



La guerra, el feminismo y el medio ambiente en la narrativa de Nausicaä

Alejandra Güemes Astudillo

Estudiante de octavo semestre de la Licenciatura en Ciencias de la Comunicación
Universidad La Salle Cuernavaca
aleguem9@gmail.com

Resumen

La animación como recurso audiovisual es una herramienta creativa que ha evolucionado a través de los últimos años. El *anime* es considerado un género de animación proveniente exclusivamente de Japón, que desde su inicio ha creado grandes y originales historias dignas de reflexión que promueven la conciencia social y tiene el poder de generar influencia en personas de todas las edades. Es evidente la increíble comercialización del *anime* a nivel global, por lo que será menester profundizar en su origen con el fin de comprender su popularidad

en occidente. Finalmente se destaca que, este trabajo se realizó como parte de una investigación que pretende dar a conocer el trabajo del Studio Ghibli de animación (como un referente del *anime*) a través de su trabajo "Nausicaä"; una película de 1984 dirigida por Hayao Miyazaki que trasciende gracias a los tópicos contemporáneos que aborda: La guerra, el medio ambiente y el feminismo. La relación entre estos tres conceptos serán claves para determinar el impacto que puede tener el *anime* sobre la cultura occidental.

Palabras clave: *Anime*, animación, Miyazaki, Nausicaä, cultura.

Abstract

Animation as an audiovisual resource is a creative tool that has evolved over the last few years. *Anime* is considered an animation genre that comes exclusively from Japan, which, from the beginning, has created big original stories worthy of reflection that promote social consciousness and has the power to generate influence on people from all ages. *Anime* commercialization at global level is well clear, so it will be necessary to focus on the background to understand *anime* popularity in western culture. Finally, this work was carried out as part of an investigation that pretends to reveal the Studio Ghibli of animation as an *anime* referent through their work “Nausicaä”; a 1984 film directed by Hayao Miyazaki that transcends thanks to the next contemporary topics that the movie approaches: War, environment, and feminism. The relation between these three concepts will be the key to determine the *anime* impact in western culture, especially in Mexico.

Keywords: *Anime*, animation, Miyazaki, Nausicaä, culture

Introducción

Gracias a la globalización, se nos permite conocer, adaptar y consumir productos y servicios de distintas partes del mundo; principalmente los medios masivos fungen como una herramienta que incrementa en gran medida el intercambio cultural. Sin embargo, a pesar de vivir en una época moderna socialmente avanzada (tecnológicamente hablando) en la que se espera vivir en igualdad, respeto y libre expresión, seguimos pisando las mismas huellas del pasado. En pleno siglo XXI estamos viviendo conflictos históricos importantes: El calentamiento global, la lucha por la igualdad de derechos entre hombres y mujeres y la permanencia de la lucha de intereses entre países. Por lo tanto, me uno a la idea de darle más importancia a herramientas de consumo masivo que promuevan la conciencia colectiva y en consecuencia, tomar decisiones y actuar en pro de la paz. Para ello, Gómez (2018) en su tesis “La animación japonesa como reflejo de un cultura globalizada” (p. 5) explica que la animación tiene una fuerte carga simbólica y logra transmitir ideas o argumentos a través de un lenguaje audiovisual que se generan en contextos socio-históricos específicos. Frente a este dato, la autora nos menciona, en concreto, que la dinámica de la industria de la animación japonesa, como pilar económico en su país, produce que los productos comercializados se exporten en masa en formato de mangas (historieta o cómic japonés), de *anime*, entre otros. Por lo tanto, podemos concluir que el *anime* es un medio masivo que es capaz de intervenir en la conciencia colectiva.

