

3. El mito del ecosistema que renace en *Nausicaä del Valle del Viento* de Hayao Miyazaki

Andrea Coghi

Resumen

El segundo largometraje de Hayao Miyazaki, *Nausicaä del Valle del Viento*, de 1984, tiene un papel relevante tanto como obra de culto como por su construcción narrativa. De ella destaca también, junto con una serie de temas clave del director y la visión innovadora de la relación entre géneros o la lucha pacifista, una sólida reflexión medioambientalista mitológica. Este trabajo pretende identificar unas construcciones simbólicas en la presentación narrativa del filme a través del aporte de tres investigadores sobre los recursos del mito: Robert Graves y su estudio de las figuras legendarias femeninas, Joseph Campbell con sus conceptos sobre la experiencia heroica y los textos de Mircea Eliade en donde analiza los mitos del eterno regreso cíclico. La aplicación de estas reflexiones al largometraje permite relacionar el valor ético del mensaje ecologista de la película en un marco profético, sagrado y solemne.

Palabras clave: Hayao Miyazaki, *Nausicaä del Valle del Viento*, Campbell, Graves, Eliade.

Abstract

The second Hayao Miyazaki full-length feature film, 1984, *Nausicaä of the Valley of the Wind*, has a relevant role both as a cult movie and for its

narrative structure. In this film it is also relevant, together with a series of key subjects of the director as the innovative vision of the relationships between genders or the pacifist fight, a solid environmental and mythological reflection. This work wants to identify some symbolic constructs in the narrative presentation of the film through the contribution of three scholars on the resources of myths: Robert Graves and his study of legendary feminine figures, Joseph Campbell, with his concepts about the heroic experience and the texts of Mircea Eliade that analyse the myths of the eternal cyclical return. The application of these reflections to the full-length picture allow us to link the ethical value of the ecologist message of the film in a frame that is prophetic, sacred and solemn.

Keywords: Hayao Miyazaki, *Nausicaä of the Valley of the Wind*, Campbell, Graves, Eliade.

Introducción: el filme y la obra de Miyazaki

Entre las obras del anime japonés clásico, anterior a la explosión de los últimos 30 años de la difusión de este género en Occidente, tiene un lugar de particular relevancia *Nausicaä del Valle del Viento* de 1984, escrita por Kazunori Ito y Hayao Miyazaki sobre una idea original de Miyazaki, quien también se ocupó de la dirección de la película. Considerada en general una de las mejores obras de este importante director e ilustrador, marcó al mismo tiempo su primer trabajo fílmico a partir de una idea original, convirtiéndose en una de sus obras más maduras. A pesar de una larga carrera en series de televisión que empezó en 1963 y continuó hasta el final de los años setenta, cubriendo roles cada vez más centrales en la dirección y en la producción, el cineasta contaba, a inicio de los años ochenta, con tan solo un largometraje: *Lupin III y el castillo de Cagliostro* (1979), el cual trata sobre un personaje original del autor conocido como Monkey Punch, una reelaboración japonesa del famoso ladrón ideado por el escritor francés Maurice Leblanc; la película contó con una significativa aportación de Miyazaki tanto para el guion como para la dirección.

Para poder recaudar fondos fácilmente para *Nausicaä del Valle del Viento*, el socio y amigo de Miyazaki, Isao Takahata, invitó a Miyazaki a que produjera un manga, ya que una película basada en una serie dibujada justificaba

más el esfuerzo de los inversionistas. Por esta razón, a partir de 1982 empezó a difundirse en Japón el manga *Kaze no Tani no Naushika* (1982-1994), en el que Miyazaki cubría la mayoría de los roles, desde el autor de la historia hasta la dirección del diseño. Cabe recordar aquí que la publicación de la versión impresa de esa historia –mucho más compleja y larga que la versión filmica– terminó siendo una obra en siete volúmenes publicados hasta 1994, convirtiéndose así en un producto narrativo más extenso que un simple cómic creado para anticipar la película y recaudar fondos para su producción.

Poco después de la publicación de los primeros números del manga empezó la producción del filme (Hiranuma, 2013) y terminó en 1984: ese mismo año se estrenó en las salas de Japón y ese mismo año sucesivamente fue distribuido en casi todo el mundo, con una recomendación especial del World Wide Fund for Nature (WWF) por sus contenidos medioambientales. Además, en los años siguientes algunos fotogramas de la película y muchas páginas del manga (en particular las portadas y las “portadas alternativas” a color) se convirtieron en imágenes de culto en el mundo de las novelas gráficas y la ambientación de la historia fue considerada una obra pionera para la estética del *steampunk*, aunque se podrían identificar detalladamente más rasgos del género *dieselpunk*.¹ Pero, sobre todo, el filme fue un enorme impulso para la carrera nacional e internacional del director,² pues presenta algunos de los temas centrales de su narración que le permitirán ganar en los años siguientes el favor de la crítica y varios premios, entre los cuales podemos mencionar un Oscar a la mejor película de animación para *El viaje de Chihiro* (Miyazaki, 2001) en el año 2002, un León de Oro a la carrera en el Festival de Venecia en 2005 y un Oscar a la carrera en 2014.

¹ El más popular de los dos géneros, el *steampunk*, es una ambientación y un género estético retrofuturístico que proyecta elementos de la primera edad industrial (caracterizada por el uso del vapor, y de ahí la palabra inglesa *steam*) con elementos de un desorden tecnológico propio del género *cyberpunk*. Su desarrollo en una estética más cercana a los primeros veinte años del siglo XX es llamado *dieselpunk* (Kafka, 2020; Heyvaert, 2013).

² El reconocimiento artístico de Miyazaki se impuso a pesar de la distribución inicial en los países anglófonos de una versión fuertemente modificada de la película por parte de Manson International and Showmen, Inc., que incluye escenas eliminadas, un doblaje poco fiel al original y una desafortunada traducción del título *Warriors of the Wind* (*Guerreros del Viento*). Esta intervención sacrificaba muchos de los temas de la historia original en favor de escenas de acción y proponía una trama enteramente reconstruida. Afortunadamente, entre 2003 y 2005, una vez expirados los derechos sobre la película original, una nueva versión inglesa fue producida y distribuida por Disney, eliminando las distorsiones de la edición anterior y regresando a la estructura del original japonés.

Entre las razones del éxito de *Nausicaä del Valle del Viento* se encuentra probablemente la densidad de temas explícitos y elementos simbólicos que abarcan cuestiones de gran relieve, como los estereotipos y los roles de género y la relación del ser humano con la naturaleza. Sobre el tema del género, la película –que de hecho anticipa una visión de la mujer que completará su desarrollo en las películas siguientes de Miyazaki– nos presenta una significativa centralidad de dos personajes femeninos fuertes y determinados: se trataría, en primer lugar, de la protagonista, Nausicaä, figura positiva que propone con su ejemplo una solución para la crisis medioambiental del planeta, en un feliz encuentro entre un profundo buen sentido y una conexión natural milagrosa; en segundo lugar encontramos al otro personaje, la princesa Kushana, quien es una líder carismática, en algunos momentos cruel, interesada en la victoria de su bando militar y tan determinada en ello que llega a resucitar a las criaturas que hace mucho tiempo fueron responsables de la destrucción y la contaminación del mundo. También, el reino opuesto al de la princesa Kushana es liderado por la princesa Lastel, que es poco más que una niña, sin embargo, esta fallece frente a Nausicaä en una de las primeras escenas, de tal modo que su carácter responsable y sensible es demostrado en un breve fragmento de la película. El hecho de que sean mujeres los personajes principales de la historia rompe con la construcción tradicional de la mayoría de los mangas y de las historias de acción, sobre todo en un periodo –los años ochenta– en el que este tipo de operaciones de deconstrucción de clásicos esquemas de género no eran tan comunes.

En relación con los aspectos medioambientales, a lo largo de toda la película Nausicaä es representativa de una figura de humano pacifista y con un innato talento para la comprensión de las dinámicas ecológicas, y serán sus decisiones las que abrirán el paso al regreso de una naturaleza sana que, sin sentirse agredida por las creaciones de guerra humanas, podrá dejar de ser tóxica y permitirá la convivencia con la humanidad misma. Sin embargo, las habilidades de Nausicaä y el restablecimiento de la armonía medioambiental –acompañada por un inesperado final de la guerra que atormenta el mundo de la historia– son el producto no sólo de su voluntad sino de su propio ser: Nausicaä es la persona con poderes míticos que una antigua profecía declaró que sería quien salvaría el mundo de la destrucción definitiva.

