

1º Congreso Internacional de Ciencias Humanas - Humanidades entre pasado y futuro. Escuela de Humanidades, Universidad Nacional de San Martín, Gral. San Martín, 2019.

Memoria y representación: La Segunda Guerra Mundial en la animación e historieta japonesa.

Liliana Jazmín Duarte.

Cita:

Liliana Jazmín Duarte (2019). *Memoria y representación: La Segunda Guerra Mundial en la animación e historieta japonesa*. 1º Congreso Internacional de Ciencias Humanas - Humanidades entre pasado y futuro. Escuela de Humanidades, Universidad Nacional de San Martín, Gral. San Martín.

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/1.congreso.internacional.de.ciencias.humanas/894>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/eRUe/qvd>



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons.
Para ver una copia de esta licencia, visite
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>.

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite:
<https://www.aacademica.org>.

Duarte Liliana Jazmín (EH-UNSAM)

Memoria y representación: La Segunda Guerra Mundial en la animación e historieta japonesa

Introducción

El día 15 de agosto de 1945 por primera vez los ciudadanos de Japón escuchaban la voz del Emperador Hirohito. Este acontecimiento único reunió a millones de japoneses en sus hogares. El mensaje transmitido a través de la emisora nacional NHK comunicaba a la nación la rendición incondicional del país en la guerra. Una semana atrás Estados Unidos había lanzado dos bombas atómicas sobre las ciudades de Hiroshima y Nagasaki, con un saldo aproximado de doscientas mil vidas perdidas y la destrucción de ambas urbes. Hirohito en el discurso jamás habla de derrota sino que en un claro eufemismo, asume que continuar la guerra no beneficiaría a los japoneses:

(...)“Si continuáramos combatiendo, no sólo resultaría en el desplome definitivo y aniquilación de la Nación japonesa, sino que conduciría a la extinción total de la civilización humana (...)”¹

¿Este era el precio del sacrificio hecho en los últimos años de la guerra? La realidad que golpeó a millones de japoneses en agosto de 1945 fue escuchar la voz humana de Hirohito, quien les comunicaba que la guerra había terminado, y sin decirlo explícitamente, Japón había perdido. El nacionalismo japonés instaba a morir por el propio Emperador al ser reconocido éste como una deidad y la representación de la nación.² En los meses finales de la guerra a pesar de los bombardeos constantes y la racionalización de los alimentos, la población permanecía movilizada. El resultado fue un país completamente en ruinas: millones de muertos, ciudades destruidas, miles de soldados e inmigrantes japoneses estancados en las colonias, los alimentos más básicos no podían conseguirse y a todo a eso se le sumaría la ocupación estadounidense (1945-1952).

Memoria histórica: discusiones entre *memoria e historia*

La definición de memoria histórica contiene un amplio universo de referencias. En este sentido, Sánchez Revilla afirma que en “La memoria no se busca una respuesta definitiva y se la estudia tomando en cuenta las particularidades geográficas y temporales de la sociedad que la construye” (Sánchez Revilla, 2014: 12). En su representación, Japón ha

¹ Esta es una traducción aproximada de una porción del discurso en inglés

² El *kokutai* o esencia nacional era un concepto de estructura religioso-política surgida durante el período Meiji. Esta elevaba el carácter imperial del emperador a uno divino como descendiente de la diosa del Sol Amaterasu.

tenido una selección de la memoria muy particular, especialmente sobre la Segunda Guerra Mundial. Al concentrarse en privilegiar la reminiscencia individual sobre la responsabilidad de la guerra, termina por recorrer un pasado glorioso visto desde los héroes *samurai* y una visión romántica del período *sengoku* sin concentrarse demasiado en el acontecimiento histórico sino en el valor de los combates y las artes marciales (Napier, 2005). Esa forma de percepción de la memoria responde a la definición de Maurice Halbwachs quien sugiere que la memoria colectiva es siempre selectiva acorde a las diferentes formas de recordar el pasado (Halbwachs, 2004).

