



Universidad de Chile

Facultad de Filosofía y Humanidades

Departamento de Filosofía

CINE: TERRITORIO DE POSIBILIDADES FILOSÓFICAS.
PERSPECTIVAS DE INFANCIA DESDE LA MIRADA DE HAYAO MIYAZAKI

Tesis para optar al grado académico de Licenciada en Filosofía

VANNIA VENEGAS ESPINOZA

Profesora guía:

Isolda Núñez Candia

Santiago de Chile

2022

Agradecimientos

Agradecer a la niña que fui y quizás sigo siendo, por nunca dejar de asombrarse ni maravillarse por el mundo animado de Hayao Miyazaki.

A mis maravillosas hermanas, que jamás han soltado mi mano ni en los peores momentos.

A mi compañero Diego, con el que he caminado todo este proceso, siempre juntos con ternura, apoyo y amor incondicional, brindándome calma, tranquilidad y claridad siempre.

Al más espectacular Harry, por ser el mejor perrito amigo acompañándome en las noches más largas sin dormir y siempre dándome su amor.

A la profesora Isolda, por entregarme seguridad en sus palabras, seguridad que muchas veces me faltó, por su amabilidad y empatía, que me mostraron que sí puede existir una academia amorosa.

A Hayao Miyazaki, quién me inspiró con sus mundos maravillosos llenos de mensajes que me han esperanzado durante toda la vida.

Y a mi más amado abuelo Negro, esperando que estés bien donde sea que estés.

Índice

Agradecimientos	3
Resumen	5
Introducción.....	7
Capítulo 1: El cine y la Filosofía al encuentro	10
1.1 Cine: desde lo logopático hacia la tradición filosófica occidental.....	10
1.2 Las particularidades del cine y sus implicancias.....	15
Capítulo 2: La animación como punto de partida.....	21
2.1 La animación desde la diferencia: Hayao Miyazaki	21
2.2 Concepciones de niñez e infancia en Hayao Miyazaki y su importancia al hacer películas	26
Capítulo 3: El cine de Miyazaki como ejercicio logopático para pensar la infancia	33
3.1 La animación de Miyazaki y la posibilidad de una infancia transformadora.....	33
3.2 El caso de <i>Chihiro</i> : un viaje a otras infancias	37
Conclusiones.....	47
Referencias	50

Resumen

En el presente trabajo, se intentará posicionar al cine como un medio posibilitador de pensamiento capaz de encontrarse con la filosofía, para así dialogar con conceptos de esta disciplina como la infancia. El cine tiene como particularidad poder capturar y representar de manera continua -mediante imágenes en movimiento y sonidos-, acontecimientos, emociones, culturas, contextos históricos determinados que pueden ayudarnos a problematizar, analizar, comparar e identificar elementos diversos de las múltiples sociedades humanas a lo largo del planeta.

Es posible la creación de instancias en las que se pueda reflexionar mediante imágenes en movimiento y conceptos que residen en cada historia que se cuenta. Según lo que nos dice Marrati (2006) sobre la visión de Deleuze sobre el cine en sus ensayos, es que con las películas es posible capturar la realidad de un momento o una sociedad y debido a esto es capaz de funcionar como un detonante en cada persona para que así podamos pensar y cuestionar nuestras propias realidades, valores, discursos y principios que existen en nuestro mundo. Creando un punto de encuentro entre problemáticas filosóficas y los espectadores de una manera distinta, diversificando el análisis de conceptos; debido a que el cine es una forma de pensamiento en sí mismo:

Lo que quiere decir que el pensamiento singular del cine se expresa en las imágenes que produce. En este nivel, el cine no tiene necesidad de nada más (...) La filosofía, como ejercicio del pensamiento, también tiene su autonomía propia. Lo que significa, para Deleuze, que la filosofía produce “objetos” específicos, los conceptos, y, en este sentido comparte con las artes el hecho de ser una forma de pensamiento y un acto de creación (Marrati, pág. 105)

Es por eso que mediante estas imágenes en movimiento que proyecta, el cine es capaz de sacudir al espectador para que pueda percibir las historias contadas de manera emotiva, introduciéndolos a toda la gama de realidades posibles, siendo su potencial el arte de transmitir y difundir distintos tipos de realidades planteándose como una forma distinta de lenguaje que no solo nos invita a impregnarnos de distintos modos de vida, sino también a diversificar la forma en la que se genera el conocimiento a nivel académico. Cada filme nos

cuenta la historia de un universo propio -que puede ser fantástico o no- y a su vez nos ilustra conceptos para que así, mediante películas, puedan realizarse cuestionamientos sobre el mundo, a partir de la relación entre la razón y las emociones que pueden surgir mientras vemos cine.

Sin perder de vista lo anteriormente señalado, pensando el cine como un espacio para pensar filosóficamente, tomamos como herramienta el concepto de *logopatía* acuñado por Julio Cabrera, que nos invita a pensar el equilibrio entre la razón y las emociones que nos ilustra el cine para poder entender de formas más vastas las estructuras del mundo humano.

La tesis busca indagar cómo el cine termina siendo una forma de expresión de la realidad capaz de mostrarnos diferentes modos de vivir y percibir el mundo a través de la emocionalidad y así funcionar como un medio en el cual puedan interactuar conceptos y problemas filosóficos, junto a los espectadores. En este escrito se pretende analizar el concepto de infancia en particular desde la perspectiva filosófica, poniendo hincapié en las diferencias con la visión hegemónica que poseen los medios de comunicación y la industria cultural sobre esta, por lo tanto, mostrar cómo el cine puede mediar entre la infancia y sus problemáticas filosóficas. Todo esto desde la mirada del cineasta japonés Hayao Miyazaki y su película “El viaje de Chihiro” (Suzuki, 2001); ilustrando la visión distintiva del director sobre la infancia y la niñez y de cómo es compatible con las concepciones filosóficas de infancia, siempre con la finalidad de ayudarnos a comprender dicho concepto y sus problemáticas en el mundo contemporáneo a través de mundos fantásticos, paisajes maravillosos y personajes entrañables generando en nosotros una especial conmoción emocional, que nos ayudaría a problematizar la infancia desde una mirada empática y completa, pues la racionalidad característica de la filosofía no sería suficiente, abriendo las formas de comprenderla para así también problematizar la apertura a los espacios de conocimientos: se puede hacer filosofía desde los más diversos medios, escritos o a través de películas animadas que cualquier persona podría ver, discutir y repensar.

Introducción

En este escrito se pretende ilustrar cómo es que variadas expresiones de cultura humana podrían ser medios propicios para pensar filosóficamente, en este caso específico el cine. Siendo capaces de generar un diálogo con conceptos filosóficos variados como el de la infancia. Planteando que el cine puede ser una herramienta para hacer filosofía, específicamente el cine animado del director japonés Hayao Miyazaki, pues este nos invitaría a concebir sus películas como una instancia de posibilidades para pensar la infancia desde una mirada no hegemónica abriéndonos a pensar formas distintas de concebirla.

El trabajo está dividido en tres partes que tocan temas que podrían ser considerados distintos unos con otros, pero que van unidos mediante un hilo conductor el cual es intentar pensar una película como un medio para discutir el concepto de infancia, sus imaginarios e implicancias, desde la idea planteada durante el comienzo del trabajo que invita a pensar el cine como medio para filosofar, se revisa el caso específico del cine de animación de Hayao Miyazaki como una producción/creación que permite, además, pensar filosóficamente distinta la noción de infancia. Todo esto mediante lo que se propone como reflexión desde la película animada, *El viaje de Chihiro* (千と千尋の神隠し. 2001) en conjunto al diálogo de autores que plantean la infancia como algo más complejo que una etapa inicial de nuestro devenir biológico, principalmente, Eduardo Bustelo.

En el capítulo 1, se parte haciendo una distinción entre la tradición filosófica que ha tenido una tendencia a superponer la razón humana por sobre todo otro ámbito de la realidad, posicionándola como rasgo superior a la hora de conocer el mundo y de cómo se ha vuelto necesario ampliar esta visión y agregar otros componentes como el de las emociones y sentires que han sido abandonados y subordinados a la razón por la misma tradición para, así, lograr conocer de forma más completa el mundo y sus construcciones sociales. El agregar los afectos al pensamiento filosófico sería esencial pues entregaría una forma más completa a la hora de entender al mundo, todo conocimiento, sociedad humana y construcción de la realidad. Se vuelve fundamental el agregar un concepto que nos ayude a incluir al análisis filosófico los sentires y afectos que nos caracteriza como humanos por lo que se toma del filósofo Julio Cabrera (1999) el concepto *logopatía*. Este concepto sería capaz de poner en

igualdad de condiciones el carácter sensible-afectivo y el intelecto de tal forma que ambos aspectos del pensamiento interactúen entre sí sin que ninguno subordine al otro ya que ambos son modos de comprender la realidad y juntos -trabajando de forma no jerárquica- ofrecerían una visión más compleja y completa del mundo. Los análisis logopáticos que podrían realizarse para comprender las estructuras del mundo de forma más completa, se darían de forma idónea mediante situaciones, pues estas pueden funcionar como medios capaces de relacionar conceptos, de esta forma se posiciona el cine como un medio propicio para pensar filosóficamente. Luego abordaré mediante la mirada de diversos autores las particularidades que tendría el cine que lo harían compatible para estos efectos, pudiendo ser experiencias instauradoras, generadoras de goce y sacudirnos emocionalmente.