Este elemento profético y una exaltación general de la figura de Nausicaä con elementos espirituales, casi religiosos, constituyen una densa red de alusiones al mundo de las leyendas que invita a un estudio de la narración de

este anime desde el punto de vista de los referentes teóricos de la mitología. Una vez presentada detalladamente la figura de la protagonista y su manera de configurarse en el contexto de la narración, se introducirán en este trabajo tres tipos de lectura mitológica derivados de las investigaciones de Robert Graves, Joseph Campbell y Mircea Eliade. Paralelamente a su presentación, serán aplicados los conceptos clave de estos autores a la dimensión mitológica de la historia de *Nausicaä del Valle del Viento*, subrayando el complejo tipo de figura sobrehumana que emerge de la narración.

Para proceder con esta operación, el primer paso es una descripción más detallada de la historia contenida en el largometraje, con particular énfasis en la manera en la que se desarrolla el personaje de la protagonista en su doble elemento de ser humano y de profética figura de salvación.

Los temas del filme y las referencias al mito

El contexto inicial de la obra está presentado en las primeras escenas en las que la ambientación se sitúa mil años en el futuro con respecto a nuestros días, en una época en la que, después de una horrible guerra apocalíptica conocida como los “Siete días de fuego”, la humanidad apenas sobrevive a orillas de un bosque contaminado con gases y esporas tóxicas, del que salen peligrosos insectos mutantes gigantes, situación que fue provocada por la guerra misma. El Valle del Viento es una pequeña ciudad-estado independiente y pacífica, contendida por dos poderosos reinos que poseen aviones gigantes y muchas armas e intentan alcanzar una posición territorial hegemónica sobre toda la superficie terrestre: Pejite y Tolmeika.

La princesa del Valle del Viento es Nausicaä, una joven con voz y facciones tiernamente femeninos y atuendos prácticos de exploradora y guerrera que aparece en la gran mayoría de las escenas. Su nombre, en griego antiguo, *Ναυσικάα*, es de un personaje del poema de Homero, *La Odisea*, hija de Alcínoo, rey de los feacios, y de su esposa, la reina Arete, y significa “la que quema barcos”. Algunos aspectos del poema homérico han sido interpretados como muestras de una profundidad especial del personaje de Nausicaä: uno de estos es la posibilidad de que ella represente el amor inexpresado –constituyendo así uno de los primeros ejemplos en la literatura mundial de esta figura de personificación– a partir del hecho de que la hija de Alcínoo confiesa a sus damiselas que le gustaría que su esposo se pareciera a Ulises.

Otro aspecto del personaje de *La Odisea* es su naturaleza de figura protectora y maternal que no se exige de recordar a Ulises que ella le ha devuelto la vida a Ulises y que él no tiene que olvidarse de ella (Powell, 2009). Sin embargo, en el intento de aplicar estos rasgos al personaje de Miyazaki encontramos algunas dificultades que se deben a una perspectiva, en el personaje homérico, de subordinación a una figura masculina que no se encuentra en la trama del anime japonés, o del manga, que representa su desarrollo más exhaustivo.

A diferencia de la Nausicaä de Homero, el personaje de Miyazaki es una guerrera defensora, con los rasgos de pacifista militante marcados. Reconocemos en sus actitudes una sexualización extremadamente moderada, casi ausente, con respeto a los personajes femeninos de los mangas y animes: sólo algunas imágenes recuerdan sus provocativas formas femeninas, mientras que al nivel de trama nunca se muestra en relaciones de interés o provocación con respecto a algún hombre de su entorno. A partir de esto se puede reconocer en ella una actitud de virgen guerrera que permite asociarla a una diosa como Atenea; sin embargo, a diferencia de las divinidades femeninas griegas que entran en tensión con las figuras masculinas homólogas, en la película no existe ninguna intención de rebeldía en contra de una sociedad caracterizada por reglas masculinas ya que en el filme la presentación del contexto social nos invita a imaginar una sociedad bastante igualitaria, sin marcados rasgos de patriarcado ni de matriarcado, en la que los esfuerzos de las mujeres y de los hombres a menudo les otorgan papeles importantes en las instituciones.

Entre las acciones que definen al personaje principal de *Nausicaä del Valle del Viento*, ocupan un lugar central todos sus intentos de resistir la invasión de los dos reinos y los intentos de explorar y entender la extraña naturaleza de la tierra de su tiempo, defendiéndola de los insensatos ataques de ambas facciones de la guerra. Nausicaä lucha así para proponer una alternativa pacifista y en armonía con la naturaleza, mostrándose al ojo del espectador como una posible figura clave para el futuro de la humanidad en el relato. Son dos los aspectos que construyen el papel heroico del personaje de Nausicaä en la construcción fílmica: el primero se manifiesta a través de la trama y el otro a través del uso psicológico del montaje. En Nausicaä los llamados a la divinidad y al mito son varios, aunque dentro del marco de la visión particular de su propio autor: Miyazaki siempre se ha declarado contrario a las religiones formales y, al mismo tiempo, fascinado por la reflexión espiritualista (Baraka Thomas, 2020). En este sentido, el final de Nausicaä celebra la capacidad de la protagonista de entender y relacionarse con la

estructura del todo, con los elementos religiosos de una profecía de paz; más específicamente, parece correcta la lectura que propone Richards (2021), en el momento en que asocia la película a una religiosidad sintoísta:

El filme refleja una reverencia Shinto por la vida, tanto humana y no-humana. Ninguna especie es mayor que otra en esta película; de hecho, a medida que la película progresa, la audiencia llega a entender que la actividad humana es el antagonista del filme. (2021, párr. 5, traducción propia)

Para entender la manera en la que la trama da una creciente importancia a la profética fuerza renovadora de Nausicaä es importante considerar el contexto creado por la historia, ya que muestra paralelamente el aspecto místico y los tres ejes temporales en los que se desarrolla: los créditos iniciales (Miyazaki, 1984, 3'00") son acompañados por imágenes de un tapiz narrativo compuesto por varias escenas, entre las cuales desfilan momentos de destrucción, barcos voladores y criaturas gigantes enemigas de los humanos. Inmediatamente antes de los mismos créditos un intertítulo nos había explicado (1'58") que 1000 años antes –con respecto a las primeras escenas, el tiempo cero de la película– hubo una guerra llamada los “Siete días de fuego” que provocó el colapso de la civilización industrial y dejó la tierra cubierta por un bosque tóxico y por las ruinas de óxido que este dejaba en su continua expansión. Las imágenes de los títulos de apertura yuxtaponen escenas en movimiento de criaturas gigantes, similares a demonios que escupen fuego y destruyen la ciudad, con los monstruos del tapiz, dando cuenta del valor de narración histórica de este artefacto. De la misma manera aparecen plantas gigantes, peligrosos animales voladores y grandes gusanos con tentáculos en sus bocas, los cuales alejan a los seres humanos del espacio del bosque, pero también se ve un ángel volador vestido de azul y la gente acudiendo hacia él. Una disolvencia final de esta secuencia lleva al espectador a las primeras imágenes de Nausicaä, vestida de azul y manejando en el aire un curioso vehículo compuesto por dos alas rectas de avión con dos grandes railes en forma de arco en su centro. A través del montaje, y sin utilizar otro recurso, el narrador fílmico implícito de la película nos invita a reconocer no solamente los elementos históricos de la guerra de los monstruos gigantes, sino todos los elementos básicos de la película, entre los cuales está Nausicaä como la figura profética del tapiz.

En una secuencia más adelantada del filme podemos ver el tapiz una vez más, en esta ocasión en una sala de la fortaleza del Valle del Viento (20'00"), en donde una anciana consejera ciega –con el aspecto típico de venerable y adivina– recuerda a Nausicaä el contenido profético de algunas imágenes tejidas en él: “Vestido con ropaje azul, desciende sobre un campo dorado, para crear un vínculo con la gran Tierra y por fin guiar a la gente a una tierra pura”. Todos los personajes de la película piensan que esta salvación vendrá de un hombre y no piensan en la posibilidad, sugerida al espectador en las primeras escenas, de que la princesa Nausicaä, con sus habilidades empáticas con la naturaleza, pueda hacer el milagro de regresar a la humanidad el “vínculo” perdido con la Tierra. Además, después de haber conocido la trama, también se pueden reconocer en el tapiz inicial colores e insignias de los dos reinos de Tolmeika y Pejite, que se contraponen en la película. De esta manera, el tapiz representa claramente los tres tiempos que se relacionan con la narración de la película: lo que ocurrió antes de la historia que estamos viendo (la antigua guerra y la aparición del peligroso bosque), el presente en el que viven los humanos del relato (los medios de transporte que vuelan, la guerra entre los dos ejércitos y el peligro del bosque tóxico) y lo que ocurrirá hacia el final (el surgimiento del salvador y el regreso a la armonía con la naturaleza).