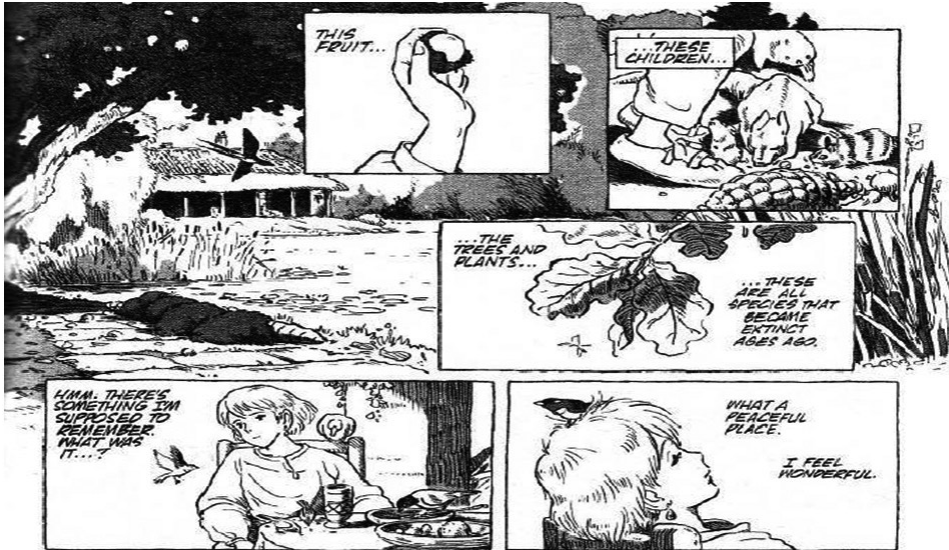
Finalmente, habiendo delimitado el objeto de estudio, el objetivo medular se centrará en analizar por medio de la película Nausicaä el papel que desempeña el *anime* como un instrumento reflexivo con la finalidad de adquirir conciencia sobre los conflictos sociales contemporáneos (la guerra, el medio ambiente y el feminismo).

Desarrollo

La animación como la conocemos en la actualidad, es un recurso creativo artístico generado para producciones audiovisuales, ya sean películas, cortometrajes, comerciales, videojuegos, entre otros. Para ser más específica, la RAE define el concepto de animación en el área cinematográfica como el “procedimiento de diseñar los movimientos de los personajes o de los objetos y elementos” y juega un papel importante como producto de consumo en nuestra vida cotidiana. Para dar fe de ello, es preciso recalcar que “la cultura visual se entiende como un conjunto de información que se percibe a través de los órganos de la visión y que contribuye a crear un imaginario, mentalidad, ideología, pensamiento y uniformidad en la comunidad” (Monleón, 2012, p. 113). Otro aspecto a considerar, es que la animación es un trabajo artesanal, refiriéndome a “artesanal” como la creación de distintos mundos, personajes y contextos a través de la imaginación de una o más personas, utilizando sus propias manos para desarrollar, a través de los recursos disponibles, ese mundo ficticio.

Ahora bien, la cultura y herencia oriental nos han regalado un tipo de animación peculiar y específico, distinto a nuestro contexto socio-cultural: El *anime*. Este tipo de animación según Horno (2012) en su artículo “Controversia sobre el origen del *anime*. Una nueva perspectiva sobre el primer dibujo animado japonés” (pp. 107-108) explica que el origen de la animación japonesa se vincula estrechamente con la tradición artística de elaboración de estampas narrativas en papel. Es decir, que nació a través de las ilustraciones, y seguiría evolucionando a tal grado de crearse los populares *mangas*, que según el autor significa “imagen caprichosa”. De esta forma, el *manga* se vuelve precursor del nacimiento del *anime*.

Figura 1. Manga *Nausicaä del Valle del Viento* de Hayao Miyazaki (1982), wonderisinthedark



El concepto de *anime* viene de la abreviatura anglosajona *animation* (animación) y tiene la particularidad de que su formato es libre y variado. Su diversidad abarca distintos géneros y estilos, por lo que puedes encontrar una narrativa para casi cualquier tipo de gusto y para cualquier tipo de edad (Meo, A & Goldenstein, B. 2010). Asimismo, Horno (2012) apela que el origen del *anime* no solo se le atribuye a una palabra anglosajona, sino que en su definición más pura, el *anime* proviene del latín *animare*, que significa “dar vida” (p. 108).