El segundo capítulo es una mirada monográfica sobre la figura del director Hayao Miyazaki, pues intenta situarnos en los orígenes de la industria de la animación en Japón, de cómo es que la creación de la industria cultural en Japón sirve para que su figura tome importancia, posicionándose en contraposición a lo que la industria cultural plantea como lo que debe entregarse al espectador a la hora de hacer películas animadas; haciendo una crítica a industria misma, la labor del animador y de los imaginarios que entrega a las personas que ven películas. A través de escritos, conferencias y entrevistas de Hayao Miyazaki es que se intenta extraer -para analizar- las ideas y concepciones que el director tendría sobre las niñas y los niños, y la importancia que tendría crear un cine animado para estos. Dentro de lo destacable es que Miyazaki intenta posicionar a las niñas y niños como sujetos no subordinados a los adultos, que actúen en el mundo, y a su vez también atribuye el hacer películas animadas para dichas personas como una responsabilidad política para hacer el mundo un lugar más ameno para las infancias.

En el tercer y último capítulo se desarrolla un trabajo de análisis de obra que busca actuar como verificación del objetivo central de la tesis (plantear el cine como un medio para pensar filosóficamente y así discutir las visiones de infancia de Miyazaki y sus filmes y los estudios actuales de filosofía e infancia) mediante la aplicación de los elementos planteados en los dos capítulos anteriores para entablar un diálogo logopático entre el filme *El viaje de Chihiro* (2001) y conceptos de la teoría de la infancia. Tomando el primer capítulo como detonante para pensar en la posibilidad de dialogar filosóficamente con los conceptos que aparecen en

este filme, y el segundo capítulo como antecedentes que nos ayudarían a entender las concepciones de infancia que podrían estar en el filme. Mediante el uso de descripción de escenas, personajes y sucesos de la película, es que se logran conceptualizar siempre desde la mirada logopática (lo que logramos “pensar mientras sentimos” a lo largo del filme) varios elementos: la capacidad que tiene el filme de irrumpir con la idea de crear nuevos imaginarios sobre la infancia, pues los entregados por la industria cultural serían dañinos y poco reales; también el cómo es que la película invita a pensar la infancia como una posibilidad de emancipación; de cómo una niña en este caso sería capaz de cuestionar los mandatos del mundo establecido y así ser capaz de abrir la idea de nuevas posibilidades y transformar el mundo tal como es conocido.

Capítulo 1: El cine y la Filosofía al encuentro

1.1 Cine: desde lo logopático hacia la tradición filosófica occidental

A menudo vemos el cine como el espacio en el cual ocurren los sucesos más fantásticos, increíbles y extraños, que definitivamente no podrían ocurrirnos en el mundo en que vivimos. ¿Cómo podríamos vincular esta construcción de mundos fantásticos al estudio de la realidad y lo universal que nos plantea la Filosofía? En este capítulo pretendo vincular el cine a la Filosofía, mostrando al cine como un medio en el cual podemos pensar filosóficamente, un espacio en el que está incluido el pensamiento racional que caracteriza a la filosofía, pero que además se le agrega la conmoción emocional y los sentimientos de las personas, teniendo así una mirada más completa del mundo que construimos.

Históricamente en la tradición occidental el estudio de la Filosofía se ha relacionado al entendimiento de lo universal mediante lo intelectual, la razón se posiciona al centro de todo, y la realidad solo puede comprenderse de forma correcta usándola. Lo particular, lo sensible y las emociones quedan relegadas del mundo del conocimiento verdadero, pues estas solo nos introducen dudas, ilusiones, errores, etc., siendo meros obstáculos a la hora de conocer el mundo; y cuando parecen ser importantes, estas se presentan solo como puntos de partida para llegar al conocimiento de lo universal y puramente intelectual.

Desde la antigua Grecia vemos a los referentes más importantes de la filosofía posicionando a la razón como el escalón más alto del conocimiento de lo verdadero. Platón (1992) nos dice que la *nous*, el alma racional es la que gobierna los otros niveles del alma y que estas a su vez están encerradas en el cuerpo. Solo mediante el alma racional es que podemos acercarnos a lo más verdadero de las cosas, dejando los otros aspectos del alma, la irascible y la concupiscible, como secundarios. Existe una jerarquización para acceder al conocimiento, en donde la razón se posiciona sobre las emociones y a todo lo que acontezca al cuerpo. Con Aristóteles (1999), aparece en los afectos un valor racional, pues son parte de la misma alma del humano, pese a esto, las emociones que generan en nosotros placer o dolor pueden producir fácilmente cambios en nuestro juicio, impidiéndonos vivir de la forma excelente en la que debemos. En Aristóteles los afectos, si bien son tratados y estudiados de forma más importante que en Platón, estos siempre deben de ser mediados por la razón, pues el placer o

el dolor en extremo, sin ser moderados por la razón, hace que abandonemos nuestra humanidad y nos comportemos como animales. Más adelante en el marco de la filosofía cristiana, exponentes como Santo Tomás de Aquino (1969) posiciona lo emocional en actividades o respuestas de los apetitos sensitivos, que, si bien involucran a la mente y al cuerpo, son respuestas automáticas que aparecen y alteran al cuerpo, y deben de ser ordenadas y subordinadas al juicio de la razón para evitar los posibles vicios del alma. En este sentido los afectos, lo relacionado a los sentires implica caos y vicios que necesariamente deben ser ordenadas por la razón, que nuevamente está ubicada por sobre lo demás. Ya en la época moderna ocurre una especie de consolidación de la razón en el conocimiento con Descartes (1997), pues él sienta las bases del racionalismo en donde la razón se posiciona como la más importante a la hora de acceder al conocimiento, mediante la razón es que podemos conocer lo que es verdadero y las emociones quedan relegadas a afecciones, es decir, modificaciones pasivas que generan fuerzas mecánicas que obran en el cuerpo. Vemos cómo ha existido una versión funcionalista de las emociones, relacionadas a los fisiológico, netamente al servicio del bienestar del cuerpo; los afectos siempre deben ser guiados en pos del equilibrio, y lo que tiene que ver con el conocimiento, lo que nos hace humanos -según la tradición-, ubicado en la cúspide, es la razón. Las emociones son guiadas, ordenadas, encarceladas y olvidadas, pues no sirven para acceder al conocimiento como tal. Si queremos tener conocimientos verdaderos de los fenómenos del mundo, los afectos no son más que distracciones, obstáculos, que nos llevan a lo erróneo no siendo parte de estas verdades puramente intelectuales.

Dentro de esta misma dinámica, en la filosofía europea han aparecido pensadores que han intentado romper esta tradición mediante la crítica de esta, vemos como en Heidegger (2005) las emociones ya no son fenómenos que acompañan actos, ya no son secundarios, al contrario, se piensan como modos de ser fundamentales de la existencia, completamente necesarios para el modo de ser de la existencia misma. Y Nietzsche a su vez, no solo se refiere a las emociones para categorizarlas, más bien incluye todo este componente emocional como un ejercicio de la racionalidad, fundamental para poder entender el mundo.

Todos estos modos de pensar la realidad problematizan lo mencionado anteriormente, la racionalidad puramente lógica no es suficiente para poder comprender la realidad en su

totalidad y que el componente afectivo se vuelve necesario para ello. La emocionalidad de a poco se ha transformado, ya no es más algo que puede/debe evitarse a toda costa sino un componente para poder conocer el mundo.

Para poder entender la realidad como tal se volvería necesario el entendimiento de los sentires y afectos en los que nos vemos envueltos como seres humanos. La forma “apática” tradicional de hacer filosofía según la tradición se vuelve insuficiente para captar el mundo y los múltiples aspectos de este, por lo que nos vemos forzados de cierta forma a incluir un nuevo modo de comprender la filosofía, un modo que se interese por los sentires. Aquí es donde el filósofo argentino Julio Cabrera nos invita a introducir un nuevo concepto en el que los sentidos y la sensibilidad se volverán indispensables para poder entender el mundo. Para poder hacer filosofía como se mencionó antes es necesario agregar lo que Julio Cabrera (1999) denomina como “análisis logopático”. Este análisis de la realidad se definiría como la interacción del intelecto con lo sensible-afectivo, en el que el intelecto organiza este carácter afectivo y a su vez es guiado por este para así tener como resultado un entendimiento más completo del mundo. Es entonces una especie de racionalidad que es lógica y emocional al mismo tiempo. El intelecto y los afectos interactúan entre sí no de forma jerárquica y unilateral en la que la razón subordina los sentires, sino que ambas en un sentido único pueden guiarse y organizarse una a la otra, teniendo en cuenta ambos modos de concebir la realidad como uno solo, más complejo y completo.

Al añadir el factor de los afectos a la filosofía, que ha sido tradicionalmente abandonado por esta, es que podemos pensar el mundo de manera más completa, ya que los afectos -se quiera o no- son fundamentales en la construcción de toda realidad, conocimiento y sociedad humana. Debido a este abandono a lo afectivo es que la tradición filosófica en sí misma ya no es suficiente y se vuelve necesario no solo apoyarnos en esta tradición sino en toda expresión de cultura, pues la filosofía misma basa sus intereses y estudios en ellas.