Para llevar a cabo la función de cumplimiento de la profecía, los poderes de Nausicaä para comprender la naturaleza se manifiestan desde el inicio a través de rasgos intuitivos e intelectuales racionales, y al mismo tiempo milagrosos: todos los humanos de buen sentido, es decir, los que no pertenecen a los dos bandos de la contienda bélica, saben que hay que encontrar una solución a la expansión del bosque tóxico y del enfrentamiento entre los gusanos gigantes, los “ohmus”, probablemente inspirados en los gusanos gigantes de *Dune* de Frank Herbert (1965) y cuyo nombre parece ser una versión japonesa del inglés *worm* (McCarthy, 1999). Pero sólo Nausicaä sintetiza la necesidad en acciones prácticas. Por ejemplo, dialoga empáticamente con cada ohmu que encuentra; en los niveles subterráneos del castillo recrea un jardín botánico de las especies del bosque tóxico que una vez regadas con agua purificada dejan de ser tóxicas; de la misma manera, no se sorprende cuando descubre que debajo del mismo bosque encuentra un ambiente respirable y no venenoso para los seres humanos. A pesar de la legitimidad lógica de sus acciones, la manera en la que logra por su cuenta estos entendimientos y, aún más sorprendentemente, la proeza de ganarse la

confianza y una especie de veneración de la manada de ohmus enfurecidos, muestran los rasgos milagrosos que permiten identificar en ella la figura mesiánica anticipada por el tapiz.

La admiración que la protagonista gana en los ojos del espectador es enfatizada a lo largo de muchas escenas a través de un recurso psicológico clásico del cine. Paul Verstraten (2009, p. 88) analiza este recurso y lo relaciona con la teoría de la sutura de Jacques Lacan.³ En su estudio de la narratología fílmica Verstraten integra esta teoría con una lectura del efecto Kuleshov, de la manera en la que la mente del espectador llena los espacios de vacío de significado a través de la mirada de otros en el contexto de la película. El prestigio de un héroe –como lo es la sensualidad de una mujer u otros atributos de los personajes– es, a menudo, exaltado en el cine gracias a la presencia de los demás personajes, cuya mirada es montada en la secuencia inmediatamente después de sus gestos o de su presentación, por ejemplo, las escenas inicial y final de *El caballero del valle solitario* (título original *Shane*, Stevens, 1953) descrito por Verstraten. En la película de Miyazaki aquí analizada, desde las primeras escenas y a lo largo de toda la trama podemos vivir vicariamente la admiración por Nausicaä. El primer ejemplo es el momento en el que Lord Yupa, al volver a verla después de mucho tiempo y al ver cómo crea fácilmente vínculos empáticos con todos los animales, la mira intensamente y dice de ella: “Tiene un misterioso poder” (Miyazaki, 1984, 14’13”). Otra ocasión es cuando el avión de Tolmeika está a punto de llevarse a Nausicaä, y en este caso las niñas del Valle del Viento la saludan, inicialmente entre lágrimas, y luego sonríen mientras que ella les promete que regresará pronto (44’15”). También en el bosque tóxico la heroína es objeto de admiración y sorprende a sus propios conciudadanos en el momento en el que un ohmu reconoce su buena voluntad estudiándola con sus tentáculos (56’17”). Finalmente, el recurso se encuentra en el momento en el que los ojos de los espectadores presentes en la escena clave ven a Nausicaä que arriesga su propia vida para calmar a los ohmus y es aceptada y curada por estos mismos (1:53’35”): las niñas cuentan lo que están viendo a la anciana veneranda, quien no puede

³ El tema se encuentra presentado por primera vez en el artículo “La Suture” (1969), de Jean-Pierre Oudart, una presentación del concepto que no cita directamente a Lacan, aunque otras obras, entre las cuales el mismo texto de Verstraten, y Daniel Dayan, en su artículo “The Tutor-Code of Classical Cinema” (1974), reconocen la base lacaniana de la teoría de la sutura.

verla con sus propios ojos, pero reconoce en las palabras de la crónica en vivo el cumplimiento de la antigua profecía.

Esta *historia sagrada* contenida en la película a través del recurso de una mitología mesiánica ficcional es ejemplar y paradigmática: relata cómo las cosas llegaron a ser, pero también pone los cimientos para la valoración ética de todas las conductas humanas y las instituciones sociales y culturales. Esto encuentra paralelismos en las visiones de la mitología de la antigüedad, desde el punto de vista de las culturas que veían al humano como un ser que ha sido creado y civilizado por seres sobrenaturales; y, en virtud de esta creación mágica y del vínculo macrocósmico que en ese momento se establece, el ser humano así formado consigue que la suma de su conducta y actividades pertenezca a la historia sagrada (Eliade, 1958). En una entrevista-conferencia (2020) de Martha Nussbaum en colaboración con una universidad mexicana la filósofa cita a *Nausicaä* como una obra muy representativa de la cultura de la paz y de la superación de las dicotomías nacionalistas: esta lectura es perfectamente correcta en una visión racional de la narración presentada en la historia, sin embargo, existe una visión mística paralela a los temas feministas, pacifistas y ecológicos subrayada por la relevancia del personaje en el contexto de la evolución de su mundo, desde la antigua formulación de la profecía hasta su realización.

Además de los elementos de la historia y del montaje que compone su desarrollo, existe un recurso fílmico específico que exalta la alternancia entre la trama de acción y la parte más cercana a una historia mitológica; se trata de la pista sonora, la cual subraya la sacralidad de lugares como el jardín de los experimentos de *Nausicaä* o su contraparte natural situada en los niveles inferiores del bosque tóxico, en el momento en que estos lugares son presentados en medio de largos silencios, con interposiciones de delicadas músicas atmosféricas. De manera similar, los momentos de conexión de *Nausicaä* con la naturaleza son acompañados por piezas lentas, melancólicas y solemnes –en algunos casos orquestales y en otros de sintetizadores digitales típicos de la década de los ochenta–, a diferencia de las escenas de acción y guerra en las que el ritmo y la tensión de bases musicales rock-funky subrayan una dimensión profana y un interés por encajar parcialmente la película en el género de anime de acción. Al añadir este breve análisis de la pista sonora a lo que se ha observado anteriormente, se puede afirmar que en el largometraje el argumento sagrado no se encuentra escondido detrás de los procesos de la acción de la protagonista o racionalmente justificado detrás de la

importancia superior de sus acciones, sino que es emotivamente expuesto a través de momentos específicos que remiten a la profecía del tapiz y a los cambios epocales que ocurren gracias y a través de la figura de la princesa.

Otros elementos de la historia operan como exaltación de una dimensión mitológica. El tamaño extraordinario de los dioses guerreros y de los gusanos ohmu opera en un plano narrativo superior a la simple ficción. Criaturas parecidas a los dioses guerreros, aunque más cercanos a unos atributos de robot, aparecen en el siguiente largometraje de Miyazaki, *El castillo en el cielo* (1986). La comparación entre los dos objetos narrativos subraya el carácter mítico de estas figuras en la versión de *Nausicaä del Valle del Viento*. También una comparación con otros grandes éxitos de Hayao Miyazaki marcados por una fuerte imaginación animista, como subraya Gilkeson (2017), por ejemplo *El viaje de Chihiro* (2001) o *El increíble castillo vagabundo* (2004), nos muestra cómo la historia de Nausicaä está más vinculada con una mitología de estilo occidental, hecha de presagios, espíritus asociables a fuerzas de la naturaleza específicas y criaturas de formas animales con significados mitológicos específicos, mientras que las criaturas ficcionales de las otras películas mencionadas tienen un vínculo muy fuerte con los ambiguos espíritus de la tradición japonesa, los cuales cambian fácilmente de formas y tienen conductas, transformaciones y significados, a menudo, inesperados que remiten a planos existenciales intermedios entre los mundos de los dioses y el mundo sensible.

