

La animación japonesa en torno de la guerra: reflexiones sobre su dimensión ética y estética a partir de *La Tumba de las Luciérnagas*

Japanese animation about war: Reflections on its ethical and aesthetic dimension based on *Grave of the Fireflies*

Federico Álvarez Gandolfi¹
falvarez@sociales.uba.ar

RESUMEN

Uno de los estereotipos más arraigados que suele pesar sobre los fans del animé es el de la “inmadurez”. En efecto, tiende a preconcebirse que miran series y películas de animación japonesa por no querer asumir “responsabilidades adultas”, como trabajar o formar una familia. Frente a esas acusaciones atravesadas por el supuesto de que “los dibujitos” están destinados a un público infantil, tales fans – conocidos como “otakus” – reivindican el “enriquecimiento artístico” y el “realismo” con el que asocian sus consumos, dadas la calidad estética y la profundidad temático-narrativa que presentarían obras consideradas canónicas tratando tópicos como la muerte y la guerra. Por lo tanto, en este trabajo se problematizarán de modo ensayístico las posibles relaciones entre bienes culturales, comerciales y animados, y compromisos ético-políticos, a partir de un análisis crítico de *La Tumba de las Luciérnagas* (1988), dirigida por Isao Takahata y producida por Studio Ghibli. “Una de las películas animadas más hermosas y tristes de la historia”, según sus fans. Para ello, se pondrán a dialogar reflexiones sobre las tensiones entre las producciones artísticas y las industrias culturales, reactualizando planteos literarios y filosóficos que hacen al campo interdisciplinario de la comunicación en términos generales. Asimismo, se tomará distancia respecto de enfoques reduccionistas, desde los cuales solo podría asociarse

ABSTRACT

One of the most ingrained stereotypes about anime fans is that of “immaturity”. In fact, it is thought that they watch Japanese animated series and films because they do not want to assume “adult responsibilities”, such as working or forming a family. Faced with these accusations that are interwoven with the assumption that “cartoons” are aimed at a child audience, these fans – known as “otaku” – point out that their consumptions are linked to certain “artistic enrichment” and “realism”, given the great aesthetic quality and the thematic narrative depth of some of the works considered canonical around topics such as death and war. Therefore, this essay will problematize the possible relations between cultural goods, commercial and animated, and ethical-political commitments, by analyzing *Grave of the Fireflies* (1988), directed by Isao Takahata and produced by Studio Ghibli. According to fans, this is “one of the most beautiful and sad animated films of all time”. The critical analysis deployed here will be based on a dialogue among reflections on the tensions between artistic productions and cultural industries, updating literary and philosophical approaches that constitute the interdisciplinary field of communication in general terms. Likewise, it will take distance from reductionist approaches, from which the market could only be associated with vulgarization operations, in order

¹ Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas (CONICET). Universidad de Buenos Aires. Facultad de Ciencias Sociales. Instituto de Investigaciones Gino Germani. Pte. José Evaristo Urriburu, 950, 6° piso, C1114AAD, Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina.

al mercado con operaciones de vulgarización, en pos de rescatar la potencialidad emancipadora de este tipo de obras animadas, en su doble condición de mercancía y arte.

Palabras clave: animé, arte, ética.

Introducción

En el mundo de las industrias culturales existen procesos sociales por los que ciertas formas, como la fotografía y el cine, son concebidas como arte, y ciertas otras, como la televisión, son concebidas como “basura cultural”. No obstante, ello no quiere decir que todos los contenidos producidos bajo alguna de esas formas sean catalogados del mismo modo: por ejemplo, podemos pensar en películas de Hollywood que son asociadas con una calidad estética pobre o en programas televisivos que son celebrados por su compromiso ético.

Dicho panorama resulta más asequible si se comprenden las dinámicas que actúan sobre la conformación del campo artístico, en especial con relación al campo de lo que se conoce como cultura de masas. Los bienes culturales producidos para “las masas”, en efecto, suelen ser entendidos desde algunas posturas legitimistas-elitistas como una “degradación” de la “alta cultura” o “cultura culta”. Pero, también, suelen ser pensados desde una perspectiva populista-folklorizante como una “corrupción” de las “tradiciones auténticas” o de la “cultura del pueblo”. Desde ambos puntos de vista, lo que caracterizaría a todos los productos de las industrias culturales es su supuesta superficialidad o banalidad.

El campo del arte, por su parte, se ve atravesado por sus propias lógicas y reglas, en tanto presenta una autonomía relativa en relación con las condiciones de producción que, precisamente, permite pensarlo en términos de “campo” (Bourdieu, 1995). Dentro de él, se legitiman representaciones acerca de lo bello, con las que una obra debe coincidir de modo de poder ser considerada como “artística”, según cada contexto histórico. Teniendo esto en mente, los bienes de las industrias culturales, producidos en serie y comercializados entre las masas, jamás podrían ser considerados como “arte”, pues sus vínculos con el mercado afectarían su anhelada “autonomía”, aquella que daría cuenta de su eficacia política.

No obstante, en la actualidad y a nivel global, el deseo de estetización de la vida cotidiana a la que aspiraban las vanguardias artísticas del siglo XX se vio realizado dentro de un contexto de creciente mercantilización social. El problema es que, paradójicamente, ese deseo habría

to highlight the emancipatory potential of this type of animated works, in its double condition of merchandise and art.

Keywords: anime, arts, ethics.

logrado cumplirse instrumentalizado por aquello frente a lo cual las vanguardias se oponían: los medios masivos de comunicación. Ahora bien, ¿debemos seguir sosteniendo, al modo del canon clásico, una visión restringida del arte como una “manifestación elevada del espíritu” asociado con las clases burguesas? ¿O, por el contrario, resulta más productivo en términos analíticos, para comprender las lógicas contemporáneas, defender una visión amplia del arte, preocupada por la dimensión comunicativa y significativa de toda obra, de toda práctica cotidiana y subjetividad?