Por esto mismo es que se sostiene acá que los conceptos que estudiamos cuando hacemos filosofía no son algo vinculado solamente al carácter intelectual, sino también a la capacidad de construir estructuras que puedan ordenar el mundo, de forma relacional. Es decir, los conceptos se relacionan entre ellos, y para eso es necesaria la existencia de un *médium*, un canal en el que puedan relacionarse estos conceptos con la realidad y otros conceptos, estos

puedan vincularse y decir algo sobre el mundo. Acá se sostiene que este médium ha sido históricamente concebido en las proposiciones del lenguaje escrito, aun cuando esta no sea la única manera ni la que tiene un privilegio de manera absoluta por encima de otros medios:

(...) han sido tradicionalmente, en el plano lógico, las proposiciones, pero que pueden ser también, por ejemplo, situaciones. (...) En *media* situacionales, típicas de la literatura o el cine narrativo, los conceptos, además de captar-organizar, también están fuertemente ligados al afecto. Mi idea es que no tenemos por qué renunciar a la asertividad cuando nos movemos de la tradición puramente intelectualista a una en la que los afectos cumplan alguna función en el mecanismo asertivo. (Cabrera, 1999, pág. 16)

Julio Cabrera nos dice que al tratar situaciones que funcionan como medio para pensar filosóficamente, no solamente por estar cargadas de sensibilidad y sentido, también este factor se vuelve indispensable a la hora de comprender la realidad, diciéndonos que la asertividad que caracteriza a la tradición lógica no solo le pertenece a esta, es decir, que las cosas estén cargadas de afectos no quita que puedan ser conocimiento de lo real y que sean asertivas de igual forma, es una afectividad que entra en interacción con los componentes intelectuales. Aquí aparece el cine como un espacio propicio en el que puede hacerse filosofía, porque la facultad de desarrollar situaciones mediante imágenes no solamente puede ilustrar conceptos filosóficos que han estado presentes en la historia, también dialoga con ellos, vincula y crea conceptos a su vez y da un impulso para poder reflexionar sobre las cosas, promoviendo así el pensamiento filosófico.

Acá lo que se pretende, es invitar al cine al territorio de la filosofía, y a su vez invitar a la filosofía a buscar una manera diferente de responder a la experiencia del cine. Lo que se busca acá es unir al cine y la filosofía pensando el cine como un medio que puede hacernos dialogar con conceptos filosóficos. El cine tendría la facultad particular de referirse al mundo y decir cosas sobre situaciones particulares, con la capacidad de afectarnos emocionalmente. Si bien puede ponernos en situaciones que son fantásticas y se alejan de lo que vendría siendo “lo verdadero”, el cine puede trabajar con la presunción de verdad, se apunta a la verdad. La ficción puede ser usada para captar lo real.

En el cine, la verdad aparece de manera distinta de cómo aparecen en los textos académicos sobre filosofía, pues asalta nuestros sentidos y toca nuestra emocionalidad, mostrándonos - reales o no- experiencias con las que podemos empatizar, pensar y analizar de manera que se sensibilicen los conceptos, es decir, el cine instauro experiencias de forma que nos impactan e invaden. Así entonces es un espacio propicio para entender la realidad, en el que se encuentran los afectos y los elementos lógicos del estudio filosófico tradicional. Mediante situaciones particulares que ocurren en los filmes es que somos invitados a reflexionar “logopáticamente” sobre conceptos, con el cine es que podemos entender y emocionarnos. La particularidad más maravillosa que posee el cine es que nos ponemos en situaciones de lo más extrañas y particulares, podemos sentir, padecer y sufrir; podemos apropiarnos de los conceptos que experimentamos en las situaciones y así comprenderlos de manera más concreta y hacerlos nuestros. Mediante la conmoción emocional que nos entrega, podemos articular conceptos, no restándole importancia a lo racional, sino redefiniéndolo.

1.2 Las particularidades del cine y sus implicancias

Para poder entender bien a qué nos referimos cuando hablamos de cine como un “medio”, es que debemos pensar en los filmes como lugares en los que ocurren análisis logopáticos sobre conceptos y afirmaciones, y además estas pueden ser concebidas desde un impacto comprensivo de experiencias que están vinculadas con lo humano.

Siguiendo esto, es que usaremos lo que Julio Cabrera denomina como “concepto-imagen”, para poder acercarnos a un análisis filosófico del cine y los filmes -cualesquiera sean-. Esto denominado como “concepto-imagen”, es un concepto que si lo pensamos en su esencia y estructura es completamente diferente a los conceptos usados por la tradición filosófica escrita, ya que estos en sí mismos son los que tienen la capacidad de llenarnos de afecto. Las imágenes en sí son fundamentales a la hora de explicar los conceptos-imagen, son con las que nos hemos rodeado todos los días y podrían perfectamente ser apáticas y no contener una pizca de emocionalidad, por esto mismo es que se vuelve necesario diferenciar los concepto-imagen que nos sacuden y afectan, de los que solo representan. Los conceptos-imagen del cine, tendrían una capacidad sin igual de presentar una posibilidad de estremecernos de manera cognitiva y a su vez “atacarnos”-sin previo aviso- emocionalmente:

en el caso del cine, quiero entender por imagen todo aquello que el cuadro nos entrega y también todo lo que nos rehúsa. El cuadro como una bisagra, que se abre y cierra, muestra y oculta, y que expresa en ese vaivén. En ese sentido las palabras, sonidos, ruidos, movimientos, velocidades, distancias, músicas, objetos, forman parte de la imagen. Así, me gustaría considerar lo que los actores dicen dentro de un filme, la música que se escucha, los objetos que aparecen y los desplazamientos de cámara, como integrantes, todos ellos, de la imagen. (Cabrera, 1999, págs. 21-22)

Dentro de esta definición, el mismo Julio Cabrera nos da una serie de diversas maneras en las que los concepto-imagen pueden ser entendidos, para así tener una visión completa del concepto y luego finalmente poder sumergirnos en el análisis de conceptos y fenómenos filosóficos mediante el cine y así sostener que el cine, puede efectivamente ser concebido como un medio para pensar filosóficamente.

Una de las particularidades del cine (como experiencia logopática), y que lo hace tan distintivo, es que este funciona solamente en el momento en que lo vivimos, es decir, en el instante en que decidimos ver la película como una invitación a analizarla logopáticamente. Cuando vemos una película, debemos entender que es algo externo a uno mismo, no son mis sentimientos, ni ideas, ni sensaciones, ni voluntades, etc., esta película completamente fuera de mí, me sucede, me afecta y así es capaz de instaurar en nosotros una experiencia. Solo dejándonos afectar por este concepto-imagen externo, exponernos a este, el filme y sus concepto-imagen pueden producir en nosotros una transformación en la que podemos entender de forma más vasta otros conceptos, más que como un concepto descriptivo y referencial que proviene desde exterior. Las películas llenas de conceptos-imágenes, son experiencias en sí mismas, que pueden dejar múltiples huellas, pueden transformarnos, deformarnos y formarnos. Para poder analizar, discutir o entender un concepto-imagen hay que internalizarlo, hacerlo propio mediante las vivencias. La gracia especial que posee el cine, es que puede ponernos en lugares/situaciones que no necesariamente hemos vivido o podremos vivir, pero aun así logra impregnarnos con estas experiencias instauradoras, nos sucede dentro de la virtualidad, pero genera el efecto de haberme pasado algo. Aun así, y como fue mencionado antes, si queremos ser afectados por estos conceptos-imagen es que debemos “vivirlo en carne propia”, es decir, se vuelve necesario haber visto el filme que va a estudiarse. Puedo hablar sobre los sentimientos, sensaciones y sucesos que ocurren en un filme, de cómo podría haber hecho sentir a alguien tal cosa que pasa en alguna película, pero no serían más que afirmaciones externas y solo tendrían sentido si la película es vista. Definitivamente ver un filme es lo que nos abre las puertas para pensar conceptos, pero no basta con solo verlos. Lo que necesitamos para adentrarnos filosóficamente sobre el mundo mediante un filme es interactuar con sus componentes lógicos, entendiendo que, si bien una película puede contener uno o más conceptos filosóficos estos deben ser construidos mediante las imágenes, las películas funcionan acá como medio para construir el análisis filosófico mediante el diálogo con estas, no como un canal para transmitir conceptos.

Solo mediante esta experiencia instauradora es que los filmes pueden lograr un impacto afectivo que a su vez tenga algo que decir sobre el mundo con valor argumentativo. El análisis logopático de estos concepto-imagen logra que exista una composición de contenidos representacionales y a su vez cargados de afecto.

Otro punto importante de mencionar es que, para poder concebir un análisis logopático rico y abundante, los filmes deben siempre apuntar a las pretensiones de verdad y universalidad cuando nos dicen algo sobre el mundo. Esta universalidad y verdad son redefinidas mediante la logopatía en el cine, teniendo un sentido de universalidad distintivo y peculiar asociado más a la posibilidad que a la necesidad. El cine es *un podría ocurrirle a cualquiera* más que *un le ocurre necesariamente a todos*. Solo entendiendo que el cine es más que una impresión o intento extremadamente fiel de representar la realidad, sino que puede presentarnos esta de una forma más abstracta y ligada a la interpretación, es que podemos entender completamente el cine desde lo asertivo. Pensar el cine de una manera más abstracta o conceptual, en el cual la imagen cinematográfica tiene el mismo valor que una proposición, es parte de lo que se podría encontrar

la imagen no tiene más fidelidad al mundo que la palabra, ya que tanto una como otra están tiranizadas por el régimen de la selección y la exclusión. En verdad, nada puede reproducir lo real. Precisamente, lo asertivo del cine proviene no de su presunta capacidad de reproducción fiel, sino de un mecanismo tan selectivo como el de la literatura o la filosofía. (Cabrera, 1999, pág. 26)

Las imágenes, composiciones musicales, personajes, conceptos-imágenes y todo lo que nos entrega el cine puede ser tan abstracto como una aserción proposicional, pues ambos afirman algo del mundo que puede incluir y excluir a su vez. Por tanto, es necesario abandonar la idea de que el cine es un intento de “retratar” la realidad de forma extremadamente fiel, y pensarlo como una instancia en la que podemos descubrir imágenes con significados sea cual sea la situación.

