

7. Imágenes del saber. Representaciones del conocimiento en Nausicaä de Hayao Miyazaki

MANUEL TONATIUH MORENO RAMOS

Resumen: *el conocimiento juega un papel central en la obra de animación de Hayao Miyazaki. A través del análisis semiótico y del rastreo de las matrices culturales, según las señala Jesús Martín-Barbero, el autor explica cómo es representado y categorizado el conocimiento en la película Nausicaä del Valle del Viento, y por qué de esa manera; entendiéndola como socialmente construida e históricamente determinada. Además de develar el origen antiguo y multicultural de las matrices culturales de la obra analizada, se concluye que Miyazaki propone el reconocimiento y articulación de los diferentes tipos de conocimiento (tradicional, tecnológico, científico y de habilidad) a través del auto-conocimiento como condición para re–establecer un vínculo armónico con la Tierra.*

Palabras clave: *matrices culturales, animación, representaciones, conocimiento.*

Abstract: *Knowledge plays a key role in the animation work of Hayao Miyazaki. Through semiotic analysis and the tracking of cultural matrices, as proposed by Jesús Martín-Barbero, the author explains how knowledge is represented and categorized in the movie Nausicaä of the Valley of the Wind, and why it is represented and categorized in that particular way, understanding it as socially constructed and a historically determined. Aside from revealing the ancient and multicultural origin of the work's cultural matrices, it is concluded that Miyazaki proposes the recognition and articulation of the different types of knowledge*

(traditional, technological, scientific and skill-based) through self-knowledge as a condition for re-establishing a harmonious connection to the Earth.

Key words: *cultural matrices, animation, representations, knowledge.*

Por medio de este trabajo se busca entender cómo se representa el conocimiento en un producto audiovisual dirigido al público infantil. La manera en que son socialmente simbolizados los objetos —materiales, mentales o sociales— tiene una incidencia determinante en la forma en que interactuamos con ellos y con el entorno. En la actualidad, cuando se habla tanto de una “sociedad del conocimiento” y de la importancia del conocimiento para la supervivencia de la humanidad (Morin, 1999), resulta valioso indagar al respecto, sobre todo acerca del conocimiento de orientación científica, y preguntarse cómo se coloca en discursos para el público infantil, en especial en los de tipo audiovisual. La curiosidad se nutre del imaginario social, y sus representaciones se objetivan en discursos cuyo objeto es el conocimiento. Los refranes son los discursos con narrativas más transparentes. Algunos refieren al conocimiento: “La curiosidad mató al gato”, “Preguntando se llega a Roma”, “La ignorancia es la felicidad”. Los tres son expresiones compartidas culturalmente y construidas socialmente en las que se evidencian diferentes figuras del conocimiento.

Representaciones que no surgen, se difunden y son apropiadas por los públicos solo por la voluntad de los enunciadores del discurso, sino que tienen un linaje: provienen de procesos históricos de producción, distribución y reconocimiento que vale la pena rastrear y describir. Saber cómo está formada la memoria cultural de los productos para niños y cuál es su genealogía resulta de gran interés; aportaría elementos para conocer la semiosis que les da origen y permanencia. La presente investigación se propone conocer cómo se estructuran semióticamente y en qué matrices culturales se configuran las representaciones del conocimiento en *Nausicaä*, película icónica en el desarrollo del cine de animación mundial.

ENFOQUE METODOLÓGICO

Ante la problemática que implica la conjunción del alto consumo audiovisual y su fuerte poder en el ámbito educativo, Guillermo Orozco plantea la necesidad de una comprensión tanto de las propuestas audiovisuales como de su recepción, con el fin de promover una alfabetidad que posibilite un consumo crítico y productivo “de tal manera que esa experiencia resulte emancipatoria y contribuyente a sus aprendizajes permanentes” (Orozco, 2001).

Se elige analizar un producto audiovisual que reúne las siguientes condiciones:

- Contiene en su discurso representaciones del conocimiento.
- Dirigido a una audiencia pre-adolescente (de entre 10 y 12 años).
- Representativo de la matriz cultural que lo genera.
- Es considerado exitoso en términos de su consumo cuantitativo y de su capacidad de influenciar el desarrollo de otros discursos y productos.

Este documento es parte de un estudio que comprende tres productos audiovisuales. Nos enfocamos en *Nausicaä* por su trascendencia y por la complejidad con que aborda el tema.

ANÁLISIS SEMIÓTICO

Stuart Hall señala que “el enfoque semiótico ofrece un método para analizar cómo las representaciones visuales portan sentido” (1997, p.24). Un método analítico “caracterizado por su rigor científico y por la coherencia de sus postulados metodológicos, cuyos fundamentos han sido desarrollados por A. J. Greimas y su escuela para ser aplicados al análisis del plano del contenido de los discursos que circulan en la sociedad” (Blanco & Bueno, 1980). Como afirman Desiderio Blanco y Raúl Bueno:

La semiótica puede ser incorporada a métodos analíticos tales como los sociológicos, el psicoanálisis, el materialismo histórico o el materialismo dialéctico. La semiótica figurará, entonces, como una fase del análisis y sus aportes serán integrados a planteamientos interpretativos más generales y globalizantes (1980, p.10).

Buscamos complementar el enfoque descriptivo semiótico con un enfoque histórico: de la semiótica retomamos herramientas tan valiosas para el análisis del discurso como el modelo actancial, el cuadrado semiótico y el programa narrativo.

MATRICES CULTURALES: EL CÓDIGO GENÉTICO DE LOS PRODUCTOS CULTURALES

¿Hacer comunicación del conocimiento de vocación científica implica un enfrentamiento con la cultura tradicional? La hipótesis de este proyecto dice que no, al contrario: a mayor apropiación de las estructuras y dispositivos culturales históricamente entramados en la práctica de producción del discurso, mayores posibilidades de apropiación se suscitan en los sujetos en el lugar de reconocimiento.

Jesús Martín-Barbero señala la idea de que el éxito que tienen varios productos de comunicación se determina porque son fieles a modelos culturales históricos: “¿Y si lo que constituye el gancho popular de las telenovelas no fuera sólo el apego a un formato industrial sino la fidelidad a una memoria cultural?” (1988, p.137). El concepto de matriz cultural pretende abordar de manera diacrónica (histórica) aquello en lo que la semiótica se queda corta con su aproximación sincrónica. “Necesitamos indagar [...] lo que hace que ciertas matrices narrativas y escenográficas sigan vivas hoy, sigan secretamente reconectando con la vida de la gente” (Martín-Barbero, 1988, p.138).

Comencemos por proponer definiciones para las categorías relacionadas con el concepto de matriz cultural.

Apropiación. En el enunciado de apertura se utiliza el término “gancho popular”. Martín-Barbero no lo define; da por sentado que los lectores lo compartimos. Para referirse a la misma idea a veces utiliza “aceptación”, “conectar con la vida actual” o “arraigo”. La apropiación no es solo el consumo medible objetivamente sino un proceso subjetivo y social de significación, de semiosis.

Dispositivo escénico. Martín-Barbero le da gran importancia a la categoría que llama “dispositivo escenográfico”. Preferimos el “dispositivo escénico” para abarcar todos aquellos mecanismos (visuales, auditivos, de discurso, etc.) dentro de la composición de la escena orientados a conseguir un efecto en el espectador.

Trama simbólica. Martín-Barbero utiliza la categoría “trama simbólica” y a veces “estructura dramática” al referirse a las estructuras narrativas persistentes en los relatos, y nos resulta muy útil ya que es equiparable a la noción semiótica de modelo actancial. Es en esta articulación en la que incorporamos los datos obtenidos en el análisis semiótico para identificarlos como tramas simbólicas, y vemos la forma en que son reproducidas y modificadas dentro del proceso histórico de semiosis social.

Matriz cultural. Sin llegar a definirlas, Martín-Barbero explica que:

- Son capaces de “activar una memoria y hacerla entrar en complicidad con el imaginario de masa” (1988, p.137).
- Son rastreables históricamente, pero su importancia no radica en evocar lo arcaico sino en lo que las hace seguir vivas y “conectando con la vida de la gente” (1988, p.138).
- Están determinadas por el contexto social, económico y político en el que surgen y se desarrollan. No son puras; son susceptibles de cambios e hibridaciones.
- Son “memorias narrativas y gestuales” (1988, p.140). Entonces, son depositarias de información que en el caso particular se expresa en el orden de lo narrativo y de lo escénico.