Respecto de este dilema, aquí se coincide con los planteos de Jesús Martín-Barbero (2006, p. 38-39), quien propone distanciarse de posturas apocalípticas que relaciona con el “pesimismo frankfurtiano”, sin caer tampoco en el optimismo estético y sociológico de aquellos que presuponen una “insobornable capacidad emancipadora del arte” o creen en su “capacidad de fundirse con y disolverse en la vida”, en su potencial de transformación social. En efecto, se entiende que la mercantilización del arte favorece cierta democratización de su acceso, a la vez que amplía su significado, aunque conlleve el riesgo de una pérdida de calidad estética por la imposición de los imperativos de la moda. Aquí deberíamos preguntarnos: “¿Y si en el origen de la industria cultural más que la lógica de la mercancía lo que estuviera en verdad fuera la reacción frustrada de las masas ante un arte reservado a las minorías?” (Martín-Barbero, 2003, p. 58).

Por lo tanto, por fuera de toda postura “apocalíptica”, “pesimista” o “elitista”, en este trabajo se propone un abordaje de las relaciones entre las formas mediático-culturales comerciales y artísticas, mediadas por la asunción de compromisos ético-políticos. En particular se hará foco en una película animada ficcional japonesa que, en palabras de sus fans, es “la más triste y hermosa de todas a la vez”: *La Tumba de las Luciérnagas* (1988). Se desarrollará un análisis crítico de este filme inscripto en el campo de la comunicación, reactualizando de modo articulado aportes de los estudios literarios y filosóficos que hacen a la interdisciplinariedad del enfoque comunicacional.

Las reflexiones presentadas se complementarán con datos de campo construidos mediante una investigación propia sobre representaciones e identidades vinculadas al fanatismo en Argentina por objetos de la cultura

de masas producida en Japón, que pueden consultarse con mayor detalle en otros trabajos (Álvarez Gandolfi, 2014, 2015, 2016). El propósito específico aquí consiste en analizar la película en cuestión en tanto que contenido consumido por los fans del animé, conocidos también como “otakus” –una de las principales culturas juveniles del nuevo milenio (Borelli y Freire Filho, 2008)–, para poner a dialogar sus posibles significados con los horizontes de sentido de estos sujetos y problematizar los estigmas que pesan sobre ellos, prefigurándolos como fans “peligrosos” o “ridículos” (Borda y Álvarez Gandolfi, 2014), jóvenes que “se resisten a crecer” y “se obsesionan con dibujitos animados para chicos”.

Basada en la novela homónima de Akiyuki Nosaka, *La Tumba de las Luciérnagas* es la ópera prima del director Isao Takahata y está producida por el internacionalmente reconocido Studio Ghibli, responsable de obras como *El Viaje de Chihiro*, dirigida por Hayao Miyazaki y ganadora de un Óscar en 2003. Narra la dramática historia de un adolescente llamado Seita y de su hermana pequeña, Setsuko, ambos hijos de un oficial de la marina japonesa, en tiempos de los constantes bombardeos que sufrían los civiles habitantes de diversas ciudades niponas hacia fines de la Segunda Guerra Mundial en 1945, por parte del bando de los Aliados liderado por los Estados Unidos. Estando su padre en servicio, los hermanos pierden a su madre cuando es alcanzada por una de esas tantas explosiones de las que todos trataban de huir, buscando algún búnker antiaéreo.

Desde entonces, se mudan con su tía paterna. Al no ser bien recibidos por ella, quien los veía como una carga –hasta el punto de llegar a despreciarlos y agredirlos psicológicamente–, Seita y Setsuko deciden retirarse de esa casa e intentar sobrevivir por su cuenta, haciendo su propio hogar a orillas de un río en un refugio abandonado, sin ser tal vez demasiado conscientes de que, en aquella época, no resultaba para nada sencillo conseguir comida ni ayuda de los conciudadanos. El resultado previsible de esa decisión consistió –si se sigue la lectura lineal de los acontecimientos que, como se verá luego, el relato de la película altera– en la muerte por inanición de la pequeña Setsuko.

En los siguientes apartados, se procederá a problematizar los vínculos entre la animación, lo infantil, el realismo y la muerte, de modo de arriesgar una lectura interpretativa sobre lo que motiva a recordar *La Tumba de las Luciérnagas* como uno de los “clásicos” que “debe verse”, tanto por parte de los otakus como de otros sujetos que no necesariamente se reconocen a sí mismos como

fans del animé. Dicha problematización tendrá como objetivos reflexionar sobre el animé en general como una forma artística que, producida desde la industria de la animación japonesa, no interpela solo a un público infantil y puede a su vez presentar un potencial emancipador. En este sentido, se interrogarán las formas en que el filme particular en cuestión significa los horrores de la Segunda Guerra Mundial produciendo efectos de objetividad y dialogando con el neorrealismo, teniendo en cuenta que, como observan José Emilio Burucúa y Nicolás Kwiatkowski (2014), la representación del horror vuelve presentables las fronteras de lo irrepresentable, contribuyendo a su explicación y llamando a la acción. De ahí su compromiso ético-político.

