

VII. *Nausicaa*. Mesías de la Tierra a través del conocimiento



Ilustración 11: Uno de los carteles originales en japonés de la película. ©Studio Ghibli

Nausicaa del valle del viento (風の谷のナウシカ - *Kaze no tani no Naushika*) es una película japonesa de animación de 116 minutos producida en 1984. Fue escrita y dirigida por Hayao Miyazaki, quien también es conocido por películas como *Mi Vecino Totoro*, *La princesa Mononoke* y *El Viaje de Chihiro*, entre otras. Miyazaki es reconocido como uno de los animadores más importantes de la actualidad y sin duda el más reconocido en Japón, donde sus películas suelen ser las más taquilleras. En su carrera de 33 años como director ha recibido 82

premios y ha sido nominado para otros 36 en festivales tanto de cine como de fantasía y ciencia ficción (entre ellos, el Hugo, el Nebula y el Annie).

Después de haber trabajado en series animadas de la empresa Toei como *El Gato Con Botas*, *Conan El Niño del Futuro* y *Heidi* por 16 años, dirige su primera cinta: *Lupin III, el Castillo de Cagliostro*, en 1979. A raíz del éxito de *Nausicaa* en 1984, se funda Studio Ghibli, quien llegará a producir 25 largo y cortometrajes hasta la fecha, dirigidos tanto por Miyazaki como por Isao Takahata y otros directores. *Nausicaa* generó 740 millones de yenes en taquilla, y ha influenciado tanto a autores japoneses (como Hironobu Sakaguchi, creador de la serie de videojuegos *Final Fantasy*) como occidentales (como el historietista Jean Giraud “Moebius”, quien, como dato curioso, nombró a su hija “*Nausicaa*”).

Nausicaa del valle del viento se ubica en un mundo post-apocalíptico: han pasado mil años desde que la guerra de los Siete Días de Fuego destruyó 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 guerra. El Valle del Viento, sin embargo, permanece neutral. Los habitantes del valle tienen la profecía de que un día un guerrero vestido de azul reunirá de nuevo al hombre con la naturaleza. Este valle, gracias al flujo constante de aire fresco, se conserva libre de la amenaza de las esporas del Mar de la Decadencia. Nausicaa es princesa en este valle: servicial, alegre y curiosa, es amada por su pueblo. Nausicaa gusta de explorar el Mar de la Decadencia, preguntarse el por qué de su existencia e incluso parece capaz de comunicarse con los insectos gigantes llamados Ohmu.

Una noche, un aeroplano gigante se estrella en el valle: es un avión de Torumekia que lleva prisionera a la princesa Lastelle de Pejite: ella, antes de morir, le advierte a Nausicaa que el avión, que fue atacado por insectos, lleva como carga el embrión de un Dios Guerrero encontrado por los Pejitenses, uno de los monstruos utilizados 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 Nausicaa y se apoderan del embrión, con el plan de usar al Dios Guerrero para quemar por completo el mar de la decadencia, a pasar de que Obaba, la anciana sabia del pueblo advierte que cada vez que se ha intentado tal cosa, el Mar responde enviando estampidas colosales de ohmus que arrasan con las ciudades. Mientras tanto, Yupa, maestro espadachín y caminante, descubre que Nausicaa posee un jardín secreto donde cultiva y estudia plantas del mar de la decadencia: sus experimentos le han demostrado que, si se cultivan con tierra y agua limpia, las plantas no producen toxinas.

Al día siguiente, Kushana se lleva a Nausicaa y otros rehenes, pero su nave es atacada y derribada por pejitenses en el Mar de la Decadencia. Ahí, Nausicaa y Asbel, un habitante de Pejite, encuentran un espacio subterráneo bajo el mar de la decadencia en el que el aire y el agua están limpios: comprenden que el Mar de la decadencia en realidad purifica el aire y la tierra. Nausicaa y Asbel vuelven a Pejite y lo encuentran devastado por ohmus. Los de Pejite planean atraer a los ohmus al Valle del Viento para eliminar a los Torumekianos que se encuentran ahí. Ante la resistencia, toman a Nausicaa prisionera y la suben a un avión, donde mujeres la

ayudan a escapar usando el planeador de Nausicaa. Al acercarse al valle, Nausicaa descubre a un equipo de Pejite usando aun bebé ohmu torturado como carnada para guiar a una estampida de enfurecidos ohmus.