Siguiendo el camino para encontrar los componentes fundamentales que nos ayuden a definir cómo una película puede ser un medio para pensar conceptos filosóficamente, es que la duda sobre dónde podrían encontrarse estos conceptos en los filmes aparece. Principalmente en las películas narrativas de corte tradicional, (denominadas así las que nos cuentan historias basadas en una serie de eventos que pueden o no tratarse de la realidad como tal, eventos que deben tener causa-efecto entre sí y a su vez transcurran en un espacio-tiempo entregado por el film mismo), los conceptos lógicos que dicen algo sobre el mundo pueden construirse desde el filme entero, siendo este un “macro concepto” en el que dentro de él vemos

conceptos parciales o de menor magnitud que conviven junto a otros conceptos. Aun así, podría perfectamente desarrollarse una problemática durante todo un filme como también en un espacio pequeño dentro de la película. La clave acá, es entender que estos conceptos o ideas sobre el mundo se construyen o aparecen en situaciones que nos muestran algún fenómeno humano, y para poder ser comprendidos es necesario un tiempo determinado para que estos puedan desarrollarse a cabalidad, sacudirnos y así ser comprendidos. Las situaciones construyen a través de una temporalidad los conceptos y a su vez estos pueden ser “llevados” por los personajes que representan algún fenómeno humano determinado, ya que un personaje dentro de un filme es las situaciones que vive dentro de su mundo. Así es como el cine narrativo se vuelve un ambiente propicio para la construcción de conceptos y problemáticas filosóficas pues “al presentar situaciones y personajes, facilitan la tarea de visualizar afirmaciones en imágenes, su impacto afectivo, el desarrollo de conceptos-imágenes y, por lo tanto, la tarea de ver el cine como filosófico” (Cabrera, 1999, pág. 29)

Otro punto importante para destacar sobre esta construcción de los conceptos distintivos que tendría el cine es que estos no son o no deben ser considerados como categorías estéticas. Los conceptos cargados de afectos que aparecen no nos ayudarán en nada si queremos hablar de criterios para elegir cuál película es buena y cuál es mala, pues lo que hace es mostrarnos la forma peculiar que tienen las películas mismas de desarrollar y crear conceptos sobre fenómenos del mundo. Para lograr el impacto que se requiere si queremos conseguir dialogar filosóficamente con una película, no es necesario que esta sea una alabada por la crítica, ganadora de múltiples premios, con eso se vuelve irrelevante pues lo que se necesita acá es la conexión logopática, y esta ocurre solo si existe una afinidad emocional. Sin esa afinidad no podremos comprender y dialogar con los conceptos desarrollados mediante imágenes. La conmoción emocional es la piedra angular para lograr un análisis logopático de un filme, y esto puede ocurrir con cualquier película siempre dependiendo del sujeto que la vea y de cómo esta le afecta emocionalmente mientras la ve, moviéndonos a pensar filosóficamente, siendo un factor del sujeto pensar cuál película es la que lo sacude de tal forma que lo invita a reflexionar, volviéndose un espectador activo a la hora de ver un filme.

Por último, me gustaría hablar de la capacidad que tienen las películas, lo que las hace especiales al poder entregarnos cuestiones que abarcan lo lógico, epistemológico y además

la posibilidad de ser moralmente abiertas, que pueden cuestionar los problemas en sí mismos y las posibles “soluciones” que existen sobre estos problemas. La imagen que nos “golpea” en el cine posee tal poder que no solo representa y muestra; también problematiza, altera, distorsiona, construye y destruye, entregándonos las herramientas para que podamos cuestionar abiertamente los problemas filosóficos de cualquier índole y sus soluciones, a diferencia de lo que tienden a hacer los textos académicos de filosofía de corte tradicional que normalmente se presentan como un manual que abordan un problema determinado para luego ofrecernos una solución determinada que, la mayoría de las veces, es cerrada y conciliadora. Si bien existen excepciones a esta regla, pues hay filósofos diversos que intentan cambiar la línea tradicional hegemónica de la filosofía occidental, la filosofía que se enseña en los círculos académicos a jóvenes estudiantes en instituciones educativas, tiende a defender el discurso filosófico del manual.

El asombro que nos otorga el cine mediante sus más diversos recursos no viene solo a entregarnos problemas y luego una solución a esto, su conmoción es tal que perfectamente podría hacer todo lo contrario, quizás intensifique las dudas, o nos plantee soluciones nuevas o simplemente entregue una solución “conciliadora” distinta:

La filosofía ha tenido desde su nacimiento -desde su desvinculación de la sofística fea, sucia y malvada- esa pretensión afirmativa y conciliadora, a pesar de su declamada “secularización”, intentando someter la multiplicidad de la vida a unos pocos universales reparadores. El cine, con sus terribles impactos visuales, sus esperpentos y sus maquinarias infernales, ha sido mucho más un instrumento de captación de todo lo que hay de demoníaco, incontrolable, incomprensible y descorazonador en el mundo y, en ese sentido, ha desarrollado una filosofía cuyo hiper-criticismo se alimenta de su no sujeción a la racionalidad y la moralidad, una especie de filosofía-imagen que es también una filosofía-cuerpo, un padecimiento crítico-negativo del que la filosofía escrita no se aproxima. (Cabrera, 1999, pág. 44)

A modo de cierre de este primer capítulo me gustaría recalcar que, para pensar filosóficamente el cine, también debemos incluir “lo divertido” que tienen los filmes cuando nos interpelan (teniendo o no una trama alegre, un filme que nos atrapa siempre nos divierte). El cine sería una instancia en la que efectivamente podemos distraernos del mundo ajetreado

en el que estamos inmersos, y también, debido a esta distracción que nos da el espacio para divertirnos, las películas y su capacidad logopática pueden inducirnos el deseo por desear saber. Creo que es fundamental entender que la verdad y el conocimiento de lo universal de las cosas puede surgir de lo más divertido y en variadas formas, no solo en manuales académicos que muchas veces a buena parte de las personas les parece inentendible, complejo y distante. Para poder gozar y divertirse con la filosofía en un mundo que nos impone la idea que aprender o pensar de forma crítica mediante el goce es incompatible, creo que el cine podría perfectamente ser un medio entre el pensar filosóficamente y divertirse. Mediante el cine, su capacidad logopática y el goce que genera, es que podría ser posible inducir el deseo por desear aprender, que justamente es pensar filosóficamente.

Y puede que, si en algún momento las personas pudiéramos ver un filme de manera filosófica, tratándolo como medio generador de conceptos y entendiéndolo logopáticamente; incluso la película más absurda con las situaciones más raras podría ser divertida, divertida y filosófica; ya que siempre todo filme tiene que decirnos algo sobre el mundo, y lo divertido puede generarnos el deseo de desear saber.

Capítulo 2: La animación como punto de partida

2.1 La animación desde la diferencia: Hayao Miyazaki

Cuando se habla de cine de animación japonesa, es un hecho que Hayao Miyazaki es uno de los autores más mencionados debido al gran impacto en la cultura popular no solo en su país sino en todo el mundo, producto de sus filmes, vistos por el más variado público en todo el globo. ¿Cómo es que un director japonés llegó a impactar el mundo animado de occidente?, ¿es Miyazaki distinto al círculo existente en Japón? Para intentar entender todo esto, es que voy a adentrarme en los orígenes de la animación en Japón con la finalidad de lograr comprender qué es lo distintivo en este director, cómo concibe la importancia del cine en la sociedad, y el cómo con esta visión logró posicionarse en el mundo del cine animado en Japón, y en todo el mundo.

A grandes rasgos, el gran comienzo de las películas animadas como las conocemos hoy en día en Japón es en 1956, cuando la productora de televisión Toei crea una división especializada en la realización de películas animadas: Toei Doga, posicionándose de esta forma como la primera compañía dedicada en su totalidad a la creación de obras en animación 2D.

Con la finalidad de generar fama y ganancias rápidamente, Toei Doga toma la fórmula del ya conocido gigante de la animación en occidente Disney: “tenemos que transformarnos en la Disney de oriente” (Watanabe, 2004) convirtiéndose este en su lema. Así, comienzan a adaptarse antiguos cuentos asiáticos, con toques similares a las que en esa época estaba imponiendo Disney como su sello: tiernos animales como acompañantes de los protagonistas, varios números musicales entre la película, protagonistas solamente bondadosos y villanos extremadamente malos y codiciosos. Esto sumado a las técnicas de animación en las que prima la simplicidad en pos de la rapidez de realización, será un precedente para la formación de toda la industria de la animación y para la vida del, en ese entonces, joven Hayao Miyazaki.

En el año 1960, se une al equipo de Toei Doga el conocidísimo *dios del manga* Osamu Tezuka (1928-1989) como realizador, lo que más se destaca en la inclusión de este

*mangaka*¹/director a la productora es que comienza a visualizarse el control que Toei Doga intentaba ejercer en sus trabajadores al momento de presentar proyectos y creaciones originales, pues debido a las discusiones entre Tezuka y los directivos a la hora de inventar nuevas películas, este abandona Toei Doga para crear su propia productora de animación: Mushi Productions.

Con Tezuka y Mushi Productions aparece la idea no solamente de animar películas, sino también la posibilidad de crear series animadas para televisión que sean lanzadas semanalmente. Así, se abre un mundo completamente nuevo para la animación en Japón: la animación limitada. La animación limitada consiste -a grandes rasgos- en la técnica de la simplificación de los movimientos al reutilizar fondos y cuadros ya hechos con anterioridad, generando una reducción considerable en los gastos de producción y a su vez un aumento en la velocidad de realización, pudiéndose aumentar la cantidad de animación en la mitad del tiempo invertido antes, con el doble de ganancias.