Finalmente, el ya citado vínculo con la novela *Dune* de Frank Herbert (1965) va mucho más allá de la figura instrumental del *ohmu*. Yalcinkaya (2021) sintetiza con las palabras “bestias colosales, profecías mesiánicas y mundos postapocalípticos” los rasgos de la novela de Herbert, para después desarrollar en su artículo cuánto estos elementos caracterizan e inspiran el filme *Nausicaä del Valle del Viento*. Lo que cabe mencionar aquí es la manera en la que la narración literaria de *Dune* se detiene en una introspección al mismo tiempo mística y psicológica totalmente ausente en las obras de Miyazaki, tanto el anime como el manga. Sin embargo, una lectura intertextual de su filme permite añadir una profundidad especial al cuento de Nausicaä, proyectando en la mente de la princesa los aspectos del viaje místico de construcción de una conciencia de sí que acompañan el viaje de Paul Atreides, el príncipe de Arrakis, que en *Dune* establece una conexión con el planeta inhóspito en contraposición con los bandos en guerra que

sólo quieren dominar sus elementos, provocando una especie de reacciones inmunológicas en Arrakis adversas a la vida humana.

Incluso en esta dimensión intertextual se encuentra un puente sutil pero constante con una dimensión narrativa cercana al mito. En los siguientes apartados se explorará la posibilidad de relacionar la película, y en particular sus dimensiones mesiánicas, con algunas teorías que estudian, desde los puntos de vista antropológicos y narrativos, las configuraciones existenciales, sobrenaturales y de percepción del tiempo alcanzadas por algunas historias tradicionales a través de todo el mundo. Esto permitirá identificar el tipo de historia mitológica a la que refiere la película de Miyazaki y los modos en los que esta desarrolla una dimensión solemne que trasciende el tiempo en el que se sitúa.

Tres marcos teóricos sobre mitos

Al considerar la película *Nausicaä del Valle del Viento* las dimensiones de los aspectos divinos que alcanza la protagonista en las escenas finales, el recorrido de su camino hacia el cumplimiento de la profecía y la dimensión temporal a la que remite una idea sagrada del tiempo, éstas vinculan una serie de significados leyendarios y de alcance divino a su construcción narrativa, a los elementos de la mostración y a aquellos del montaje. A partir de este punto es preciso, entonces, describir tres tipos de investigaciones que sugieren lecturas de los elementos mitológicos que sucesivamente serán aplicados al personaje y a la historia del filme.

El mito de la Diosa Blanca según Robert Graves

El primero de los tres estudios sobre la visión mítica de una narración tomado aquí en consideración es el análisis de las figuras femeninas en los mitos que Robert Graves hace en su texto *The White Goddess* (1961). En el examen que Graves hace, la figura central de su estudio de las diosas en las culturas occidentales antiguas, así como del Oriente Medio precristiano y de las Iglesias de los primeros siglos después de Cristo, es una musa, en cuanto figura religiosa que vincula la poesía –sobre todo sus aspectos emotivos– con la creación de la historia narrada (p. 14). Uno de los desarrollos más completos y complejos que une versiones diferentes da forma a una diosa nombrada por Graves como la Triple Diosa de la tradición de los anglos y los sajones en

cuanto “madre, esposa y vestidora del cadáver de un hombre” y en cuanto a sus posibles formas dice que

La Diosa es una mujer amable, delgada con nariz curvada, con cara de una palidez mortal, labios rojos como bayas de serba, sorprendedores ojos azules y largo cabello liso: se transforma en cerda, yegua, perra, zorra, mula, comadreja, serpiente, lechuza, loba, tigresa, sirena y repugnante bruja. En las historias de fantasmas aparece a menudo como “La blanca señora” y, tanto en las religiones antiguas de los británicos como en las islas del Cáucaso, como la “Diosa Blanca”. (1961, p. 24)

Según Graves, cualquier verdadero poema con valor místico es necesariamente una invocación de la Diosa Blanca, o Musa, la Madre de Todo lo Viviente, la cual representa al mismo tiempo fuerzas vitales como el miedo y la lujuria. Las investigaciones de Graves, fuertemente influenciadas por la centralidad que otorga a los mitos celtas y germánicos o de otras culturas que se han relacionado con el imperio británico, demuestran cómo en el contexto cristiano hubo un intento de dar caracteres de este tipo a figuras femeninas cercanas a Jesús, como en el culto de los coptos de Egipto –considerado herejía por los primeros Concilios eclesiásticos– que en el segundo siglo intentó fusionar las tres Marías de la Crucifixión y la misma Virgen María en una única figura cercana a la Triple Diosa, con elementos que serán también reciclados por leyendas celtas y en el ciclo arturiano (p. 42). En otras partes de su libro, Graves recuerda cómo en la poesía medieval la Virgen María era directamente identificada con la Musa por estar a cargo del artefacto mítico del caldero de Ceridwen, que a su vez era la diosa celta del cambio, el renacer y la transformación (p. 303); otra versión habla de una reconsideración de la Virgen en las primeras Iglesias del Oriente Medio, como en la Iglesia de Antioquía, en la que la María era considerada como la tercera parte de la Trinidad, junto con el Hijo y el Padre –que eran uno solo– y el Espíritu Santo. Esta versión, que no tuvo un desarrollo oficial en la Iglesia de los siglos siguientes, se demostraría como una tradición totalmente opuesta a la reducción que, más de mil años después, harán los puritanos de la figura de María, negando cualquier rasgo de divinidad y subrayando su naturaleza humana que no podía ser objeto de culto.

El viaje del héroe de Joseph Campbell

Un segundo marco teórico referente al mito, y que en el apartado siguiente será aplicado a la figura de la protagonista de la película aquí analizada, se refiere al ciclo de estudios de Joseph Campbell sobre la experiencia del mito y en particular a la narración del viaje del héroe a la que este autor llama “monomito”. El “mito propio” o “correcto” (“*proper myth*”) según Campbell, en cuanto que es opuesto al cuento de hadas de la narración de una niña que rehúsa transformarse en una mujer, es el mito de la crucifixión o de la llegada de la eternidad en el campo del tiempo y el espacio (1988, p. 168). El mito para Campbell es poesía y metáfora y representa la penúltima verdad, penúltima porque la definitiva no puede ser transformada en palabras (p. 206). La experiencia central que representa todo proceso experiencial individual de regeneración es, según este autor, la aventura del héroe. En su texto *The Hero with a Thousand Faces* (1949) Campbell reconstruye la manera en la que un gran número de historias de los mitos antiguos y otras narraciones de estilo mitológico se desarrollan alrededor de un viaje que un héroe emprende y que se caracteriza por una serie de rasgos peculiares e importantes para el desarrollo de su historia y de su valor simbólico. La misma introducción al libro explica el valor de universalidad del viaje en la vida de todos los seres humanos y crea un paralelo especial entre el hombre común y la figura mitológica:

El héroe, entonces, es el hombre o la mujer que ha sido capaz de luchar más allá de sus limitaciones históricas y personales hacia las formas normalmente humanas y generalmente válidas. Estas visiones de un individuo, ideas, inspiraciones llegan inmaculadas desde las fuentes primarias de la vida humana y del pensamiento. Entonces son elocuentes, no de la sociedad y de la psique presente y en desintegración, sino de una fuente insaciable a través de la cual la sociedad renace. El héroe ha muerto como hombre moderno; pero en cuanto hombre eterno –perfecto no-específico, hombre universal– ha vuelto a nacer. (p. 18)

Siguiendo el atento análisis de Campbell, el monomito tiene un esquema específico, aproximadamente correspondiente a una secuencia determinada. Según esta, de manera inicial, la historia se sitúa en un lugar seguro para el protagonista, aunque en alguna de las fases iniciales este se encuentra en una situación en la que es invitado u obligado por las circunstancias a empezar un viaje que lo tiene que llevar lejos de su lugar de origen; en el viaje tendrá que enfrentar una serie de pruebas, una transformación, una serie de pasajes

a través de regiones y situaciones desconocidas y peligrosas, para finalmente empezar un camino de regreso al punto de origen en el que, gracias a las acciones y a las victorias obtenidas a lo largo de su periplo, podrá compartir con su comunidad el éxito de su misión. Los tres momentos del viaje del héroe, así como es estudiado por Campbell, contienen respectivamente cinco etapas para el estadio de salida o separación, seis para la parte de pruebas y victorias de iniciación y seis para el regreso y la reintegración en la sociedad del héroe por un total de diecisiete detallados momentos que constituyen el modelo ideal y completo del viaje del héroe. Estos elementos no son todos fundamentales e imprescindibles sino que se presentan en infinitas variantes. Así que, como lo indica Pérez Castillo (2010) en su estudio del libro *El Señor de los anillos* (Tolkien, 1954/1975), según esta clasificación de Campbell:

Cada relato presenta variantes del esquema básico del monomito. Algunos relatos amplían mucho uno o dos elementos de todo el ciclo (pruebas, ayudas, muerte) y otros encadenan un número de ciclos en una serie (como *La Odisea*) o los combinan en alguna forma... Finalmente, en la innumerable repetición de un relato tradicional, las variaciones son inevitables, por lo que aparecen interpretaciones secundarias para explicar algún elemento no congruente. (Pérez Castillo, 2010, p. 18)

Gracias a esta versatilidad que es al mismo tiempo un elemento de novedad constante y de profundidad, la teoría de Campbell ha sido empleada, y sigue siendo empleada, tanto en el análisis de cuentos heroicos antiguos y modernos como en la creación de nuevas narraciones de este estilo. Christopher Vogler (1992) escribió un manual para escritores sobre cómo armar una historia inspirada en las diecisiete categorías; mientras que el encuentro de Campbell con el productor George Lucas (Calado, 2016) dio vida a la estructura narrativa de la saga de películas de *Star Wars* (desde *Star Wars A New Hope*, 1977). En el frente analítico, además del citado estudio de Pérez Castillo (2010), se encuentran fácilmente en internet artículos que subrayan el vínculo entre mitos o productos narrativos de nuestros tiempos y los estadios del monomito como, por ejemplo, el de Ken Miyamoto (2022) sobre el viaje del héroe en la película *Duro de matar* (McTiernan, 1988).