El animé como recurso artístico que implica tanto a niños como a jóvenes y adultos

Sin ánimos de generalizar, es muy probable que cualquiera que vea esta película rompa en llanto. Esto ya implicaría un primer problema, o al menos un primer contraejemplo, en relación con el sentido común según el cual “los dibujitos animados son para los nenes” y por lo tanto, presentarían visiones edulcoradas sobre el mundo. En efecto, los otakus tienden a involucrarse en procesos de construcción identitaria atravesados fuertemente por ese estereotipo que se convierte en estigma (Borda y Álvarez Gandolfi, 2014). Después de todo, ellos reconocen que, “para la sociedad en general”, no es bien visto que “un adulto” de entre 25 y 35 años consuma animaciones, ni que lea cómics.

Sin embargo, como lo rescatan los propios fans, las películas de animé sí pueden contar historias “serias y profundas”, promover reflexiones sobre los contextos históricos a los que remiten (Álvarez Gandolfi, 2016). En el caso de *La Tumba de las Luciérnagas*, esto puede advertirse en el hecho de que su producción implicó un distanciamiento en comparación con las películas animadas de la época –en especial las obras de Disney– las cuales tendían a narrar historias centradas en lo maravilloso. Ello respondía a que, hasta entonces, la técnica de animación no había sido aplicada para problematizar dimensiones históricas y sociopolíticas, justamente porque se la asociaba de modo directo con un público infantil. Pero, en contraposición con esta tendencia mayoritaria, Takahata se propone utilizar el lenguaje de la animación para denunciar la catástrofe que significaron

los bombardeos sobre las ciudades japonesas – el filme está ambientado en Kobe – hacia finales de la Guerra del Pacífico (1937-1945).

De allí la contradicción que esta película señalaría respecto del sentido común descripto anteriormente. En efecto, dentro de diversas configuraciones socioculturales, todavía la animación tiende a ser asociada con lo infantil y, en consecuencia, suele adjudicársele una función de mero entretenimiento. En este sentido, Mónica Kirchheimer (2011, p. 5-6) sostiene que aún hoy persisten las instituciones modernas, como las familiares y las educativas –principalmente–, a partir de cuyo desarrollo se acentuó la idea de la infancia como un espacio de carencia e irreflexión. Esta idea es la que atraviesa la mirada corriente sobre los niños como víctimas frente a los mensajes mediáticos, ya que debido a su supuesta falta de conocimientos no podrían procesar las imágenes de los medios de manera crítica o aplicando un criterio estético, como sí podrían hacerlo los adultos. Por ello, a su vez, la animación suele ser vinculada con entretener y no con promover interpretaciones problematizadoras.

Asimismo, conforme a este imaginario, resultó ser que la circulación masiva del animé en la Argentina durante los años noventa como parte de la programación infantil se vio condenada por la percepción mediática y social dominante (Álvarez Gandolfi, 2015). Ello se debió a que comenzó a haber denuncias y pedidos de censura tanto por los contenidos con “carga erótica sexual y violenta” como por las “tramas adultas” que suelen caracterizar a estos productos (Napier, 2001), no coincidentes con los canales para niños en los que se los transmitía ni con la franja horaria, la del almuerzo y la merienda, en la que se realizaba su emisión. Lo que no se comprendió a nivel nacional es que el animé, al igual que el manga, es un producto que no está únicamente dirigido a niños, sino también a jóvenes y adultos. Pero, como se anticipó, el imaginario social según el cual la animación debe ser o es consumida solamente por los niños es el que atraviesa, a su vez, uno de los estigmas bajo los cuales los otakus, consumidores fans de las animaciones japonesas, son catalogados como “inmaduros”, “jóvenes que no quieren estudiar, trabajar ni formar una familia”, “personas que se resisten a crecer” (Borda y Álvarez Gandolfi, 2014). Según la propia perspectiva de estos sujetos, quienes les profieren estas clasificaciones estigmatizadoras son tanto los adultos como otros fans de productos occidentales, quienes “no se molestan en comprender un estilo de vida distinto por simple ignorancia” (Álvarez Gandolfi, 2014).

Ahora bien: ¿por qué contar la historia de dos niños en el marco de la Segunda Guerra Mundial a través de las técnicas de animación gráfica plana? ¿Por qué hacerlo mediante técnicas que, por sus libertades expresivas, se prestan más a la puesta en escena de lo maravilloso? Según se expuso hasta aquí, podríamos pensar que Takahata usa la animación japonesa –en lugar de la filmación de actores en escenarios reales– para hablar de “algo serio”, como un recurso para interpelar e implicar subjetivamente al público de todas las edades: niños, jóvenes y adultos.

Si nos permitimos una extrapolación de estas tensiones, podríamos vincularlas con el debate sobre la posición que los medios en general, y el cine en particular, prefiguran para sus espectadores. En efecto, desde una postura apocalíptica y pesimista jamás podría vincularse una forma comercial, por más artística que sea, con un compromiso sociopolítico, pues se presupondría que dicha forma responde solamente a la lógica capitalista de la ganancia, de la espectacularización, la producción en serie, la homogeneidad y una supuesta falta de cualidades éticas y estéticas. Es decir, no podríamos vincular el cine con una *política de la emancipación*, parafraseando a Jacques Rancière (2010), si solamente nos quedáramos en el nivel de los planteos de autores como Guy Debord, quien afirma:

El espectáculo es la ideología por excelencia, porque expone y manifiesta plenamente en su plenitud la esencia de todo sistema ideológico: el empobrecimiento, el sojuzgamiento y la negación de la vida real. El espectáculo es materialmente “la expresión de la separación y del alejamiento entre el hombre y el hombre”. [de su sometimiento] (1995, p. 128).

En busca del (neo)realismo: ¿cómo podría emancipar *La Tumba de las Luciérnagas*?

