuyo Seo fueron las cuales fueron las películas de animación más difundidas por el Ministerio de Educación, con la importancia que se les darían a los libros de texto, ya que celebraban el ataque a Pearl Harbor. Contienen una carga bélica evidente, se puede observar a un *Momotarō* líder militar, dirigiendo el ataque de tropas de perros, monos y faisanes desde un buque de guerra. (Clements, 2013: 723)

Mientras que en otros casos recurriría a actualizaciones de personajes populares extraídos del *folklore* japonés como *Kintaro, el niño de oro*<sup>34</sup>, o *Momotarō, el niño melocotón*<sup>35</sup> personajes valerosos y honorables idóneos para lo que quería representar el Estado japonés. Mientras que los personajes heroicos tendrían una inspiración celestial, los antagonistas serán identificados como el enemigo estadounidense.

En dichos trabajos ya son perceptibles los primeros elementos propios de la tradición japonesa, pero actualizados para los espectadores de la época.



Fig. 2 Fotogramas *Momotarō dios de las olas* (1944)

Para hacer más amena la narración se incluyen algunas bromas caricaturizando a los personajes haciéndolos por momentos juguetones. Otro

---

<sup>34</sup> Niño de fuerza descomunal, criado en el monte *Ashigara* por una princesa; discípulo del samurái Minamoto no Yorimitsu con el nombre de Sakata no Kintoki. Véase (Hadland, 2021: 512)

<sup>35</sup> La historia cuenta cómo una pareja de ancianos encuentra a un niño en el interior de un melocotón flotando en el río. Al crecer el niño se hace extraordinariamente fuerte y un día decide viajar hasta una isla maldita con el fin de derrotar a los demonios que tenían aterrorizados a los aldeanos. Durante el camino se encontrará con una serie de animales: un perro, un mono y un faisán, que le acompañarán en su misión. Al final de la historia, entre todos consiguen derrotar a los demonios y vuelven a casa con un gran tesoro. (James, 2021: 287)

elemento importante de mencionar es que el diseño de ciertos personajes rememoraba a los populares en Estados Unidos como: *Popeye*, *Brutus*, *Betty Boop*, entre otros.

Lo anterior no es casual ya que para este momento dichos personajes ya eran conocidos por los niños y jóvenes japoneses. Además, era una forma muy eficaz de exhibir el poder militar japonés, inculcar el orgullo nacional y el deber. Además, en ambos trabajos se puede apreciar la sofisticación que había alcanzado la animación japonesa incluso durante la Segunda Guerra Mundial.

Para la década de los años 60 y después de un declive en el número de animés producidos como consecuencia de la posguerra. Surgen trabajos de corte evasivo, con la intención de no ser blanco de la censura por un lado y por otros con la marcada necesidad de cambiar la imagen de los japoneses en el extranjero.

El tercer ejemplo es *Cyborg 009* de Kenji Kamiyama (1964) en donde la temática de la guerra se traslada al futuro narrando las aventuras de *cyborgs* mezcla entre hombre y máquina trabajan en restaurar la paz mundial y desaparecer un enemigo sin rostro que amenaza con bombas diversas ciudades alrededor del mundo.

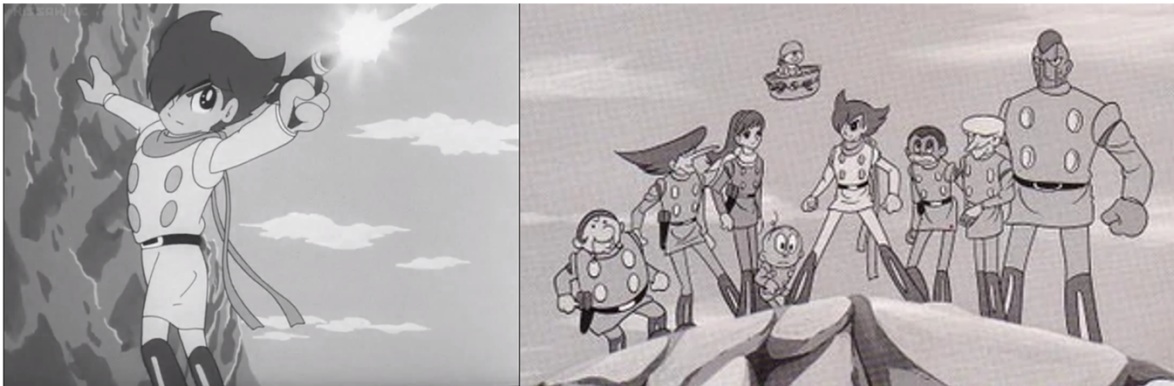


Fig. 3 Fotogramas del intro de *Cyborg 009* de Kenji Kamiyama (1964)

En la misma época se producen series que trasladan la guerra a un pasado remoto con el interés de representar las consecuencias de la guerra y la mezquindad de aquellos que desean el poder; ejemplo de lo anterior estará la serie *Dodoro* de Osamu Tezuka (1969). Una historia ambientada en el período feudal japonés, *Hyakkimaru* es un *ronin* sin amo que creció malformado debido a un pacto demoníaco que hizo su padre, quien aspiraba a gobernar el mundo. (McCarthy, 729)

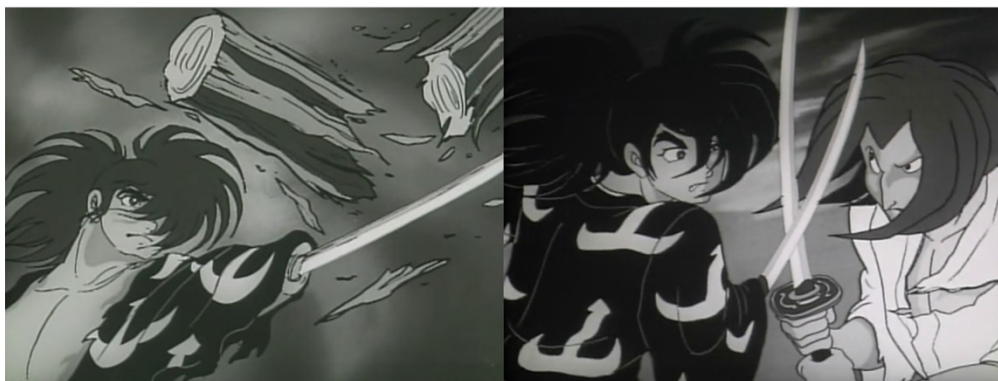


Fig. 4 Fotogramas del episodio 24 *Dodoro* de Osamu Tezuka (1969) (0:16:26)

Es hasta finales de la década de los años 70 y principios de los años 80, que surgen autores con el interés de retomar la guerra como motivo narrativo, abordándola de manera realista con la intención de recuperar la memoria de los japoneses.

Uno de los primeros esfuerzos creativos por representar el pasado bélico japonés es el corto animado *Pika-don* de 1978, creado por los esposos Renzo y Sayoko Kinoshita, quienes dirigían su propio estudio de animación independiente con sede en Tokio llamado Studio Lotus.



Fig 5 Fotogramas de Pika-don (1978)

Pika-don significa 'flash boom'. Se refiere a lo que vieron y oyeron los que presenciaron los bombardeos atómicos de Hiroshima y Nagasaki: primero una luz cegadora, luego una explosión ensordecedora".

Otro ejemplo es Hiroshima: Gen pies descalzos (1978), en ambas la animación destaca por su realismo en el dibujo, enfocándose en profundizar en las causas y consecuencias que llevaron a los japoneses en embarcarse en una guerra de antemano perdida, reconstruyendo el pasado de la guerra y criticando abiertamente al régimen militarista.



Fig 6 Fotogramas de Hiroshima: Gen pies descalzos (1978)

Finalmente, es pertinente decir que el cambio más significativo a lo largo de la historia del cine de animación bélico, fue cuando los autores se alejaron de ver la guerra como un cine de aventura, que enaltecerá a los soldados y el patriotismo, para establecer nuevos enfoques a partir de la visión de las víctimas, con el llamado cine antimilitarista, propiciando dinámicas sociales distintas que permitieron evaluar



y representar la realidad de otra forma, incluyendo los acontecimientos más agresivos y violentos como los efectos de la guerra.

Sin duda el trabajo de animación que mayor representa está evolución, no solo en la técnica, sino en la postura frente a la guerra es *La tumba de las luciernagas*, ya que retoma una temática controversial para exponer su postura ideológica, pero además lo hace desde una perspectiva que incluye elementos de propios de la mentalidad japonesa, a partir de un realismo único para representar la guerra.

### **1.5 Estética cinematográfica del anime: tradición y modernidad.**

Es innegable que a lo largo de su historia Japón ha recibido la influencia de distintas culturas entre ellas la china y la coreana. Sin embargo, es el contacto con Occidente (durante la era Meiji y particularmente a partir de la Segunda Guerra Mundial) obligó a repensar *qué es lo japonés* desde dos conceptos aparentemente contradictorios: modernidad- tradición.

Paradójicamente, la mentalidad japonesa está marcada por su aspiración a la modernidad, y al mismo tiempo existe un deseo de preservar la pureza de la cultura del Japón tradicional. Para poder lograrlo, los japoneses adaptan lo que les llega de fuera y lo devuelven con su marca particular. De esta manera surge una de las características distintivas de lo que reconocemos como japonés.

El proceso de modernización nipón erróneamente es confundido con el fenómeno de occidentalización, ya que en muchos sentidos significó aceptar la cultura occidental, dando paso a grandes cambios en la vida cotidiana. No obstante, es importante decir que ningún elemento cultural del oriente tradicional fue reemplazado por el penetrante elemento occidental durante este proceso.

Desde la Restauración Meiji, Japón inició una rápida modernización con la apertura a Occidente. En pocos años la sociedad nipona experimentó cambios radicales que se tradujeron en una transformación profunda. Y aunque muy a menudo se le compara con una revolución industrial cuya intención fundamental sería transformar al país de una economía agraria a una industrial y capitalista; es

importante decir que también, supuso una evolución artística y cultural sin precedentes.

Desde la primera vez que se fusionó la cultura oriental de Japón y la mentalidad de Occidente, se asimilaron saberes que obligaron a cambiar estructuras que se apoyaban en la tradición. Para ello fue necesario establecer que se incorporarán los valores nuevos, pero sin descartar los antiguos; pensamiento que se impuso y puede ser visto incluso en productos culturales en la actualidad.