Los Torumekianos lanzan primero tanques y luego al informe Dios Guerrero contra los Ohmus, pero no es suficiente. Finalmente Nausicaa logra liberar al pequeño ohmu y calmarlo, en el proceso, la sangre del insecto tiñe de azul el traje de Nausicaa. Ella y el insecto se plantan frente a la manada, pero son ignorados y derribados. Las tres naciones presentes se dan por extintas. Finalmente, los ohmu notan al pequeño y a Nausicaa, aparentemente muerta, entre ellos, y se calman. Luego usan sus tentáculos dorados para resucitarla y levantarla. Así, vestida de azul y caminando en un campo dorado, cumple la profecía. Finalmente, los Torumekianos y los Ohmus se retiran. Los habitantes del valle y de Pejite se quedan a reconstruir. Como imagen final, vemos un retoño naciendo de la arena limpia bajo el mar de la decadencia, junto a la capucha abandonada de Nausicaa.

La imagen de la película es perfectamente identificable como anime (animación japonesa), aunque con las características que formarán parte después de toda la producción de Studio Ghibli. La elección estilística manifiesta el fenómeno que Scott McCloud llama Enmascaramiento: una combinación de personajes altamente icónicos (colores planos, poco detalle) inmersos en escenarios mucho más realistas (sombreados, más detallados). El personaje icónico permite al espectador identificarse con él, mientras que el escenario detallado logra la inmersión en un mundo sensorialmente estimulante. “Un tipo de líneas para *ver*, otro tipo de líneas par *ser*” (McCloud, p 43).

El tono, por otro lado, es dramático sin llegar al melodrama. Un aire de sobriedad permea en toda la gestualidad, paleta de colores y acciones de los personajes. La actuación tiende más hacia la contención que a la explosividad.

Análisis semiótico

Para descubrir qué rol juega y cómo está caracterizada la representación del conocimiento en Nausicaa, así como para encontrar el modelo actancial o trama simbólica subyacente, realizaremos un análisis semiótico tanto de la estructura general de la película como de una selección de segmentos. La cinta sigue la siguiente estructura:

Personajes principales:

Nausicaa	Princesa del valle del viento. Explora el mar de la decadencia y comprende a sus insectos, especialmente los Ohmu. Tiene un jardín donde experimenta con plantas extraídas del mar de la decadencia.
Jhil	Lider del valle del viento. Padre de Nausicaa. Cuando ella era niña, Jhil sacrificó a una larva de ohmu diciendo “Las personas y los insectos no pueden vivir en el mismo mundo, hija.”
Mito	Mayordomo del Castillo de Jhil. Los habitantes le llaman “tío”
Yupa	Maestro de Nausicaa y destacado espadachín. Callado y estoico.
Obaba	“Abuela”. Anciana y sabia mujer del Valle del Viento. Es ciega. Conoce las profecías y las historias del pasado.
Rastel	Princesa de Pejite. Intenta impedir que se despierte al dios guerrero y muere al estrellarse el avión en el que los Torumekianos la tienen secuestrada.
Asbel	Hermano de Rastel. Rebelde sobreviviente de Pejite.
Kushana	Princesa imperial de Torumekia. Viste armadura y al parecer carece de algunos miembros del cuerpo. Quiere despertar la Dios Guerrero para destruir el mar de la decadencia.
Kurotowa	Taimado oficial de Kushana.
Ohmu	Insectos gigantes, parecidos a cochinillas con una docena de ojos. Guardianes del Mar de la Decadencia. Una fuerza imparable.

En Nausicaa el conocimiento tiene varias manifestaciones diferentes: se le presenta asociado con el pasado en la forma de conocimiento tradicional (encarnado especialmente por la voz de Obaba) pero también en la forma de conocimiento aplicado (en la construcción de vehículos y armas, especialmente el arma suprema, el dios guerrero). También está representado el conocimiento de vocación científica, aquel que tiene que ver con el cuestionamiento, la curiosidad y la experimentación. Por último está el conocimiento-habilidad: la capacidad de lograr ciertas acciones mediante el aprendizaje y el entrenamiento. En el siguiente resumen de la película se han destacado por colores los cuatro tipos de

conocimiento. Más adelante ahondaremos en esas categorías. Por lo pronto, las señalamos.