Estos factores son fundamentales para entender por qué Hayao Miyazaki se sitúa en el mundo de la animación con una visión distinta a las hegemónicas ya mencionadas. Hayao Miyazaki comienza en el mundo de la animación por el año 1963 cuando se une a Toei Doga como intercalador², la importancia de su pasado en Toei Doga es que entabla una amistad con el ya director en ese entonces Isao Takahata (1935-2018) y el productor Toshio Suzuki (1948), entrando en el primer proyecto que le da Toei a este, titulado “las aventuras de Hols el príncipe del sol: la princesa encantada”, proyecto en el que Miyazaki se encargará de tareas menores en cuanto a labores de animación, como el diseño de algunos fondos y personajes, a su vez dedicándose al trabajo creativo junto a Takahata. Este trabajo se vuelve fundamental para definir el futuro del director ya que pudo entrar en contacto con el tipo de animación y modo de trabajo al que no quería dedicarse en su vida. Durante la realización del filme, Takahata y su equipo se vieron enfrentados a dificultades presentadas por la productora misma: Toei Doga impone en el proyecto sus universales de animación por sobre las visiones del director y su equipo.

¹ Mangaka es la palabra en japonés para denominar al Historietista. En Occidente es usada para referirse a autores de historietas japonesas o Mangas

² Trabajo en la animación 2d en la que se dibujan los intermedios entre cuadros principales, siendo más mecánico que creativo.

Miyazaki, Takahata y Suzuki creían necesario un cambio a la hora de animar y contar historias; para ellos era fundamental un guión en el que se desarrollara una trama compleja, que aportara diversos puntos de vista de uno o más problemas del mundo en el que vivían y a su vez otorgara una profundidad psicológica a todos los personajes de un filme. Muy diferente a lo que intentaba hacer Toei Doga, que como vimos anteriormente, proponía una visión de animación mucho más simplista, en las que debían agregarse animales amistosos y canciones pegajosas, para favorecer el éxito financiero y las ganancias rápidas. Al tener diferencias estructurales, Toei Doga niega el financiamiento adecuado a la obra si es que sus visiones no se cumplían, volviendo inamovibles sus imposiciones. Como resultado se obtuvo una película desigual, con un mensaje confuso y que dejó en evidencia los desafíos de trabajar en una productora que intenta controlar el ámbito creativo de sus equipos.

Tiempo después Miyazaki y Takahata abandonan Toei Doga debido a estos problemas, trabajando juntos en diversos proyectos tales como Heidi, la niña de los Alpes (1974) o Marco de los Apeninos a los Andes (1976) de la mano de Nippon Animation (pequeña productora especializada en animar cuentos y novelas occidentales), hasta que finalmente en 1985 crean Studio Ghibli junto a Toshio Suzuki, estudio que nace con la idea de solamente crear largometrajes que respondan a sus alegatos sobre la industria de la animación, pensaban que la única forma de poder hacer la animación que ellos querían que existiera, era creando un espacio ellos mismos, que fuera propicio para esta tarea. Studio Ghibli, bautizado así por Miyazaki haciendo referencia a un viento del Sahara y a su vez a un avión italiano usado durante la segunda guerra mundial³, incluye en su nombre una clara intención de mostrar su potente deseo de querer convertirse en un fuerte viento renovador que intentaría impactar la industria, una transformación que implicaba crear películas con significado, es decir, que invitara mediante sus herramientas diversas a pensar críticamente el mundo que nos rodea, sus problemas, contextos, modos de vida.

Otro importantísimo punto por el cual Ghibli es creado, es para poder responder a las lógicas de mercado en las que estaba inmersa la animación en ese entonces, y en la actualidad. La aparición de la animación limitada crea una industria cultural que trabaja con el objetivo de

³ Miyazaki siempre ha estado ligado a los aviones y tiene una gran afición por los aeroplanos, pues su familia era propietaria de una empresa de fabricación de estas "Miyazaki airplane corporation".

desarrollar la producción masiva del anime. Esto produciría trabajos masivos en el que se perdería la autonomía de la producción artística obedeciendo a fórmulas específicas que favorezcan la rentabilidad y la circulación de capital. Quitándole un valor al significado de las obras, pues todas irían por el camino de la ganancia rápida, con fórmulas preconcebidas para optimizar el tiempo y la cantidad de ingresos generados.

Para Miyazaki, esto implicaría que el trabajo del animador quedaría reducido a ser una pequeña parte del proceso de ensamblaje para una obra animada, y no tendría espacio para crear:

the animator has become merely a cog in the wheel of the unprecedented mass production of anime and the flood of animated television program.

Animation has become simply an occupation, and the job of animator has the same importance as almost any other work station in the assembly-line process. The general image of an animator has unfortunately become one of a worker who is presented with a lousy storyboard-made who knows where- who must quickly draw figures that will move as little as possible, and who must promptly send his work on to the next stage in the production process. [el animador se ha convertido en un mero engranaje en la maquinaria de la producción masiva de la animación y la avalancha de programas de televisión animados. La animación se ha transformado en una simple ocupación, y el trabajo del animador tiene la misma importancia que casi cualquier otro trabajo en el proceso de ensamblaje. La imagen general de un animador se ha vuelto, por desgracia, en la de un trabajador al que se le presenta un pésimo storyboard⁴, quien luego debe dibujar estas figuras que ojalá se movieran lo menos posible, para finalmente enviar rápidamente su trabajo a la siguiente etapa del proceso de producción.] (Miyazaki, 1996, pág. 25)

La industrialización de la animación para Miyazaki y su estudio significaría la pérdida de sentido a la hora de animar, volviendo los trabajos realizados obras apagadas que solo importarían en la medida que generaran ganancias:

⁴ Ilustraciones presentadas secuencialmente que sirven como guion para poder planificar, organizar, entender y visualizar una película o serie animada.

Since we have to cram shows into a system of mass production and mass marketing - and keep pumping episodes out in such a tight cycle- it's only natural that the works eventually become anemic. I think that's the point where the industry is now. [Desde que tuvimos que introducir los shows a un sistema de producción y marketing masivo -y seguir emitiendo episodios en un corto periodo de tiempo- es natural que los trabajos eventualmente se volverían anémicos. Creo que en ese lugar es en donde está la industria ahora.] (Miyazaki, 1996, pág. 56)

Por eso que el estudio se distanciaría de la manera de animar convencional, no solo por las críticas al contexto en el que estaba la industria, sino también por sus prácticas dentro de esta. Laura Montero (2012) nos cuenta que la mayor parte de las productoras tienen hasta hoy dentro de sus prácticas laborales la idea del pago por cuadro animado o dibujo finalizado, es decir, sin contrato, se les paga solo por lo que pueden producir, haciendo las condiciones laborales de los animadores deplorables, pues estos quedan convertidos, como trabajadores, en parte de la cadena de producción que solo debe trabajar sin descanso para poder vivir, situación que termina quitándole el tiempo para poder efectivamente crear. Por esto mismo y con la intención de alejarse de esta forma de concebir la animación como parte de la cadena productiva, es que su equipo creativo tenía un contrato con un salario fijo y digno que no dependiera de cuánto se animara, así se les incentivaba a concentrarse en crear material de calidad y no solo producir rápidamente, y a su vez un sistema de formación para nuevos talentos, para establecer su forma de concebir la animación como principal eje. De este modo es como el Studio Ghibli y Hayao Miyazaki se imponen en el mundo de la animación para resignificarlo, darle un nuevo sentido para justamente contar historias y transmitir ideas sobre el mundo.

2.2 Concepciones de niñez e infancia en Hayao Miyazaki y su importancia al hacer películas

“Cinco minutos de un niño pueden equivaler a un año de un adulto”

Hayao Miyazaki

El mundo de la animación según considera el mismo Miyazaki, se encontraba en un momento oscuro pues se ha sometido a las lógicas de mercado, en donde prima la ganancia económica por sobre todos los ámbitos imponiéndose por encima de la capacidad de crear, sentir e imaginar que debería tener la animación.

Para Miyazaki, el animador mediante sus experiencias podría ser capaz de crear mundos y decir cosas sobre el mundo que nos rodea. Hablándonos de “posibilidades perdidas” nos invita a pensar las películas como espacios en los que mediante la creación de mundos fantásticos se pueden decir cosas significativas sobre el mundo en el que vivimos. Pensar en el momento en el que vivimos, los problemas de nuestros contextos, a través de mundos en los que no pudimos o podemos vivir es la gracia de la animación que Miyazaki nos intenta mostrar:

I like the expression “lost possibilities”. To be born means being compelled to choose an era, a place and a life. To exist here, now, means the possibility of being countless other potentials selves. For example, I might have been the Captain of a pirate ship, sailing with a lovely princess by my side. It means giving up this universe, giving up other potential selves. There are selves which are lost possibilities, and selves that could be have been, and this is not limited just to us but to the people around us (...)