En el caso de las películas de animé, el debate anterior también puede ser relacionado con la pregunta sobre cómo puede lograrse una aproximación de la animación al realismo. ¿Cómo acercar lo animado a lo realista, a la contigüidad que demandaría el realismo?

Para tratar de responder a estos interrogantes, podríamos centrarnos en la dimensión política que atraviesa el vínculo que nos propone *La Tumba de las Luciérnagas*

en tanto espectadores. En efecto, esta película pone en escena una representación realista de un acontecimiento traumático –como lo fueron y lo siguen siendo los bombardeos aéreos– mediante técnicas de animación que usualmente son asociadas con lo imaginario, conjugando dos tendencias históricas del estatuto del cine, aparentemente contrarias. No obstante, esta articulación no quita el hecho de que, en un primer momento, los acontecimientos narrados en este filme no tendrían por qué resultarnos verosímiles, dada su aparente distancia con “lo real”, implicada en el hecho de que se trata de una animación. Pero, entonces, ¿cómo es posible que un “dibujo animado” resulte verosímil?

En principio, pareciera que al tratarse de una animación no sería capaz de generar tal efecto de esto-ha-sido, al menos para la percepción mayoritaria según la cual el “dibujo animado” se asocia únicamente con “lo infantil” y “lo imaginario”. Pero, entonces: ¿cómo es posible que *La Tumba de las Luciérnagas* genere tanto impacto en la mayoría de su público? ¿Cómo es posible que sea comparada al nivel de películas no animadas que tratan el mismo período histórico, como *La Lista de Schindler*, de Steven Spielberg, y *El Pianista*, de Roman Polanski?

En el caso de las películas animadas, no habría un “polo objetivo”, como denomina Jean-Louis Comolli (2010) a la aparentemente indiscutible objetividad de una presencia frente a la lente de la cámara, que ocupa el lugar subjetivo del ojo, pues en este caso no interviene tal dispositivo: no hay filmación; hay dibujo y animación, una puesta en escena que permitiría dar rienda suelta a la imaginación, al no haber un “real” captado por la lente. Ninguna imagen es un reflejo de lo real y, yendo más allá, podríamos pensar que en este caso se trata de imágenes que por su naturaleza animada presentan un segundo grado de artificialidad, que no sería posible asociar con un modo de objetivar lo real porque no tienen una dimensión de verdad documental, o porque, al menos, como se trata de “dibujos animados”, el sentido común adultocéntrico dominante – según se anticipó – no se la reconoce.

Pero, entonces, ¿de dónde emana el realismo de las imágenes que presenta *La Tumba de las Luciérnagas*? Antes que nada, debemos recordar que ni siquiera las formas de “representación realista” responden necesariamente a un principio de mimesis, sino más bien a una lógica poética.

En el caso del filme analizado, podríamos pensar que “la lente”, el encuadre interpretativo, resultó ser la experiencia del propio director, Isao Takahata, quien vivió en ese contexto histórico, vivencia a partir de la cual surgieron las imágenes animadas que componen la obra, y vivencia a



Figura 1. Fotografía de dos niños japoneses delante de una de las ciudades destruidas durante el conflicto bélico.

Figure 1. Picture of two Japanese children in front of one of the cities destroyed during the war.

partir de la cual estas imágenes despliegan su propia poiesis. En este sentido jugaría la manifestación de subjetividad al comienzo del filme con la “mirada a cámara” que, recortada en sepia contra fondo negro, nos devuelve la figura de Seita, como si quisiera responsabilizarnos por haber permitido un acontecimiento tan atroz. Una mirada que ya vio el desenlace de la historia y que, desde allí, siguiendo la idea sartreana, pareciera que nos juzga y nos domina, nos cosifica. Aunque también nos llama a la acción: al presuponernos cosificados, inmóviles frente al horror, nos interpela desde el inicio a asumir una posición activa, a hacernos responsables.

Se trata de una película reflexiva que, a su vez, nos incita a la reflexión, a renunciar a los placeres de entregarnos a nuestra pulsión escópica como meros observadores, a mirar desde la distancia sin ser vistos. Estamos siendo observados.



Figura 2. Imagen de Seita y Setsuko en el mismo escenario que la Figura 1. En contraste con el enfoque semidocumental en blanco y negro de los neorrealistas, la película de Takahata presenta matices cálidos y líneas suaves en los rostros.
Figure 2. Image of Seita and Setsuko in the same scenario as shown in Figure 1. In contrast to the black and white semi documentary approach of Neorealism, Takahata's film presents warm nuances and smooth faces.



Figura 3. Fotograma del inicio de *La Tumba de las Luciérnagas*. El alto grado de iconicidad de los dibujos los aleja de la caricatura, otorgando realismo a los personajes.
Figure 3. Initial photogram in *Grave of the Fireflies*. The high degree of iconicity of its drawings differentiates them from caricatures or cartoons, making the characters more realistic.

La mirada de Seita puede ser también leída como una marca enunciativa evidenciada, no borrada como ocurre en la mayoría de las producciones de la industria cultural occidental: pareciera que no se busca transparencia alguna, pues no solamente se narra en un lenguaje animado sin un referente objetivo aparente, sino que tampoco hay una pretensión por ocultar el hecho de que la película propone un acercamiento a la vida durante la Segunda Guerra Mundial desde un punto de vista poco explorado. Se trata, en efecto, de focalizar en las experiencias de dos niños, en contraposición al punto de vista adultocéntrico dominante y legitimado en las configuraciones socioculturales. Se trata de tomar a la infancia como un lugar desde el cual pueden producirse sentidos, no solamente depositarlos. Y, así, el enunciador no se ausenta de su enunciación.