En el caso de México, el primer *anime* en llegar al país fue *Astroboy* en los años 60's transmitido por el canal 5, y hasta los años 90's es cuando se consolida el fenómeno del *anime* como un producto aceptado por la sociedad mexicana. Sin embargo, en el 2000 recae el rating televisivo, por lo que las empresas dejan de verlo como algo rentable. Finalmente en el año 2008 el *anime* vuelve con más fuerza, trayendo a las televisoras grandes clásicos como *Dragon Ball Z*, *Los caballeros*

del Zodiaco y Neon Génesis Evangelion, entre otros. De momento, después del apagón analógico y la llegada de la digitalización, las empresas televisivas siguen transmitiendo *animés* de antaño porque sigue siendo un consumo redituable (Gómez, 2018, pp. 56-57).

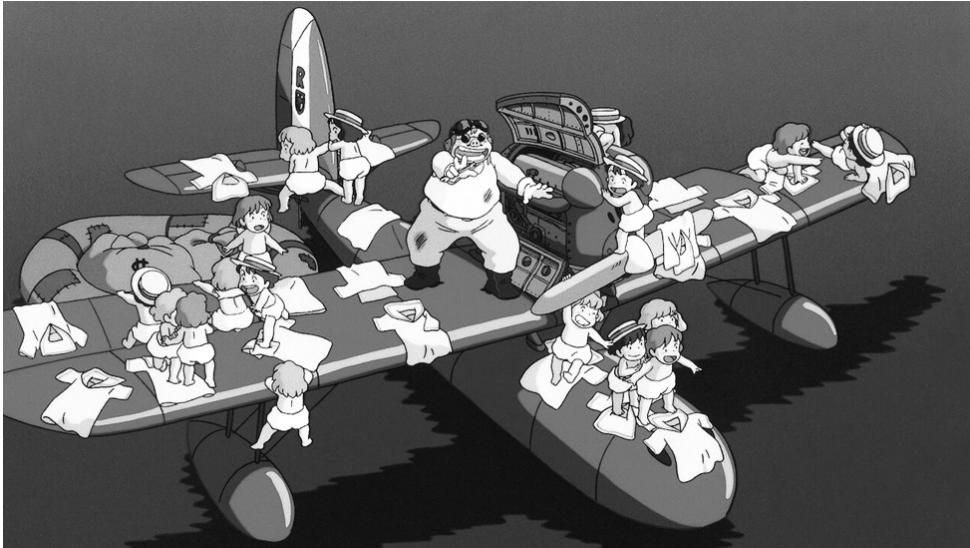
Después de este contexto histórico, podemos pasar a lo siguiente. Sabemos qué es el *anime*, dónde nació y su contexto en México. Ahora hablaremos de una de las productoras más fuertes y populares de *anime* existentes aclamadas por la crítica, aceptada y querida a nivel global.

El Studio Ghibli nació en 1985 a través de dos fundadores y genios con experiencia sobrada y vocación por las historias y la animación japonesa: Hayao Miyazaki e Isao Takahata. Miyazaki dio el nombre *Ghibli* refiriéndose al viento del Sáhara y también a un avión italiano de la Segunda Guerra Mundial, ya que él mismo tenía una empresa dedicada a la fabricación de aviones (Martín y Peowich, 2020, p. 30-31; Plata, 2012, p. 44). Según Aguado y Martínez (2016), El Studio Ghibli cuenta con una filmografía que “se compone de historias de marginados que han sido excluidos tradicionalmente de las representaciones idealizadas del cine, pero que reflejan el compromiso del autor con valores del ecofeminismo y

el pacifismo” (p.203). Complementando este argumento, el estudio destaca por narrar historias de fantasía con toques realistas agradables a la vista, cuidando cada detalle de la ilustración. Es posible percibir el amor y la dedicación que hay en cada escena dibujada por el mismo Miyazaki, además es necesario destacar que sus personajes principales son, en su mayoría, mujeres fuertes e independientes, pero nunca deja de lado la figura masculina. El director siempre busca la manera de armonizar y equilibrar las dicotomías entre hombre y mujer, naturaleza y contaminación, la guerra y la paz (no por nada su película *El viaje de Chihiro* ganó un Óscar a mejor película animada en el 2002).