I think that’s exactly why the fantasy world of cartoon movies so strongly represent our hopes and yearnings. They illustrate a world of lost possibilities to us.[Me gusta la expresión posibilidades perdidas. Nacer significa ser obligado a elegir una era, un lugar y una vida. Existir aquí ahora, significa perder la posibilidad de ser incontables otros yo potenciales. Por ejemplo, podría haber sido capitán de un barco pirata, navegando con una adorable princesa a mi lado. Significa renunciar a este universo, renunciar a otros yo potenciales. Hay yos que son posibilidades perdidas y yos que podrían haber sido, y esto no se limita solo a nosotros sino a todos los que están a

nuestro alrededor (...) Creo que esa es exactamente la razón por la cual los mundos fantásticos de las películas de animación representan tan intensamente nuestras esperanzas y anhelos. Ilustran un mundo de posibilidades perdidas para nosotros.] (Miyazaki, 1996, pág. 358)

Sin embargo, pensar en el poder que tendría la animación de mostrarnos las posibilidades perdidas, dentro de las lógicas de mercado en las que la libertad creativa del animador se ve coartada, podría ser incompatible. Aun así, Miyazaki nos invita a pensar en resistir dentro de esta industria cultural, siendo capaces de crear aperturas dentro de estas dinámicas mercantiles e intentar contra todo pronóstico incluir algo que nadie esperaba, cualquier gesto que intente darle identidad a un filme como un intento de resistencia dentro del mundo de la producción masiva de películas:

even in your daily work you can add a spark of authenticity to an unoriginal story, or breathe a bit of expression into the blank face of a carácter. You can also improve an ugly drawing, making it slightly better. All the while, you continue to watch for an opening when your opponent- the system itself-lets down his guard. You can only find this opening when you stop making excuses and work hard every day. When you see your chance, take it and create the world you always wanted to create. [incluso en tu trabajo diario puedes agregar una chispa de autenticidad a una historia que no es original, o dar un poco de expresión a la cara pálida de un personaje. Puedes también mejorar un dibujo originalmente feo, haciéndolo un poco mejor. Todo el tiempo, continúa esperando por una apertura cuando tu oponente -el sistema mismo- baja la guardia. Solo puedes encontrar esta apertura cuando dejas de poner excusas y trabajas duro a diario por lo que crees. Cuando veas tu oportunidad tómala y crea el mundo que siempre quisiste crear.] (Miyazaki, 1996, págs. 26-27)

Mediante estas aperturas de las que nos habla Miyazaki, es que ha logrado desarrollar, a través de mundos vastos, maravillosos y llenos de posibilidades perdidas, conceptos y personajes que abarquen a un público diverso y heterogéneo capaz de darle significados distintos a su cine en función de la edad, ubicación y modos de vida de cada persona.

Dentro de esto es que se han estudiado variadas visiones de este cineasta, principalmente su forma de concebir la educación medio ambiental, la coexistencia con otras personas no

humanas y entre humanos. Acá en particular es que se intentará buscar cómo concibe la niñez y la importancia de los niños a la hora de realizar películas. Para Hayao Miyazaki (1996), ser un director de películas animadas es tener el deber de entregarle diversión y esperanza a todas las personas; y en particular a los niños, pues -según él- son los que más dificultades presentan a la hora de existir en el mundo. Un niño, para Miyazaki, es un humano que aún no ha sido “tocado” del todo por la realidad y el sistema imperante, y que debido a eso es que ellos pueden gozar, asombrarse, divertirse y pensar sin reprimirse ellos mismos. Por consecuencia, la vida de un niño según el director japonés se vive con mucha más intensidad, mayor a la de un adulto y, por lo tanto, las cosas que le pasan tienden a marcarlos de forma más fuerte durante toda su vida:

los niños son aventureros a su modo mientras intentan entender las maravillas de este mundo, y eso es lo mejor que pueden hacer. Esto quiere decir que debería haber muchas más cosas a su alrededor que no puedan comprender. Lo que ganas en la niñez, aunque sea difícil desentrañarlo, tiene una influencia decisiva en ese niño. Pues para ese niño, cinco minutos pueden tener tanto valor como un año para un adulto (Miyazaki, 2020, pág. 110)

Debido a este modo de vivir que tienen los niños, Miyazaki nos dice que el día a día para ellos en el mundo en el que vivimos, es particularmente difícil. Este mundo, hecho por los adultos, es uniforme, callado, con estructuras rígidas que difícilmente pueden ser cambiadas y los niños tienden a ser todo lo contrario. Son movedizos, dinámicos, aventureros, curiosos y que tienden a alterar estructuras establecidas. El director japonés comenta que el mundo de los adultos -sus estructuras e instituciones- buscan intentar cambiar a toda costa estas particularidades que poseen los niños, quieren niños quietos, complacientes, y que se conviertan en las personas que ellos quieren, sin pensar en lo que los niños pudieran desear o sentir:

(...) me di cuenta que debía representar la honradez y bondad de un niño en mis trabajos; sin embargo, los padres son los mejores para aniquilar la pureza y la bondad de sus hijos. Tuve otra idea, fue crear un *manga*⁵ para todos los niños del mundo que

⁵ Palabra japonesa usada para definir historietas en general. Usada en el extranjero para cualquier obra tipo comic que sea de origen japonés.

decía: “niño, no dejes que tus padres te repriman” y “sé independiente de tus padres”.
(Miyazaki, 2020, págs. 30-31)

Al analizar la cita anterior podemos ver cómo es que Miyazaki hace un esfuerzo por entender la niñez y, si bien podría entenderse un enfoque de la niñez desde la ingenuidad y la compasión atribuyéndoles características solamente buenas, da un vuelco al decirnos que espera dar un mensaje de independencia y emancipación a los niños, que efectivamente pueden decidir y no estar por debajo de una figura de autoridad como la familia. Al plantearnos que los niños pueden ser algo más que lo planeado por otros, reconoce que los niños son sujetos en sí mismos. Los niños efectivamente pueden existir no estando ocultos, mediados o clausurados por las figuras adultas a su alrededor.

Estamos pensando en prohibir hacer fotografías en el museo. La razón es que los padres siempre quieren fotografiarlo todo. Aunque sus hijos quieren corretear libremente por todo el museo, siempre les están diciendo “¡aquí, quietos, un momento!”. Y los niños acaban enfadados porque quieren que los dejen a su aire. El modo de actuar de los padres es muy divertido. Hacen de todo para poder recordar “esos felices momentos” en el futuro; pero en el museo tenemos que ayudar a los hijos a liberarse de semejantes padres. (Miyazaki, 2020, pág. 154)

Según menciona la cita, los padres tienden a esforzarse para que sus hijos estén quietos, tranquilos y calmados, coartando así el dinamismo de los niños, siendo la más importante estructura encargada de cambiar a los infantes. Esto y toda la estructura del mundo construido por los adultos, intentando a toda costa volver a los niños seres menos dinámicos y espontáneos es un ambiente que violenta y lastima, en el que muchas veces se ejerce una presión tal hacia ellos que terminan perdidos, sufriendo por no poder cumplir con las expectativas del mundo adulto al punto de llegar a desear nunca haber nacido. Frente a este problema Hayao Miyazaki (2020) comenta que sería nuestro deber como adultos usar todas nuestras habilidades, capacidades y privilegios con el fin de hacer el mundo un lugar más seguro y vivible para todos los niños. Es deber de los adultos, darles herramientas y cuidados para demostrarles que está bien haber nacido, que pueden ser independientes, afrontar problemas y ser felices manteniendo su vitalidad característica. Es posible reconocer en esto cómo Miyazaki desde su papel como realizador de cine de animación toma su posición para

decirnos que al hacer eso mejor que otra cosa, puede usarla justamente para hacer más ameno el mundo para los niños y que los adultos, en vez de coartar la existencia de los niños, deberíamos tomar nuestras mejores habilidades para mejorar las vidas de otros: “Es duro para los niños vivir en nuestras condiciones actuales; pero limitarse a quejarse no vale de nada. Los adultos podemos hacer cosas, y yo he decidido divertir a los niños” (Miyazaki, 2020, pág. 109). El director intenta posicionarse políticamente frente al problema de los niños siendo clausurados y censurados por el mundo adulto en el que están inmersos. Miyazaki invitaría a pensarnos a los adultos como sujetos políticos que pueden efectivamente abrirles posibilidades de existir a los niños:

“Lo que queda claro es que debemos cambiar fundamentalmente nuestra aproximación a los niños. En ese sentido, el papel que puedo jugar es crear la historia de un niño incapaz de iniciar el viaje de comenzar a vivir. La historia de un niño que no puede empezar, pero que debe hacerlo, y hace frente a todo tipo de adversidades. Quiero crear un entretenimiento que haga que los niños que no saben cómo empezar piensen que esa es su historia”. (Miyazaki, 2020, pág. 114)

Como vimos a lo largo del capítulo, la imagen del director Hayao Miyazaki es necesaria si se quiere no solo entender el contexto de la industria cultural japonesa de esa época, sino también pensarla desde el impacto de la crítica que él realiza sobre esta. Primeramente, observamos el crecimiento y auge de la producción en serie de animación, y de cómo el director se esfuerza por crear un espacio para responder a estas lógicas de mercado que buscan la ganancia económica por sobre la creación de películas con una profundidad y crítica a la hora de referirse al mundo. Miyazaki propondría desde la diferencia, la opción de divertir a las personas y a su vez intentar crear un espacio para poder cuestionar contextos, modos de vida y el mundo en general. Si bien, estas críticas y análisis textuales que el director hace sobre la industria de la animación son alejados de la época actual, pienso que es necesario traerlos al contexto presente, pues él mismo sigue sosteniendo gran parte de su discurso criticando negativamente la forma en la que se hacen películas animadas y para niños, sobre cómo la creación en serie de obras audiovisuales preocupadas más por el enfoque económico, están alejadas de las personas, no teniendo sentido de la realidad y por lo tanto, no invitarían a cambiar las cosas que no están bien, sino al contrario, trabajarían a favor de

la mantención de un sistema que violenta y daña no solo a los niños sino a todos los seres vivientes del planeta. Mediante esta forma de concebir la animación como un medio para entretener y sacudir a las personas y a su vez crear un espacio para discutir temas que conciernen en la realidad y ser conscientes de ella, es que Miyazaki es capaz de concebir el cine desde lo logopático; sus películas son un medio propicio para poder pensar conceptos complejos sobre el mundo, pues integra de modo sustancial los afectos como factor para comprender la realidad alejándose de la forma convencional de hacer películas que, pese a decir cosas sobre el mundo, el creador de estas funciona bajo lógicas en las que no se es más que un engranaje en la producción en la industria cultural.