Equivalen a una especie de código genético de las prácticas discursivas; es posible rastrear sus orígenes, mutaciones e hibridaciones, igual que si trazáramos un árbol genealógico de los productos culturales. Como el ADN, la matriz cultural es invisible al ojo desnudo, y solo se expresa a través de las características de sus productos específicos. Estamos en condiciones de aventurar una definición de matriz cultural:

Se trata de una memoria con poder generativo de productos culturales que codifica un conjunto de dispositivos escénicos y tramas simbólicas socialmente construidas e históricamente determinadas, en cuya conjunción se juega la apropiación de tales productos.

Hay matrices tan delimitadas como la que contiene las instrucciones para contar un chiste, y tan amplias y prevalentes como la gramática de una lengua. En ellas se evidencian tanto valores sociales profundos como estrategias de dominación, negociación y resistencia. Al final, lo poderoso del concepto de matriz cultural es que rastrear sus genealogías es dar cuenta de uno de los aspectos más interesantes de lo sociocultural: por qué las prácticas en cierto lugar y en cierta época se dan de esa forma específica y no de otra.

NAUSICAÄ; MESÍAS DE LA TIERRA A TRAVÉS DEL CONOCIMIENTO

Nausicaä del Valle del Viento (風の谷のナウシカ-Kaze no tani no Nausihika) (Miyazaki, 1984) es una película japonesa de animación de 116 minutos, escrita y dirigida por Hayao Miyazaki, quien es reconocido como uno de los animadores más importantes de la actualidad y el más famoso en Japón, donde sus películas suelen ser las de mejor taquilla. En su carrera de 33 años como director ha recibido 82 premios y ha sido nominado para otros 36 en festivales de cine, de fantasía y de ciencia ficción (entre ellos, el Hugo, el Nebula y el Annie).

A raíz del éxito de Nausicaä en 1984, se funda Studio Ghibli, que llega a producir 25 películas hasta la fecha. Nausicaä genera 740 millones de yenes, y ha influenciado tanto a autores japoneses como occidentales (entre ellos el historietista Jean Giraud “Moebius”).

Nausicaä del Valle del Viento se ubica en un mundo posapocalíptico: han pasado mil años desde que la guerra de los Siete Días de Fuego destruyera la civilización y la raza humana está amenazada por el Mar de la Decadencia, un bosque de moho, hongos e insectos que crece y devora aldeas. Las naciones de Pejite y la industrializada Torumekia se encuentran en lucha. El Valle del Viento, sin embargo, permanece neutral; sus habitantes creen que llegado el día un guerrero vestido de azul reunirá de nuevo al hombre con la naturaleza. Nausicaä es una princesa del Valle: servicial, alegre y curiosa, amada por su pueblo. Le gusta explorar el Mar de la Decadencia, preguntarse la razón de su existencia, y parece ser capaz de comunicarse con los insectos gigantes llamados Ohmu.

Una noche un aeroplano enorme se estrella en las inmediaciones. Es un avión de Torumekia en el que viaja prisionera la princesa de Pejite, quien antes de morir le advierte a Nausicaä que la nave ha sido atacada por insectos, y le cuenta que lleva el embrión de un Dios Guerrero, monstruo usado como arma en los Siete Días del Fuego. Al día siguiente los torumekianos, liderados por la princesa Kushana, invaden el Valle, matan al padre de Nausicaä y se apoderan del feto, con el plan de usarlo para destruir el Mar de la Decadencia. Mientras tanto, Yupa, maestro de armas de Nausicaä, descubre que ella tiene un jardín secreto donde cultiva y estudia especies de ese Mar: sus experimentos le han demostrado que, si se tratan con tierra y agua limpia, las plantas no producen toxinas.

Kushana se lleva a Nausicaä y otros rehenes; su nave es atacada y derribada por pejitenses en el Mar de la Decadencia. Ahí, Nausicaä y Asbel, un habitante de Pejite, encuentran un espacio subterráneo en el que el aire y el agua están limpios: comprenden que el Mar

en realidad purifica el aire y la tierra. Los de Pejite planean atraer a los Ohmu al Valle del Viento para eliminar a los torumekianos que se encuentran ahí. Ante la resistencia, toman a Nausicaä prisionera y la suben a un avión, donde mujeres la ayudan a escapar en el planeador de Nausicaä. Al acercarse al Valle, Nausicaä descubre a un equipo de Pejite usando a un bebé Ohmu torturado como carnada para guiar a una estampida de semejantes enfurecidos que pretenden rescatarlo.

Los torumekianos lanzan al Dios Guerrero contra los Ohmu: no es suficiente. Nausicaä logra liberar al pequeño y tranquilizarlo; en el proceso, la sangre del bebé tiñe de azul el traje de Nausicaä. Ella y el insecto se plantan frente a la manada, pero son ignorados y derribados. Los Ohmu al fin ven al pequeño, y a Nausicaä, aparentemente muerta, y se calman. Con sus tentáculos dorados la resucitan y levantan. Así, vestida de azul y caminando en un campo dorado, cumple la profecía del guerrero que reunirá al hombre con la naturaleza. Los torumekianos y los Ohmu se retiran. Los habitantes del Valle y de Pejite se quedan a reconstruir. Como escena de cierre, se ve un retoño naciendo de la arena limpia bajo el Mar de la Decadencia, junto a la capucha abandonada de Nausicaä.

La imagen de la película es perfectamente identificable como *anime* (animación japonesa), aunque con las características que formarían parte después de toda la producción de Studio Ghibli. El tono es dramático sin llegar al melodrama. Un aire de sobriedad permea la gestualidad, paleta de colores y acciones de los personajes. La actuación tiende más hacia la contención que a la explosividad.

Análisis semiótico

Se realiza un análisis semiótico con el fin de descubrir qué rol juega y cómo está caracterizada la representación del conocimiento en Nausicaä, y encontrar el modelo actancial o trama simbólica subyacente.

Se trata de una historia compleja con más de un aspecto. Tomando como clave de lectura la representación del conocimiento, a partir

de las palabras de Obaba acerca de “restituir el vínculo perdido con la Tierra”, en el que el sujeto implícito es la humanidad, el programa narrativo transcurre de la manera en que se muestra en la tabla 7.1.

Nótese que el objeto de deseo no es la Tierra sino el vínculo con esta. Es decir, la Tierra no se caracteriza como un objeto a poseer. El vínculo que se tiene con ella es diferente a su posesión o dominio: los intentos de Kushana por dominar la naturaleza son infructuosos. Si en el presente la Tierra es hostil al ser humano, se infiere que el vínculo perdido incluía un planeta hospitalario. Pero el vínculo va en dos direcciones: si en la actualidad la humanidad es violenta hacia la naturaleza, el vínculo debería ser otro tipo de relación, que se ve más adelante.

En un primer acercamiento, es posible caracterizar a los actantes, si identificamos a la humanidad como sujeto y al vínculo perdido como objeto de deseo (véase la tabla 7.2).

Reduciendo las isotopías, podemos lograr la caracterización de los actantes en sememas temáticos, como se muestra en la tabla 7.3.