Donald Richie menciona al respecto:

Los valores intangibles de Japón iban a iluminar al materialismo occidental. Se haría lo posible para conservar el "ser japonés". Incluso otro eslogan indicaba el camino: "Espíritu japonés y cultura occidental" (*Wakon Yoai*). De este modo, se esperaba que Japón haría suyos los métodos del moderno occidente al tiempo que conservaría su "identidad nacional". (Richie, 2004)

Para Hu, Tze-yue G:

El contacto con Occidente cambió para siempre el pensamiento japonés, surge primeramente la necesidad de un aprendizaje industrial y la absorción del conocimiento científico occidental, aunque existieron pasos para frenar la sobrepriorización de la ciencia y la razón por encima del arte y la cultura tradicional. En el primer contacto con Occidente los principales lemas de modernización serían:

- *fukoku kyōhei* (enriquecer y fortalecer a la nación)
- *sonnō jōi* (honrar al Emperador y rechazar a los bárbaros)
- *bunmei kaika* (civilización e ilustración)
- *jiyū minkan* (libertad y derechos populares).

Estos principios aunque aparente no son "no coincidentes" ya que mezclan dos funciones del pensamiento contradictorios o irreconciliables el idealista y el positivista, esto puede resumirse en el eslogan de política de modernización de la era Meiji, y lema de unidad Nacional durante la era Showa, la esencia *wakon yōsai* (espíritu japonés y conocimiento occidental). (Hu, 2019)

Como indica lo anterior, desde finales del siglo XIX Japón ya había asimilado cómo sería su postura frente a la mentalidad occidental. Entonces, el Japón de

mediados del siglo XX, tras la derrota en la Segunda Guerra Mundial no era un país atrasado, sino una sociedad perfectamente capacitada para asimilar y emular rápidamente el pensamiento norteamericano y los avances que ello representaba, a pesar del trauma histórico que pudo significar la ocupación norteamericana.

La modernización de posguerra, básicamente significó remodelar un sistema cultural en un nuevo modo, a manera de transformación de formas de pensar patrones de comportamiento y cosmovisiones, los cuales se vieron reflejados en tres áreas fundamentales: Ciencia- tecnología, sociedad- política y en la modificación en los sistemas de valores. (Marra, 2002)

El cambio cultural intenso del país nipón desde la Segunda Guerra Mundial reconfiguró diversos aspectos sociales, así como de sus prácticas culturales. La transformación sin precedentes por su intensidad y velocidad, favoreció el gran desarrollo de los medios entre ellos el cine y la televisión. Es decir, la cultura japonesa se adaptó a nuevas formas visuales, modificando sus estructuras. (Baraka, 2012)

Y aunque durante la ocupación norteamericana de 1945 a 1951 se negó el pasado tradicional, en las diversas expresiones artísticas entre ellas el cine y la animación, los valores tradicionales fueron rescatados con el tiempo a pesar de las consecuencias de un avance alocado de la civilización material, en el que corren el peligro de perecer los valores espirituales.

El momento de mayor choque entre modernidad y tradición se dio en la década de los años 60. Si bien, en todo el mundo surgen nuevas conciencias frente a la realidad y con ello movimientos sociales; en Japón se da en dos sentidos específicos, por un lado el propuesto por los grandes teóricos occidentales y uno propio de la especificidad japonesa.

A partir de un activismo sin precedentes que empujó a las juventudes de la época su posición como sujetos en el mundo. Dando paso a un nuevo proyecto de modernidad:

El núcleo intelectual de la agenda del proyecto de la modernidad está constituido por una serie de articulaciones filosóficas que, de acuerdo con Habermas, fue por

primera vez cuestionado y relacionado con la racionalidad por Hegel. La noción central es la “subjetividad” que como sugiere Habermas, dilucidará Hegel con la ayuda de los conceptos de “libertad” y “reflexión”, con sus cuatro connotaciones básicas portadoras de subjetividad: individualismo, derecho a la crítica, autonomía de acción y filosofía idealista, como comprensión propia última de la modernidad. (Deutsch, 1991)

Lo propuesto por Deutsch es importante si además a este proyecto de modernidad que comienza a ver la luz a finales de 1950 se le caracteriza de forma diferenciada en cada país, tomando en cuenta sus propias problemáticas y sus condiciones históricas concretas en los diferentes contextos.

Para los japoneses era necesario establecer conceptos identidad propia, tomando en cuenta que existía desconfianza al noción de Modernidad desde la mirada de Occidente, ya que estaba ligado íntimamente al concepto de progreso, y a una democratización en apariencia falsa, en un momento de prosperidad económica que provocaba una alienación y por lo tanto una opresión de la voluntad, propia de los regímenes autoritarios.

Se retoma, el concepto de *shuntaisei*<sup>36</sup>, muchas veces malinterpretado como independencia, más bien supone un tránsito a la modernidad nipona a través de la libre voluntad individual, alejada de las sensibilidades orientadas al grupo propias del confucianismo. (Lee, 2008) Y que posteriormente será la bandera de muchos artistas que aspiran a la subjetividad como método de reflexión y análisis, encontrando una libertad artística inusitada en la historia de Japón.

Uno de los movimientos con mayor reconocimiento es el *Gekiga* en el manga y que en la animación fue denominado *Gekation*, conocido por dar cabida a la exploración estética dando una identidad propia a cada autor, aunque es cierto que también tienen características en común, dichos cambios que sugerían mayor realismo alejándose de narrativas fantásticas y evasivas propias de la época.

---

<sup>36</sup> Considerado el valor más elevado de la modernidad japonesa, es la capacidad subjetiva de cada individuo de saber qué es lo correcto y qué no, lo cual necesita una sociedad civil fuerte al margen del Estado.

El discurso del *anime* de la modernidad pretendía alejarse del canon clásico establecido por el modelo norteamericano, en un tiempo que había que alejarse del discurso hegemónico. Para la representación los directores por primera vez podían alejarse de la estructura narrativa transparente o lineal<sup>37</sup>, primeramente, porque veían el discurso tradicional como una imposición canónica que coartaba la libertad artística y obligaba a la representación institucional como modelo.

Sumado a lo anterior se trató de rescatar elementos propios del cine de acción real que retomaban elementos propios de la realidad, aunque a través del dibujo en movimiento, como el Neorrealismo Italiano<sup>38</sup> por ejemplo, que daban un toque de realismo y precariedad a las nuevas historias que se querían contar, dándole cabida a nuevas temáticas y nuevos personajes, sobre todo aquellos que pertenecían a clases bajas y desfavorecidas.

Por otro lado se rescata en las composiciones lo canónico japonés, en la búsqueda de una estética realista propia del cine de Yasujiro Ozu, Kenji Mizoguchi, Mikiyo Naruse e incluso de cine humanista de la posguerra como el de Kurosawa.

Dichos trabajos aunque no tuvieron un éxito que pudiera ser cuantificado en audiencias, fueron vistos como una oportunidad para atraer nuevos públicos a partir del recurso de representar a un Japón contemporáneo a través de una mirada renovada para públicos adultos.

Estos esfuerzos a la distancia del tiempo, tienen un papel trascendental como medio expresión reflejando las preocupaciones del momento histórico, político, económico y social de la época, con una actitud crítica, reconociendo el poder expresivo de la imagen; con historias alejadas de las estructuras impuestas. Y lograron establecer un nuevo lenguaje en el *anime* realista dando la pauta al surgimiento de categorías estéticas específicas que marcarían la industria de la

---

<sup>37</sup> Para el filósofo griego todo relato se compone de tres elementos esenciales para la narración: planteamiento, nudo y desenlace.

<sup>38</sup> El neorrealismo italiano movimiento cinematográfico que nació en Italia posterior a la Segunda Guerra Mundial y la caída del régimen de Mussolini. Su cine está basado en historias realistas, filmadas en exteriores y protagonizadas muchas veces por actores no profesionales de clases desfavorecidas.

animación nipona para siempre, propiciando dinámicas que ayudarían a evaluar la realidad.

Para la década de los años 80 y 90, el pensamiento japonés intenta construir un concepto de modernidad que aspire a la conciencia histórica, retomando nociones de la tradición, en donde el hombre está ligado a la naturaleza. Todo esto motivado por el progreso descontrolado, por la guerra sin sentido y la falta de memoria.

Es hasta este momento que se reevalúa la derrota tras la Segunda Guerra Mundial, así como el mal gobierno que los llevó a la muerte masiva y sistemática de miles de japoneses; su posterior inclusión al mundo moderno descontrolado con la intervención norteamericana y su falta de visión crítica frente a todo lo ocurrido.

En el *anime* lo anterior se reflejaría en las intencionalidades de los directores, en su manera de narrar y de reconstruir el pasado. Para lo cual, era necesario condensar cada uno de los avances en la evolución del medio desde su origen. Resulta central recuperar las expresiones tradicionales para construir una memoria para comprender la historia.

Tomando en cuenta que la “modernidad” había desarrollado una experiencia que privilegiaba los motivos políticos con el aparente deseo de crear una sociedad civilizada en continuo avance y progreso, sin tomar en cuenta las consecuencias de ello. Es así como por primera vez surge un esfuerzo creativo desde el *anime* que tiene como objetivo ser la respuesta crítica al pasado.

Esas luces parpadeantes...  
¡Se aproxima el triste final  
de las luciérnagas!

Bôsha (siglo XX)

## **2. Análisis semiótico de *La tumba de las luciérnagas***

### **2.1 Anime realista como visión Occidental**

*La tumba de las luciérnagas* es un anime que puede ser denominado un trabajo de animación de tipo ortodoxo,<sup>39</sup> no existe movimiento real que registrar, sino que se producen las imágenes separadamente de la realidad, utiliza la técnica de animación 2D para dar vida a personajes, objetos y fondos, siempre en un espacio plano de dos dimensiones, sin que eso limite su construcción para provocar una experiencia estética verosímil. (Wells Paul, 2009).

Es decir, los escenarios reconstruidos en los que transcurre la acción, así como cualquier elemento relacionado con los personajes, como su caracterización, su entorno, su relación con otros personajes, etc., están delimitados por un contexto y por los referentes visuales anclados en la memoria visual colectiva, para dar el efecto de realismo.