Conocimiento tradicional	Conocimiento tecnológico
Conocimiento-habilidad	Conocimiento de vocación científica

Estructura narrativa:

Acto	Escena	Personajes
1	1 El maestro Yupa recorre un pueblo devastado por el mar de la decadencia	Maestro Yupa
	2 Texto que explica que hace mil años hubo una guerra mundial que originó el mar de la decadencia.	Narrador
	3 Nausicaa explora el mar de la decadencia, que es un bosque de hongos, y encuentra el caparazón de un ohmu.	Nausicaa
	4 Nausicaa se encuentra con el maestro Yupa: con un silbato distrae al ohmu que lo perseguía . Éste le regala a Teto, un “zorro ardilla”. Nausicaa se gana su confianza soportando la mordida del asustado animalito.	Maestro Yupa Nausicaa Ohmu
	5 Nausicaa y Yupa llegan al Valle. Son recibidos amorosamente por los habitantes.	Maestro Yupa Nausicaa Gente del pueblo
	6 En la habitación del moribundo rey Jhil, Obaba cuenta la profecía del guerrero vestido de azul que caminará sobre un campo dorado: “Él restaurará el vínculo con La Tierra”. Yupa habla de su deseo de desentrañar al misterio del Mar de la Decadencia y el papel de la humanidad.	Maestro Yupa Nausicaa Jhil Obaba
	7 Nausicaa, sola con Teto en su habitación, manifiesta su deseo de ayudar a Yupa a resolver el misterio .	Nausicaa Teto
	8 Es de noche. Mito alerta a Nausicaa: un avión gigantesco, atacado por insectos está a punto de estrellarse. El avión se estrella en la montaña. Nausicaa sale volando al sitio del desastre.	Mito Teto Nausicaa
	10 Nausicaa atiende Rastel, quien le pide que “queme la carga”. Rastel muere.	Nausicaa Rastel
	11 Un insecto queda vivo. Los habitantes hablan de matarlo, pero temen que al morir llame a más. Nausicaa intercede: con su silbato como señuelo, lo dirige hacia el Mar de la Decadencia. En el camino divisa un ohmu.	Nausicaa Aldeanos
	12 Mientras, en el lugar del accidente, los aldeanos encuentran una enorme masa carnosa y palpitante. Sospechan que se trate del embrión de un dios guerrero, del los que se usaron como armas en la guerra de hace mil años.	Aldeanos
	13 A su regreso, Nausicaa divisa al ejérciro de Torumekia invadiendo el	Nausicaa