Esta condensación, aunque útil, es injusta a la obra que estamos analizando: difícilmente se pueden asignar roles actanciales y temáticos homogéneos y fijos, tal como lo requieren los roles funcionales de los cuentos de hadas. Los personajes de Nausicaä, como los de la mayoría de las obras de Miyazaki, son complejos y susceptibles de cambiar y de cambiarse a sí mismos. Kushana, a quien identificamos con el valor <violencia> en una primera lectura simple, es en realidad también una líder preocupada por la sobrevivencia de su pueblo, a quien un agresivo encuentro con los Ohmu en el pasado la ha vuelto impaciente y recelosa. Al final no es derrotada como un villano de película de Disney: llega al entendimiento y prefiere retirarse. En condiciones semejantes, Nausicaä, aunque pacífica en esencia, no es solo la princesa buena; es portadora de un conflicto interno que debe superar para así ser capaz de afrontar el conflicto externo. El asunto íntimo no es explícito, apenas está sugerido a través de varias acciones. Por ejemplo: cuando acaban de matar a su padre, la reacción de Nausicaä (comprensible) es la de arremeter con furia asesinando a varios soldados de Torumekia. Es la

TABLA 7.1 PROGRAMA NARRATIVO DE NAUSICAÄ

Pasado remoto	La humanidad tiene un vínculo con la Tierra	$S_1 \wedge O$
Ruptura	Debido a las acciones de la humanidad (guerra), esta perdió el vínculo con la Tierra	$S_1 \Rightarrow [(S_1 \wedge O) \rightarrow (S_1 \vee O)]$
Estado inicial	La humanidad está despojada de su vínculo con la Tierra.	$S_1 \vee O$
Transf. 1	Nausicaä (exploradora del mar de la decadencia, protectora de insectos, sensible, fuerte, maternal, curiosa) tiene un vínculo con la Tierra aunque incompleto. Le falta tanto el conocimiento (quiere desentrañar el misterio) como superar su propio conflicto interno: su propia propensión a la violencia	$S_2 \wedge Om1$ $S_2 \vee Om2$ $S_2 \vee Om3$
	Nausicaä, sostenida en su empatía y curiosidad, logra el conocimiento.	$S_2 \Rightarrow [(S_2 \wedge Om2) \rightarrow (S_2 \wedge Om2)]$
	Gracias a la adquisición del conocimiento, Nausicaä se instaure como capaz de superar su conflicto interno. Al darse cuenta de la falsa dicotomía entre los humanos y la naturaleza, logra la unidad interna	$S_2 \Rightarrow [(S_2 \wedge Om2) \rightarrow (S_2 \wedge Om2)]$ $S_2 \wedge Om2 \Rightarrow [(S_2 \wedge Om3) \rightarrow (S_2 \wedge Om3)]$
Transf. 2	Finalmente, Nausicaä se ofrece en sacrificio, restaurando efectivamente el vínculo de la humanidad con la Tierra	$S_2 \Rightarrow [(S_1 \vee O) \rightarrow (S_1 \wedge O)]$
Estado final	La humanidad ha recuperado su vínculo con la Tierra	$S_1 \wedge O$

prudencia de Yupa lo que la contiene. En un momento de calma posterior expresa su deseo de “no matar a nadie más”. La progresión del personaje es la superación de un conflicto interno en tres dimensiones:

Lo viejo	vs	Lo nuevo
Ignorancia	vs	Conocimiento
Violencia	vs	Paciencia

TABLA 7.2 ROLES TEMÁTICOS DE LOS ACTANTES DE NAUSICAÄ

	Sujeto	Ayudante	Oponente	Destinador	Destinatario	Objeto modal	Objeto de deseo
Actores	Nausicaä	Obaba Yupa Mujeres de Pejite Niñas del Valle del Viento	Kushana Torumekianos Hombres de Pejite Ohmu, cuando se enoja	La Tierra Ohmu Mar de la Decadencia	Humanidad	1. Conocimiento del entorno 2. Conocimiento de uno mismo	Vínculo con la Tierra
Roles temáticos	Paciente Valiente Nutricia Curiosa Excepcional Amada	Sabio Paciente Amoroso Humilde Valiente	Astuto Impaciente Temeroso Arrogante Osado	Maltratada Hostil Reactiva Lenta	Ignorante	Tradicional De vocación científica (de primera mano) Incomprendido Ignorado	De entendimiento De cooperación De unión
Roles actanciales	Salva Nutre Quiere entender Investiga Se sacrifica	Sabe Aconseja Ayuda Rescata Pide perdón Da Conoce la tradición	Destruye Domina Teme Controla Toma Conoce la tecnología	Reacciona Provee Nutre Envenena	Actúa sin saber	Fortalece Habilita Da saber	Nutre

TABLA 7.3 ROLES TEMÁTICOS DE LOS ACTANTES DE NAUSICAÄ CON LAS ISOTOPIÁS REDUCIDAS (CONDENSADAS)

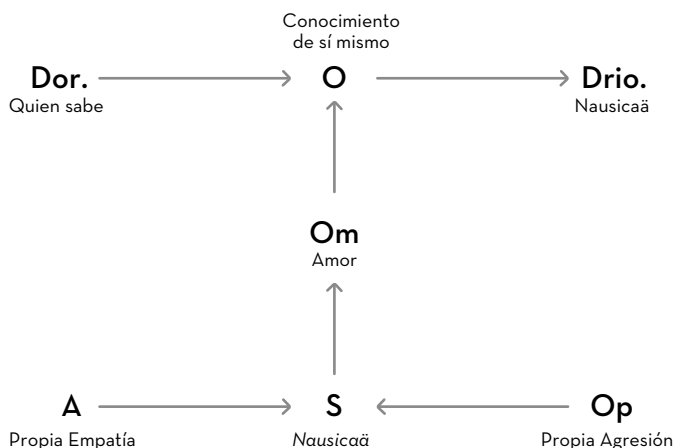
	Sujeto	Ayudante	Oponente	Destinador	Destinatario	Objeto Modal	Objeto de deseo
Actantes	Quien salva	Quien sabe	Quien ejerce	Quien espera y reacciona	Quien ignora	Entender	Unidad

He elegido el término “paciencia” y no “paz” o “tolerancia”. Nausicaä aprende no a aguantarlo todo sino a actuar cuando es el momento justo y no antes, como el maestro Yupa. Su contraparte Kushana (como los pejitenses), quiere acabar con el problema cuanto antes e incendiar el bosque; al momento del ataque de los Ohmu, decide despertar al Dios Guerrero, aun si este no se ha formado.

La primera dimensión, la de lo viejo contra lo nuevo, es de lo más interesante: su padre le ha inculcado (conocimiento viejo) que los insectos y los humanos no deben coexistir. Aunque ama a su padre, es necesario que muera para dar paso a las nuevas ideas que ella ha descubierto por sí sola: que el mundo de los insectos y los humanos es el mismo y que ambos pueden coexistir, y que la presencia de unos permitirá la de los otros. Aún más interesante: la resolución del conflicto no implica desechar todo lo que es viejo: los conocimientos tradicionales son útiles en el nuevo orden que busca restablecer el vínculo con la Tierra, que es aún más antiguo. Se trata de un programa narrativo no de oposición sino de reconciliación. La película propone un programa narrativo interno e implícito, que se muestra en el modelo actancial que aparece en la figura 7.1.

En el centro del este modelo actancial se sitúa el amor. Para que Nausicaä supere el conflicto interno entre su empatía y el conocimiento adquirido de primera mano por un lado, y su propia agresión y el conocimiento que le fue inculcado, por el otro, es necesario que sea capaz de amar incluso a quienes la agreden. La preeminencia del amor como objeto modal central está prefigurada en el primer encuentro entre Nausicaä y Yupa: él le entrega a un animalillo, un zorro-ardilla, que muerde la mano de Nausicaä hasta sangrarla, pero ella no lo considera su enemigo; entiende que actúa así por temor y con paciencia espera que se calme. El amor que le provoca resultará esencial para la reconciliación con los Ohmu, Kushana y, finalmente, la Tierra. Y es también el amor, cuyo ejemplo es dado por los sabios Yupa y Obaba, el que permite a Nausicaä reconocer su capacidad de violencia sin menoscabo de su capacidad empática, para llegar a un

FIGURA 7.1 MODELO ACTANCIAL INTERNO DE NAUSICAÄ DEL VALLE DEL VIENTO



conocimiento de sí misma que se convierte en objeto modal en un programa narrativo externo y explícito.

Nausicaä se da cuenta de que su enemigo no es ni el Mar de la Decadencia ni los Ohmu y ni siquiera Kushana y los torumekianos: es la violencia. Es entonces inútil atacar a la violencia en sus propios términos. En este programa narrativo el sacrificio debe entenderse como la expresión externa de la superación del conflicto interno. Cuando Nausicaä defiende a los Ohmu, lo hace firmemente plantada en el conocimiento y la comprensión, con ideas como: he comprendido que tus acciones hostiles son consecuencia de las acciones violentas de nosotros los humanos; he comprendido mi capacidad para la violencia; reconozco que tu furia es un reflejo de la mía, que no somos entes separados sino dos aspectos de la misma realidad; soy capaz de disolver mi yo en aras de restablecer el vínculo entre nosotros, a su vez con la

Tierra y traer la paz.¹ La superación del conflicto interno es la clave para la resolución del conflicto externo: la distinción y enfrentamiento solo son aparentes.