Una de las características más representativas del anime de Takahata que lo distingue de otros, es que retoma elementos cinematográficos:

Las figuras mantienen una estructura corporal reconocible y suelen vincularse a una forma narrativa o de continuidad visual. Este tipo de animación presenta bastantes puntos de contacto con el cine convencional, en cuanto a la elaboración de composiciones que evocan los movimientos de cámara con la intención de otorgar realidad al dibujo. (Bennett, 2004: 150)

Es decir, el realismo de *La tumba de las luciérnagas*, principalmente se refiere a los procedimientos y decisiones estéticas en la manera de narrar, si bien, es un producto de una herencia estética que pretende una reconstrucción de

---

<sup>39</sup> Se denomina animación ortodoxa a la realizada sobre storyboards en donde se planifica el movimiento de figuras dibujadas, se plantea el plano inicial y el final del gesto de cada figura, después se recompone el movimiento. Las figuras mantienen una estructura corporal reconocible y suelen vincularse a una forma narrativa o de continuidad visual. (Bennett, 2004: 150)

hechos reales, el gran conflicto para entender su estética realista del mismo, es que nos encontramos frente a un producto ficcional que mediante técnica del dibujo en movimiento pretende la verosimilitud. Mientras que las resoluciones para lograr dicho objetivo de reconstrucción de la realidad, y de ilusión de tiempo y espacio.

Si bien es cierto, existe un trasfondo sobre el que se construyen las imágenes animadas, en este caso la guerra, es importante establecer que el dibujo siempre dependerá de lo real, sin llegar al ser real nunca; ya que el *anime* tratará de construirse a partir de los distintos grados de empatía con el espectador, ofreciendo un juego simbólico que posibilita lo fantástico y da vida a lo reconocible como realista.

El éxito del anime a menudo es entendido como fenómeno industrial, en el caso de *La Tumba de la luciérnagas*, es además un logro que nace a partir de lo estético ya que otorga las características que son identificables como la marca distintiva de del estilo.

El anime se situará de forma central entre lo onírico y lo real del mundo, a través del dibujo se mezcla ficción y veracidad proveniente de las técnicas cinematográficas. Realidad y ficción se colocan como iguales; así la ficción dependerá de lo real. De este modo la representación nos coloca frente a algo que da la perspectiva de realidad y la muestra tan real como el relato que la reemplaza. (Ramos, 2010)

Sin embargo, es importante decir que el realismo que logra la animación de Takahata tiene una carga subjetiva que proviene desde la visión del autor y su trato con la realidad. Y aunque, las posturas políticas y las visiones filosóficas no pueden ser consideradas realistas, nos dan datos que incluso el propio autor no es consciente, pero nos ayudan a entender una época.

Tomando en cuenta lo anterior según lo propuesto por Robert Rosenstone: No es necesario que las películas al construir el pasado:

Le den importancia a la fidelidad en los detalles, sino más bien, lo relevante será la manera como han decidido exponer el pasado, ya que nos permiten contemplar



paisajes, oír ruidos, sentir emociones a través de los semblantes de los personajes o asistir a conflictos individuales y colectivos.

Los filmes pueden hacernos “ver” y “sentir” determinado evento en el tiempo, por lo tanto debe ser entendido no como espejos del pasado sino como representaciones del mismo. (Rosenstone, 1997)

Una vez dicho lo anterior, *La tumba de las luciérnagas* como una obra audiovisual, es capaz de mostrar realismo desde una perspectiva técnica y un estilo de animación, ligado a una época y a un momento concreto. Tomando en cuenta que el realismo que pretende el *anime* retoma un hecho real y lo reconstruye a partir de una estética que ofrece un estilo de imagen que pretende ser fiel a lo representado.

### **2.1.1 Contexto**

En el *anime La tumba de las luciérnagas (1988)* Isao Takahata, el contexto histórico funciona como trasfondo de los acontecimientos en que se ubican los personajes, así como el entorno en donde se desarrolla la acción. Es creíble, en el entendido que es homólogo al que reconoceríamos como real. En este punto, el contexto adquiere importancia si es entendido como aquel en donde las imágenes materiales visuales ayudan a la reconstrucción del momento histórico, en este caso los bombardeos de la primavera de 1945 en *Kobe* durante la Segunda Guerra Mundial.

La historia de *La tumba de las luciérnagas* es una adaptación de la novela corta del mismo nombre de Akiyuki Nosaka, escrita en 1967. En esa época *Kobe* era la sexta ciudad más grande y con el puerto más importante de Japón, con la mayor concentración de transporte e ingeniería naval.

Por lo tanto, era una ciudad vital para el esfuerzo bélico nipón; crucial centro de transporte y negocios, que tenía instalaciones comerciales para acero, maquinaria, caucho, equipos ferroviarios y ordenanzas. Tomando en cuenta lo anterior.

*Kobe* era un punto estratégico para que el general Curtis LeMay ordenará los bombardeos B-29<sup>40</sup> y se arrojaran bombas incendiarias, un ataque llamado en alfombra de tipo experimental de niveles de destrucción masiva (Eldridge: 2020)

Las Fuerzas estadounidenses, con dichos ataques aéreos, vulneraron a más de un millón de personas civiles en su mayoría mujeres, niños y ancianos, que tradicionalmente en esa época vivían en casas con estructuras de madera, con puertas corredizas (*fusuma*) de papel, las cuales eran muy inflamables.

Sumado a lo anterior, el suministro de agua de la ciudad era mínimo con solo tres depósitos y las instalaciones de equipos de extinción de incendios de la ciudad eran deficientes, dando como resultado ambas situaciones una catástrofe para la ciudad, siendo el bombardeo más destructivo de la historia, incluso más que los bombardeos atómicos de Hiroshima y Nagasaki, matando a aproximadamente 100.000 civiles en una sola noche, destruyendo casi 270.000 edificios<sup>41</sup>.

*La tumba de las luciérnagas* narra la historia de Seita y Setsuko, dos hermanos que viven en un entorno bélico, quienes en marzo de 1945 sufren las consecuencias de los bombardeos estadounidenses antes mencionados, llevándolos a la orfandad primeramente y después a la muerte.

Narrada por Seita, un adolescente de 14 años que en su condición de indigente agoniza en una estación de tren. Al morir, su espíritu se reencuentra con el de su hermana menor Setsuko, y comienza a recordar los hechos anteriores a su muerte.

### **2.1.2 La imagen realista como constructora de sentido**

Las imágenes creadas por Takahata son verosímiles, como ya se mencionó gracias a que retoma un tema basado en hechos reales; a partir de un estilo de animación que ayuda a pensar en una dimensión realista. La imagen material que se nos presenta apela a nuestra memoria visual. Como espectadores, talvez nunca

---

<sup>40</sup>El Boeing B-29 Superfortress fue un bombardero pesado cuatrimotor de hélice empleado principalmente por Estados Unidos en la última parte de la Segunda Guerra Mundial y en la Guerra de Corea

<sup>41</sup>Véase, Eldridge, Robert. " The March 1945 firebombing of Tokyo and the immorality of war", The Japan times (Tokyo, Japan) 09 Mar. 2020: s.p. Web 15 Oct. 2021.

hayamos estado en algún conflicto bélico; pero conocemos las imágenes de la guerra a partir de otros medios como la televisión, el cine o la fotografía.

Tomando en cuenta lo anterior, las imágenes materiales visuales para su construcción siguen pautas cognitivas basadas en la memoria colectiva, de tal forma las referencias visuales hacen que las imágenes que se nos presentan, resulten familiares y lógicas.

La función semiótica de las imágenes materiales creadas por Takahata son creíbles porque retoman imágenes de la realidad para dar el efecto de verosimilitud y con ello dar de sentido. Pero esta verosimilitud se construye a partir tanto de la memoria sensorial subjetiva anclada en el creador, como la memoria visual individual y colectiva de un grupo social, que hace que se convierta en propuesta visual creíble.



Fig. 7 Fotogramas del primer bombardeo de La tumba de las luciérnagas, abajo fotografías de Kobe tras los bombardeos de 1945

Los entornos bélicos son realistas en la medida que respetan las características fotográficas y con ello construyen la idea de ilusión de la realidad, como se puede ver a continuación:

Las imágenes presentadas, ayudan a explicar el contexto de la guerra y lo que provoca a nivel social; además se caracterizan por establecer psicológicamente de manera eficiente la construcción de espacios y personajes.

Mientras que los personajes, están constituidos con características tanto físicas, como sociales e históricas similares a aquellos que vivieron los acontecimientos narrados en la historia. Por ejemplo, para entonces las familias japonesas<sup>42</sup> estaban constituidas de manera nuclear (esposo, esposa y dos hijos) esto favorecido por las políticas del Estado japonés.



Fig. 8 Fotograma Familia de Seita y Setsuko. Familia japonesa durante la Segunda Guerra Mundial

Para entender la desprotección en la que quedan los niños de *La tumba de las luciérnagas*, es necesario establecer que las familias japonesas de esta época estaban basadas en una jerarquía inamovible, en donde el padre era el jefe indiscutible.

Para entonces, la sociedad japonesa era una estructura patriarcal fundada en los principios confucianistas de su tradición. El padre no solo era el dueño de todos los bienes de la familia, además se encargaba de las finanzas y era el responsable de la salud de todos los integrantes de la familia, en particular de los hijos.

Por su parte las funciones de la madre se limitaban a las labores de la casa y en ausencia del esposo, las responsabilidades familiares recaían en el hijo

---

<sup>42</sup> Japón, hasta que terminó la Segunda Guerra Mundial, era una gran unidad compuesta por cientos de miles. Estas unidades familiares estaban regidas por severas normas. Para entender la forma en que la nación nipona se comportaba, tanto dentro de su país, como en su relación con otras naciones, es necesario conocer qué sucedía dentro de las casas japonesas, familia típica japonesa entonces debe ser reconocida como la unidad de un todo, lo anterior debido a su mentalidad confucianista.

mayor. Cuando nos preguntamos, por qué Seita desde la primera escena se encarga de Setsuko. (Paramore, 2016)

A primera vista podemos establecer que los une el amor fraternal, lo cual es cierto, sin embargo, es importante decir que formaba parte de los deberes que tenía como hijo mayor y como hermano en ausencia de su padre.