		Valle.	
	14	Los soldados de Torumekia penetran en el castillo. Cuando llega Nausicaa, los soldados han matado a Jhil, su padre. Nausicaa enfurece y mata a varios soldados. Entra Kurotowa, oficial de Torumekia y amenaza a Nausicaa con una pistola. Yupa interviene. Gracias a su habilidad es capaz de, al mismo tiempo, amagar a un soldado Torumekia y detener la espada de Nausicaa con su brazo. Kushana habla con Yupa quien pide prudencia a Nausicaa, quien se desmaya.	Nausicaa Kurotowa Jhil Kushana
	15	Kushana pide a los aldeanos se unan a ella: ha revivido una gran fuerza del pasado para quemar de una vez por todas el Mar de la Decadencia que amenaza la salud y las vidas de las personas. Obaba advierte que no se debe intentar nada contra el Mar de la Decadencia: intentos anteriores han resultado en la ira de los ohmu arrasando con los humanos y expandiendo más la corrupción. Al enterarse de la muerte de Jhil, Los aldeanos enfurecen. Nausicaa despierta y pide a los aldeanos obedecer a Kushana.	Kushana Aldeanos Obaba
	16	Kushana decide no llevar el dios guerrero a su país, sino apoderarse del valle del viento y hacer crecer ahí al embrión. Manda a Kurotowa a encargarse del lugar. Ella volverá a Torumekia con Nausicaa y cinco rehenes.	Kushana
	17	Yupa agradece a Mito y otros ancianos el ser los rehenes. Él volverá en secreto.	Kurotowa
	18	Cuando Yupa entra en la habitación de Nausicaa descubre un pasaje secreto gracias a Teto. Dentro, hay un jardín oculto de plantas procedentes del Mar de la Decadencia. Nausicaa explica que, gracias a sus experimentos, sabe que las plantas no son tóxicas si la tierra y el agua son puras. Ahora deberá dejar morir las plantas. Nausicaa llora recordando su pelea anterior: “no quiero matar a nadie más”.	Yupa Teto Nausicaa
2	1	Al despedirse para irse como rehén de Kushana, Nausicaa recibe como regalo nueces chico de parte de varias niñas de la aldea.	Nausicaa Niñas de la aldea
	2	Los aviones de Torumekia en que transportan a Nausicaa y los otros rehenes son atacados y derribados por aviones de Pejite. Varios caen al mar de la decadencia. Nausicaa hace lo posible por salvar a todos.	Nausicaa Rehenes
	3	Dentro del bosque del Mar de la Decadencia, Kushana amenaza a Nausicaa: intenta tomar el control. Nausicaa dice “¿De qué tienes miedo? Pareces un animalito asustado.” Son rodeados por ohmu, y Nausicaa les pide perdón por la intromisión. Ellos tocan a Nausicaa con sus tentáculos dorados y ella tiene una visión de un árbol dorado. Nausicaa se va a buscar sobrevivientes en su planeador. Kushana es gentilmente sometida.	Nausicaa Kushana Mito
	4	Nausicaa salva a Asbel quien era perseguido por un insecto volador. Ambos caen en un arenal en el que se hunden.	Nausicaa Asbel
	5	Nausicaa tiene un sueño-flashback, donde intenta proteger a una larva de ohmu. Su padre finalmente se lo quita y se lo lleva, argumentando que “insectos y humanos no pueden vivir en el mismo mundo”.	Nausicaa Jhil
	6	Cuando Nausicaa despierta, está en un bosque petrificado bajo el Mar de la Decadencia: el aire es respirable y el agua limpia. Nausicaa llora de felicidad. Asbel agradece a Nausicaa haber acompañado a Rastel en su lecho de	Nausicaa Asbel

		muerte. Ambos comen nueces chico. Asbel le dice a Nausicaa: “¿ Quieres saber la razón de la existencia del mar de la decadencia? Eres alguien que piensa en cuestiones extrañas. ” Nausicaa plantea su hipótesis : “Los árboles del Mar de la Decadencia nacieron para limpiar este mundo que los humanos han contaminado. Ellos toman dentro de sí, el veneno de la tierra, se convierten en cristales limpios, y luego mueren, convirtiéndose en arenas. Esta caverna subterránea fue creada de ese modo. Los insectos están protegiendo ese bosque.” Asbel entiende, pero piensa que eso significa la muerte de los humanos.	
	7	Mientras el dios guerrero empieza a gestarse y cobrar forma, le dan la noticia a Kurotowa de que el avión de Kushana ha explotado.	Kurotowa
	8	Mito llega al Valle del Viento con Kushana como prisionera. Se encuentra con Yupa. Mito exige a Kushana que destruya al dios guerrero. Ella exhorta a los aldeanos a que lo rivan, ya que es la única defensa contra países vecinos, los insectos y el mar de la decadencia.	Mito Yupa Kushana
	9	Los aldeanos se dan cuenta de que, debido a la invasión de Torumekia, su antiguo bosque ha sido infectado por plantas del mar de la decadencia. No les queda más remedio que incendiar el bosque completo.	Aldeanos Obaba
	10	Asbel y Nausicaa llegan a Pejite, y lo encuentran destruido por ohmu, que se encuentran muertos por cientos en la ciudad. Se encuentran con sobrevivientes: ahora Pejite destruirá a los Torumekianos que están en el Valle del Viento. Nausicaa y Asbel piden evitarlo con argumentos : “Usted toma agua de pozo también, cierto? Quién cree que está purificando esa agua? Los lagos y ríos que los humanos han convertido en aguas venenosas, los árboles del Mar de la decadencia la están purificando”. Como no le creen ella intenta escapar, mas los dos son sometidos.	Asbel Nausicaa Pejitenses
	11	En el Valle, los aldeanos se rebelan contra los invasores. Kushana se libera y se une a Kurotowa.	Kushana Kurotowa
	12	En el avión en el que está prisionera, Asbel, su madre y varias aldeanas de Pejitee ayudan a Nausicaa a escapar usando su planeador.	Asbel Nausicaa Aldeanas
	13	En el Valle, mientras Kushana y Kurotowa preparan el ataque, con la idea de que Nausicaa volverá con una armada, Obaba se da cuenta de que el viento se ha detenido.	Kushana Kurotowa Obaba
3	1	Nausicaa se reúne con Mito en su avión. Ven cómo una gigantesca estampida de ohmu se dirige hacia el valle. Una pequeña nave de Pejite usa a un bebé ohmu torturado como señuelo para enfurecer y guiar a los ohmu. Mito sugiere derribar la nave, pero Nausicaa dice que si el pequeño ohmu muere será imposible detener la estampida.	Nausicaa Mito Ohmu
	2	Mito avisa a los aldeanos del valle que los ohmu se acercan y que Nausicaa se quedó para intentar desviarlos. Los llama a que huyan, ya que es imposible detenerlos. Obaba prefiere quedarse a morir donde ha vivido, pero logran convencerla. Por su parte, Kushana decide despertar al dios guerrero, aunque prematuramente.	Mito Aldeanos Obaba
	3	Pidiéndoles que no disparen, Nausicaa se dirige hacia los pilotos de la nave que transporta al bebé ohmu con los brazos en cruz. Ellos la hieren. Finalmente ella salta a su nave y esta cae en medio de una isla	Nausicaa Pilotos Ohmu