Es interesante destacar en este modelo actancial el eje de la participación, ya que en los tres actantes se encarnan tres de los tipos de conocimiento, como se ve en la figura 7.3.

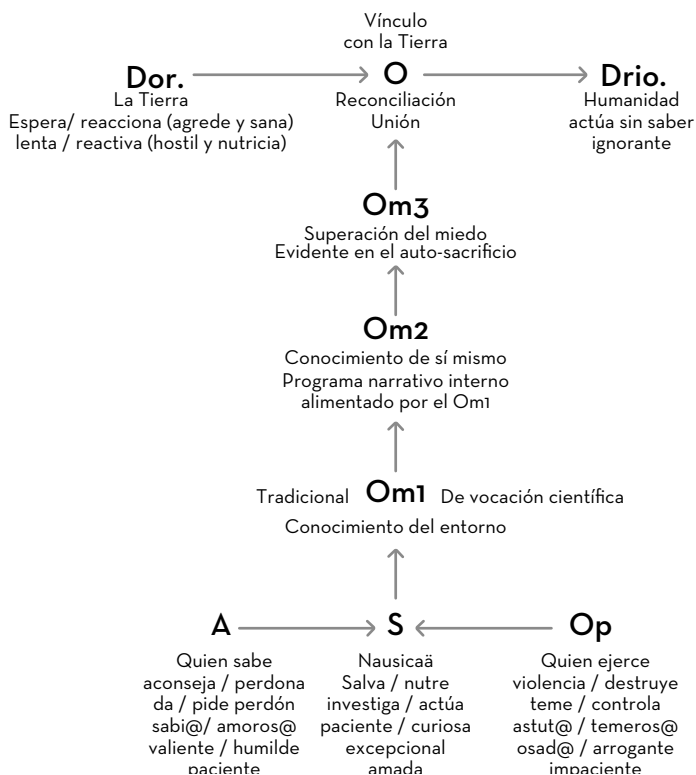
La trama simbólica del sacrificio que logra restablecer un antiguo vínculo resulta familiar con la de otras historias, de carácter religioso. Si además notamos elementos simbólicos presentes en la película tales como:

- El carácter excepcional del protagonista desde la infancia y su búsqueda de conocimiento.
- El cumplimiento de una antigua profecía.
- La superación de pruebas o tentaciones.
- La inflicción de heridas antes del sacrificio.
- La aceptación del sacrificio (e incluso una posición corporal con los brazos abiertos).
- La muerte y resurrección del protagonista.
- La abolición de antiguas ideas y la renovación de una vieja alianza.

No es difícil equiparar el programa narrativo de Nausicaä con el de Cristo, aunque con diferencias importantes (ser el hijo de Dios no es lo mismo que ser un protector de la Tierra; ser hombre no es lo mismo que ser mujer), este programa narrativo es la trama simbólica que nos sirve de base para explorar las matrices culturales de Nausicaä. La categoría que usaremos será la de Mesías de la Tierra.

1. Sería interesante hacer un análisis de *Nausicaä* desde una óptica jungiana. Desgraciadamente, eso se encuentra fuera del alcance de este estudio.

FIGURA 7.2 MODELO ACTANCIAL EXTERNO DE NAUSICAÄ DEL VALLE DEL VIENTO

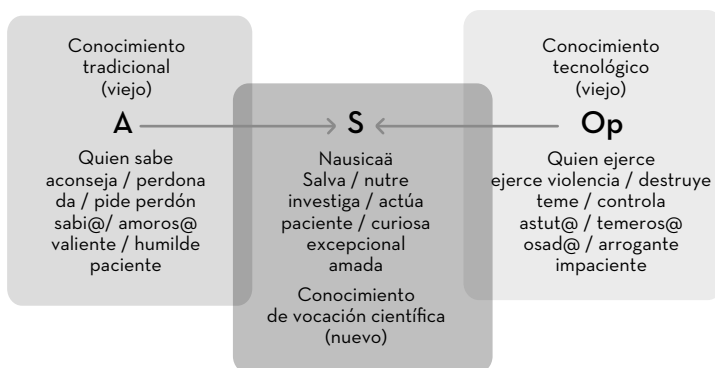


MATRICES CULTURALES DE NAUSICAÄ

La trama simbólica: de Mesías y princesas que aman insectos

Llama la atención que un animador de la cultura japonesa recurra a la trama simbólica del Mesías, de origen judeocristiano, en apariencia tan ajena a la suya. Podemos hipotetizar que obedece a dos factores, que en mayor o menor proporción, contribuyen a acercar la estructura

FIGURA 7.3 EJE DE LA PARTICIPACIÓN EN EL MODELO ACTANCIAL EXTERNO DE NAUSICÄA



narrativa occidental a la obra del animador asiático. Primero, la formación bicultural del autor y, segundo, el carácter prototípico —no solo judeocristiano sino más antiguo— de la estructura narrativa del mito mesiánico.

La construcción bicultural de la protagonista Miyazaki

La formación de Miyazaki como animador y artista incluye su participación en un conjunto de series para niños basadas en obras maestras de la literatura universal, sobre todo occidentales. En fechas recientes publica en una exposición museística una lista de 50 libros que recomienda, de los cuales solo cinco son asiáticos (Komatzu, 2011). No quiere decir que el director reniegue de su cultura: son reconocibles en su cine figuras netamente japonesas como el maestro espadachín reminiscente de los samurái, o la bruja en su rol de vínculo con la naturaleza. En el personaje de Nausicaä se aprecia el heredero de tres figuras:

- En primer lugar, la princesa Nausicaä de la Odisea de Homero; se trata de una hermosa doncella que socorre a Odiseo cuando este naufraga en la isla de los feacios. Además del nombre, comparte un rasgo interesante con la protagonista de Miyazaki. Cuando se encuentra lavando la ropa en el río con sus esclavas y se presenta Odiseo con apariencia de rufián, las acompañantes huyen y se esconden. Nausicaä no parece temerosa, más bien demuestra curiosidad al preguntarle al recién llegado su procedencia e intenciones. Así, lo protege y le proporciona alimento y vestido.
- En segundo lugar, la Nausicaä de nuestra película es heredera de la *dama que admira a los bichos* (Mushi Mezuru Himegimi), figura principal de una historia japonesa del siglo XII en la que se habla de una bella chica noble que, en lugar de maquillarse y peinarse apropiadamente, se la pasa observando orugas y ciempiés, para disgusto de allegados y pretendientes. En el cuento, la mujer desprecia por superficiales a quienes admiran las flores y las mariposas y afirma que es “la persona que busca la verdad e indaga en la esencia de las cosas quien tiene una mente interesante”. La reflexión es reproducida por Miyazaki cuando Asbel encuentra sorprendente que a Nausicaä le interesen cuestiones que pareciera que no sirven para nada: “Eres una persona con ideas extrañas”.
- El tercer punto en la conformación del prototípico personaje estelar de los filmes de Miyazaki es, por supuesto, el de la joven heroína de la novela juvenil de la literatura occidental de finales siglo XIX y principios del XX: cualidades como la independencia, la curiosidad, la naturalidad y la compasión son comunes a Heidi, Anna de las tejas verdes, Alicia, de Lewis Carroll, y Pippi Longstocking, entre otras, cuyas historias han sido adaptadas a la animación por él en la época en que participa en el World Masterpiece Theater (Nausicaa.net, 2001). Este molde es el que Miyazaki usa para fraguar a Kiki, las niñas de Totoro y, con sus matices, San, La princesa Mononoke. Con estos tres afluentes se construye la figura de la heroína fuerte,

curiosa y excepcional a la que podemos nombrar “la protagonista Miyazaki”.