Pierre Nora, quien acuñó el término *lugar de la memoria*, describe como el lazo entre historia-memoria se resquebraja ante los cambios acelerados de la sociedad. Paulatinamente, esas relaciones que existían entre los grupos basadas en una memoria compartida ceden por la presión de nuevas fuerzas, “bajo el impulso conquistador y erradicador de la historia produce un efecto de revelación la ruptura de un vínculo de identidad muy antiguo, el fin de lo que vivíamos como una evidencia: la adecuación de la historia y la memoria” (Nora, [1984] 2008: 20). Según Nora, lejos de ser sinónimos, la memoria y la historia se definen por su oposición. La historia es una representación del pasado, una reconstrucción siempre problemática de lo que ya no es. En cambio, la memoria es la vida y siempre está encarnada por grupos vivientes; se la concibe como un lazo vivido con el presente eterno y a su vez es un fenómeno siempre actual (Nora, [1984] 2008). Si la memoria está viva, entonces el olvido puede significar su muerte. La diferenciación que otorga Candau (2002) sobre el vínculo entre historia-memoria plantea como cada una se define a través un objetivo distinto, “La historia puede legitimar, pero la memoria es fundacional” (p. 56). Ambas buscan representar al pasado pero en el caso de la memoria, esta pretende ser verosímil mientras que la historia, como disciplina académica, busca revelar las formas del pasado. Entonces, la memoria no es historia al estar atravesada por el desorden de la pasión, de las emociones y de los afectos. Según Reyes Mate (2006) “sólo en la medida en que la historia se aleje del ideal de la ciencia y se acerque a la conmemoración podremos hablar de entendimiento entre historia y memoria”.

Podemos indicar entonces que a pesar de no existir una definición aceptada universalmente sobre la memoria histórica, si consideramos que esta se construye a partir de los elementos que existen del pasado. Como explica Chartier (2005): “la representación es el instrumento de un conocimiento mediato que hace ver un objeto ausente al sustituirlo por una “imagen” capaz de volverlo a la memoria y de “pintarlo” tal cual es”. El problema al cual nos enfrentamos en su reconstrucción y representación también se traslada a legitimar el valor subjetivo de su contenido. Es ese temor a que la memoria se fusione con la historia. Para Reyes Mates esto es un grave problema. El autor apunta a que la memoria tomó lo

que se encuentre ausente como parte de la realidad cuando la historia contará solamente lo que existe de la realidad. Esto genera una incomodidad ante la valoración de hechos que no existen, los cuales la historia como disciplina académica no puede corroborar (Reyes Mate, 2006: 119).

Sobre los problemas de la representación y la memoria histórica, María del Pilar Álvarez afirma:

“el pasado permite justificar representaciones del momento y se convierte no sólo en portador de otros tiempos, sino también en el creador de épocas nuevas en relación con las que pretende evocar. La verdad de la memoria histórica es así virtual y no temporal, es el despliegue de infinitos comienzos” (María del Pilar Álvarez, 2014: 295)

Precisamente, la representación del pasado sobre todo en la memoria histórica existente de la Guerra del Pacífico han usado múltiples medios de representación a través de productos culturales japoneses sea *anime* o *manga*. Ory Bartal (2016) postula como estos han funcionado como poderosas herramientas a la hora de procesar eventos traumáticos de la historia japonesa, y en este trabajo buscamos analizar cómo se ha establecido dentro de la industria de la animación y de la historieta de este país determinadas corrientes gráficas o audiovisuales que contribuyeron a construir una nueva memoria en la sociedad japonesa. Este corpus analítico se compone de dos películas de animación orientadas al género *slice of life* o recuentos de la vida: *Girls in Summer Clothes* y *En este rincón del mundo*, y dos *mangas* o historietas japonesas: *Operación Muerte* y *Barefoot Gen*.

Guerra del Pacífico y sus representaciones

La producción artística sobre la Segunda Guerra Mundial nos ha dado una múltiple variedad de representaciones en las últimas décadas del siglo XX y en estos últimos años. A fines de los cincuenta nace una corriente alternativa al *manga* que pasaría ser conocida como *gekiga*. Algunas características de este género que lo diferenciaba del *manga* comercial era en primer lugar su significado. *Gekiga* significa “imágenes dramáticas” y la traducción de *manga* por su parte es “garabatos caprichosos”. Nos encontramos entonces con una importante distinción en los términos ya que el primero venía a retratar aspectos más oscuros de la sociedad japonesa como la violencia o en este caso, la guerra. Dos obras podrían considerarse clásicas de este género: *Operación Muerte* (1973) de Shigeru Mizuki y *Barefoot Gen* (1973-1974) de Keiji Nakazawa. Ambos autores (propriadamente dicho, *mangakas* al ser artistas de este tipo de arte) vivieron la guerra en contextos distintos pero se volvieron representantes de este tipo de género a la hora de narrar estos acontecimientos traumáticos. Encontraron en el *manga* un medio para representar estas experiencias, Mizuki como veterano de guerra y Nakazawa como sobreviviente de la bomba

atómica de Hiroshima. Mizuki añade un elemento esencial a la trama que él mismo vivió. Siendo el único sobreviviente en un bombardeo a su unidad, perdiendo un brazo en el proceso, es instado a suicidarse por el honor de sus compañeros caídos y del mismo emperador. La negativa de Mizuki de efectuar ese acto se contrasta con lo narrado en Operación Muerte. No solo los personajes son obligados a “morir” sino que el propio alter ego del mangaka en la historia, Maruyama, no escapa a este destino. Aún basándose en sus propias memorias como soldado, el mangaka pretende acentuar un elemento realista dejando morir a su protagonista que es una parte de él mismo. Deja ver también la destrucción y la falta de humanidad que simboliza la guerra: tanto del ejército imperial japonés que dispone que esos soldados vuelvan a atacar para evitar una deshonra de la armada, y también por parte del ejército estadounidense que ataca a un Maruyama prácticamente al borde de la muerte.