	del lago ácido. El ohmu está enfurecido y arremete contra ella, empujándola hacia el lago, cosa que ella intenta impedir calmándolo. En el empeño, queda empapada de la sangre azul del ohmu herido. Cuando Nausicaa se quema el pie, el ohmu se detiene y la palpa con sus tentáculos, calmándose. Pero los demás ohmu están tan enfurecidos que no llegan hacia la cría, sino que se dirigen al Valle del Viento. Armada, Nausicaa obliga a los pilotos a que la lleven al frente de la manada ohmu, aunque estos le advierten de una muerte segura.	
4	En el valle, al ver venir a los ohmu, los soldados de Torumekia se dispersan. Kushana manda traer al dios guerrero, una criatura de carne pulsante que se derrite constantemente. El dios guerrero dispara a los ohmu, destruyendo a muchos de ellos. Pero la estampida sigue, y el prematuro dios guerrero se pudre y desintegra.	Kushana Ohmu
5	Nausicaa es depositada frente a la estampida junto con el pequeño ohmu. Se planta frente a ellos con la mirada fija y los brazos en cruz. Los ohmu los ignoran: arremeten contra los dos y Nausicaa y el pequeño ohmu vuelan por los aires.	Nausicaa Ohmu
6	Una vez que perciben a Nausicaa y al pequeño ohmu en medio de ellos, los ohmu se tranquilizan. Los aldeanos dicen que está muerta (suena al “Requiem de Nausicaa”). Los ohmu la levantan con sus tentáculos dorados y ella resucita. Camina con su vestido ahora azul, sobre el campo dorado formado por miles de tentáculos. Obaba recuerda la profecía.	Nausicaa Ohmu Aldeanos
7	Montaje de momentos posteriores: Los Ohmu y los Torumekianos abandonan el valle. Los habitantes de Pejite ayudan a los del valle a reconstruir. Nausicaa enseña a los niños a volar en el planeador. Finalmente, en medio de las arenas limpias del mar de la decadencia, junto a la gorra abandonada de Nausicaa, nace una planta verde, probablemente de una de las nueces chico.	Varios

Se trata de una historia compleja con más de un aspecto susceptible de ser analizado. Para simplificar, y tomando como clave de lectura la representación del conocimiento, tomemos como punto de partida 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 siguiente manera:

Pasado remoto	La humanidad tiene un vínculo con La Tierra	$S_1 \wedge O$
Ruptura	Debido a las acciones de la humanidad (guerra), ésta 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	Nausicaa (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	$S_2 \wedge Om1$ $S_2 \vee Om2$ $S_2 \vee Om3$

	conflicto interno: su propia propensión a la violencia.	
	Nausicaa, 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, Nausicaa se instaura 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, Nausicaa 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	$S_1 \wedge O$

Nótese que el objeto de deseo no es La Tierra, sino el *vínculo* con ésta. 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 una tierra hospitalaria. Pero el vínculo va en dos direcciones: si en la actualidad la humanidad es violenta hacia la naturaleza, el vínculo deberá ser otro tipo de relación que veremos más adelante.