Un análisis completo de las diecisiete etapas del viaje del héroe en la película de *Nausicaä del Valle del Viento* sería una tarea para un ensayo específico, sin embargo, existen dos fases que serán presentadas en estas

páginas y analizadas detalladamente en relación con la película en el apartado siguiente. La primera de las dos etapas es el encuentro y la superación del primer umbral: después de haber recibido alguna ayuda sobrenatural en la fase anterior,

con las personificaciones de su destino para que lo guíe y lo ayude, el héroe procede en su aventura hasta que llega al “guardián del umbral” en la entrada de la zona del poder magnificado... . Más allá está la oscuridad, lo desconocido, y el peligro... . La persona común está más que contenta, incluso orgullosa, de quedarse al interior de los límites indicados, y la creencia popular le da toda la razón para temer algo como el primer paso hacia lo inexplorado... (Campbell, 1954, p. 71)

El primer umbral representa entonces el primer encuentro con la misión y con sus peligros y en él se desempeña la función de la ruptura del papel del hombre común que se convierte en un candidato a ser un héroe, que considera la posibilidad de encontrar la muerte y que se prepara a sacrificar su ser para dar una posibilidad de salvación a su propio mundo, individual o social.

La segunda de estas fases, directamente sucesiva en la secuencia propuesta por *The Hero with a Thousand Faces*, puede encontrar una explicación teórica muy precisa según la síntesis que Pérez Castillo hace del texto de Campbell. Esta etapa es un umbral físico de paso entre las primeras batallas y unos enfrentamientos de un nivel superior porque está más cerca del peligro que de las figuras de ayuda. Se trata del vientre de la ballena, que se configura de la siguiente manera:

La idea de que el pasaje del umbral mágico es un tránsito hacia la esfera del renacimiento se simboliza en la imagen universal del vientre materno y del vientre de la ballena. El héroe, en lugar de conciliar o conquistar los poderes del umbral, es devorado por lo desconocido y parece haber muerto (para el mundo). (Campbell en Pérez Castillo, 2010, p. 41)

El umbral representado por el vientre de la ballena –o de la bestia– implica la superación del guardián del umbral, pero sólo para caer en un lugar cerrado, con el peligro que circunda físicamente al héroe y que establece la separación definitiva de su contexto de seguridad.

El mito del eterno regreso de Mircea Eliade

Considerados los elementos de la teoría de Campbell, aún existe otro marco teórico que puede ser de apoyo en la identificación de los elementos míticos de *Nausicaä del Valle del Viento*. Se trata de los puntos de vista sobre los factores del tiempo en las sociedades antiguas descritos en algunas obras del investigador rumano Mircea Eliade. En una de sus muchas obras sobre mitología, religión y sociedades antiguas, *El mito del eterno regreso: Arquetipos y repetición* (1949), recuerda que la experiencia religiosa es sagrada pero no por eso irracional: en la experiencia religiosa se concilian las dimensiones de un espacio real, que al convertirse en sagrado funciona de espejo y puente para el plano divino, con una concepción cíclica del tiempo, con la naturaleza y con el cosmos. Estas últimas dos partes no son sólo dos espacios que Eliade considera en su dimensión material sino que llegan a convertirse dos entidades especiales en sus manifestaciones en el tiempo-espacio de la comunidad. La naturaleza es el entorno de la sociedad –sobre todo antigua–, la cual reconoce su hábitat en el espacio libre de la intervención humana. El cosmos se compone también de una dimensión temporal legendaria y antihistórica. En esta dimensión el tiempo cíclico del que se compone el cosmos, con sus profecías, sus eventos de valor eterno y sus repeticiones rituales, difiere así radicalmente del tiempo histórico de las sociedades que han abandonado su conexión con la dimensión sagrada.

El cosmos, en cuanto tiempo-espacio de la dimensión mítica y sagrada, tiene un centro preciso único para toda la sociedad y comunidad: si existen otros centros son espejo e imitación del centro común, porque esta idea sagrada del mundo no acepta el relativismo de la multiculturalidad y percibe tiempo, espacio, seres humanos y naturaleza de una manera igualitaria y autorreferencial. Los lugares funcionan como los objetos del ritual, representando el otro más real como para seguir “la primitiva concepción ontológica: un objeto o acto se torna real en el momento en que imita o repite un arquetipo” (Eliade, 1949, p. 34). Si la naturaleza en sí no tiene un centro, el culto humano por la divinidad elige un lugar privilegiado, como un portal que establezca el vínculo con la dimensión sagrada que, al contrario, en el medioambiente se encuentra por todos lados.

Sin embargo, para Eliade, es la dimensión temporal aquella que caracteriza más la percepción de la existencia de una sociedad que ha mantenido su conexión con el elemento de la sacralidad. El paso del tiempo para una

sociedad de este tipo se vuelve un ciclo de repeticiones que alternan caos y orden: típicamente se presenta un estadio anterior a la creación de caos –o vacío que se materializa demostrando su naturaleza de caos–, seguido por unos tiempos antiguos de orden (como las edades del oro narradas en muchas culturas) con algún momento de caída a una nueva era de caos, con leyendas de la posibilidad de una segunda edad de oro, vinculada a alguna profecía. Esta idea del tiempo no es sólo la percepción genérica de una sociedad con una fe religiosa, sino que se transforma en una guía para los ciclos de vida de los individuos, los cuales reproducen de forma cíclica esta alternancia de caos y orden en los rituales periódicos y en los ritos de iniciación de las varias etapas de sus vidas. En particular, el último grupo de ritos cobra sentido porque transforma el paso del tiempo de la vida del joven en un momento de significación más elevada:

El camino es arduo, atiborrado de peligros, porque es, de hecho, un rito de pasaje de lo profano a lo sagrado, de lo efímero e ilusorio a la realidad y eternidad, de la muerte a la vida, de lo humano a la divinidad. Alcanzar el centro es equivalente a una consagración, una iniciación; la existencia profana e ilusoria de ayer deja el lugar a lo nuevo, a una vida que es real, duradera y efectiva... . Cada creación repite el acto cosmogónico preeminente, la Creación del mundo. (Eliade, 1949, p. 18)

Mucho del énfasis de Eliade en *El mito del eterno regreso* recae en el tema de las diferencias entre las sociedades históricas, como lo son el mundo positivista, colonial y poscolonial globalizado con su visión del tiempo lineal, y las sociedades que mantienen la centralidad de un espíritu religioso con una visión del tiempo cíclica y al mismo tiempo centrada en un inicio y un final de los tiempos. En este aspecto su estudio de las sociedades y de los mitos es, de hecho, un eco antropológico del estudio sobre el sentido del apocalipsis y el ciclo de la vida en la literatura, así como se puede encontrar en el estudio *El sentido de un final* de Frank Kermode (1967), aunque se puede reconocer en la formulación de Eliade una atención especial hacia los aspectos legendarios y religiosos de cualquier tipo de narración.

Una vez reconocidos estos marcos teóricos que caracterizan el mito, se dispone finalmente de la posibilidad de analizar la narración contenida en el filme *Nausicaä del Valle del Viento* para subrayar en cuáles aspectos la película se configura como historia de valor mitológico y sagrado o si en su

trama, al contrario, la versión de personajes y eventos mantiene un vínculo mayor con referencias antimitológicas como lo son los temas de la ciencia ficción o cierta pretensión de realismo de la historia, con ocasionales incursiones en el terreno de la construcción profética o sagrada.