En términos narratológicos, a partir de esa mirada, Seita —o, mejor, su espíritu, dado que la película comienza con una anacronía por la que, luego de esa mirada, se dirige nuestra atención a la imagen del cuerpo agonizante de Seita en una estación de tren— se inscribe como el Yo protagonista, se afirma como el eje, como el punto de vista desde el cual se contará la historia, una historia “real” en tanto se encuentra aparentemente anclada en una experiencia “verdadera” de pérdida. Una historia que Seita miró con sus ojos. Una historia que Seita escuchó con sus oídos. En definitiva, una historia que Seita vivió.

Este efecto de objetividad podría ser leído como uno de los elementos que sostiene el realismo de imágenes animadas que, como ya se señaló, son doblemente artificiales. Dicha mirada a cámara, que hace explícita una subjetividad, podría ser interpretada como un intento de generar un efecto de real a partir de la animación que presenta *La Tumba de las Luciérnagas*. Y es a partir de ese realismo que el filme puede lograr su cometido sociopolítico e interpelarnos como espectadores que debemos emanciparnos, es decir, siguiendo a Jacques Rancière (2010, p. 19), espectadores que, además de actuar en tanto sujetos que “[o]bserva[n], selecciona[n], compara[n], interpreta[n]”, sean capaces de conocer el proceso de producción de las apariencias que los fascinan y de poder actuar sobre la realidad que recubren. Espectadores que no se dejen vencer por la empatía que los hace identificarse con los personajes que ven en pantalla.

Cómo las imágenes animadas pueden convertirse en imágenes intolerables

Entonces, el animé se trata de dibujos, de imágenes animadas que, contrariamente al sentido común

adultocéntrico que estigmatiza a sus consumidores fans, pueden emocionarnos e implicarnos subjetivamente a la vez. ¿Llamándonos a la acción? ¿Cómo? En este punto podríamos extrapolar el debate entre Judith Butler (2010) y Susan Sontag (2003) sobre la condición provocante de la imagen. ¿Pueden las imágenes ir más allá de un “mero” despertar de emociones? ¿Pueden dispararnos pensamientos y llevarnos a actuar?

Al respecto, Sontag afirma que la acción es motivada por el anclaje escrito que acompaña a las imágenes, ya que por sí mismas no serían capaces de generar nada más allá de las emociones “fugaces” que provocan o despiertan. En cambio, Butler (2010, p. 13-14) considera que la imagen es en sí misma interpretación porque está atravesada culturalmente desde el principio por “marcos mediante los cuales aprehendemos, o no conseguimos aprehender, las vidas de los demás como perdidas o dañadas (susceptibles de perderse o de dañarse)”. Es en este sentido que, a diferencia de Sontag, Butler rescata la interpelación ética de las imágenes que sigue a su interpelación afectiva, por más momentánea que sea. Las imágenes pueden provocarnos pensamientos reflexivos, comprensiones que den lugar a una transformación de nuestras prácticas.

Por otro lado, retomando los planteos de George Didi-Huberman (2008), no podemos negarnos a mirar las imágenes por más insoportables que sean, pues de ese modo estaríamos escapándonos del mundo; por el contrario, debemos mirarlas sin alejarnos de la emoción para racionalizarlas, sino fundando su propia racionalidad en las sensaciones que nos generan, en la medida en que nos involucremos con ellas y, a partir de ese compromiso emocional, podamos comprenderlas. Comprender, a través de la emoción de nuestra mirada, la mirada que Seita nos dirige y que nos *quem*a “por el dolor del que ha surgido y que ella a su vez produce en quien se tome el tiempo de involucrarse” (Didi-Huberman, 2008, p. 52).

Asimismo, esta necesidad de mirar, de no escaparse de la emoción, de abordar este tipo de imágenes y comprometerse se hace aún más evidente en el cine pues, en palabras de Rancière (2005, p. 13):

El cine es, en efecto, una multitud de cosas. Es el lugar material donde uno va a divertirse con el espectáculo de sombras, sin perjuicio de que estas nos afecten con una emoción más secreta de lo que puede expresarlo la condescendiente palabra “diversión”. Es también lo que se acumula y sedimenta en nosotros de esas presencias

a medida que su realidad se borra y se modifica: ese otro cine que recomponen nuestros recuerdos y nuestras palabras, hasta mostrar grandes diferencias con lo que ha presentado el desarrollo de la proyección. El cine es asimismo un aparato ideológico productor de imágenes que circulan en la sociedad y donde esta reconoce el presente de sus tipos, el pasado de su leyenda o los futuros que se imagina. Es además el concepto de un arte.

En este último sentido podríamos pensar que *La Tumba de las Luciérnagas* combina la poética clásica aristotélica de la acción con la poética romántica de los signos: la historia nace de un encadenamiento causal de acciones, según la necesidad o la verosimilitud por la que nos hace emocionar y nos llama a actuar, pero también se ve atravesada por “la potencia de significación variable de los signos y de los ensamblajes de signos que forman el tejido de la obra” (Rancière, 2005, p. 184).

Así, por ejemplo, una vez aclarado el hecho de que un discurso produce un efecto de realidad –más que reproducir un referente real– y recordando que en el caso de las imágenes animadas hay una doble artificialidad –la del dibujo respecto de la fotografía–, es posible interpretar que esta película nos implica subjetivamente desde la emoción –llanto, tristeza, angustia, indignación frente a la muerte infantil, cuyo peso opaca el de la guerra como causa–, y esta implicación se vincula a su vez con los procedimientos mediante los cuales busca lograr dicho efecto de realidad.