Trama simbólica del mesías ecológico

No es exclusiva de la historia de Jesús la trama simbólica que incluye un personaje que abandona el apacible lugar de su nacimiento, supera pruebas, se sacrifica y finalmente logra una reconciliación con un ente superior. La noción de Mesías está ligada de manera estrecha a la de profecía: en el judaísmo es central la idea de que en el futuro, un descendiente de la casa del Rey David será ungido para gobernar y llevar a su pueblo a una era de libertad y paz. Para los cristianos, el Mesías ya llegó en la forma de Jesús.² Antes de Jesús existían narrativas similares. En particular llaman la atención el mito persa de Mitra —su nombre significa, según Christian Bartholomae (1904 / 1979) “el que crea el vínculo”—, un dios solar que, entre otros atributos, es protector de la verdad y cuyo culto se puede trazar al año 1400 AC en la región indoiraní. Otro personaje relacionado es Maitreya (su nombre en sánscrito significa “amor”, “compasión”, y se relaciona con el término Mitra), un iluminado que, según la profecía budista, vendrá en el futuro a enseñar acerca del dharma, que es la práctica de los principios y leyes que mantienen unidos los fenómenos naturales, la personalidad humana y el tejido de la realidad en una interdependencia dinámica y armónica. El budismo es practicado en Japón desde hace más de 500 años, lo que nos permite aventurar que, en el raro caso de que Miyazaki jamás hubiera sabido de la mitología judeocristiana, de seguro se había nutrido de la raíz original de la misma trama simbólica. En última instancia, autores como Joseph Campbell arguyen que la estructura narrativa correspondiente al Mesías pertenece a la historia profunda de la humanidad y es

2. Cuyo nombre en hebreo, Jeshua, significa “Dios salva”.

común a todas las culturas, tanto así que la nombra “monomito” y lo resume de la siguiente manera:

El héroe mitológico abandona su choza o castillo [...] hacia el umbral de la aventura. Allí encuentra la presencia de una sombra que cuida el paso. El héroe [...] puede ser muerto por el oponente y descender a la muerte (desmembramiento, crucifixión) [...] Cuando llega al nadir del periplo mitológico, pasa por una prueba suprema y recibe su recompensa. El triunfo puede ser representado como la unión sexual del héroe con la diosa madre del mundo (matrimonio sagrado), el reconocimiento del padre-creador (concordia con el padre) [o] su propia divinización (apoteosis) [...] intrínsecamente es la expansión de la conciencia y por ende del ser (iluminación, transfiguración, libertad). El trabajo final es el del regreso [...] el héroe vuelve a emerger del reino de la congoja (retorno; resurrección). El bien que trae restaura al mundo (elíxir) (Campbell, 1999, p.140).

En el caso de Nausicaä destaca el hecho de que la diosa-madre con la que se une no es una divinidad en sí. En la película se le nombra como la Tierra, y aunque conserva ciertas cualidades impersonales propias de la concepción moderna de naturaleza, también tiene capacidad de agencia, una especie de conciencia teleológica que se expresa en las acciones: crea el Mar de la Decadencia para purificar el mundo y envía las hordas de Ohmu, manifestando ira, para proteger su lenta obra. Así, la Tierra es presentada desde una perspectiva espiritual, sin divinizarla. La unión profunda con el ser superior transforma al protagonista. Si Jesús asciende al cielo, en la mitología budista existe la figura del Bodhisattva, quien —según cuenta Joseph Campbell— supera al miedo a través del conocimiento: “Como el Buddha mismo, este ser divino es el modelo del estado divino al que llega el héroe humano que ha atravesado los últimos terrores de la ignorancia. Cuando la envoltura de la conciencia ha sido aniquilada, se libera de todo temor” (Campbell, 1999, p.89).

Ahora bien, Miyazaki ha mencionado en reflexiones posteriores que lamenta esta lectura de corte religioso, en especial el momento de resurrección, que inadvertidamente se convierte en una “buena escena religiosa” (Thomas, 2011), aunque admite la necesidad que siente de retratar ese elemento espiritual, como lo dice Jaylon Thomas: “En primer lugar, Miyazaki ha sugerido en varias entrevistas que no le gusta y desconfía de la religión, pero que se siente compelido a representar mundos ideales en los que las conexiones entre los kami (espíritus), los seres humanos y la naturaleza son más fuertes de lo que son en el Japón contemporáneo” (Thomas, 2011, la traducción es propia).³ El académico Akira Masaki encuentra en la obra de Miyazaki referencias cristianas, taoístas y shintoístas (Thomas, 2011). Más interesante aún es pensar que, a pesar de su desencanto hacia la religión, es más fuerte su lealtad a las matrices culturales. Es tentador afirmar que no es Miyazaki quien elige qué decir sino que son las matrices culturales las que se expresan a través de él.

De cualquier manera, Miyazaki puede afirmar todo lo que desee que le disgusta la religión, pero muchos miembros de su audiencia insistirán en que hay un aspecto religioso en su obra, precisamente porque muchos de sus relatos incluyen protagonistas humanos interactuando con deidades (Thomas, 2011; la traducción es propia).⁴

Para Thomas, Miyazaki —como muchos otros autores japoneses de cómic y animación— no está simplemente influenciado por la religión, más bien re-crea (en los dos sentidos: de volver a crear y de diversión) lo divino y lo espiritual como él cree que debería ser (Thomas, 2011), en este caso, ligado con fuerza a cierta idea de la naturaleza.

3. “First off, Miyazaki has suggested in several interviews that he dislikes and distrusts religion, but that he feels compelled to depict idealized worlds in which the connections between kami, humans, and nature are stronger than they are in contemporary Japan” (Thomas, 2011).

4. “Anyway, Miyazaki can claim to dislike religion all he wants to, but many audience members are going to insist that there is some religious aspect to his work, precisely because so many of his stories involve human protagonists interacting with deities” (Thomas, 2011).

La idea de la naturaleza y el movimiento ecologista

Raymond Williams propone que la idea de naturaleza y lo natural no han sido siempre iguales; las nociones han significado diferentes cosas en diversas épocas, y que esta concepción ha sido determinada en gran parte por las condiciones económicas e históricas prevalentes (Williams, 1980). Señala que en las culturas tempranas la divinidad está presente en la multiplicidad de las criaturas y los fenómenos naturales, y es al surgir el monoteísmo que se entiende a la naturaleza como “singular, abstracta y personificada”, y como una especie de “ministro de Dios” (p.69). Existe la interesante cuestión de las dos nociones de naturaleza que surgen en el siglo XVIII —por un lado lo natural como lo puro, prístino e incorrupto, y por el otro lo natural como sinónimo de crudo, brutal y despiadado—, y de si una ha de tomarse como guía para la sociedad humana. Sin embargo, para Williams la pregunta más importante es si la naturaleza incluye al hombre. Si bien durante la edad media el ser humano ocupa una posición superior a otras criaturas, sigue siendo una posición dentro de la escala natural, con solo Dios por encima. Es cuando se arraiga el positivismo que se acentúa la distinción entre objeto-sujeto y, en consecuencia, humano-naturaleza. En ese momento, dice Williams, surge la distinción: ¿debemos aprender cuál es nuestro importante lugar en el orden de la naturaleza o aprender cómo superarla y vencerla? (1980, p.75).

La revolución industrial responde en la práctica: la dominación e intervención de la naturaleza es el camino a seguir. Sus consecuencias medioambientales provocan un interesante fenómeno: los mismos que intervienen y la devastan, son quienes ven la necesidad de crear reservas intactas donde retirarse a disfrutar (Williams, 1980, p.81) mientras siguen perpetuando la división y explotación. Williams concluye que: “si hacemos ajenos los procesos vitales de los cuales formamos parte,

terminamos, aunque de manera inequitativa, enajenándonos nosotros mismos” (1980, p.84; la traducción es propia).⁵

No es sorprendente que *Nausicaä* haya sido producida en un país en el que más de 80% de la población es practicante del Shinto, religión de carácter animista en la que la noción de naturaleza supone que cada animal, planta y fuerza natural contiene un espíritu esencial: es una idea de la naturaleza muy parecida a lo que Williams caracteriza como “temprana”, que sigue viva hasta hoy. Miyazaki elimina de su narrativa la religión organizada y conserva lo espiritual.