La animación la primera de estas obras se encuentra basada en los diarios de un grupo de estudiantes fallecidas tras la caída de la bomba de Hiroshima, y la segunda es una obra de carácter ficcional cuya fuente de origen es un manga del mismo nombre. El día a día de las protagonistas de ambas películas se encuentra atravesado por la guerra. *Girls in the Summer Clothes* nos presenta como las actividades escolares están en suspenso y los estudiantes deben volcarse a servir a su país ayudando en tareas como la recolección de escombros, una actividad que terminaría costando sus vidas ya que al final de la película las niñas terminan muriendo al encontrarse a pocos metros del epicentro de la bomba atómica. En el espacio de la memoria, se ejerce un especial trato hacia las vivencias, a esos detalles que pueden interpretarse por medio de recuerdos vagos: globales y fluctuantes. Justamente gracias a la reconstrucción de estas vivencias se puede comprender los roles que ocupaban las mujeres japonesas durante la guerra, y las expectativas que estas debían cumplir no solo con sus familias sino también a su país.

Conclusiones

Las representaciones de la Guerra del Pacífico constituyen un importante medio a la hora de reconstruir un período determinante en la historia de Japón. El hecho que la industria del *mananime* tampoco se quede atrás de la literatura y el cine como herramienta de difusión y de entretenimiento es para destacar. El espectro de la memoria atraviesa entonces no solo a artistas sino también a productores y consumidores que nacieron inmediatamente después del período de la posguerra y la reconstrucción de su país, invitándonos a pensar que tan actual se encuentra la cuestión de la memoria histórica dentro de la sociedad japonesa, y el impacto que esta puede generar dentro de la esfera del este asiático porque como hemos señalado en un principio, el mismo Japón ha tenido una memoria selectiva sobre su pasado y lo que ha tratado de reconstruir tras su derrota en la guerra ha sido la

configuración de una nueva identidad japonesa evocando un mensaje que dista entre la victimización por un lado pero también del pacifismo.

Bibliografía

- Álvarez, M. P (2014). El aleph de memorias y los modos de documentar la división de Corea en la contemporaneidad. *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales* | Universidad Nacional Autónoma de México. Nueva Época, Año LIX, núm. 221 | mayo-agosto de 2014 | pp. 291-312
- Bartal, O. (2016). *From Hiroshima to Fukushima: Comics and Animation as a subversive Agents of Memory in Japan*, en *Interdisciplinary Handbook of Trauma and Culture*. Springer
- Candau, Joel (2002). *Antropología de la memoria*. Ediciones Nueva Visión.
- Chartier, R. (2005). *El mundo como representación*. Estudios sobre historia cultural. Gedisa.
- Halbwachs, M. (2004). *La Memoria Colectiva*. Prensas Universitarias de Zaragoza
- Nakazawa, K. (2004). *Barefoot Gen: A Cartoon History of Hiroshima, Volume One*, trans. Project Gen. Last Gasp
- Napier, S. (2005). *Anime from Akira to Princess Mononoke: Experiencing contemporary Japanese animation*. Palgrave.
- Nora, P. (2008). *Les lieux de la mémoire*. Trilce
- Ruperez Mate, M.R. (2006) *Medianoche en la historia*. Editorial Trotta
- Sánchez Revilla, A .(2014). *Tesina de grado: Manga, memoria e historia: sobre el Templo Yasukuni de Kobayashi Yoshinori (2005-2006)*

Material audiovisual consultado

- Maruyama Masao, Maki Taro (Producción), & Katabuchi Sunao (Director). (2016). *En este rincón del mundo* (Película). Japón: MAPPA.
- NHK (Producción), & Hirata Toshio (Director). (1988). *Girls in Summer Clothes*. (Especial) Japón: MADHOUSE.

Material gráfico consultado

- Nakazawa, K. (2004). *Barefoot Gen: A Cartoon History of Hiroshima, Volume One*, trans. Project Gen. Last Gasp.
- Mizuki, S. (2010). *Operación Muerte*. Tomo único. Astiberri Ediciones.