Tales procedimientos se basan en focalizar la dimensión cotidiana e inocente de la vida de dos niños que, aun a pesar de tratar de sobrevivir en un contexto de constantes bombardeos, siempre buscan la felicidad en el juego –lo más trivial, en una sociedad adultocéntrica, al menos para las generaciones anteriores a la década de los ochenta–, fieles al “estado edénico” que caracterizaría a la infancia y que en este caso funcionaría como un “marco” en los términos de Butler ya referidos, por el cual pensamos que sus muertes son dignas de ser lloradas. Estos niños tienen un nombre y una historia.

En relación con esto, llegando al final, un episodio (1:20:08 a 1:22:38) concentra la potencia expresiva de la película. En él, luego de la muerte de Setsuko, se nos presenta una narración a ritmo lento alrededor de la soledad en la que quedó el refugio que habitaban ella y Seita. Acto seguido, se nos muestra a modo de *flashback* cómo se desarrollaba la vida cotidiana de la niña, mientras su hermano trataba de conseguir provisiones: el río a orillas

del cual se habían refugiado, los árboles, las mesetas, la hierba, la brisa, la hamaca de palo, los baldes para traer el agua, la palangana para lavar, la bandeja, la botella, el frasco, el paraguas roto de bambú, las fuentes, los palillos, los colchones, las almohadas, las sábanas, las telas de araña, la sandía partida, las hormigas, los charcos, el cúmulo de tierra que simboliza la tumba de la madre de los niños, la risa en *off* de Setsuko, su figura persiguiendo mariposas y alcuaciles, columpiándose, barriendo la entrada del refugio con una rama de palma y su muñeca a cuestras, juntando flores para su madre, contemplando la lata de caramelos de fruta que la hacían tan feliz, comiendo bolas de barro *como si* fueran de arroz, cosiendo, *jugando* con su reflejo en el agua. Podríamos pensar que este foco en lo cotidiano de las imágenes animadas posibilita un efecto de realidad, de modo que nos implica subjetivamente, nos hace llorar y, desde esa emoción, emanciparnos.

Todas esas imágenes que hacen a la cotidianidad y sirven para caracterizar la solitaria vida de la pequeña Setsuko a causa de la guerra, podrían indicarnos que Takahata encontró cierta inspiración en el cine de Yasujiro Ozu. Y, como destaca Gilles Deleuze (1987), a su vez, las películas de Ozu pueden vincularse con el neorealismo italiano de la posguerra: ya no hay una búsqueda por reflejar como un espejo “lo real”, tal cual lo intentaba la tradición clásica, sino más bien por pensar sobre esa realidad, descifrarla. A eso apuntan las “situaciones ópticas y sonoras puras” (Deleuze, 1987, p. 26), los “opsignos y sonsignos” inventados por Ozu, en oposición a las situaciones sensoriomotrices propias de la imagen-acción:

La situación puramente óptica y sonora despierta una función de videncia, a la vez fantasía y atestado, crítica y compasión, mientras que las situaciones sensoriomotrices, por violentas que sean, se dirigen a una función visual pragmática que “tolera” o “soporta” prácticamente cualquier cosa, desde el momento en que participa de un sistema de acciones y reacciones (Deleuze, 1987, p. 34).

Frente a la guerra, frente a lo intolerable del mundo, cobra importancia la banalidad cotidiana, lo trivial, lo vacío, dimensiones destacadas por dichos signos que, podríamos pensar, impregnan el episodio antes descrito y nos llaman a contemplar para meditar, sin resistirnos ni resignarnos: “Creer, no en otro mundo sino en el vínculo del hombre con el mundo, en el amor o en la vida, creer

en ello como en lo imposible, lo impensable, que sin embargo no puede sino ser pensado” (Deleuze, 1983, p. 227).

Asimismo, es posible entender que justamente es dicha banalidad cotidiana la que permitiría procesar la inmensidad de lo intolerable que resultan las muertes de los niños. En este sentido, Genoud *et al.* (2016) se preguntan cómo mostrar el indecible, de modo que se interesan por analizar las representaciones sobre temas como la muerte en expresiones artísticas de las industrias culturales como la animación japonesa. Estas autoras afirman que lo inaceptable puede ser representado mediante su incorporación en estructuras narrativas de ficción que remiten a los relatos míticos, folclóricos y legendarios, permitiendo así elaborar los traumas. Así, por ejemplo, recuerdan que, a principios del siglo XIX, tanto los cuentos de los hermanos Jacob y Wilhelm Grimm como los de Charles Perrault ponían en escena una abstracción como “el mal” mediante su proyección en personajes como la bruja, el ogro, el lobo, o en criaturas sobrenaturales como monstruos y demonios.

Ahora bien, el problema con esta explicación es que la vida misma es aquello que cobra sentido a partir de su narración, por lo que seguiría sin responderse la pregunta por cómo es posible mostrar lo indecible en su dimensión específica. Dimensión específica que, en el caso del tratamiento que hace *La Tumba de las Luciérnagas* sobre la muerte de niños inocentes en un contexto bélico, cobra un sentido particular a partir del foco en lo trivial, que incluso también pareciera responder a cierta percepción budista en relación con belleza implicada en la transitoriedad de la existencia humana y en la fragilidad de lo viviente.

Es a partir de allí que podríamos enfrentarnos con el doble tabú que representa la muerte infantil, con su sinrazón. Es a partir de allí que la película no nos convoca a negar esta condición, sino a afirmarla para transformarla en un decible, comprenderla y, de ese modo, evitarla.

¿El fin?