Los hijos menores en este caso Setsuko debían obedecer no sólo a su padre, sino también a su hermano mayor. A lo largo de la cinta, esta pauta de paternalismo también puede ser rastreada en toda la sociedad japonesa, en donde el padre supremo era el Emperador, el ejército sería el hermano mayor y el total de la población los hijos que tenían el deber de obedecer.

Lo anterior intenta plantear una cuestión pocas veces abordada al analizar la película de Takahata. La familia de Seita y Setsuko nos muestran lo que vivieron no solo las familias japonesas del tiempo representado. Además, aunque en menor medida, reconstruye el comportamiento de una nación entera, que tenía la obligación del respeto y la obediencia ciega a sus superiores, incluyendo a su Emperador.

Para la construcción de estas imágenes materiales visuales, podemos decir que la estética de Takahata está destinada a provocar, la sensación de realidad apelando a la memoria visual del espectador. De esta forma el director hace una propuesta fundamentada en la relación entre representación y percepción posible e imaginable.

Así, Isao Takahata reconstruye la ciudad de *Kobe* bajo dos visiones: como espacio geográfico en donde se desarrollará la narrativa, pero además funciona como un elemento extradiegético, que nos cuenta de manera dual cómo es que son los entornos provocados por la guerra, y los espacios rurales en donde la naturaleza prevalece.

El director propone un juego entre espacios abiertos y espacios cerrados, para lograr una narrativa lógica, mostrando los contrastes entre escenarios destruidos y aquellos en donde la naturaleza continua inamovible. Su trabajo se basa en la semejanza entre las imágenes de nuestra memoria visual y la realidad

reconstruida, de esta forma consigue el efecto de verosimilitud en lo que narra la historia.

Otro ejemplo, es el uso del espacio y el tiempo, lo cual se puede observar en el cambio de las estaciones del año durante la narrativa: los bombardeos suceden en primavera, la muerte de Setsuko en verano cuando las luciérnagas son adultas y Seita muere en otoño.

Por otro lado, la organización de las imágenes pasa de entornos cotidianos a espacios en donde se desarrolla los bombardeos, para finalmente llegar al refugio antiaéreo, todo ello para mantener la lógica de los hechos narrados.

Por ejemplo, en la escena del primer bombardeo establece un cambio brusco, de lo cotidiano a lo violento, en la vida en familia de Seita, Setsuko y su madre, los personajes cambian su estado de ánimo de la tranquilidad al miedo, aunque reconocen la alarma que se escucha de fondo como algo normalizado, el sonido como elemento importante de la narración en esta secuencia, se establece como el inicio del caos, es seguido por el sonido de los aviones, para cerrar con las explosiones y los gritos de las personas.

Dicha escena establece un montaje que va de tipo rítmico, por las escenas de acción a lo narrativo lineal, es decir, se logra establecer de manera clara el cambio en la vida de los personajes principales, llevándolos a construir un nuevo tipo de vida en la orfandad.

En cuanto a la imagen se puede dividir el análisis en dos partes que se intercalan durante la escena:

Primeramente, los aviones en el cielo presentándolos con líneas angulosas que establecen no solo la velocidad de su vuelo sino la violencia con la que se presentan en un ambiente tranquilo, alejados de todo control por quienes serán bombardeados.

Por su parte, la toma en contra picada del lanzamiento de las bombas, nos muestra la vulnerabilidad de lo que se encuentra en tierra a punto de ser destruido. Existe un uso constante de tomas panorámicas del caos, personas corriendo, entre ellos Seita y Setsuko, los cuales acaban de cambiar su mundo por uno destruido.

Las consecuencias de los bombardeos son intercaladas con imágenes que narran la acción de los personajes protagónicos, los cuales sufren una acción de tipo física para la narración de la historia; con desplazamientos violentos, pero sobre todo el mayor cambio que se puede apreciar es en sus rostros con el uso de Big close up (BCU), principalmente en los ojos, close up que nos muestran el miedo por el que atraviesan los personajes y medium close up (MCU) acentuando su relación. Para cerrar con varios full shot (FS), que nos ayudan a apreciar el contexto de lo ocurrido con el bombardeo y su entorno.

Es importante decir que en esta escena el planteamiento de la narración da importancia al cambio de lo cotidiano con un group shot (GS) de la familia, pasando por tomas panorámicas que le dan importancia a la destrucción y cierra con un plano americano (PA) con la devastación del mundo de los niños, la muerte de su madre y la pérdida de su casa, así, Seita y Setsuko pasan de la felicidad al terror de la guerra.

Uno de los elementos más importantes para poder entender *La tumba de las luciérnagas* es el color, ya que, al ser un filme animado, aborda el color desde una perspectiva narrativa única. La historia está contada por Seita quien al morir recuerda su paso por la vida a partir de la pérdida de su madre.

Seita y Setsuko (los espíritus) aparecen varias ocasiones durante la historia, para poder diferenciarlos, se utiliza una paleta de colores naranjas, utilizados además en las explosiones, ayudando a entender que los espíritus y las explosiones son muerte. Y aunque, en algunas ocasiones el mundo de los muertos y de los vivos se mezclan, se pueden diferenciar gracias al color.

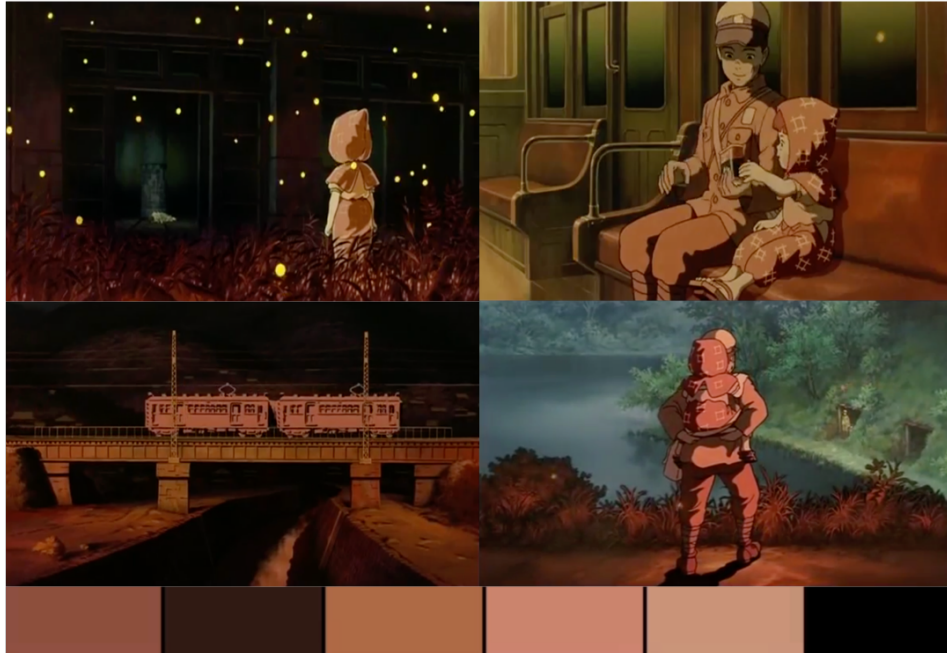


Fig.9 Seita y Setsuko como espíritus

El mundo de las personas está representado por una paleta de colores neutros que van del beige al café, con algunos tonos azules solo en los personajes femeninos.



Fig. 10 Fotogramas de los entornos cotidianos en público

Mientras que el mundo de Seita y Setsuko (vivos) que es el mundo de la naturaleza, de los recuerdos y de la felicidad utiliza una paleta de colores verdes,



azules y con tonos rojos en la madre en la muñeca de Setsuko, en sus calcetines y en los alimentos. Y aunque el refugio aparece en oscuridad el verde es el color predominante en las luciérnagas representando la vida.

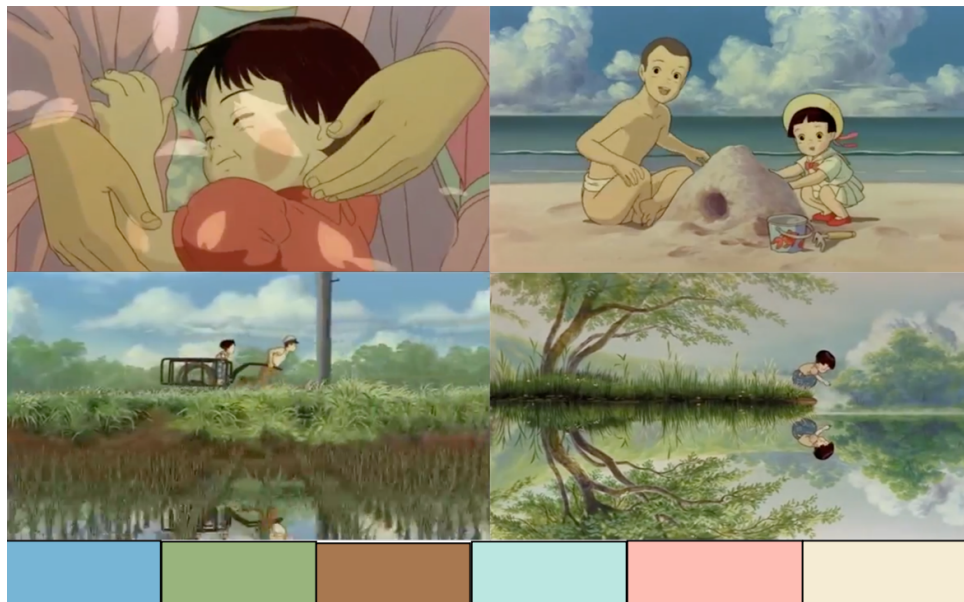


Fig 11 Fotogramas entornos naturaleza privados

Finalmente, el sonido en el *anime* hace una diferencia marcada entre estos tres mundos planteados mientras el mundo de la guerra está plagado de sonidos que remiten al caos, las bombas, los gritos, las personas corriendo.

El mundo de los hombres no tiene sonidos y finalmente el mundo de los dos hermanos tiene música sutil en los recuerdos, mientras que en el mundo de los niños se privilegia el sonido de la naturaleza. Además, funciona como complemento para que la experiencia estética sea realista.