El público con el cual este director busca crear una conexión con el mundo mediante sus obras es la niñez, pues como se mencionó durante el capítulo, el director mismo piensa que en el mundo construido por los adultos los niños tienden a tener tiempos difíciles en los que las mayores instituciones encargadas del cuidado y de entregar herramientas a estos, asumen la tarea de presionarlos e imponerles valores hegemónicos para grabar en los niños imágenes representativas del mundo, en las que ellos son pensados como un proyecto hacia la adultez, teniendo valor en la medida en la que serán adultos; generando problemas en los niños al tener toda esta presión sobre ellos. Miyazaki, al contrario, defiende la idea de una niñez que es sujeto por sí misma y no necesita estar subordinada a otros sujetos para existir. Los niños tienen el derecho a poder elegir sobre sus vidas, actuar en sus contextos y es responsabilidad de los adultos hacer una diferencia a la hora de entregar herramientas a los niños para que estos puedan desenvolverse como sujetos en el mundo. El director se posiciona políticamente frente a lo que él ve como un problema del que debemos hacernos cargo.

A diferencia de muchos espacios enormes del mundo occidental en los que se hacen películas para niñas y niños, Hayao Miyazaki nos dice que estos sí pueden pensar el mundo en el que vivimos mediante los filmes; los mundos con dinámicas y criaturas fantásticas no son una excusa para omitir la desigualdad, la guerra, la pobreza, el conflicto, el dolor, el amor y la acción política. En sus filmes vemos a niños que activamente participan en su entorno, generan cambios, se pierden y vuelven a encontrarse a sí mismos, toman decisiones, colaboran con otros sin competir, no son buenos, malos o inocentes: simplemente son niños esforzándose por hacer sus vidas más vivibles trabajando en conjunto con otros niños y

adultos. Irrumpiendo, con ello, en la forma de hacer cine para niños de la industria cultural, la cual busca configurar las subjetividades de estos para enfatizar ciertos tipos de valores que perpetúen el sistema imperante, su status quo a favor de la producción de riquezas y desigualdades, siendo los niños meros instrumentos de renovación capitalista. Mediante sus películas, Miyazaki se esfuerza por intentar cambiar estructuras pequeñas del mundo pues para ser un cineasta “hay que estar decidido a cambiar el mundo con tus películas. Aunque nada cambie realmente. Eso es ser un cineasta”. (NHK studio & Studio Ghibli, 2019)

Capítulo 3: El cine de Miyazaki como ejercicio logopático para pensar la infancia

3.1 La animación de Miyazaki y la posibilidad de una infancia transformadora

En este capítulo final y de acuerdo con todo lo planteado en los capítulos anteriores, es que propongo crear un espacio en el que las películas animadas y las concepciones de niñez e infancia del director japonés Hayao Miyazaki puedan dialogar con las visiones de filósofos que estudian las problemáticas de infancia en la actualidad. Para así intentar abrir un medio posible para poder pensar filosóficamente temas sobre la infancia mediante películas que logran afectarnos emocionalmente, y por lo tanto logran a través de lo logopático una comprensión de lo que es la infancia más vasta y abierta a otros grupos de personas más diversos, la manera en la que se nos presenta la infancia en la película de Miyazaki que se estudiará durante este apartado, solo sería posible comprender de manera más amplia, completa y concreta si le agregamos lo que nos hace sentir mientras la vemos: el asombro, la maravilla, el miedo, la incertidumbre, el amor, etc., es decir, si le agregamos, a la par del componente racional, el componente afectivo. Primeramente, pretendo intentar precisar cómo es que en la filosofía contemporánea latinoamericana se define la categoría filosófica de infancia para luego, y relacionándolo al capítulo dos, identificar en una película específica estas miradas sobre la niñez que fueron planteadas anteriormente. Para luego ver cómo es que este filme efectivamente podría ayudarnos a entender de otra manera estos problemas contemporáneos con respecto a la infancia, demostrando así que el cine podría perfectamente entenderse como un medio para hacer filosofía, y que cualquiera que se sienta interpelado por estas películas podría introducirse al mundo de pensar la infancia como objeto de estudio del pensar filosóficamente.

Para pensar la teoría de la infancia, sus discusiones, problemáticas y posibles definiciones, es que debemos entender cómo “aparece” la infancia no solo en los campos de estudios que hoy atienden estas problemáticas sino también en los relatos históricos, puesto que así es posible posicionar al infante como un sujeto histórico, que es parte de un relato, y que por lo tanto, existe. La infancia al ser reconocida como sujeto que hace parte de relatos históricos

nos permite reconocer que es una categoría dinámica que cambia, desaparece y aparece dependiendo de su contexto histórico, dinámicas sociales y cultura, y, por lo tanto, que es una categoría social. Los estudios historiográficos que sitúan a la infancia por primera vez como un sujeto de interés histórico son los del historiador francés Philippe Ariés. Según su relato en *El niño y la vida familiar en el Antiguo Régimen* (1960), en la Edad Media no había infancia. Esto es porque las niñas y los niños, luego de ser completadas sus capacidades motoras básicas, en pos de la funcionalidad en la sociedad, eran integrados a esta con trabajos específicos dependiendo si se era hombre o mujer. La categoría de infancia no era una como tal, pues las niñas y los niños eran considerados como adultas y adultos jóvenes que vivían mezclados con los adultos, aprendiendo directamente de ellos a través de los trabajos. La familia, más que un espacio de afectos era un lugar en el que primaba la conservación de bienes. En las sociedades occidentales tradicionales era difícil poder representar a las niñas o los niños, pues la infancia quedaba reducida solamente al periodo de fragilidad extrema y necesitaba de cuidados básicos, es decir, cuando se era una cría de humano.

Posteriormente, con la instalación de los Estados modernos, la familia se ubica como figura principal encargada de cumplir con la formación de los sujetos considerados ya menores desde el ámbito social y espiritual -menores que necesitan ser guiados en estos ámbitos por alguna institución pues por sí mismos no serían capaces-. Posteriormente este lugar es ocupado por la escuela y Claudio Duarte (2012) nos recalca como fundamental estos dos fenómenos, ya que esto definiría un modo de ser niño, niña y adolescente; sus roles y características impuestas como clase de edad, que sometería a niños y niñas en una relación de poder asimétrica, respecto a las adultas y adultos.

Esta relación de asimetría es la que ubica al niño y niña por debajo del adulto, posicionando a este como el centro y por lo tanto el encargado de definir lo que es ser niña o niño, bajo sus estándares y en contraposición de lo que es ser un adulto. Esta asimetría que es histórica se plantea desde una idea lineal de desarrollo de una persona, la vida se define como ciclos secuenciados, siendo la niña o niño visto como el comienzo de estas secuencias que buscan llegar al ciclo óptimo de la vida humana, es decir, la adultez. Por lo tanto, cuando se es niño o niña, se es un proyecto que debe de ser mejorado y preparado con el tiempo, por lo que su existencia como tal es vista como incompleta y solo se completa cuando va encaminada hacia

la adultez, y lo mejor que podría pasarle a una niña o niño en este mundo, es dejar de serlo, y pasar a ser un adulto: “la trayectoria del desenvolvimiento humano culmina en el adulto racional, autónomo, dueño de sí mismo. El ciclo de madurez es sinónimo de progreso lo que, a su vez, equivale a desarrollo” (Bustelo, 2012, pág. 289).

Este modo de etapas lineales se ha vuelto dominante en todas las esferas de la sociedad, volviendo esta idea del niño que importa solo porque será adulto, un proyecto político y cultural avalado por las estructuras de poder del mundo neoliberal. Y debido a estas estructuras dominantes que moldean lo que es ser niña o niño mediante sus instituciones, en el que se transmite la asimetría jerarquizada de las edades asegurando así la subordinación de los sujetos que son menores, la niña o el niño vive en una especie de estado de opresión, en el que no pueden tomar decisiones sobre sí mismos y lo que les acontece, ya que están subordinados a las determinaciones del grupo dominante, ubicado en lo más alto de la jerarquía, quien es una autoridad, es decir, las personas adultas.

Como vimos en el capítulo anterior, gran parte de lo que las estructuras del mundo adulto dominante nos dicen sobre lo que es ser una niña o un niño, de cómo debe comportarse, cómo es integrado al mundo, cómo debe sentirse, etc; es entregado a través de los medios de comunicación, que incluyen al cine como parte de esto. Por eso en esta investigación se intenta rescatar a un realizador de filmes que crea películas para niños esforzándose por transmitir imaginarios sobre las infancias que son distintos a los que tradicionalmente los medios de comunicación y la industria cultural se esfuerzan por entregar para mantener el status quo, basado en las relaciones asimétricas mencionadas anteriormente. Hayao Miyazaki en este espacio, es un director que pretende entregarnos ideas sobre las infancias que son distintas y más coincidentes a lo que nos entregan los estudios de infancia desde la filosofía. De este modo, y retomando el enfoque del primer capítulo, en el que se intentan sentar las bases para pensar filosóficamente a través de películas, plantearemos que sus filmes son un espacio propicio para pensar la infancia desde la diferencia que nos proponen los discursos que tratamos en este apartado, y, por lo tanto, es que podría encontrarse un medio fructífero para abrir el pensamiento filosófico sobre la infancia mediante las películas del director japonés, ampliando así el espectro para estudiar la Infancia desde perspectivas diversas a lo ofrecido por la industria cultural más tradicional. Debido a que este director tendría la

particularidad de sacudirnos de tal forma, en la que podríamos “pensar/sintiendo” en colaboración, el cine de Miyazaki y en particular la película tratada en el siguiente apartado, sería capaz de instaurar en nosotros experiencias tales que puedan invadirnos por completo para entonces así entender la realidad, una realidad en la que los afectos y las situaciones particulares que nos hacen sentir, junto con los elementos lógicos de este mundo puedan entenderse mutuamente para así construir conceptos más completos, y que se alejen de la forma tradicional que existe sobre la infancia en el cine.