Según se sugirió hasta el momento, *La Tumba de las Luciérnagas* es una obra animada ficcional que significa la Segunda Guerra Mundial, su trauma y sus duelos, sus crímenes y sus atrocidades, valiéndose de imágenes intolerables. Imágenes que nos resultan intolerablemente violentas dada la usual asociación de lo animado con lo infantil: se nos muestra a la madre de Seita y Setsuko casi completamente vendada, con sus porciones visibles de piel quemadas y agusanadas; se

nos presenta al joven tomando a su pequeña hermana muerta en brazos, ambos famélicos.

No obstante, esas imágenes son a su vez contrastadas con imágenes tolerablemente calmas, de nimiedades, de inocencia, de puesta en escena de lo ínfimo, lo anodino, lo trivial y lo ordinario, en definitiva, de lo cotidiano. Esto se condice con la atención que las artes visuales japonesas – y las asiáticas en general – ponen sobre los detalles, los cuales pueden ser leídos como manifestaciones del “imperio de los signos vacíos” (Barthes, 2007), signos que pueden ser cargados de múltiples significados, en este caso, políticos. Una reivindicación de la felicidad y la belleza que pueden encontrarse en “lo común y corriente” – el juego, la risa –, en contraste con un contexto bélico de odio, violencia y destrucción.

Y aquí también entran a jugar las luciérnagas. En función de los horizontes de sentido que atraviesan la configuración sociocultural japonesa, las luciérnagas, al igual que las flores de cerezo y su fragilidad, simbolizan lo bello de lo fugaz, de lo momentáneo, destacado por la religión *shinto*. Siguiendo las observaciones citadas de Barthes, por asociaciones como esta, Japón es la “utopía del esteta”, un imperio de signos vacíos que, paradójicamente, por su condición de carecer de significado, se presentan como pura disponibilidad para la significación, tal cual lo hace la banalidad de la vida cotidiana.

Pero esta dimensión estética no debe quedarse en la promoción de un mero contemplar. Por el contrario, la elaboración de una “ficción de la memoria” mediante la construcción de un conjunto de signos que produzcan un efecto de realidad – que en el caso de *La Tumba de las Luciérnagas* debe operar sobre una doble dimensión: ficcional, pero también animada – debe ser acompañada con “[...] una lección sobre el deber de la memoria, invariablemente escandida por esa voz que nos dice que no hay que olvidar cierta imagen, que es preciso relacionarla con esa otra, mirarla más de cerca, releer lo que nos da a leer” (Rancière, 2005, p. 193).

En efecto, al interpelarnos para relacionar las imágenes intolerables de la guerra con las imágenes tolerables de la banalidad cotidiana en general, y de la inocencia infantil en particular, *La Tumba de las Luciérnagas* se vale del realismo que busca al prestar atención a la profundidad de la significación, con la que pueden impregnarse superficies vacías, para producir el efecto de realidad por el cual nos conmovemos.

Por lo tanto, retomando de modo circular el debate sobre si es posible que una forma mercantilizada – como el cine de animación japonesa – sea puesta al servicio de

una denuncia y de un compromiso sociopolítico, y que no se quede en un mero esteticismo, resulta evidente que el filme de Takahata toma partido por la primera opción, funcionando bajo los parámetros de la industria cultural del animé, pero sin descuidar la belleza de sus expresiones artísticas. Por más de que se trate de imágenes mercantilizadas no solamente producidas por una industria cultural transnacional, como lo es aquella vinculada con el animé, sino también animadas, ello no quita que estas imágenes estén atravesadas por una dimensión tanto estética como ética. Este tipo de uso del espectáculo, que lo pone a jugar también por fuera de su lógica comercial, podría remitirnos al deseo expresado por Comolli (2002, p. 62):

Deseo de que en el espectáculo sea posible mantener una distancia irónica o cómica respecto de aquello que, sin él, se viviría tal vez de una manera demasiado directa, demasiado brutal; pero al mismo tiempo, y por el contrario, en el espectáculo surgen unas emociones que se viven con tanta intensidad como en la vida misma.

La Tumba de las Luciérnagas nos emociona y nos hace pensar, colocándonos como espectadores frente a la muerte infantil en un contexto bélico. El siguiente paso consistiría en pasar de condenarla a evitarla, de la expectación a la emancipación. ¿Pero para ello es necesario rechazar el consumo de productos de las industrias culturales, como se lo hace desde ciertas posturas elitistas?

Según Giorgio Agamben (2007 [1978]), vivencias catastróficas como las de la guerra y vivencias alienantes como las del consumo no nos dejan más que una destrucción y un empobrecimiento de la experiencia. El problema es que así se las clausura, como mínimo en términos de su capacidad de significación, pero también en términos de la capacidad de actuar sobre y desde ellas. Por lo tanto, se hace preciso defender la fuerza de las imágenes – mediáticas – pese a todo (Didi-Huberman, 2004): para poder pensarlas, para poder intervenir(las), en la medida en que las experiencias que evocan están siempre disponibles para una poiesis política. También desde la cultura de masas.

En ese sentido, para futuros abordajes resta indagar los múltiples significados que pueden producir los públicos sobre *La Tumba de las Luciérnagas*, vinculados con sus contextos socioeconómicos y simbólicos particulares, contemplando los discursos que ponen a circular en las plataformas digitales al respecto (Vasallo de Lopes y Fuentes Navarro, 2001; Orozco Gómez, 2011), sobre

todo si se concibe a los fans de los productos japoneses u otakus como parte de una cibercultura (Amaral, 2008). Y ello con el propósito de contrastar los diversos pensares, sentires y sentidos a los que puede dar lugar este filme entre sus consumidores.