Miyazaki retrata, en su mayoría, historias ficticias, mundos alternativos que se basan en hechos históricos, personajes de novelas literarias, entre otras. Ejemplo de esto es la película *Se levanta el viento* (2013) con la adaptación del hombre que creó el avión de combate Zero en la Segunda Guerra Mundial, o la guerra de Japón durante la SGM visualizada en *La tumba de las luciérnagas* (1988) o el conflicto bélico de la Primera Guerra Mundial cuando gobernaba Benito Mussolini mostrado en la película *Porco Rosso* (1992).

Figura 2. Película *Porco Rosso* de Hayao Miyasaki (1992)



Pues bien, ¿entonces por qué específicamente escogí la película Nausicaä dentro de su filmografía? Debido a la carga simbólica y riqueza creativa que abarca los temas antes mencionados en el objetivo. De acuerdo con Miyazaki en su libro *Starting Point* (2009), comenta que Nausicaä del Valle del Viento (風の谷のナウシカ *Kaze no Tani no Naushika*) nació como un manga y se transformó en una de las primeras películas del Studio Ghibli. El manga consta de 59 episodios donde el autor cuenta que tardó 13 años en terminarlo. Sin embargo, tres años después de iniciar el manga, se realizó la película animada y 10 años después, termina el manga por completo. La película trata sobre un mundo posapocalíptico reinado por insectos gigantes exparcidos por el mundo. Nausicaä es la princesa del Valle del Viento quien, aún siendo una niña, tiene responsabilidades de adulto. Explora los alrededores invadidos de naturaleza tóxica, ayuda a los civiles con sus tareas y se preocupa tanto por su pueblo como por el medio ambiente. La premisa inicia cuando uno de los valles vecinos, Torumekia, ataca el Valle del Viento con la finalidad de obtener y liberar al guerrero gigante congelado para terminar de una vez por todas con los insectos y con su preciado Fukai

(nombre que le dan al bosque donde viven estos insectos, tóxico para el ser humano). Nausicaä valientemente trata de negociar la paz, sin embargo tanto Torumekia como Pejite (otro valle vecino) inician la guerra. Nausicaä logra escapar del conflicto y conoce a un civil de Pejite, quien al conocerse entablan una amistad. El guerrero gigante es liberado pero no logra su cometido y los insectos empiezan a atacar. Finalmente Nausicaä descubre que el Fukai es la única fuente de vida que queda y da la cara para que los valles vecinos se den cuenta de lo que sus acciones pueden provocar. Un viejo mito se vuelve realidad y Nausicaä es aceptada por los insectos dando un espectáculo a todos los ciudadanos presentes. Al terminar, los valles vecinos negocian la tregua y Nausicaä logra mantener el Fukai con vida.

Figura 3. *Película Nausicaä del Valle del Viento de Hayao Miyasaki (1984)*



Metodología

Con la finalidad de abordar los temas mencionados en la introducción, decidí utilizar como herramienta metodológica cualitativa la Teoría Fundamentada explicada por Strauss y Corbin (2002) en su libro "Bases de la investigación cualitativa: Técnicas y procedimientos para desarrollar la teoría fundamentada" que es un diseño de codificaciones que se utiliza para crear teorías que den explicación a un fenómeno social. Esto ya que se considera relevante el análisis de la narrativa de la película Nausicaä para desmenuzar cada tema expuesto en el objetivo. Según Strauss y Corbin (2002, p. 17), la importancia de esta herramienta radica en proporcionar un "sentido de visión, de a dónde quiere ir el analista con la investigación", además de proporcionar conceptos que ayudan al análisis efectivo del producto en sí, como por ejemplo: El pensamiento abstracto, la capacidad de reconocer sesgos, la flexibilidad y sensibilidad en las palabras, la capacidad de pensar de forma abstracta y la absorción y devoción al proceso del trabajo.