En un primer acercamiento, es posible caracterizar a los actantes de la siguiente manera si identificamos a la humanidad como sujeto y al vínculo perdido como objeto de deseo.

	Sujeto	Ayudante	Oponente	Destinador	Destinatario	Objeto Modal	Objeto de deseo
Actores	Nausicaa	Obaba Yupa Mujeres de Pejite Niñas del valle del viento	Kushana Torumekianos Hombres de Pejite Ohmu cuando enojado	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

Reduciendo las isotopías, podemos lograr esta caracterización de los actantes en sememas temáticos:

	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

Esta condensación, aunque útil, es injusta hacia 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 Nausicaa, como los de la mayoría de las obras de Miyazaki, son complejos y susceptibles, no sólo de cambiar, sino de cambiarse a sí mismos. Kushana, a quien podríamos identificar con el valor <violencia> en una simple primera lectura, en realidad también es una líder preocupada por la sobrevivencia su pueblo, a quien un violento encuentro con los ohmu en su pasado, han vuelto impaciente y temerosa. Al final no es derrotada como un villano de película de Disney, sino que también llega al entendimiento y prefiere retirarse. De la misma manera, Nausicaa, aunque pacífica en esencia, no es simplemente la princesa buena. Es portadora de un conflicto interno que debe superar si es que ha de ser capaz de afrontar el conflicto externo. Este conflicto interno no es explícito, sino que está sutilmente sugerido a través de algunas acciones. Por ejemplo: cuando acaban de matar a su padre, la reacción de Nausicaa (comprensible, por otro lado) es la de actuar con violencia, efectivamente asesinando a varios soldados de Torumekia. Es la 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

He elegido el término “paciencia” y no “paz” o “tolerancia”. Nausicaa aprende, no a aguantarlo todo, sino a actuar, como el Maestro Yupa, cuando es el

momento justo y no antes. Su contraparte Kushana, por su parte (como los Pejitenses), quiere acabar con el problema cuanto antes y quiere incendiar el bosque. Cuando los ohmu atacan, decide despertar al dios guerrero aunque este aún no ha cuajado del todo.

La primera dimensión, la de lo viejo contra lo nuevo, es de lo más interesante. En primer lugar, su padre le ha inculcado (conocimiento viejo) que los insectos y los humanos no deben coexistir. Aunque ama a su padre, es necesario que éste muera para dar paso a las nuevas ideas que ella ha descubierto de primera mano: que el mundo de los insectos y los humanos es el mismo y que ambos no sólo pueden coexistir, sino 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 este 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.

De esta manera, la película propone un programa narrativo interno e implícito, que se muestra en este modelo actancial:

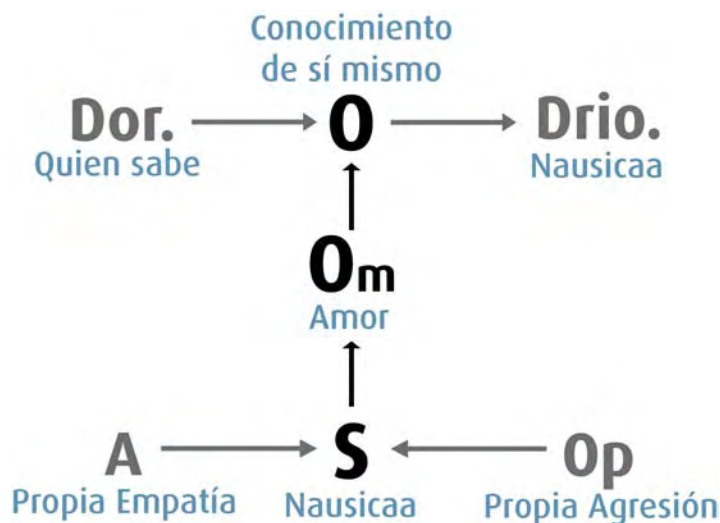


Figura 27: Modelo actancial interno de Nausicaa del Valle del Viento

En el centro de este modelo actancial está el amor. Para que Nausicaa supere su conflicto interno entre su empatía y su 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. Esta preeminencia del amor como objeto modal central está prefigurada en el primer encuentro entre Nausicaa y Yupa: él le entrega a un animalillo, un zorro-ardilla que muerde la mano de Nausicaa hasta sangrarla, pero ella no lo considera su enemigo, sino que entiende que actúa así por temor y, pacientemente, espera a que se calme. Finalmente, ese amor será esencial para la reconciliación con los ohmu, Kushana y, finalmente, la Tierra. Pero, primeramente, el amor, cuyo ejemplo es dado por los sabios Yupa y Obaba, le permite a Nausicaa reconocer su propia capacidad de violencia sin menoscabo de su propia capacidad empática, para llegar a un conocimiento de sí misma que se convierte en objeto modal para un programa narrativo externo y explícito:

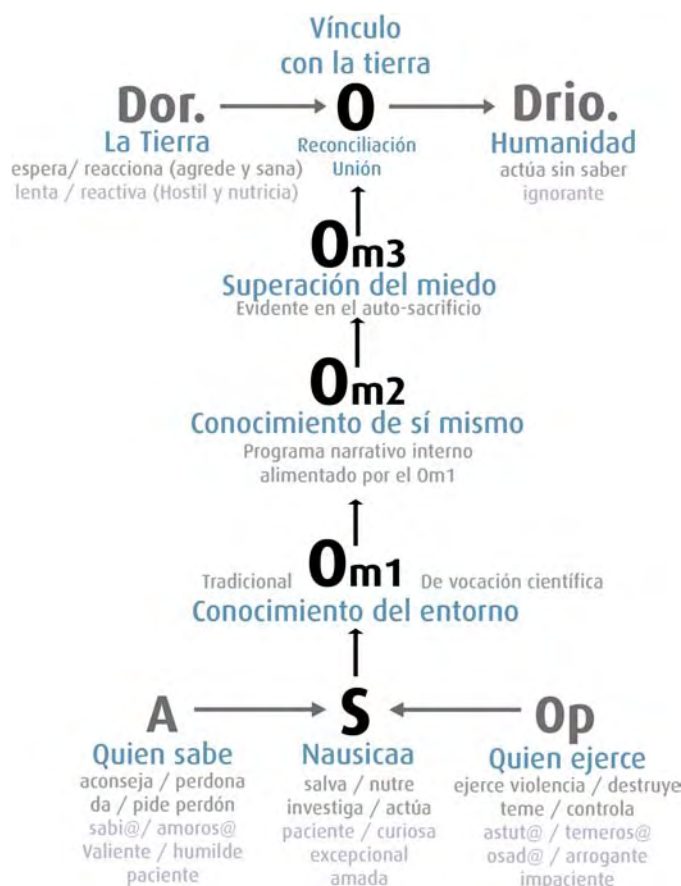


Figura 28: Modelo actancial externo de Nausicaa del Valle del Viento

Nausicaa, finalmente, reconoce que su enemigo no son ni el mar de la decadencia, ni los ohmu y ni siquiera Kushana y los Torumekianos, sino la

violencia misma. Será 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 Nausicaa se planta decidida enfrente de los ohmu, lo hace firmemente plantada en la el conocimiento y la comprensión: como he comprendido que tus acciones hostiles son consecuencia de las acciones violentas de nosotros los humanos; como he comprendido mi propia capacidad para la violencia; como reconozco tu furia es un reflejo de la mía y que finalmente, no somos entes separados sino dos aspectos de la misma realidad, soy capaz de disolver mi yo si eso logra restablecer el vínculo entre nosotros, a su vez con la tierra y traer la paz.²³ La superación del conflicto interno es la clave para la resolución del conflicto externo: la distinción y enfrentamiento sólo son aparentes.

Esta trama simbólica del sacrificio que logra restablecer un antiguo vínculo resultará familiar con la de otras historias, de carácter religioso. Si a ella le agregamos elementos simbólicos presentes en la película tales como:

1. El carácter excepcional del protagonista desde la infancia y su búsqueda de conocimiento.
2. El cumplimiento de una antigua profecía.
3. La superación de pruebas o tentaciones.
4. La inflicción de heridas antes del sacrificio.
5. La aceptación del sacrificio en una posición corporal con los brazos abiertos.
6. La muerte y resurrección del protagonista.
7. La abolición de antiguas ideas y la renovación de una vieja alianza.