Referencias

- ÁLVAREZ GANDOLFI, F. 2014. *Subcultura otaku. Representaciones, prácticas e identidades juveniles de los fans del manga y el anime en Argentina*. Buenos Aires, Argentina. Tesis de graduación. Universidad de Buenos Aires, 135 p.
- ÁLVAREZ GANDOLFI, F. 2015. Culturas fan y cultura masiva. Prácticas e identidades juveniles de otakus y gamers. *Revista La Trama de la Comunicación*, 19:45-65. Disponible en: <http://www.latrama.fcpolit.unr.edu.ar/index.php/trama/article/view/514/396>. Acceso el: 11/2017.
- ÁLVAREZ GANDOLFI, F. 2016. La cultura otaku y el consumo fan de manga-animé en Argentina: entre el posmodernismo y la convergencia. *Revista Vozes & Diálogo*, 15(1):24-36. Disponible en: <https://siaiap32.univali.br/seer/index.php/vd/article/view/8837/5139>. Acceso el: 11/2017.
- AGAMBEN, G. 2007. *Infancia e historia. Destrucción de la experiencia y origen de la historia*. 2ª ed., Buenos Aires, Adriana Hidalgo, 224 p.
- AMARAL, A. 2008. Subculturas e cibercultura(s): para uma genealogia das identidades de um campo. *Revista FAMECOS*, 37:38-44. Disponible en: <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/viewFile/4798/3602>. Acceso el: 11/2017.
- BARTHES, R. 2007. *El imperio de los signos*. Barcelona, Seix Barral, 200 p.
- BORDA, L.; ÁLVAREZ GANDOLFI, F. 2014. “Viejos criticando el anime”: luchas simbólicas entre otakus y medios. *Revista Latinoamericana de Ciencias de la Comunicación*, 11(21):98-109. Disponible en: <http://www.alaic.org/revistaalaic/index.php/alaic/article/view/591/365>. Acceso el: 11/2017.
- BORELLI, S.; FREIRE FILHO, J. (orgs.). 2008. *Culturas juvenis no século XXI*. São Paulo, EDUC, 331 p.
- BOURDIEU, P. 1995. *Las reglas del arte. Génesis y estructura del campo literario*. Barcelona, Anagrama, 518 p.
- BURUCÚA, J.E.; KWIATKOWSKI, N. 2014. *Cómo sucedieron estas cosas*. Buenos Aires, Katz, 297 p.
- BUTLER, J. 2010. La tortura y la ética de la fotografía: pensar con Sontag. In: J. BUTLER, *Marcos de guerra: Las vidas llozadas*. Madrid, Paidós, p. 95-144.
- COMOLLI, J.-L. 2002. Del realismo como utopía. In: J.-L. COMOLLI, *Filmar para ver. Escritos de teoría y crítica de cine*. Buenos Aires, Simurg, p. 187-192.

- COMOLLI, J.-L. 2010. Técnica e ideología. In: J.-L. COMOLLI, *Cine contra espectáculo*. Buenos Aires, Manantial, p. 139-272.
- DEBORD, G. 1995. *La sociedad del espectáculo*. Santiago de Chile, Naufragio, 131 p.
- DELEUZE, G. 1983. *La imagen-movimiento*. Barcelona, Paidós, 318 p.
- DELEUZE, G. 1987. *La imagen-tiempo*. Barcelona, Paidós, 391 p.
- DIDI-HUBERMAN, G. 2004. *Imágenes pese a todo*. Barcelona, Paidós, 267 p.
- DIDI-HUBERMAN, G. 2008. La emoción no dice "yo". Diez fragmentos sobre la libertad estética. In: A. JAAR, *La política de las imágenes*. Santiago de Chile, Metales Pesados, p. 39-67.
- GENOUD, G.; MEO, A.L.; CAPELLI, F. 2016. De la vida, la muerte y otras trivialidades. *Questión*, 1(50):75-89. Disponible en: <http://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/question/article/view/3231/2756>. Acceso el: 11/2017.
- KIRCHHEIMER, M. 2011. Problemas de lectura: lo infantil y lo adulto en la animación comercial contemporánea. *Oficios Terrestres*, 27(27):1-29. Disponible en: <http://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/oficiosterrestres/article/viewFile/1160/1141>. Acceso el: 11/2017.
- MARTÍN-BARBERO, J. 2003. *De los medios a las mediaciones*. 5ª ed., Bogotá, Convenio Andrés Bello, 351 p.
- MARTÍN-BARBERO, J. 2006. Estética en comunicación. *Signo y Pensamiento*, 25(49):36-45. Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=86004902>. Acceso el: 11/2017.
- NAPIER, S. 2001. *Anime from Akira to Princess Mononoke*. London, Palgrave, 311 p. <https://doi.org/10.1057/9780312299408>
- OROZCO GÓMEZ, G. 2011. La condición comunicacional contemporánea. Desafíos latinoamericanos de la investigación de las interacciones en la sociedad red. In: N. JACKS (coord.), *Análisis de recepción en América Latina: un recuento histórico con perspectivas al futuro*. Quito, CIESPAL, p. 377-408.
- RANCIÈRE, J. 2005. La ficción documental: Marker y la ficción de la memoria (sobre *Le Tumbeau d' Alexander*). In: J. RANCIÈRE, *La fábula cinematográfica*. Barcelona, Paidós, p. 181-196.
- RANCIÈRE, J. 2010. *El espectador emancipado*. Buenos Aires, Manantial, 136 p.
- SONTAG, S. 2003. *Ante el dolor de los demás*. Madrid, Alfaguara, 150 p.
- VASALLO DE LOPES, M.I.; FUENTES NAVARRO, R. (comps.). 2001. *Comunicación, campo y objeto de estudio. Perspectivas reflexivas latinoamericanas*. Jalisco, Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente, 245 p.

Submetido: 31/03/2017

Aceito: 06/11/2017