De primera instancia se realizó la **codificación abierta**, primer proceso de la Teoría fundamentada que pretende identificar los conceptos para descubrir datos, sus propiedades y dimensiones. Después se inició con la **codificación axial** el cual tiene como propósito relacionar las categorías a sus subcategorías, denominado "axial" porque la codificación ocurre alrededor del eje de una categoría, y enlaza las categorías en cuanto a sus propiedades y dimensiones. Y por último, se desarrolló la **codificación selectiva**, donde finalmente se integra y refina la teoría (Strauss & Corbin, 2002).

Resultados

Ahora bien, ¿qué fue lo que se descubrió a partir de la Teoría Fundamentada? Empezando por la codificación abierta, el primer paso es la conceptualización del producto analizado,

donde se extrajeron quince conceptos; de ellos solo se mostrarán, a mi propia consideración, cinco de ellos: a) moralidad y ética, b) el matriarcado, c) el mito como revelación profética; d) los insectos grandes como purificación de la mancha del hombre y e) conflicto de intereses entre reinos vecinos.

Pasando a la codificación axial, se volvió a revisar la película con el fin de integrar los conceptos en categorías y estos, a su vez, en subcategorías. Es importante señalar que "el analista codifica para conseguir explicaciones y para comprender los fenómenos y no los términos tales como condiciones, acciones/interacciones y consecuencias" (Strauss & Corbin, 2002, p.141).

Sin más preámbulos, se identificaron cinco categorías: 1) el medio ambiente, 2) moralidad y contradicciones humanas, 3) conflicto bélico de intereses; 4) la presencia de la mujer y 5) símbolos narrativos: color, contraste y estética.

Realizado este procedimiento, lo que resta por hacer es el desarrollo de la codificación selectiva. En esta ocasión, se debe descubrir la categoría medular de todo el análisis realizado. Entonces analizando por última vez la película y estudiado las categorías sustraídas de la codificación axial, determiné las siguientes categorías centrales:

1. El *anime*, más que un producto comercial, abre debates y discursos contemporáneos que son capaces de evidenciar conflictos sociales a nivel mundial
2. El arte de la animación oriental tiene la capacidad de fungir como herramienta propagandística para fines positivos a nivel global.

Relación del medio ambiente, la guerra y el feminismo con Nausicaä

Miyazaki (1994) nombra a su heroína como una ecological warrior (guerrera ecológica) y menciona la relación hombre-naturaleza de la siguiente manera: “Vivir significa tener un método que mantenga un balance sencillo, para que lo único que tengas que hacer sea escoger si debes o no hacer algo por el bien de mantener ese balance”. Interpreto sus palabras como una forma práctica de opinar sobre cualquier tema que competa a la sociedad, de manera que lo más importante sea reconocer la importancia de mantener un equilibrio entre lo bueno y lo malo y actuar sobre ello.

En la película, los bandos enemigos tratan de atacar el Valle del Viento y comienzan una guerra, Miyazaki (1994) explica que la cuestión en la guerra es, que incluso cuando la gente sabe por qué se desencadena un conflicto al principio, una vez que comienzas una guerra ese sentido de justicia se corrompe. En Nausicaä, Miyazaki fue criticado por hacer que su heroína naciera en una clase social alta dado que los ideales del autor se inclinaban antes por el marxismo (cosa que cambió desde el desarrollo del manga). Sobre esto, el director opinó “No importa la clase social en la que hayas nacido,

los idiotas siguen siendo idiotas y las buenas personas seguirán siendo buenas” (p.401).

Ya pusimos sobre la mesa el tema del medio ambiente y la guerra desde el punto de vista del director, ahora tocaremos el tema del feminismo. Aguado y Martínez (2016) mencionan que Miyazaki no acude a estereotipos divisorios, dándole a sus protagonistas valores que normalmente se les atribuye a los hombres, como la destreza científica y racional; valentía, libertad, acción y, sobre todo, violencia. A su vez, explican que la ficción de Miyazaki presenta mundos extraordinarios con mujeres libres e iguales que también desempeñan un papel como defensoras de los cuidados y la interdependencia para construir vidas sostenibles y responsables (p. 210-211). Asimismo, podemos afirmar lo que las autoras argumentan analizando el perfil de Nausicaä, quien es una niña que a su corta edad, tiene curiosidad por la naturaleza que le rodea, busca el bien de su pueblo sin importarle mancharse las manos y contiene una destreza física impresionante para volar y pelear.