La relación entre la película y los temas mitológicos

En primera instancia, vale la pena comparar la representación de la divinidad en *The White Goddess* de Graves (1961) con la figura femenina de Nausicaä. A pesar del final en el que la princesa es investida de una apariencia sagrada y de salvación, es evidente en el filme que la naturaleza básica del personaje es fuertemente humana. Su intervención es el producto del establecimiento de una relación especial con la naturaleza tóxica y peligrosa, de domarla y encontrar un equilibrio, una serie de puntos de contacto con ella. En ningún momento Nausicaä se erige como protectora de los seres humanos y, aún menos, de específicos personajes masculinos como las diosas reconocidas, narradas y analizadas por Graves, las cuales justifican su centralidad alrededor de figuras de héroes, poetas y personas comunes masculinas. Los atributos de transformación en animales peligrosos descritos por el autor responden a figuras peligrosas y engañosas porque, además de su poder de cambiar de forma, unen el atributo protector femenino con la agresividad de las criaturas: la lógica de la conducta de Nausicaä al contrario es muy transparente, defensora de su pueblo sólo porque los reinos de Pejite y Tolmeika quieren fuertemente adueñarse de la pequeña nación pacífica del Valle del Viento en el proceso de su constante guerra de dominio, pero la princesa en ningún momento cede a actitudes de violencia gratuita, venganzas o contraataques.

La enseñanza que se puede deducir a través de la comparación de las figuras divinas aisladas por Graves con el personaje de Nausicaä es, entonces, en el signo de una fuerte diferencia entre los dos modelos de mujer. En el filme se presenta como figura protagónica a Nausicaä, la cual se configura, a la manera de Atenea, como diosa con pasiones humanas, civiles y militares, independiente de los roles sociales usualmente atribuidos a las mujeres en sistemas de representación patriarcal, puesto que, por un lado, su feminidad está sutilmente presente en varios momentos a lo largo del filme, pero, por el otro, la imagen de sí misma que se deduce a través de su conducta

no presume ningún interés en interacciones con individuos masculinos que legitimen su autopercepción, como ocurre en el caso de una protectora o una musa. Por el contrario, su virtud se presenta como inspirada por sus propias hazañas, para el bien de sus propios ideales. Más allá de una específica actividad mediadora, la protagonista restablece la correcta relación con la naturaleza usando un talento especial, así aplica su comprensión en forma de una propuesta práctica de una vía de escape de las oposiciones entre reinos en guerra, demostrándose una figura tan carismática que no necesita delegar su acción de salvación, sino que emprende en primera persona las acciones necesarias.

Esta negación de la naturaleza divina de Nausicaä, según los esquemas de Graves, asemeja su actividad paulatina de construcción de un perfil sobrehumano al viaje del héroe descrito por Campbell. Los elementos aquí son la transformación parcial en figura superior casi divina, en ese tipo de humano caracterizado por rasgos superiores a los otros humanos y con el poder de intervenir sobre el destino de todo el mundo gracias a su carácter sagrado. Después de todo la apoteosis, el descubrimiento de lo divino en lo humano a través de los logros en batalla y de las conquistas a un nivel colectivo de un individuo, constituye la décima etapa, tal vez una de las más centrales tanto en la secuencia, así como por su importancia, de las diecisiete descritas en *The Hero of a Thousand Faces*.

Sin embargo, entre las fases más críticas que se pueden emplear para un acercamiento de la trama de *Nausicaä del Valle del Viento* con la teoría de Campbell, destacan los dos momentos del monomito asociados al umbral que reseñamos en el apartado anterior. Empezando entonces por el primero, cabe preguntarse: ¿existe en la historia, así como es narrada por el filme, un primer umbral específico que marca el inicio de una aventura particular que la llevará a una solución de los males de su tiempo? La pregunta es particularmente delicada, porque en el filme la vida de Nausicaä es presentada desde el inicio como una vida regularmente plagada por la necesidad de luchar con las fuerzas naturales del bosque tóxico y con los ejércitos en guerra que quieren conquistar su valle, permitiendo al espectador proyectar sobre su vida, antes del tiempo cero de la narración del filme, una presencia constante de esta necesidad de lucha.

La primera batalla en la que vemos a Nausicaä luchar y matar a sus enemigos es la invasión del Valle del Viento (Miyazaki, 1984, 32'30") por parte de las tropas de la princesa Kushana de Tolmeika, momento en el que sus

soldados asesinan a su padre. Sin embargo, en esta ocasión el perfil de la heroína es de defensora de su propio espacio vital y podemos imaginar que ya ha enfrentado enemigos de esa manera, para proteger a su reino independiente. Además, la invasión llega a su fin y la lucha de Nausicaä se ve interrumpida por Lord Yupa que recuerda que la población arriesgaría su vida si ella sigue luchando contra una fuerza tan grande (34'00") y ella misma convence a la población del valle a que se someta pacíficamente (38'00"). Se pude entonces afirmar que, desde el punto de vista del viaje del héroe, en el filme no tenemos un momento específico en el que la llamada a la aventura se torna en una específica batalla inicial que encamina la heroína Nausicaä hacia una hazaña específica y en contra de un enemigo identificado. La lucha de la protagonista es, en la película, así como en sus momentos anteriores, en contra de una situación, la doble guerra de los dos reinos y de los hombres que se contraponen a la naturaleza, y su objetivo –complejo como aquel de una verdadera pacifista– es romper el círculo de esta doble guerra que no permite el avance de una civilización de bienestar y serenidad.

Más adelante en el filme, Nausicaä entra en batalla en contra de los Pejite que agreden a los aviones de Tolmeika que están llevándosela a ella y a algunos de sus conciudadanos (46'35"): es la primera escena de acción en la que podemos ver a la princesa combatiendo con sus habilidades de piloto de vehículos voladores. Pero al final de la batalla no hay una victoria ni menos el tiempo para una celebración: algunos paisanos del Valle del Viento, la princesa Kushana de Tolmeika y Nausicaä se encuentran en el medio del bosque tóxico, se rompen e invierten así los roles de secuestradores y secuestrados y el objetivo común es sobrevivir en la naturaleza adversa, trabajo en el que la empatía medioambiental de Nausicaä le da una gran ventaja. Además, en el bosque tóxico, la protagonista intenta salvar de los peligrosos insectos gigantes a quien fuera el adversario mismo de la batalla aérea de pocas secuencias atrás y los dos caen en una parte subterránea del bosque. Esto ejemplifica el delicado papel pacifista de la figura de la heroína de la película, que no intenta dominar a sus enemigos sino desconfigurar su rol de *némesis* para construir nuevos tipos de relaciones. Nausicaä sabe reconocer la contradicción entre la necesidad de luchar y una firme voluntad de paz entre todos, y en un raro momento de tranquilidad e introspección confiesa a Yupa: "No sé de qué soy capaz cuando siento rabia. No quiero matar a nadie" (43'12"). En el marco de esta fuerte voluntad de una posición pacifista, la última batalla de Nausicaä para salvar a la cría de ohmu que los militares han usado

como carnada para que los gusanos gigantes ataquen al ejército enemigo, no es una verdadera lucha, sino que es sólo un sacrificio de su propia vida en el intento de pacificar la doble contienda, hombre contra hombre y hombre contra naturaleza (1:48'52").

Es en esta escena que Nausicaä, que al inicio de la película estaba vestida de azul, pero que en las últimas escenas llevaba una larga blusa roja, vuelve a cubrirse de azul porque ese es el color de la sangre del pequeño ohmu que abraza. Su apariencia azul sobre un lecho de oro, compuesto de los brillantes tentáculos de los ohmus que la abrazan, constituye la realización de la profecía, en el medio de la admiración general que se subrayó anteriormente.

En la perspectiva de estos eventos varias de las categorías del monomito encuentran así una secuencia coherente con lo señalado por Campbell, pero algunos elementos como el primer umbral y la llamada a la aventura se presentan de difícil interpretación en el filme aquí analizado. Sin embargo, una importante categoría, descrita en el apartado anterior, está presente y retomada en varias partes de la trama. Se trata del "vientre de la ballena" en cuanto al momento en el que el peligro atrapa al héroe del viaje. Nausicaä inicia la película entrando en el bosque tóxico (4'20"), enemigo de los demás humanos, reproduce en pequeño un modelo de bosque tóxico purificado en los subterráneos del castillo (41'30"); en el medio de la acción cae con sus enemigos en el centro del mismo bosque (52'00") y con otros enemigos, incluso, descubre los subterráneos naturalmente purificados del bosque (1:03'21"). A diferencia de otros viajes míticos, los movimientos de Nausicaä la llevan cíclicamente en contacto con el centro del peligro, porque lo que es peligroso y enemigo para los demás humanos es en realidad para ella solamente diferente y que necesita ser entendido. Se podría tener la tentación de incluir en la categoría del vientre de la ballena la gigantesca aeronave que la debería llevar a Tolmeika (45'00"), pero esta no la mantiene atrapada por mucho tiempo, ya que sus habilidades de defensa son necesarias para sus mismos secuestradores, contra el otro enemigo que los ataca.