## 2.2 Estructura narrativa como visión Oriental

La estructura de *La tumba de la luciérnagas*, no responde a una narrativa aristotélica canónica occidental de tres actos<sup>43</sup>, en donde el personaje principal durante todo el relato persigue un objetivo y se enfrenta a diversos obstáculos que

<sup>43</sup> La estructura aristotélica propone una estructura de tres bloques llamados actos: planteamiento, nudo y desenlace.

le impiden alcanzarlo, hasta que finalmente lo logra (o no) de un modo definitivo e inevitable.

Y esto básicamente es, porque la idea del relato que gira entorno al sufrimiento y la lucha del ser humano por cambiar sus condiciones, pertenece a un determinismo propio de una visión del mundo, que no es oriental.

En el *anime* de Takahata no hay un enemigo o antagonista claro, y si bien los obstáculos a los que se enfrentan Seita y Setsuko están determinados por la guerra, en ningún momento ellos se oponen o se enfrentan directamente a lo que les ocurre. Incluso desde el inicio de la narración sabemos que ambos murieron y lo que se nos narrará, es el cómo y el porqué.

Nos encontramos frente a personajes que simplemente siguen su vida hasta que se ve obligados a reaccionar ante alguna circunstancia extraña e imprevista externa (los bombardeos, la salida de la casa de su tía, la falta de comida, la enfermedad o la muerte).

En términos orientales se podría decir que su narrativa tiene una estructura “*kármica*”, es decir, la historia avanza, no por la búsqueda de un objetivo. Los personajes retoman la acción a partir de la ley del *karma* (causa y efecto).

Los hermanos son personajes receptivos y esto tiene que ver con la influencia del taoísmo y el budismo en las culturas orientales. El taoísmo propone el *wu-wei*, la no acción hábil. Esto también puede expresarse como vivir de acuerdo con la naturaleza y con las propias circunstancias.

Mientras que el budismo alienta a los practicantes a alcanzar el *nirvana*: extinguir los deseos de aquello que no se tiene, centrándose en cambio en la gratitud por lo que les rodea. (Maillard, 2008)

Es innegable que tanto Seita como Setsuko por momentos se oponen a esta característica receptiva fenoménica. Sin embargo, sus acciones estarán siempre delimitadas por un acontecimiento externo que los obliga a la acción.

Dado que las culturas de Asia oriental están inmersas en la idea de no hacer y seguir el flujo de la naturaleza, tiene sentido decir que la narrativa de *La tumba*

de las luciérnagas sigue una estructura *kármica* en lugar de *dhármica*<sup>44</sup>, porque encaja perfectamente dentro de un marco moral-filosófico japonés. De hecho, los personajes activos, enfocados en lograr objetivos, sí son tomados en cuenta en el *anime* de Takahata, pero a menudo aparecen como villanos: La tía, el hombre que golpea a Seita, el señor dueño de la hortaliza, por mencionar algunos ejemplos.

Para lograr una lógica entre personajes y la historia que se desarrolla. Takahata retoma una estructura narrativa influenciada por la literatura japonesa, llamada *Kishōtenketsu*<sup>45</sup> compuesta por cuatro caracteres que evocan cuatro etapas dentro de un relato. (Keene, 1998) Como se ve a continuación:

<b><i>Kishōtenketsu</i></b>
<b>Ki-</b> Introducción. El autor presenta el escenario, los personajes y su situación actual.
<b>Sho-</b> Desarrollo. El autor permite que la situación progrese y se desarrolle con naturalidad, dándonos un vistazo a la vida cotidiana de estos personajes.
<b>Ten-</b> Giro. Aquí el autor revela información nueva y sorprendente que arroja una luz diferente sobre lo que sucedió antes. O ocurre un evento imprevisto, que envía la escena en una dirección muy diferente. El escritor puede incluso usar tanto una revelación como un evento imprevisto para cambiar la escena.
<b>Ketsu-</b> Reconciliación. Finalmente, vislumbramos cómo los personajes responden con una reconciliación con los eventos ocurridos.

<sup>44</sup> En esta estructura los personajes logran la acción a partir de la búsqueda activa para lograr un objetivo determinado.

<sup>45</sup> Dicha estructura narrativa nace en la poesía china en el siglo IX llamada *Qiyán Jueju*, posteriormente se incorporó a las narrativas coreanas y finalmente llegó a Japón. **Qiju** – traer a la existencia; **Chengju**– comprensión, **Zhuanju**– cambiar y **Jueju**- dibujar juntos

La estructura *Qiyán Jueju* que posteriormente se le denominó *Kishōtenketsu* en Japón, podría entenderse mejor, no como una palabra, sino como un acrónimo. Cada frase o carácter se refiere a una sección diferente en el relato. Se hizo popular en Asia debido a su progresión lógica y causal que se hizo más convincente por su sorprendente giro en la tercera línea.

Y aunque inicialmente se utilizó en la poesía, eventualmente, fue adaptado para todo tipo de situaciones retóricas, desde ensayos hasta ficción. Posteriormente, incluso llegó a usarse en los mangas, videojuegos e incluso el anime. (De Felipe, 2017)

Dicha estructura se identifica con el fluir budista, al suponer ser más fiel a los hechos de la vida. Los conflictos están completamente fuera del control de los personajes. Por lo tanto sugiere sólo lidiar con ellos.

La historias *Kishōtenketsu* nos muestran cómo funciona la vida según las creencias japonesas, en donde todo es impermanente y efímero, por lo tanto, el ser debe aceptar las cosas como son, ya que las circunstancias tampoco serán eternas.

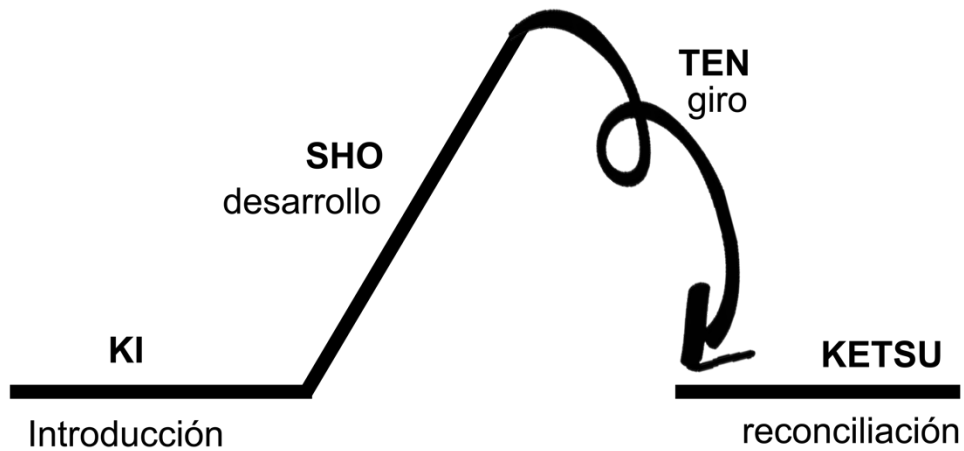


Fig. 12 Estructura narrativa *Kishōtenketsu*

A partir de esta estructura podemos entender cómo funciona el relato en *La tumba de las luciérnagas*:

<b>Estructura Narrativa de La tumba de las luciérnagas - <i>Kishōtenketsu</i></b>	
<b>Ki</b>	Seita al morir se reencuentra con el espíritu de su hermana Setsuko, para comenzar un viaje en un tren de otro mundo; mientras recuerda los hechos que los llevaron a la muerte.
<b>Sho</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Primer bombardeo</li> <li>• Muerte de la madre</li> <li>• Llegada a la casa de la tía</li> <li>• Escena bañándose y comen.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recuerdo de la madre en la playa</li> <li>• Tía les quita los kimonos de su madre</li> <li>• Recuerdo de la familia completa</li> <li>• Ataque de llanto de Setsuko</li> <li>• Preparan sus alimentos</li> </ul>
<b>Ten</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se mudan al refugio</li> <li>• Noche de las luciérnagas</li> <li>• Recuerdo representado con las luciérnagas</li> <li>• Setsuko entierra a las luciérnagas</li> <li>• No pueden conseguir alimentos y roban</li> <li>• Golpean Seita por robar</li> <li>• Segundo bombardeo, Seita roba las casas solas.</li> </ul>
<b>Ketsu</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Setsuko enferma, va al doctor</li> <li>• Setsuko le pide a Seita no la deje sola</li> <li>• Seita se entera que Japón perdió la guerra y su padre murió</li> <li>• Seita consigue alimento llega al refugio y alimenta a Setsuko</li> <li>• Muerte de Setsuko</li> <li>• Funeral de Setsuko</li> <li>• Los espíritus de los hermanos miran la ciudad desde una montaña</li> </ul>

En *Ki* y el *Ketsu* funcionan como un punto de unión, en donde los personajes se reencuentran; se cierra un círculo que equivaldría al ciclo de la vida. Esta etapa del relato puede ser entendida en términos budistas como la fase de descanso y recuperación, antes de una nueva vida.

Dichas etapas del relato nos ayudan a comprender por qué los personajes son felices, a pesar de lo ocurrido. Tanto Seita como Setsuko pasan por un proceso que evoca a los ciclos de la vida y la muerte, en donde los japoneses, suponen una intensa alegría. Tomando en cuenta que para ellos la muerte forma parte de un

proceso natural; un ciclo eterno de formación, por el que pasan todos los sistemas naturales.

El *Sho* y el *Ten* operan bajo la noción de lo que el budismo denomina *shogyo mujo* transitoriedad de todos los fenómenos, para los japoneses existen cuatro sufrimientos: el sufrimiento del nacimiento, el sufrimiento de la enfermedad, el de la vejez y, por último, el de la muerte. (Maillard, 2008) Dichos sufrimientos no son vistos como algo negativo sino más bien como un efecto de transitoriedad que ayuda a experimentar, lo efímero y el *hosso* (naturaleza).

Uno de los elementos que destacan en esta estructura es el desenlace (*Ketsu*), si bien, funciona como el punto de reconciliación que une todo, es un final incierto. Podemos ver a Seita y Setsuko convertidos en *kamis* (espíritus) protectores, sentados y desde una montaña que miran un Japón Moderno. Juntos en un futuro inmerso en la melancolía, ya que este futuro es incierto.