Cuando comienzan a hacerse notorios los efectos de la explotación a la Tierra, no solo en la naturaleza sino en los seres humanos, es cuando empieza a aparecer la conciencia ambiental en términos sociales. En Inglaterra, en el siglo XIX, como reacción a la contaminación producida por la revolución industrial, surgen las primeras regulaciones ambientales. Se cuentan entre sus ideólogos a intelectuales como John Ruskin, William Morris y Edward Carpenter. En Estados Unidos, mientras tanto, las contribuciones filosóficas de John Muir y Henry David Thoreau permiten la creación de las reservas de Yosemite y Sierra Club. Durante el nazismo en Alemania, el régimen de Adolf Hitler —que presta gran atención a la conservación de los recursos naturales— concibe el llamado “bosque perpetuo”. Pero es hasta 1970 que los movimientos ecologistas ganan cierta popularidad mundial; fecha en que inicia el movimiento Chipko en la India, que, abrazando árboles e inspirados en las ideas de Mahatma Gandhi, busca detener la deforestación causada por las compañías inglesas y proteger así su medio de subsistencia. En ese año, el cineasta Ted Perry ficcionaliza en su cinta *Home* la carta del Jefe Seattle, un discurso dado por el líder indio en el que habla de lo absurdo de la idea de poseer la tierra y sus criaturas. Es también cuando se instaura el Día de la Tierra. En 1975

5. “If we alienate the living processes of which we are part, we end, though unequally, by alienating ourselves”.

cobran relevancia social las ideas apocalípticas acerca de un futuro en el que la humanidad perece por causa del hambre y de problemas ambientales, y los motivos son, por un lado, la creciente ansiedad debido a la explosión demográfica (expresada en libros como el de Paul R. Ehrlich, *The population bomb*, de 1968) y, por el otro, la guerra de Vietnam. Visiones que se expresan en las distopías de la ciencia ficción, y que son el punto de partida de *Nausicaä*.

Para 1979 se publica el libro *Gaia*, de James Lovelock, en el que se cristaliza, apoyada en conceptos científicos, la antigua matriz cultural que entiende a la Tierra como un solo ser, noción presente en la obra de Miyazaki, quien publica los primeros capítulos de *Nausicaä* como historieta en 1982. En 1984, con apoyo del entonces World Wildlife Fund (ahora World Wide Fund for Nature, WWF), se estrena la película. Es interesante notar que en 1986, con motivo del 25 aniversario de su fundación, el WWF convoca a líderes, no de estados, de universidades o de corporaciones comerciales sino religiosos (cristianos, taoístas, budistas, judíos e islámicos), quienes producen en Italia las Declaraciones de Asís con aserciones teológicas acerca de la relación espiritual entre sus seguidores y la naturaleza.⁶

Son estas condiciones sociales e históricas —en las que el medio ambiente y las advertencias sobre su importancia para la supervivencia de la humanidad se ubican en un punto alto de la escala simbólica— las que posibilitan la construcción de un discurso como el de *Nausicaä*. No es casual que sea en 1980 que el mismo Raymond Williams haya escrito sobre la necesidad de cambiar la concepción de la naturaleza como un ente separado del ser humano.

6. Francisco de Asís es el santo cristiano reconocido por su relación fraternal con los animales, al que se le representa acompañado de un pájaro. Una de sus anécdotas habla de cómo en cierta ocasión socorrió a un pueblo (Gubbio), asolado por un feroz lobo al que las armas no podían dañar. Francisco fue al monte, habló con el lobo y volvió al pueblo con él a su lado, realizando después un pacto entre los habitantes de Gubbio y la fiera. Esta historia probablemente no influyó en la concepción de *Nausicaä*, pero su trama simbólica resulta muy familiar.

Dispositivos escénicos procedentes de la ciencia ficción y el *anime*

Nausicaä se monta sobre dos aparatos escénicos que han convivido estrechamente: la literatura de ciencia ficción y la tradición de animación japonesa, *anime*.

La ciencia ficción, también conocida como ficción especulativa, es un género narrativo que, aunque difícil de definir,⁷ se caracteriza por dos rasgos:

- Lo especulativo-fantástico. Relatos que intentan responder la pregunta ¿qué pasaría si...? La ciencia ficción no lidia con lo que es sino con lo que podría ser. Según John W. Campbell, “la cf [ciencia ficción] es más grande y mejor que la literatura en general porque su dominio, todos los tiempos y lugares del universo, es más grande” (parafraseado por Irma Amézquita, 2000).
- El soporte mítico científico. Para Joan Bassa y Ramón Freixas son necesarios tres elementos: lo verosímil, lo mítico y la ciencia:

El mito será el factor que potencia al verosímil y convierte en coherente y creíble a lo ficticio; el mito se emparenta con la religión en tanto que un acto de fe lo hace posible. Y sabemos que, desde hace un siglo, el hombre común ha depositado su fe en la ciencia. Así, la ciencia ficción utiliza la ciencia como el soporte mítico que le otorga verosimilitud al relato (Amézquita, 2000).

Sus antecedentes se trazan en historias de corte fantástico de la antigüedad y la Edad Media, pero solo se pueden llamar precursores los

7. Para ahondar en la discusión sobre las definiciones dadas por múltiples autores, consultar http://en.wikipedia.org/wiki/Definitions_of_science_fiction Me parece que los dos rasgos de los que hablo a continuación son, en diferentes grados de fuerza y pureza, comunes a la mayoría de ellas.

relatos *Somnium*, de Johannes Kepler, y *Micromegas*, de Voltaire, ya con un soporte mítico científico, aunque sin las características narrativas actuales. El primer relato considerado plenamente ciencia ficción (por muchos autores, incluyendo a Brian Aldiss, 1995) es *Frankenstein* o *El moderno prometeo*, de Mary Shelley, escrito en 1816, de poderosa influencia tanto en el desarrollo posterior del género (en todos los medios conocidos) como en el imaginario popular en general. Es durante la revolución industrial cuando se hacen evidentes los efectos de la ciencia en la tecnología, y de esta en el mundo y en la vida de las sociedades, lo que posibilita el apogeo de la ciencia ficción con la obra de autores como Julio Verne y H.G. Wells a lo largo del siglo XIX. El optimismo en el progreso florece en la primera mitad del siglo XX, en especial en Estados Unidos, y se refleja en la llamada “edad de oro” de la fantástica narrativa con autores como Isaac Asimov, Damon Knight, Frederik Pohl, E.E. (Doc) Smith, Robert A. Heinlein y Arthur C. Clarke, para en los años setenta redefinirse: el enfoque en las ciencias duras y la tecnología pasa a preocuparse por temas sociales con autores como Poul Anderson y Ursula K. Le Guin.⁸ Ya en plena conexión con nuestro tema, en los años ochenta, además del género cyberpunk, cobran fuerza las llamadas distopías: historias pesimistas contrarias a la utopía. El subgénero que nos interesa es el llamado ficción posapocalíptica, que se sitúa en un mundo futuro en el que ha ocurrido un desastre tal (guerra, hambre, epidemia) que ha desintegrado a la civilización. Sería largo enumerar a los autores y obras que retratan este tipo de mundos; merece especial mención la novela *The incredible tide*, de Alexander Key, publicada en 1970, que sirve como base para la serie animada *Conan*, el niño del futuro, en la que una guerra ha hundido la mayor parte de la Tierra, un pequeño sobrevive y va conociendo las visiones enfrentadas

8. Un dato relevante es el hecho de que la primera película que quiso hacer Miyazaki fue una adaptación de la novela juvenil de fantasía *Un mago de Terramar*, de Ursula K. Le Guin. Ella, sin embargo, declinó ceder los derechos porque sus únicas referencias de animación eran las películas de Disney, que “le disgustaban” (Le Guin, 2006). Miyazaki entonces se decantó por realizar *Nausicaä del Valle del Viento*.

de dos facciones que intentan reconstruir la civilización: una recuperando la tecnología del pasado y otra buscando vivir en armonía con la naturaleza. Es la primera serie dirigida por Hayao Miyazaki.