Consideradas entonces la presencia y la calidad de ambigüedad de ciertas categorías de Campbell en la trama del filme, es preciso en esta parte indicar también los rasgos de Nausicaä que presentan un encuentro entre la visión mítica del mundo, de la sociedad y del tiempo de acuerdo con los estudios de Mircea Eliade. Como se vio en la exposición de su postura teórica, para las sociedades que viven de mitos el tiempo es cíclico, tiende a repetirse en ciclos de orden y caos y no reconoce una verdadera evolución

global como en aquellos contextos donde prevalece una concepción histórica del tiempo. En el filme la idea de profecía en el tapiz otorga esta misma dimensión especial sobre la visión de la vida y de los acontecimientos en *Nausicaä del Valle del Viento*. Si bien la guerra de los “Siete días de fuego” fue un evento provocado por humanos, la calidad de un poder extraordinario, casi sobrenatural, de las criaturas que pelearon en ella y lograron devastar profundamente el mundo –estos hechos subrayados por las imágenes de los créditos iniciales– sitúa la percepción del espectador en un eje de mito en el que el eco de la alternancia entre eras de construcción y eras de destrucción cobra una dimensión especial.

Para el personaje de Nausicaä experimentar con la naturaleza, entenderla y aplicar las intuiciones en busca de una armonía con ella no son en sí actos sagrados, porque el personaje no subraya ninguna sacralidad especial en sus acciones. Pero el efecto de admiración que provoca su acción y la relación que tiene con la antigua profecía elevan el sentido de su existencia a un plano de restauración de una armonía perdida. Esto se pone además en contraste con la supuesta paz que Tolmeika quiere hacer a través de la “unificación de las naciones fronterizas” –en realidad una verdadera conquista militar–, con la promesa de dominar el bosque tóxico a través del fuego (35’30”). Aquí intenta abrirse un espacio para una visión histórica y positivista del mundo del filme ya que la venerada anciana –la misma que explicó la profecía del tapiz y que en el final recordará como todo está ocurriendo según el antiguo presagio– sirve de memoria sagrada y contrapone a esta versión una narración del pasado que comparte una dimensión con la destrucción sagrada y que podría repetirse si no se siguen los pasos correctos:

No le hagáis nada al mar de putrefacción... . En los mil años del mar de putrefacción los humanos han intentado infinitas veces prenderle fuego. Pero cada una de esas veces una marea de ohmus cegados por la ira han inundado la tierra arrasando con todo. Destruyendo países, tragando ciudades enteras, la ira de los ohmus les hacía continuar hasta que morían de hambre. Con el tiempo las esporas arraigaron en los cuerpos de los ohmus en descomposición y empezaron a expandirse y embullir nuestra tierra. No debéis tocar el mar de putrefacción. (36’18”)

Junto con la oposición entre el tiempo histórico y el tiempo mítico desarrollada por la película, otros conceptos de la narración sagrada en la obra

de Eliade encuentran eco en la trama. Eliade nos indica en *Rites and Symbols of Initiation* (1958) que el espacio físico del rito es primeramente un espacio real que simbólicamente se convierte en significativo a través y para el rito mismo porque “el espacio sagrado es al mismo tiempo la imagen del mundo (*imago mundi*) y un mundo santificado por la presencia del Ser Divino” (p. 6), y de esta manera ejemplifica y representa su rol en la totalidad de los espacios tanto reales como simbólicos. En el filme el lugar del supuesto enfrentamiento y de la búsqueda de la armonía son el bosque tóxico, llamado también mar de la putrefacción, lugar de muchas escenas importantes. Sin embargo, Nausicaä tiene un modelo purificado del mismo lugar debajo del castillo y el momento del experimento, con su racionalidad, alcanza también una dimensión sagrada y de un alcance superior al de su propio tiempo. Aquí los gestos de Nausicaä, desde la búsqueda de esporas de las primeras escenas (4'00”) hasta el experimento en su laboratorio, recuerdan las palabras de Eliade: “Todos los gestos y las operaciones que ocurren uno tras el otro durante la iniciación son solo la repetición de los modelos ejemplares y operaciones que son ejecutadas en tiempos míticos por los fundadores de las ceremonias” (1958, p. 6). La única diferencia es que aquí estamos en la versión experimental de un acontecimiento mítico: su dimensión legendaria es construida durante la película misma y gracias a la visión cíclica del tiempo. La dimensión arquetípica subrayada por Eliade (1949, p. 34) y descrita anteriormente no encuentra una construcción puramente simbólica o representativa de algo diferente, porque la historia de *Nausicaä del Valle del Viento* es el tiempo central del mito y del ritual mismo, la representación de sí mismo en su importancia sagrada y material en el mismo tiempo, que es el momento en el que la narración tiene lugar. Este es un tiempo que dejará cambios que se reflejarán sobre el mundo –como sugieren los créditos finales en su valor de epílogo de la historia (1:55'18”)– y que merecerá ser recordado como la historia de la profecía que se realizó y abrió un nuevo ciclo que se proyecta simbólicamente hacia la eternidad.

En este tercer y último marco teórico se realiza entonces una visión anti-histórica del mundo de la comunidad de Nausicaä que cree en un regreso a la armonía con la naturaleza gracias a la realización de la profecía y que materializa sus esperanzas en torno a la figura de redención de su propia princesa. El hecho de que el salvador del mundo no es un hombre sino una mujer y que su apariencia no se demuestra frente a los ojos de Lord Yupa, el cual viajaba para encontrarlo, sino que se manifiesta públicamente en un

momento no esperado, devuelven a la historia un particular balance entre la dimensión heroica humana y la identidad de un ser superior entre sus pares coherente con los finales del viaje de Campbell, pero también con la dimensión del tiempo de las comunidades estudiadas por Eliade.

Conclusión

Como se ha mostrado en las páginas anteriores, la trama y la construcción filmica de *Nausicaä del Valle del Viento* comparten elementos específicos con las visiones de narraciones míticas, aunque cabe destacar que no todos los análisis de las configuraciones mitológicas sirven de igual manera para subrayar estas dinámicas en el filme de Miyazaki. El primer ejemplo de marco teórico sobre mitos, el que más ha demostrado sus límites al aplicarse para una lectura de los rasgos del filme analizado, ha sido el perfil de la Diosa Blanca, extensivamente descrito por Robert Graves. Como se vio, la adherencia de este modelo a una figura femenina, caracterizada por atributos de blanquitud y pureza, y significativa en virtud de sus relaciones con el elemento masculino, tanto por ser inspiradora de las hazañas de santos y guerreros como por sus rasgos de peligrosidad potencial, no encuentra mucha relación con el papel, definible como progresista e independiente, de la princesa Nausicaä y su involuntaria evolución a un rol con rasgos divinos.

Para lo que tiene que ver con el modelo de evolución de un héroe, a través de sus hazañas como salvador de su pueblo y su rol de héroe de los dos mundos –el humano y cotidiano y el de la doble naturaleza de divino y peligroso–, así como es definido por Campbell (1949, p. 212), encontramos muchos de los elementos de la aventura de Nausicaä que le otorgan un papel de protagonista de un viaje mitológico de este tipo, pero también elementos de difícil identificación. El verdadero viaje de Nausicaä, su propia misión, no inicia con el filme sino con sus primeras batallas entre el humano y la naturaleza antes del tiempo de la historia de la princesa Nausicaä, el cual se configura como el momento central de todas las épocas citadas por la trama. En el largometraje estos elementos no tienen un verdadero papel en el entramado de la fábula de su vida, sino que se limitan a una analepsis (o *flashback*) en la que se recuerdan sus primeros intentos por defender un pequeño ohmu durante su niñez (1:02'20"). El verdadero viaje de Nausicaä inicia entonces en su infancia y la película cuenta sólo los días alrededor de

sus últimos pasos hacia la batalla final y su consagración como salvadora del mundo humano en contra de una naturaleza no hostil sino diferente y más compleja que lo que entiende la comprensión humana.