No será difícil equiparar el programa narrativo de Nausicaa 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 será la trama simbólica que nos servirá de base para explorar las matrices culturales de Nausicaa. La categoría que usaremos será la de Mesías de la Tierra.

²³ Sería sumamente interesante hacer un análisis de Nausicaa desde una óptica Jungiana. Desgraciadamente, eso se encuentra fuera del alcance de este estudio

Imágenes clave en *Nausicaa del Valle del Viento*

Copyright Studio Ghibli, 1986

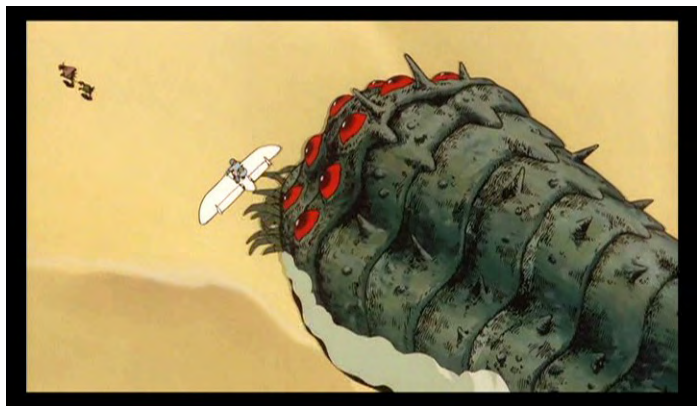
El maestro Yupa recorre uno de los pueblos engullidos por el Mar de la Decadencia



En un flashback vemos a los Dioses Guerreros causando el apocalipsis de los “siete días de fuego” hace mil años



Nausicaa tranquiliza a un ohmu enojado y lo desvía desde su planeador, salvando la vida de Yupa.



Un antiguo tapiz cuenta la leyenda de los “siete días de fuego” y los mil años posteriores, hasta la llegada de la profecía.



Nausicaa explora el Mar de la decadencia y toma muestras de esporas. Conoce de primera mano.



El paradisíaco Valle del Viento, donde los seres humanos hacen uso de una tecnología armónica con la naturaleza hasta que son invadidos por los Torumekianos.



La profecía del salvador vestido de azul es narrada por Obaba. El conocimiento tradicional se relaciona con un ambiente cálido y familiar.



Nausicaa hace uso de su habilidad y mata a varios soldados Torumekianos hasta que Yupa detiene el enfrentamiento.



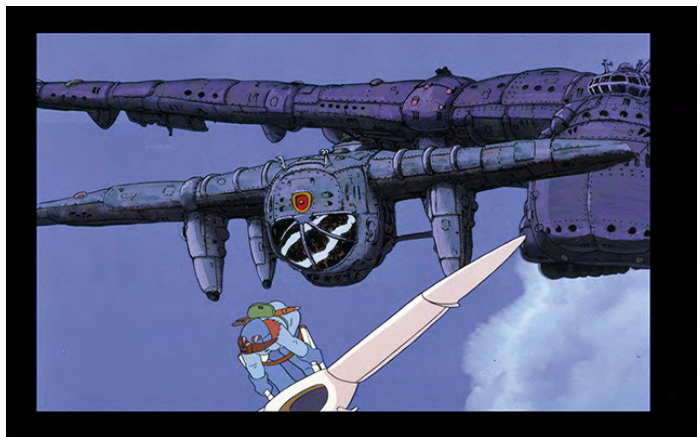
Kushana, princesa de Torumekia, se monta en un tanque y desde el dominio tecnológico conquista el Valle del Viento. Nótese el encuadre en contrapicado.



Nausicaa realiza experimentos en su vivero secreto subterráneo: busca entender el mar de la decadencia más que destruirlo.



Uno par de los gigantescos aviones de Torumekia enfrenta al planeador de Nausicaa. Nótese la dramática diferencia en diseño entre los dos tipos de máquinas.



Los Ohmu, guardianes de La Tierra, entran en contacto con Nausicaa y le dan una visión del futuro, en la forma de un árbol (no hay árboles en este mundo), mientras Kushana se protege, atemorizada. La palabra "ohmu" proviene de Oh-mushi, "rey insecto". Llama la atención el parecido con la palabra Sando Uomu (Sand Worm, como los de Dunas, de Frank Herbert) y el mantra budista "Om"