Conclusión

El *anime* tiene un papel importante en la comercialización global actual. En específico, el Studio Ghibli está presente en la infancia y adultez de toda una generación vinculada a la cultura asiática. A quien haya disfrutado del

mundo creativo de Miyazaki, verá siempre en sus películas personajes firmes, fuertes y coherentes con sus ideales; vemos mujeres como protagonistas, mundos ficticios que entrevén la mancha del hombre y en muchas ocasiones nos cruzamos con guerras, temas de moralidad y contradicciones humanas. El *anime* puede hacer eso y más. Nausicaä es un claro ejemplo de ello; es posible encontrar el camino al pacifismo utilizando la animación japonesa para tocar temas de opinión pública, concientizar sobre problemas sociales importantes y abrir discursos a favor del respeto entre culturas.

Referencias

- Aguado, D. y Martínez, P. (2016). El modelo femenino en Studio Ghibli: un análisis del papel de las mujeres en Hayao Miyazaki. En N. 37º Gómez (Ed.), Japón y Occidente.
- El patrimonio cultural como punto de encuentro. Aconcagua Libros. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5518701>
- Cobos, T (2010). Animación japonesa y globalización: La latinización y subcultura otaku en América Latina. http://www.razonypalabra.org.mx/N/N72/Varia_72/32_Cobos_72.pdf
- García, J y Peowich, F (2020). La reproducción de valores culturales en el Animé Japonés: análisis de la industria Cultural Japonesa. Caso de estudio: Studio Ghibli (Tesis de maestría, Universidad Argentina de la Empresa).
- Gómez, M (2018). Globalización del animada. Latinización del *anime* japonés y su asimilación en México. (Tesis universitaria, Universidad Autónoma de México).
- Horno, A (2012). Controversia sobre el origen del *anime*. Una nueva perspectiva sobre el primer dibujo animado japonés. Con A de animación. N. 2 (106-118). <https://polipapers.upv.es/index.php/CAA/article/view/1055/pdf>
- Meo, A & Goldenstein, B (2010). Representación de la sociedad actual desde la animación japonesa. ACADEMIA. https://www.academia.edu/7848775/Goldenstein_Bárbara_and_Meo_Analia_Lorena_2010_Representación_de_la_sociedad_actual_desde_la_animación_japonesa_I_Congreso_Internacional_Viñetas_Serías_FCS_UBA_
- Miyazaki, H. (1996). Starting Point. VIZ Media.
- Monleón, V (2020). La Lucha Cinematográfica entre Oriente y Occidente. Studio Ghibli versus Disney. Cuestiones Pedagógicas. N. 29 (112-122) <https://institucional.us.es/revistas/cuestiones/29/art-09.pdf>
- Real Academia Española (2021). Animación. Real Academia Española. <https://dle.rae.es/animación?m=form>
- Sala, A (2001). Ghibli- El *anime* como género. Nosferatu. Revista de cine. (36):114-121. https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/41233/NOSFERATU_036-037_008.pdf.
- Strauss & Corbin. (2002). Bases de la investigación cualitativa. Técnicas y procedimientos para desarrollar la teoría fundamentada [Archivo PDF]. <https://diversidadlocal.files.wordpress.com/2012/09/bases-investigacion-cualitativa.pdf>

Suzuki, T. (productor) y Miyazaki, H. (director). (1984). Nausicaä Del Valle del Viento [Cinta cinematográfica]. Japón: Studio Ghibli.

Suzuki, T. (productor) y Miyazaki, H. (director). (1992). Porco Rosso [Cinta cinematográfica]. Japón: Studio Ghibli.