Finalmente, el tercer y último marco teórico, el desarrollo de algunos estudios de Eliade sobre la visión del tiempo, el espacio y los elementos del contexto –el cosmos– en las sociedades antiguas, ha permitido establecer un vínculo de tipo legendario con la narración del filme y el perfil de Nausicaä en cuanto figura de la profecía del tapiz. A pesar de la ausencia de una reflexión sobre su papel, de un verdadero proceso de construcción de su autoconciencia como salvadora del mundo, Nausicaä se eleva sobre sus conciudadanos y sobre los guerreros de Pejite y Tolmeika e indica, a través de un sacrificio sin dudar y de una resurrección milagrosa, que el medioambiente enemigo del ser humano puede regresar a ser un contexto y un factor de convivencia para él, una vez rota la necesidad de considerar la naturaleza de una de las dos formas equivocadas; es decir, como un recurso o como un peligro. La unión del tema ecologista con la dimensión legendaria de la película es, probablemente, uno de sus logros mayores, ya que eleva a una dimensión al mismo tiempo racional y suprahistórica a la narración del filme.

La heroína de *Nausicaä del Valle del Viento* es entonces una figura particularmente original en las construcciones narrativas. Vive en primera persona un largo camino de construcción de una identidad de salvadora del mundo, pero no se concentra en el camino mismo: como artífice de la paz y personaje de acción persigue, con carisma y decisión, la solución a pequeños y grandes problemas construyendo, como sólo la figura central de una profecía puede, un involuntario camino que la lleva a la gloria, totalmente centrada en el beneficio para los demás. Su única conquista es la vida que en cierto momento perdió, la cual, en el momento más épico de su batalla, los ohms le regresan como regalo para celebrar la alcanzada paz con los humanos.

Finalmente, como cumplimiento de la centralidad y espontaneidad del héroe y de la figura profética de Nausicaä, pero también como celebración de su conducta fuertemente racional y de buen sentido común, cabe evidenciar un elemento especial en estas últimas líneas. El talento de Nausicaä por comprender toda la complicada naturaleza de su tiempo posbélico y en el contexto del peligroso bosque tóxico, se asemeja a la figura de la persona con inteligencia naturalista indicada en una de las obras pioneras de los estudios cognitivistas. Howard Gardner, el mismo autor que diez años antes

había descompuesto el concepto de inteligencia a través de la teoría de las siete inteligencias múltiples con los estudios contenidos en *Frames of Mind* (1983), en otro texto, *Multiple Intelligences: New Horizons in Theory and Practice* (1993), postuló la posibilidad de que una octava inteligencia especial existiera, nombrándola inteligencia naturalista. Estas inteligencias descritas en la obra de Gardner trabajan en conjunto con las otras, pero a la vez cada una es independiente. Así que la inteligencia naturalista tiene capacidad de desarrollo con base en estímulos y se materializa en un conjunto especial de saberes y talentos, así como en la posibilidad práctica de comprender y relacionarse con las dinámicas de la naturaleza (1993, pp. 19 y 216).

Una vez explorada la historia, las interacciones y el destino que esperaba a la princesa Nausicaä, así como la comparación con un perfil cognitivo tan especial como aquello ofrecido por Gardner, nos pone frente a un posible análisis del personaje que subraya, por medio de esta descomposición cognitiva de sus atributos únicos, un perfil comprensible y racionalizado de sus acciones. Esta visión de su carácter, de sus habilidades y de su rol en la historia del mundo ficcional de la película no quiere restarle nada a la dimensión sobrenatural, casi divina y capaz de milagros y resurrecciones de la película de Miyazaki. Al contrario, evidenciar cómo el talento de la princesa del Valle del Viento para encontrar un aspecto narrativo tan realista pone en relieve, una vez más, la dúplice identidad de la historia del filme, suspendida entre sus rasgos de verosimilitud y su sólida dimensión mitológica, la cual el presente trabajo ha intentado descomponer en sus múltiples elementos.

Referencias

- Baraka Thomas, J. (Invierno, 2020). Spirits of Renewal. *Tricycle The Buddhist Review*. <https://tricycle.org/magazine/studio-ghibli-spirituality/>
- Calado, A. (2016). Star Wars: la relación entre George Lucas y Joseph Campbell. Mito y Psique. <https://mitoypsique.wordpress.com/2016/01/09/348/>
- Campbell, J. (1949). *The Hero with a Thousand Faces*. New World Library.
- Dayan, D. (1974). The tutor-code of classical cinema. *Film Quarterly*, 28(1), 22-31.
- (1991) *The Power of Myth*. Anchor Books.

- Eliade, M. (1949/1968). *El mito del eterno regreso: Arquetipos y repetición* [*Le mythe de l'éternel retour. Archétypes et répétition*]. Emecé Editores.
- (1958). *Rites and Symbols of Initiation: The Mysteries of Birth and Rebirth*. (Trad. W. R. Trask). Spring Publishing.
- Gardner, H. (1983). *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. Basic Books.
- (1993). *Multiple Intelligences: New Horizons in Theory and Practice*. Basic Books.
- Graves, R. (1961). *The White Goddess*. Faber and Faber.
- Gilkeson, A. (27 de septiembre de 2017). *Gods and Spirits (...and Whatever Totoro Is): Exploring Miyazaki's Fantasy World*. Tor Com. <https://www.tor.com/2017/09/27/gods-and-spirits-and-whatever-totoro-is-exploring-miyazakis-fantasy-world/>
- Heyvaert, H. (2013). *An Introduction to Steampunk*. Never Was.
- Hiranuma, G. B. (29 de octubre de 2013). *Anime and Academia: Interview with Marc Hairston on Pedagogy and Nausicaa*. https://web.archive.org/web/20131029190525/http://www.utdallas.edu/research/spacesciences/hairston/marc_ac_interview.html
- Kafka-Peña Bossano, S. (16 de marzo de 2020). *Diferencias entre Cyberpunk, Steampunk, Biopunk y Retrofuturismo (subgéneros de la Ciencia Ficción) en Escritura Creativa*. <https://kafka.ec/subgeneros-ciencia-ficcion/>
- Lucas, G. (Director). (1977). *Star Wars. A new hope* [Película]. Lucasfilm.
- McCarthy, H. (1999). *Hayao Miyazaki: Master of Japanese Animation*. Stone Bridge Press.
- McTiernan, J. (Director). (1988). *Die Hard [Duro de matar]* [Película]. Silver Pictures.
- Miyamoto, K. (2022). *The Hero's Journey Breakdown: "Die Hard"*. Thescriptlab. <https://thescriptlab.com/blogs/13125-the-heros-journey-breakdown-die-hard/>
- Miyazaki, H. (Director). (1979). *Lupin III y el castillo de Cagliostro* [Película]. TMS Entertainment.
- (1984). *Nausicaä del Valle del Viento* [Película]. Topcraft.
- (1986). *El castillo en el cielo* [Película]. Studio Ghibli.
- (2001). *El viaje de Chihiro* [Película]. Studio Ghibli.
- (2004). *El increíble castillo vagabundo* [Película]. Studio Ghibli.

- Nussbaum, M. (20 de noviembre de 2020). *Anger and Fear: the threat to democracy* [Discurso principal/Archivo de video]. Cátedra Alfonso Reyes del Tecnológico de Monterrey. <https://youtu.be/Ti3bl-SNOz4>
- Oudart, J. P. (1969). La suture. *Cahiers du cinéma*, 211-212.
- Pérez Castillo, E. (2010). *El viaje de Frodo*. Educación y Cultura.
- Powell, B. B. (2009). *Classical myth*. Pearson Longman.
- Richards, L. (1 de noviembre de 2021). Religion and Miyazaki, en *Medium*. <https://medium.com/writ-150-at-usc-fall-2020/miyazaki-and-the-garden-of-eve-69d978b788a8>
- Tolkien, R. R. (1954/1975). *The Lord of the Rings*. Ballantine Books.
- Verstraten, P. (2009). *Film Narratology*. Traducción al inglés de Stefan van der Lecq. University of Toronto Press
- Vogler, C. (1992). *The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers*. Studio City: Michael Wiese Productions.
- Yalcinkaya, G. (17 de septiembre de 2021). How *Dune* inspired Hayao Miyazaki's *Nausicaa of the Valley of the Wind*. Dazed. <https://www.dazeddigital.com/film-tv/article/54206/1/how-dune-inspired-hayao-miyazaki-s-nausicaa-of-the-valley-of-the-wind>