La ciencia ficción es uno de los géneros más socorridos por el *anime* (animación producida en Japón o con estilo japonés). Para entender el *anime* hay que traer a colación a su antecesor inmediato con quien comparte un sinnúmero de convenciones y dispositivos: el manga, término japonés para denominar las narrativas gráficas secuenciales que en Occidente conocemos como historietas o cómic. La palabra significa “dibujos informales” o “garabatos” y sus orígenes se remontan a la convergencia de dos vías: la del arte tradicional japonés del grabado a tinta llamado *ukiyo-e*, en especial los trabajos de corte humorístico producidos por Hokusai en los siglos XVIII y XIX, y el *manga* descendiente de la historieta occidental, que desde principios del siglo XX —sobre todo desde la época de la ocupación estadounidense posterior a la segunda guerra mundial (1945-1952)— es llevado por los soldados de Estados Unidos a Japón y consumido por sus habitantes.

El nodo donde cruzan las dos influencias se identifica en una sola persona: Osamu Tezuka. Ferviente admirador de Betty Boop y de la obra de Disney, Tezuka es el iniciador del estilo visual del manga y el *anime* —como los identificamos hasta hoy—; su obra sintetiza las dos escuelas y da origen a esta manifestación cultural de enorme popularidad. El creador de Astroboy (Tetsuwan Atomu) y de otras obras arraigadas en Japón y en el resto del mundo, es capaz desde 1949 de incorporar técnicas cinematográficas nunca antes aplicadas a la narración con imágenes fijas: perspectiva y variación de ángulos y encuadres, variación en la composición de la página, uso extensivo de líneas cinéticas para expresar velocidad, efectos de iluminación, etcétera.

Nos interesa identificar los dispositivos escénicos propios del *anime*. Además de gran cantidad de manierismos (los ojos grandes, varias convenciones simbólicas), hay ciertas características del *anime* que afectan la narrativa de manera más profunda, aunque no tan evidente.

Basándonos en las categorías propuestas por Scott McCloud, es posible señalar tres dispositivos específicos, comunes tanto al manga como al *anime*:

- Efecto de enmascaramiento. En el *anime* hay una marcada tendencia —producto de decisiones estilísticas y de necesidades técnicas y económicas— de representar a los personajes más icónicamente (en particular a los protagonistas) y a los escenarios más detallados, realistas y sensorialmente estimulantes.⁹ Según McCloud, el contraste propicia que el lector se identifique con el personaje principal, al tiempo que le proporciona un mundo rico y detallado que explorar: “Un tipo de líneas para ver, otro tipo de líneas para ser” (McCloud, 2000, p.43).
- Transiciones de aspecto a aspecto. McCloud subraya seis tipos de transiciones entre viñeta y viñeta del manga. Mientras que en los cómics europeos, y en particular en los estadounidenses, predominan las transiciones de acción a acción, en el manga se encuentran mucho más distribuidas, destacando la transición de un aspecto a otro de la misma escena. El uso de este tipo de transiciones permite narraciones con ritmos más diferenciados y la realización de escenas de carácter más contemplativo. Características que heredan también los *anime*.
- Los silencios. Es notoria la presencia del silencio como elemento significativo. Las historias del manga y *anime* no siempre están guiadas por la verbalidad, aunque se encuentre presente. En el manga son comunes, además de los globos de texto en los que solo hay puntos suspensivos, las viñetas en las que nada sucede o donde la acción conduce la historia. Elementos que se traducen casi idénticos al *anime*.

9. Al ser necesaria la realización de enormes cantidades de dibujos para producir animación, sobre todo en épocas tempranas, es comprensible que se busque reducir costos, y una manera de lograrlo es simplificar los rasgos de los personajes que más aparecen.

Nausicaä del Valle del Viento es heredera de estos dispositivos escénicos que sirven como vehículo para conducir las tramas simbólicas de las que hablábamos. Se podría resumir la herencia simbólica de la película en un árbol genealógico como el que se muestra en la figura 7.4.

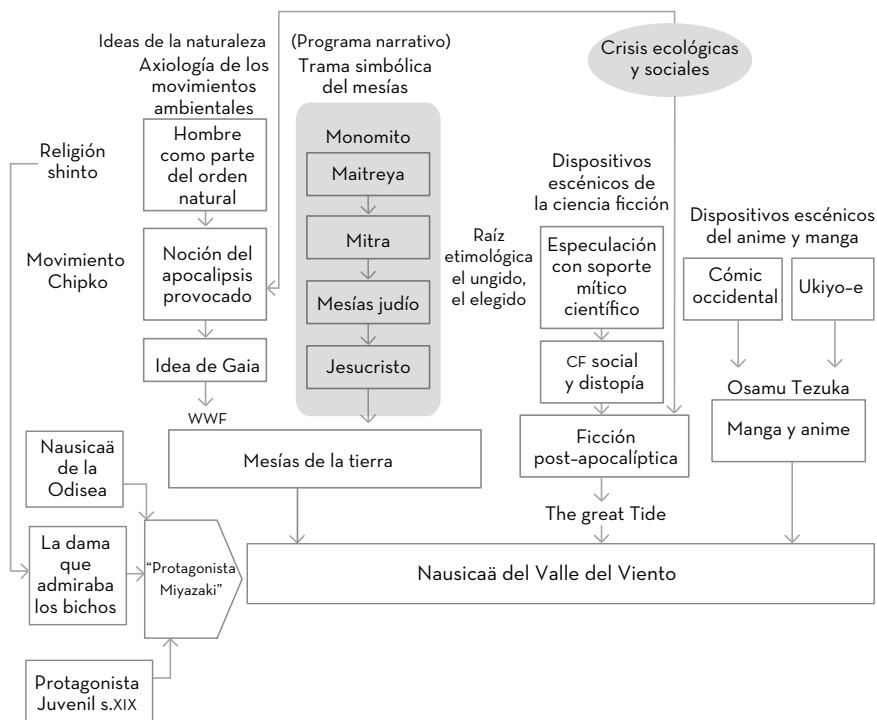
A manera de síntesis: observando la genealogía de las matrices culturales a las que *Nausicaä del Valle del Viento* les es leal, es posible notar que Miyazaki entreteje representaciones de conocimiento procedentes de tres de sus afluentes: el conocimiento (científico) como soporte mítico de la narrativa de ciencia ficción que forma parte de su dispositivo escénico; el conocimiento como objeto modal indispensable dentro de la trama simbólica del Mesías, y el conocimiento del rol del ser humano en relación con la naturaleza como estado deseable según una idea de la naturaleza específica, vinculada con una concepción espiritual de la misma. La apropiabilidad internacional de la obra de Miyazaki podría estar enraizada en las matrices culturales no solo japonesas sino de origen occidental, e incluso de carácter universal, al abreviar de las fuentes más antiguas del monomito, al mismo tiempo que se vehiculiza con dispositivos escénicos contemporáneos.

CONCLUSIONES

Una primera tentación es la de afirmar que Miyazaki ve el conocimiento científico como negativo, ya que conduce a la producción de tecnologías que destruyen la armonía con la naturaleza. Pero es una premisa equivocada. Miyazaki representa el conocimiento en cuatro categorías:

- Conocimiento tradicional: aquel que es heredado de los mayores en forma de proverbios y consejos, sobre todo representado en la profecía. Tiende a ser un conocimiento conservador. Lo encarna Obaba.
- Conocimiento de vocación científica: el que se obtiene de primera mano a través de la observación, la formulación de hipótesis y la ex-

FIGURA 7.4 MATRICES CULTURALES DE NAUSICAÄ DEL VALLE DEL VIENTO



perimentación empírica. Es el que obtiene Nausicaä al hacer pruebas con su jardín botánico secreto y al visitar el Mar de la Decadencia.

- **Conocimiento tecnológico:** es la capacidad de construir y operar aparatos, aunque no por fuerza saber cómo funcionan. Este conocimiento se representa en el dominio de Kushana sobre los aviones, armas y máquinas de guerra.
- **Conocimiento-habilidad:** las destrezas obtenidas mediante el entrenamiento y la disciplina. Montar o manejar la espada son ejemplos, y el maestro Yupa es su principal representante.

La relación entre las cuatro formas de conocimiento se aprecia en el cuadrado de oposiciones que se muestra en la figura 7.5.