La propuesta narrativa alternativa de Isao Takahata, resulta interesante porque nos permite percibir el mundo de la manera en que los japoneses internalizan la realidad, y cual es su postura frente a temas tan profundos como la vida y la muerte.

### **2.3 La traducción como encuentro entre Oriente y Occidente**

Como se explicó en párrafos anteriores, la traducción es entendida como el o los intentos de comprender e interpretar los textos artísticos en el marco de un lenguaje que se encuentra en la frontera cultural de dos visiones del mundo. La traducción puede ser considerada entonces un mecanismo para comprender textos que se encuentran en contacto intercultural, como es el caso del *anime*.

Al utilizar a la semiótica como herramienta de traducción, en el *anime La tumba de las luciérnagas*, podemos encontrar ciertos patrones de correspondencia entre la comunicación intercultural de lo que se pretende plantear a partir de los elementos que sugieren una construcción realista (occidental) y por otro lado también son perceptibles aquellas características que suponen una visión oriental (subjética).

Una misma escena o un mismo tema puede ser interpretado de dos maneras ya que el comportamiento s gnico est  asociado con la transici n de un sistema de signos a otro. Dichos patrones est n conectados en el tiempo y el espacio. De tal forma que el elemento traducci n muestra las contradicciones y hace visibles los puntos de encuentro entre dos culturas distintas.

### **2.3.1 La corporeidad: *mono no aware* y *wabi-sabi***

La caracter stica m s importante de la mentalidad japonesa, distintivo  nico no encontrado en otras culturas, y que han ayudado a construir su identidad nacional, es su capacidad para asimilar lo extranjero. Es decir, en su devenir hist rico va agregando conocimientos de distintas culturas sin que desaparezcan los existentes. En una compleja acumulaci n de conocimientos, que no son progresivamente hist ricos, sino que coexisten simult neamente.

Los valores tradicionales de la cultura japonesa no est n centrados en el hombre, sino en la naturaleza. El naturalismo japon s funciona como una unidad en donde el cielo, la tierra y el hombre se encuentran unidos.

La visi n del mundo en Oriente es ante todo subjetiva, aboga por el saber desde el propio ser y el contacto con la naturaleza. Dicha mentalidad proveniente de su filosof a y religi n, aunque subjetiva, es real desde su punto de vista. Y lo anterior puede ser observado en todas las  reas de su vida incluyendo sus manifestaciones art sticas.

En palabras de las ense anzas del monje fundador del budismo Zen *Dogen*, podemos leer lo siguiente:

La realidad es todas las cosas. Todas las cosas son esta realidad. Este cuerpo, esta mente, este mundo, esta lluvia, este viento, esta rutina cotidiana de ir, venir, sentarnos, acostarnos, esta secuencia de melancol a, alegr a, tristeza, acci n y descanso, este palo y esta varilla. Esta sonrisa de Buda, este estudio, esta pr ctica de la doctrina, esta mont a a siempre verde y este bamb  irrompible. (Lazaco, 2020: 244)

La mirada subjetiva japonesa es por lo tanto, una visi n centrada en este mundo, aceptando el mundo fenom nico de su alrededor como  nica realidad

existente, así, acepta las inclinaciones naturales del hombre como “buenas” y no lucha contra ellas. Hace un énfasis sobre la tolerancia y la compasión. Y ante la multiplicidad cultural, existe una ausencia de crítica como rasgo distintivo de adaptación y sobrevivencia. (Lanzano, 2019: 120)

Dicho entramado de conocimientos aunque complejo, podemos entenderlo como un organismo vivo en el que coexisten simultáneamente todos los pensamientos y puede resumirse en el siguiente modelo:

Desde una mirada panorámica se puede establecer que subjetividad y realismo coexisten en el pensamiento japonés sin que para ellos sea contradictorio, sino más bien es resultado de una reacción estética de adaptación y sobrevivencia.

A diferencia de Occidente, en donde la belleza está influida en su origen en la cultura helénica, en oriente la estética se basa en aquello que es imperfecto, oculto y efímero, inspirado por en la naturaleza. La sensibilidad estética no es algo estático o universal, sino un diálogo entre el sujeto observante y el objeto contemplado.

Dicha subjetividad, está basada en la sensación de presente, como resultado del culto a la vida, así el ideal estético es la imperfección a diferencia del canon estético clásico occidental se basa en la concepción de la belleza entendida como proporción y perfección.

El impacto occidental es interpretado como un conocimiento objetivo de la realidad, en donde es necesario filtrar a través de la razón aquello que se quiere reconstruir. Es decir, más que una filosofía es un conjunto de reglas de cómo debe ser lo real.

De esa forma los japoneses fueron capaces de asimilar la mentalidad occidental y la fusionaron con su visión propia del mundo, para crear una nueva forma de expresión. A pesar de los contrastes entre el realismo occidental y el subjetivismo de Oriente.

Tomando en cuenta lo anterior en *La tumba de las luciérnagas*, aunque pareciera que los valores tradicionales y sus concepciones no son identificables en



el anime, por no coincidir con la representación realista de los hechos que narra, siguen vigentes algunos residuos no perceptibles a primera vista, pero ahí están.

Por ello, la importancia de comprender la variedad de pensamientos en la mentalidad japonesa, ya que, nos permite comprender cómo se configura su sensibilidad estética que posteriormente se ve reflejada en sus manifestaciones artísticas.

En la La tumba de las luciérnagas las expresiones artísticas tradicionales de Japón presentan de una manera explícita o velada, la expresión del espíritu del artista, unida a la vida y la naturaleza; a la par de la expresión realista- racionalista de Occidente.

La propuesta estética de Takahata, provoca emociones creando una experiencia estética única al espectador. El autor no evade las consecuencias de la guerra y las desarrolla visualmente, para lograr conmover, reconstruyendo la crudeza de la guerra, la crueldad, el horror, la tristeza, etc.

A partir de la evolución de los personajes principales es como mejor lo logra, tomando en consideración que el cuerpo es un elemento fundamental en la construcción del sentido. Ya que en su transformación durante la película materializan los procesos de significación de la guerra. Al comprender cómo opera el cuerpo en relación con su entorno, el espectador experimenta emociones.

De esta forma, la representación del cuerpo de Seita y Setsuko al evolucionar en constante deterioro ante las adversidades de la guerra funciona como todos los cuerpos que fueron descartados, mal heridos, enfermos y muertos en la época que se reconstruye.

Es otras palabras, el manejo de corporeidad a lo largo de la película funciona como una cualidad signíca que entra en relación con otras cualidades de orden social y cultural, en donde el cuerpo y su evolución durante la narrativa se establece como un principio dador de significado.

La representación del cuerpo en los 88 minutos de animación aparece entonces, como representación y como instrumento para generar significados. Por

lo tanto, es un elemento central para generar el estilo de la animación propuesta por Takahata y mediante el cual se generan emociones entorno a él.

La visión oriental y occidental que se yuxtaponen para dar significado, mientras que la frontera entre lo realista y lo subjetivo se construye a partir de la representación de cuerpos destruidos por la guerra, como figuras simbólicas.

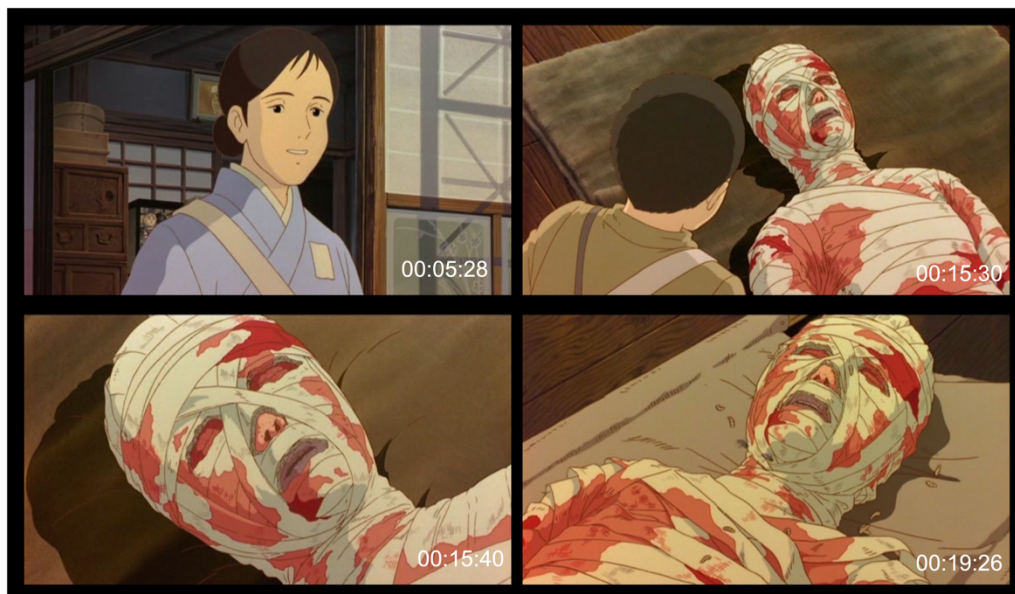


Fig 13 Fotogramas evolución del cuerpo de la madre de Seita y Setsuko

Tomando en cuenta lo anterior, en el *anime* propuesto a partir de una narrativa lógica, personajes y espacios, se transformarán en ilusión de realidad pero

con coordenadas espacio temporales que corresponden con las visiones del hombre sobre el cuerpo.



Fig. 14. Fotogramas consecuencias de la guerra, las escenas muestran la falta de empatía de las personas de su entorno

Desde una perspectiva oriental, las emociones se reconstruyen a partir de dos conceptos fundamentales en la estética japonesa el primero es el término *mono no aware*, el cual suele traducirse como sensibilidad o empatía. El *aware* o *mono no aware*<sup>46</sup> hace referencia a la sensibilidad o capacidad de sorprenderse o conmoverse, de sentir cierta melancolía o cierta tristeza ante lo efímero, ante la vida.

*Mono no aware* literalmente se traduce como "el *pathos* de las cosas" a diferencia del *pathos* de la tradición occidental, el término oriental más bien se refiere a la una empatía hacia las cosas, relacionada con la impermanencia y lo efímero. Es decir, la sensibilidad oriental se relaciona con el tiempo, aunque reconoce emociones como la tristeza o melancolía, bajo esta visión son estados de ánimo transitorios,

Otro concepto clave es *wabi sabi* el cual es una expresión de la belleza que reside en la breve transición entre el ir y venir de la vida, tanto la alegría como la

---

<sup>46</sup> El *mono no aware* es una característica básica de las artes japonesas, especialmente de la literatura, es la emoción más básica para llegar a conmover a los lectores .

melancolía que conforman el destino de los humanos. Pretende descubrir y enmarcar la belleza, a partir de los flujos de la naturaleza.

Ambas nociones de la estética japonesa están basadas en la transitoriedad y el flujo constante. Reconocen que la naturaleza es arbitraria; entonces, la belleza radica en la imperfección de las cosas, retoma los defectos e irregularidades para ofrecer un modelo de belleza que busca las verdades del mundo natural.

Los personajes de *La tumba de las luciérnagas* muestran la transitoriedad de la vida con una belleza basada en cuerpos imperfectos, frágiles y deteriorados. Dan la sensación de melancolía se podría decir que son un cuerpo- objeto construido en base al *wabi sabi* y *al mono no aware*.

Durante toda la narración abogan por un retorno al estado natural. Apelando al objetivo budista de derribar todas las ideas aprendidas del mundo para ver el mundo tal como es. Los niños durante su estancia en el refugio antiaéreo se liberan de apegos o juicios, dicho proceso puede ser comparado con la iluminación conocida como *satori*, la meta a la que todos los budistas aspiran.

El siguiente modelo ayuda a entender de manera clara cómo operan los conceptos de la estética oriental y occidental en un proceso de semiotización sobre corporeidad como representación, que involucra una experiencia estética compartida entre dos visiones (oriental y occidental).

Setsuko talvez sea el personaje que mayormente refleja una estética intercultural, la evolución de su cuerpo de sano a la muerte resulta de un ejercicio imaginativo-figurativo, que representa una transformación corporal extrema, se trata de una reconstrucción que permiten una significación en dos niveles; por un lado al establecerse como una imagen material de corte realista, se le construye con características que la humanizan, consecuencia, de los valores culturales, sociales e históricos que ofrece como unidad semiótica.

Es decir, la figura de la niña permite interpretar una serie de valores que dan sentido de verosimilitud en la medida que para el espectador la ilusión de realidad, en el mundo semiótico posible propuesto por Takahata Setsuko siente y percibe el miedo, padece el hambre y la enfermedad; experimenta la orfandad, la

desprotección y la muerte se trata de una construida a partir de características realistas.

Por otro lado, es causante de la afectividad que lleva a experimentar el phatos, provocando en el espectador, tristeza, horror, crueldad, ya que, lo que le sucede a Setsuko se opone a lo que socialmente es considerado ético, normal o natural, entonces rompe la estabilidad acentuando las sensaciones entorno a lo que se observa en pantalla, llevando a la catarsis.

Y además la noción de corporeidad cobra relevancia, ya que, el cuerpo como unidad significativa, es el vehículo de conceptos abstractos siendo la representación de contenidos que pueden ser traducidos desde un mismo sistema semiótico sin que la historia pierda la lógica de los hechos narrados.

Setsuko es la que más conecta con la naturaleza, por lo tanto otorga una visión intuitiva de su mundo, romantizando la naturaleza, el paso del tiempo, fundamentado en de controlar los acontecimientos sino fluyendo con ellos; apelando la impermanencia, los cambios y el paso del tiempo.

Su cuerpo al pasar de un estado de salud a muerte se convierte en la tan anhelada belleza imperfecta a la que aspiran los japoneses, al mismo tiempo es una construcción de lo inteligible y lo sensible, convirtiéndose es un simulacro creativo y expresión poética. En palabras de Roland Barthes:

El uso del cuerpo al ser presentado y representado conlleva valores de composición y valores trascendentales que permanecen como huella, incluso ideológica; pueden ser recuperados en un proceso analítico a partir de organizar dichos valores como base para la comprensión de la memoria de una sociedad. (Barthes, 2012)



Fig. 15 Fotogramas del cuerpo de Setsuko y su evolución de sana a enferma.

Además, todo lo anterior funciona como una crítica a las sociedades que permiten que estos hechos sucedan en la realidad. El *anime* al ser un producto cultural propiciador de una experiencia estética funciona como un instrumento de resistencia que hace una demanda ética de visibilidad de las víctimas de la guerra llevando a la reflexividad de la audiencia.

Entonces, se puede decir que la figura de Setsuko es una construcción de conceptos orientales y occidentales, al mismo tiempo es ético porque visibiliza una

situación que de otra forma no se sabría; y de esa forma tiene la función de crítica y resistencia.



Fig 16 Fotogramas analogía entre los cuerpos muertos durante el bombardeo y las luciérnagas muertas.

En las imágenes anteriores podemos ver otro ejemplo que da el efecto de realismo en el anime de Takahata, para darle efecto de vida propia a los personajes se hace una analogía entre las luciérnagas muertas y la fugacidad de la vida (*wabi sabi*). Mientras que el fallecimiento colectivo representado, provoca la empatía del espectador (*catarsis*).



Fig 17 Fotogramas Analogía entre los hermanos y las luciérnagas

*La tumba de las luciérnagas*, aunque nos cuenta una historia de sobrevivencia sin éxito, el tema central es la muerte y lo efímero de la vida (*mono no aware*). Planteado con distintas escenas alegres, que anticipan un momento triste o violento. En la escena propuesta, los niños deciden vivir solos en un refugio abandonado, fuera del sistema, Setsuko le dice a su hermano que le tiene miedo a la oscuridad. Entonces ambos hermanos deciden atrapar luciérnagas y ponerlas en un balde, para después liberarlas dentro de su nuevo hogar.

La escena inicia en total oscuridad solo se pueden apreciar los contornos de los personajes a manera de silueta con un two shot (TS), posteriormente con un (BCU) de las manos de Seita liberando las luciérnagas, una vez iluminados ambos hermanos, llega una felicidad momentánea, y como lo narra la historia es una luz que se apaga pronto porque la vida de las luciérnagas es corta, anticipando la muerte de los dos personajes.

La secuencia, hace una analogía entre la vida de los niños y la de las luciérnagas, al final de la escena se puede ver un insert de una luciérnaga, como paulatinamente se va apagando y muere.

Por otro lado, la soledad que experimentan los niños, que es representada con los recuerdos cuando fueron felices con su familia, remonta a su estado en la orfandad, llevando al espectador a la reflexión sobre la vulnerabilidad de Seita y Setsuko como víctimas de la guerra, generando empatía con los personajes.

Finalmente, el montaje utilizado para la narración es lineal y va de lo rítmico a lo narrativo. Mientras que la ausencia de luz artificial y solo mostrar la emitida por las luciérnagas da la impresión de intimidad y cercanía de los personajes, ayudando a entender su universo, ligado a la naturaleza y no a lo humano. Paradójicamente Seita y Setsuko son felices alejados de todas las personas, convirtiéndose cada vez más próximos a lo natural, como las luciérnagas.



## Conclusiones

En la actualidad vivimos en un mundo donde lo visual se erige cada vez más como mecanismo de aprendizaje de nuevas formas de pensar, y reconocer otras visiones del mundo. La industria del *anime* ante el panorama de lo anterior ha tenido que adecuarse a través del tiempo con propuestas que sean reconstrucciones históricas incluyentes, ante la necesidad del público de verse en pantalla.

Y aunque a menudo se tiene la creencia que Occidente dicta las pautas de consumo cultural todo el mundo, las temáticas planteadas en el *anime* obedecen también a momentos históricos específicos, es decir, los públicos también definen los hechos que se trasladan a la pantalla.

El *anime* vinculado a la guerra puede ser considerado un instrumento político, industria, espectáculo y negocio, como se ha visto. El cambio de las sociedades ha permitido ver otras representaciones de la historia en la pantalla, confirmando que tanto las sociedades receptoras de dichas imágenes, como los creadores y productores tienen un cambio de pensamiento que les otorga una nueva mirada frente a los acontecimientos narrados, permitiendo que el público de otro significado y sentido a lo visto en pantalla.

El cine de animación como fenómeno de masas se desarrolla bajo la influencia de la cultura popular y el éxito fue posible hasta que existió un cambio tanto en sus gustos como en el pensamiento de los espectadores para sentir empatía por la historia narrada.

Confirmando que las sociedades evolucionan y con ello su mirada hacia el pasado, y que el cine de animación dentro de todo lo que puede ser: arte, industria, espectáculo, medio de comunicación, etc., es además como lo menciona Robert Rosenstone una forma de escritura de la Historia (Nigra, 2019), e incluso puede ser arma de cambio de la conciencia histórica de las sociedades.

Los cambios que ha experimentado la animación, representan la respuesta creativa a los eventos sociales y políticos de cada época. Se puede decir entonces que el *anime* es un producto cultural que representa una parte de la realidad a

manera de ficción, que aunque basado en hechos reales, es una representación artística que puede propiciar una experiencia estética.

La animación no como género sino como medio, a partir de elementos estéticos y un lenguaje propio, pretenden reconstruir la complejidad de la realidad social utilizando la ficción como un medio para lograr dicho objetivo.

Así, los productos culturales como el *anime*, a partir de la imagen en movimiento, establecen una postura política e ideológica, propiciando la reconstrucción, e incluso conciencia histórica, frente a lo ocurrido en la guerra como es el caso de *La tumba de la luciérnagas*.

Lo visto en el *anime* de Takahata representan patrones de comportamientos en temas universales como la guerra; se construye en la diferencia de valores, costumbres y creencias ambas visiones (oriental y occidental) encuentran un significado compartido en el argumento y la estructura de la cinta. Entre ambos territorios simbólicos, se puede establecer que efectivamente existe una estética cinematográfica transcultural entre Oriente y Occidente.

Primeramente, se puede decir que los elementos formales del filme evocan valores propios de una visión occidental, con un relato, construido y narrado en términos realistas. Por otro lado, el trasfondo del discurso está constituido con imágenes y subtextos con una carga simbólica que refleja valores de la identidad nipona, provenientes de su filosofía y religión, los cuales afectan a nivel de la experiencia estética aunque pasen desapercibidos a primera vista.