Ni uno solo de los tipos de conocimiento es calificado de negativo en el discurso de esta obra. Lo que se caracteriza como nocivo es que se mantengan aislados y en la creencia de que cada uno es el único verdadero o valioso.¹⁰ En el estado inicial de la narrativa el conocimiento tecnológico destruye, el de habilidad es usado por Nausicaä para matar, el científico se mantiene en secreto e inútil y el tradicional provoca miedo paralizante. De hecho, una de las tramas simbólicas subyacentes es precisamente la síntesis de los cuatro tipos de conocimiento que se logra en el personaje de Nausicaä. Conflicto que representa la tensión entre saber y técnica, y el no-saber y la carencia de técnica (véase la figura 7.6).

La técnica sin saber, que se representa en Kushana y los torumekianos, conduce a la ruptura de la armonía, tal como ocurre en el evento apocalíptico previo a la historia. El saber sin técnica que poseen los habitantes del Valle es armónico, pero inactivo. El tránsito necesario es el de la incapacidad por carencia de ambos, al de la capacidad otorgada por la unión de las dos.

En el cuadrado semiótico de la narrativa, el conocimiento juega un papel esencial en el desarrollo: la visión de Miyazaki no es simplemente un regreso a la naturaleza intacta sino una verdadera transformación. Y en esta transformación el conocimiento sintetizado, aunado al autoc conocimiento, es el que permite la redención y de ahí la regeneración, la restitución del vínculo con la Tierra, en una trama simbólica idéntica a la de la restitución del vínculo con el Dios creador, presente en el monomito del que habla Joseph Campbell.

Si bien es cierto que hay una fuerte tensión entre el pensamiento tradicional (definido como aquel que busca la reproducción de las

10. Es cierto que el tecnológico es retratado como el más peligroso, el que tiene mayor capacidad destructiva, pero incluso Nausicaä y su pueblo son usuarios de la tecnología; lo hacen bajo la vigilancia del conocimiento tradicional que prohíbe el maltrato a la Tierra.

FIGURA 7.5 CUADRADO SEMIÓTICO DE LOS CUATRO TIPOS DE CONOCIMIENTO EN NAUSICAÄ DEL VALLE DEL VIENTO

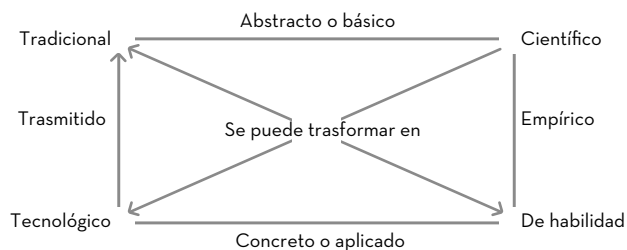


FIGURA 7.6 CUADRADO SEMIÓTICO DE LAS TENSIONES ENTRE TÉCNICA Y SABER EN NAUSICAÄ

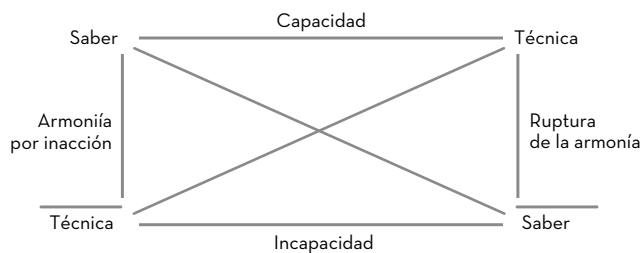
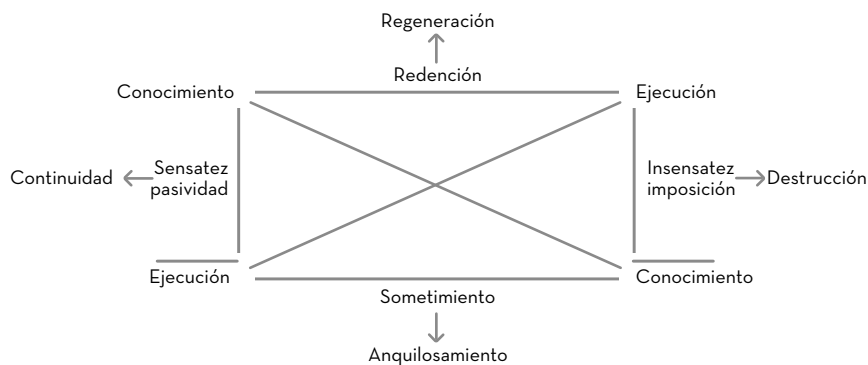


FIGURA 7.7 CUADRADO SEMIÓTICO DEL PROGRAMA NARRATIVO DE NAUSICAÄ DEL VALLE DEL VIENTO



creencias y costumbres) y el moderno (aquel que valora la innovación y el progreso), este trabajo confirma la idea de John B. Thompson, para quien los nuevos medios tienen la capacidad de retar los aspectos legitimadores de la tradición (como la sustitución de explicaciones mágicas por científicas), pero tienden a reforzar los aspectos identitarios y hermenéuticos (la manera de interpretar la realidad siguiendo esquemas religiosos, por ejemplo) (Thompson, 1998).

Es probable que sea utópica la aspiración de Miyazaki de sintetizar los diferentes modos de conocimiento en un todo coherente, pero podría servir como aspiración a un nuevo modelo para la comprensión y comunicación del conocimiento.

REFERENCIAS

- Aldiss, Brian (1995). *The detached retina: aspects of SF and fantasy*. Nueva York: Syracuse University Press.
- Amézquita, Irma (2000). *Ciencia ficción dura: indispensable para el género*. Recuperado el 14 de abril de 2013, del sitio web Pórtico Luna: <http://tinyurl.com/cqk4oz7>
- Bartholomae, Christian (1979). *Altiranisches Wörterbuch* [Fascículo]. Berlín: Walter de Gruyter. (Trabajo original publicado en 1904 por la editorial Trübner en Estrasburgo).
- Blanco, Desiderio & Bueno, Raúl (1980). *Metodología del análisis semiótico*. Lima: Universidad de Lima.
- Campbell, Joseph (1999). *El héroe de las mil caras*. México: FCE.
- Hall, Stuart (1997). El trabajo de la representación (E. S. Casas, Trad.). En *Representation: cultural representations and signifying practices* (pp. 13-74). Londres: Sage.
- Komatsu, Mikikazu (2011). Exhibition: 50 recommended books by Hayao Miyazaki. Recuperado el 14 de septiembre de 2014, del sitio web CrunchyRoll: <http://www.crunchyroll.com/animefeature/2011/07/15/exhibition-50-recommended-books-by-hayao-miyazaki>

- Le Guin, Ursula (2006). *Gedo Senki*. Recuperado el 21 de marzo de 2013, del sitio web de Ursula Le Guin: <http://www.ursulakleuin.com/GedoSenkiResponse.html>
- Martín-Barbero, Jesús (1988). Matrices culturales de la telenovela. *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas*, 2(5), 137-164.
- McCloud, Scott. (2000). *Understanding comics: the invisible art*. Nueva York: Paradox Press.
- Miyazaki, Hayao (Director) (1984). *Nausicaä del valle del viento* [Cinta cinematográfica]. Tokio: Studio Ghibli. Disponible en Zima Entertainment.
- Morin, Edgar (1999) *Siete saberes necesarios para la educación del futuro*. París: UNESCO.
- Nausicaa.net (2001) World Masterpiece Theater. Recuperado el 27 de septiembre de 2014, de <http://www.nausicaa.net/miyazaki/wmt/>
- Orozco, Guillermo (2001). *Televisión, audiencias y educación*. Buenos Aires: Norma.
- Thomas, Jaylon (2011). Spirituality in Miyazaki's Films: An Interview with Jolyon Thomas. Recuperado del sitio web Beneath the tangles: <http://beneaththetangles.wordpress.com/2011/04/26/spirituality-in-miyazaki-films-an-interview-with-jolyon-thomas/>
- Thompson, John B. (1998). *Los media y la modernidad*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Williams, Raymond (1980). Ideas of nature. En *Problems in materialism and culture* (pp. 67-85). Londres: Verso.