Se puede decir que *La tumba de las luciérnagas*, es un filme que, aunque animado y supondría falta de realismo, mantiene un uso adecuado de los recursos constructivos, que ayudan en la narración de la historia, y aunque es de corte bélico, y con ello violento, el planteamiento de conceptos como: el amor, la naturaleza, la resistencia y la muerte no como fin sino como un tránsito, hacen que la historia sea bella, en la medida que es narrado de manera eficaz y por lo tanto verosímil.

*La tumba de las luciérnagas*, crea un mundo creíble que aborda un tema social, y aunque no aspira a la objetividad, es verosímil. De manera subjetiva expresa su propio estilo en el marco de un *anime* que aspira a ser realista y a

expresar una postura clara frente a los acontecimientos bélicos de la Segunda Guerra Mundial.

Tomando en cuenta lo anterior, la consolidación de un universo gráfico único en el *anime La tumba de las luciérnagas*, obedece, a un estilo influenciado por el realismo, con la intención de generar emociones y hacer una crítica social. Dicho punto es crucial para la conformación de su estética.

Isao Takahata a través de un estilo propio define una estética audiovisual específica que mezcla elementos del modelo de animación occidental y el modelo de animación japonés, su animación puede ser considerada un trabajo de autor ya que se confecciona a partir de distintos parámetros que constituyen un lenguaje específico. Su composición, su técnica y expresión, su temporalidad y su disposición retórica y simbólica es única. Una vez hecho un minucioso análisis, se puede rastrear la marca de autor y su subjetividad, dentro de una tendencia hacia retomar elementos de Oriente y Occidente.

Podemos concluir que el *anime* es un fenómeno de comunicación forma parte de una acción social en el cual podemos ver cómo funciona el pensamiento de la sociedad que lo produce, sus usos, intencionalidades y significados del lenguaje de dicho producto cultural.

*La tumba de las luciérnagas* como objeto cultural, lleva consigo un testimonio del grupo que la produce; es una reconstrucción del momento histórico que evoca y estos factores se ven dimensionados no solo en su éxito; sino que además las imágenes nos permiten entender cómo es que se establece el diálogo entre Oriente y Occidente,

Finalmente, el *anime* como producto cultural a partir de elementos estéticos y un lenguaje propio pretenden reconstruir la complejidad de la realidad social del pasado, utilizando la ficción como un medio para lograr dicho objetivo. Así, la animación japonesa, a partir de la imagen en movimiento, establece una postura política e ideológica, propiciando la reconstrucción histórica, a partir de una exploración estética de las nociones de Modernidad y Tradición.

## Fuentes

- Aristóteles. 1990. *Retórica* (trad. Quintín Racionero), Madrid: Gredos.
- Aumont, Jacques. 2015. *Diccionario teórico y crítico del cine*. Buenos Aires: La marca editora.
- 2019. *Estética cinematográfica*. Buenos Aires: La marca editora.
- Baraka, Jolyon. 2012. *Drawing on tradition*. Hawaii: Sheridan Books
- Benett, Vicente. 2004. *La cultura del Cine: Introducción a la historia y la estética del cine*. España: Paídos,.
- Broderick, Mick. 1996. *Hibakusha cinema. Hiroshima. Nagasaki and the nuclear image in Japanese film*. United States: Routledge.
- Brown, Stevent. 2006. *Cinema Anime*. New York: Palgrave MacMillan.
- Burke, Peter. 2010. *Hibridismo cultural*. Madrid: Akal.
- 2001. *Lo visto y lo no visto. El uso de la imagen como documento histórico*. España: Crítica.
- Carretero, Luis. 2020. *Mitología japonesa. Mitos cuentos y leyendas*. España: Nowtilus.
- Cavallaro, Dani. 2009. *Anime and memory. Aesthetic, cultural and thematic perspectives*. London: McFarlana & Company Inc.
- Clements, Jonathan. 2013. *Anime a History*. London: Palgrave McMillan.
- De Felipe, Martín. 2017. *Las estructuras como proceso*. Barcelona: Universitat Ramon Llull.
- Eldridge, Robert. " The March 1945 firebombing of Tokyo and the immorality of war", *The Japan times* (Tokyo, Japan) 09 Mar. 2020: s.p. Web 15 Oct. 2021.
- Garrido, Miguel Ángel. 2004. *Diccionario Español de Términos Literarios Internacionales*. Madrid: Universidad Complutense
- González, Jesús. 2007. *Filosofía de las artes japonesas*. Madrid: Verbum.
- Hadland, Frederick. 2021. *Mitos y leyendas de Japón*. España: Esenciales Satori.

- Hane, Mikiso. 2020. *Breve historia de Japón*. Madrid: Alianza editorial.
- Harris, Frederick. 2010. *Ukiyo- e The art of the Japanese Print*. Japan: Periplus Editions.
- Heredia, David. 2021. *Anime! Anime! 100 años de animación japonesa*. España: Diábolo ediciones.
- Holcombe, Charles. 2016. *Una historia de Asia oriental*. De los orígenes de la civilización al siglo XXI. México: FCE.
- Horno, Antonio. 2021. *El lenguaje del anime*. Del papel a la pantalla. España: Diábolo ediciones.
- Iacobelli, Pedro. 2020. *Memoria y paisaje en el cine japonés de posguerra*. Santiago de Chile: Ediciones UC.
- Hu, Tze- Yue. 2010. *Frames of anime. Culture and image- building*. Hong Kong: Hong Kong University Press.
- James, Grace. 2021. *Cuentos de hadas japoneses*. España: Esenciales Satori.
- Kamiyama, Kenji, *Cyborg 009*, 1964, Youtube: <https://youtu.be/oPWpyncnJ3FE>
- Kinoshita, Renzo y Sayoko. *Pika-don*, Studio Lotus 1978, Youtube: <https://youtu.be/SwdmgOfnQ9s>
- Keene, Donald. 1988. *Los placeres de la literatura japonesa*. España: Siruela.
- Lanzaco, Federico. 2020. *Cultura japonesa. Pensamiento y religión*. España: Satori.
- 2009. *Los valores estéticos en la cultura clásica japonesa*. Madrid: Verbum
- Leaman, Oliver. 1999. *Key concepts in Eastern philosophy*. New York: Routledge.
- Lee Y. 2008. *The Japanese Challenge to the American Neoliberal World Order. Identity, Meaning, and Foreign Policy*. California: Stanford University Press.
- La tumba de las luciérnagas*, Isao Takahata, Studio Ghibli, Japón 1988. DVD.

Lotman Luri. 2019. *Culture, Memory and History. Essays in Cultural Semiotics*. United States: Palgrave Macmillan.

- 1979. *Estética y Semiótica Del Cine*. Barcelona: Gustavo Gilli.
- 1982. *La estructura del texto artístico*. España: Ediciones Istmo.
- 2000. *La Semiosfera III*. España: Ediciones Cátedra.
- 1979. *Semiótica de la Cultura*. España: Ediciones Cátedra.

McCarthy, Helen. 2006. *The anime encyclopedia. A guide to Japanese animation since 1917*. California: Stone Bridge Press

Maillard, Chantal. 2008. *La sabiduría como estética*. Madrid: Akal.

Magariños, Juan. 2008. *La semiótica de los bordes: apuntes de metodología semiótica*. Buenos Aires: Comunicarte editorial

Marra, Michele. 2002. *Modern Japanese aesthetics*. Honolulu: University Hawaii Press.

Nigra, Fabio. *Más allá de Rosenstone. Por una agenda de trabajo en Cine-Historia, Filmhistoria Online Vol. 29, núms. 1-2 (2019)*

Nitobe, Inazo. 2019. *Bushido. El alma de Japón*. España: Satori.

Okuyama, Yoshiko. 2015. *Japanese Mythology in Film. A Semiotic Approach to Reading Japanese Film and Anime*. London: Lexington Books.

Ono, Sokyō. 2020. *Sintoísmo. La vía de los kami*. España: Satori.

Paramore, Kiri. 2016. *Japanese Confucianism. A Cultural History*. United Kingdom: University of Cambridge.

Onoda, Natsu. 2009. *God of comics. Osamu Tezuka and Creation of Post- World War II*. United States: University Press Mississippi

Phillips, Alastair. 2007. *Japanese cinema: texts and contexts*. New York: Routledge.

Ramos, Miguel Angel. 2010. *Estéticas de la animación*. Madrid: Fundación Luis Seoane.

Richie, Donald. 2004. *Cien años de cine Japonés*. Madrid: Jaguar ediciones

- 2001. *A hundred years of Japanese film*. United States: Kodasha America
- Robles, Manuel. 2013. *Antología del Studio Ghibli*. De Nausicaä a Mononoke (1984- 1997). España: Asociación del comic (japonés).
- Robert A. Rosenstone R. (1997) *El Pasado en imágenes. El desafío del cine a nuestra idea de la historia*. Barcelona: Etorial Ariel
- Rosenblum, Robert. 1986. *Transformaciones en el arte de finales del siglo XIX*. Madrid: Taurus.
- Mitsuyo Seo, *Momotaro's Divine Sea Warriors*, Japanese Naval Ministry, 1944, Youtube: [https://youtu.be/VdzrgJA\\_iWA](https://youtu.be/VdzrgJA_iWA)
- Stam, Robert. 1994. *Unthinking Eurocentrism. Multiculturalism and the media*. United States: Routledge.
- Suan, Stevie. 2021. *Anime's identity performativity and from beyond Japan*. London: Ed. Minnesota.
- Troller, Margaret. 2018. *Christian Metz and the codes of cinema. Film semiology and beyond*. Chicago: University press
- Tomomura, Hitomi. 2001. *Japan in the World, the World in Japan Fifty Years of Japanese Studies*. Michigan: Center for Japanese Studies.
- Trueba, Carmen. 2004. *Ética y tragedia en Aristóteles*, Barcelona: Anthropos.
- Wada, Mitsuyo. 2008. *Nippon Modern. Japanese cinema of the 1920 on 1930*. Hawaii: University Hawaii Press.
- Wallker, Brett L. 2017. *Historia de Japón*. Madrid: Akal.
- Wells Paul, 2009. *Fundamentos de la animación*. España: Parramón.
- Whitney, John. 1973. *El imperio japonés*. México: Siglo XXI editores.