3.2 El caso de *Chihiro*: un viaje a otras infancias

"Dedicada a todos los niños que han tenido, tienen y tendrán 10 años"

Hayao Miyazaki

El filme con el que se intentará entablar un diálogo en este apartado es el lanzado en 2001 en Japón, 2002 y 2003 en todo resto del mundo, llamado *El viaje de Chihiro* (nombre original: 千と千尋の神隠し/*Sen to Chihiro no Kamimakushi*⁶). Cuando se habla del éxito e impacto que ha tenido Studio Ghibli tanto en Japón como el resto del mundo, *El viaje de Chihiro* es la más mencionada, debido al alto reconocimiento que tuvo en Japón y aún más en el mundo occidental, a tal punto de ser premiada con el Oso de Oro en el Festival de cine de Berlín en el 2002, y luego el Oscar en la categoría de mejor película animada el año 2003, siendo la única película de animación no occidental en ganar la estatuilla hasta el día de hoy.

La premisa de la película es bastante simple, una niña que es arrojada a un mundo distinto al nuestro y debe salvar a sus padres para poder volver a su mundo. Lo que pasa entre estos sucesos, todas las pequeñas cosas que le ocurren a la protagonista en su viaje y que poseen un componente emocional tan diverso hacen que el filme sea un espacio maravilloso para poder pensar filosóficamente la infancia de forma logopática. La película nos presenta a Chihiro, una niña de diez años que a simple vista no tiene alguna habilidad especial o destaca con algún rasgo distintivo, por lo que fácilmente podría ser cualquier niña de diez años. Junto a su familia y tras perderse en la ciudad camino a su nueva casa, llegan a lo que parece un parque temático abandonado. Al encontrarse con un local con comida en sus repisas, sus padres proceden a comer y ella desconfiada va hacia otro lado a explorar. Estando en un puente con vistas a las líneas del tren se topa a una persona con apariencia de tener la misma edad que ella, que al verla se asusta pidiéndole que se vaya rápidamente de ese lugar; ella atemorizada, va en busca de sus padres y al verlos queda absolutamente en shock pues se convirtieron en cerdos. Viendo esto completamente estupefacta y pensando siempre que es un mal sueño del que debe despertar, Chihiro intenta escapar por el mismo lugar que llegó, pero lo que antes era un riachuelo ahora era un cuerpo de agua enorme e imposible de cruzar.

⁶ Traducción literal: La desaparición misteriosa de Sen y Chihiro

Junto al río que no puede cruzarse, el paisaje cambia y comienzan a aparecer imágenes de criaturas nunca antes vistas a medida que anochece. Todo el mundo que Chihiro conoce es distinto a este, y sin saber cómo reaccionar se esconde esperando que todo sea una pesadilla. Este momento es interrumpido por el niño que aparece anteriormente, el que la calma otorgándole apoyo y le explica en qué consiste el lugar en el que está: es una Casa de baños en la que van Yokais⁷ y Kamis⁸ de todo tipo que habitan en Japón, a descansar de sus ajetreadas vidas en el mundo humano, gobernado por la bruja Yubaba, quien controla ese mundo y la busca desesperadamente, pues una humana no es bienvenida allí. Por reglas de ese mundo, no puede estar sin ocupación, por lo que debe intentar buscar un trabajo para seguir viviendo y así encontrar una forma de volver a su mundo. Chihiro entonces con determinación decide pedirle un trabajo en la Casa de baños a la bruja Yubaba para así seguir en ese mundo distinto y tras comprobar que sus padres efectivamente fueron convertidos en cerdos, decide también hacer todo lo posible para rescatarlos y volver a su propio mundo. Todo esto sucede mientras Chihiro intenta aprender cómo vivir por sí misma, conociendo seres en el trayecto que van a ir ayudándola a cumplir su cometido principal en este viaje:

Se supone que es la historia de una chica que es arrojada a otro mundo donde la gente buena y la gente mala está mezclada y viven juntos. En este mundo, recibe un entrenamiento riguroso, aprende lo que es la amistad y el autosacrificio, y usa su propia inteligencia no solo para sobrevivir, sino para volver a nuestro mundo. Escapa de distintos aprietos, evita peligros y finalmente puede volver a su vida normal. Aunque nuestro mundo no ha desaparecido totalmente, ella ha vuelto no por haber vencido al mal en el otro mundo, sino como resultado de haber aprendido un nuevo modo de vivir (Miyazaki, 2020, págs. 135-136)

El cine como parte de los medios de comunicación tiende a ejercer un tipo de control más flexible y transversal que sirve para reglamentar la vida de cada persona, por lo tanto, es idóneo para la construcción y modelamiento de subjetividades, es decir, puede entregarnos modelos, valores, pautas de comportamiento e incluso nuevas formas de pensar la realidad,

⁷ Criaturas del folclore japonés que son entre espíritus o demonios de la naturaleza cambiante, con apariencias mezcladas entre humanos y animales, que coexisten con humanos, normalmente habitando zonas con poca gente.

⁸ Palabra japonesa para denominar a las deidades adoradas en el sintoísmo. Pueden ser deidades personificadas, desastres naturales, espíritus que viven en los árboles, etc.

el mundo en el que vivimos y el trato a los demás. Entonces, las películas implícitamente nos implantarían modelos que nos dirían cómo es que deberíamos ser. Bajo esta lógica, el cine y en particular el dirigido a los niños, nos entregaría imaginarios de cómo es que debe ser una niña o un niño; Eduardo Bustelo (2006) nos dice que los medios priorizan la transmisión de valores que están a favor del individualismo y la competencia, la propiedad privada, la división entre el extremo bien y el extremo mal, todo esto mediante la representación de estereotipos.

Lo primero destacable de este filme es su protagonista, Chihiro. Al comienzo del filme, vemos a una niña con una apariencia que podría tildarse del todo “común”, sin ninguna característica física que pudiera hacerla una protagonista, como tiende a hacerse en el cine animado en donde los protagonistas son de lo más excéntricos. Es más, al comienzo de la película, tiende a tener expresiones bastante apáticas sobre lo que está sucediendo, estando muy molesta por el cambio de casa pues debe abandonar su vida anterior, tampoco es una niña fuerte físicamente, con una personalidad extrovertida que sacude a todos, es más bien callada, ciertamente tímida, temerosa e insegura (sobre todo si pensamos en el comienzo del filme, por eso inicialmente es la que se niega rotundamente a entrar al túnel con sus padres y a probar la comida que estaba en el puesto). A medida que avanza la película Chihiro va experimentando nuevas emociones que la sacan de su zona de confort, y se ve obligada, la mayor parte del tiempo, a aprender. La primera vez que Chihiro ve a sus padres, luego de ser contratada en la Casa de baños, en el que la bruja Yubaba le arrebató el nombre y la transformó en Sen, queda consternada, pues efectivamente son cerdos que ya no recuerdan haber sido humanos. Tras esto, ella llora devastada al lado de Haku (el joven aprendiz de brujo de Yubaba), llenándose de determinación al soltar todas sus emociones decide enfrentar sus problemas: no va a quedarse en ese mundo para siempre y va a revertir el hechizo que recae en sus padres. Tras empezar como empleada de la Casa de baños, Sen/Chihiro tiene su primera tarea: debe limpiar a un espíritu pestilente que resulta ser un espíritu del río que estaba completamente contaminado. Sen/Chihiro al darse cuenta de que este espíritu maloliente tenía una espina clavada pide ayuda a todos los empleados de la Casa de baño, y juntos logran removerle la espina liberando así kilos de desechos humanos acumulados en el río. A partir de esta situación, junto a otras que enfrenta, va teniendo experiencias, entendiendo experiencia como “lo que me pasa”, que es externo a uno mismo, que no soy

yo, es irreplicable, que no puede ser generado por voluntad propia y que tiene lugar en uno mismo, en cada sentimiento, pensamiento, sensibilidad y voluntad, que llevan a la protagonista a tomar decisiones, forjar una voz propia, tomarle importancia a lo que pasa a su alrededor y a sus sentimientos. Chihiro así se transforma interiormente, aprende y se auto-descubre entendiendo que ella puede efectivamente actuar en el mundo, y tomar sus propias decisiones. Todo componente emocional que nos entregan estos sucesos particulares de la película, lo que nos hace sentir las experiencias de Chihiro, la incertidumbre, el asombro, el nerviosismo en el que estamos inmersos cuando Chihiro ayuda a la deidad del río, invita a que nos sintamos cercanos a la protagonista, y así podemos logopáticamente entender la importancia de re-pensar imaginarios para las niñas y niños, pues, sintiendo cercanas las emociones de la protagonista es que podemos hacer propios estos conceptos y construcciones de imaginarios que intentan ser transformados a lo largo del filme.

Que esta protagonista parta la película siendo una niña de lo más común, con algunas características que podrían considerarse “malas” junto a otras “buenas”, la hace en gran parte un personaje femenino rupturista. Chihiro es una niña que toda niña es, o con la que cualquier niña podría sentirse identificada, no una versión de niña idealizada a la cual debieran aspirar a ser las demás niñas. A diferencia de la industria cultural convencional que nos presentan héroes con proezas inigualables, enfrentándolas con valentía siempre en pos de vencer al extremo mal que existe en el mundo o una heroína cuyo principal objetivo es ser amada por el protagonista, siempre subordinadas a algún personaje masculino y girando su narrativa en torno a él, Chihiro es especial por el simple hecho de no serlo.

Cuando pensamos en la gama de heroínas que existen, Sen/Chihiro se aleja de la estructura tradicional de una, incluso desde el plano del diseño físico del personaje: es una niña escuálida con apariencia normal y para nada destacable. Esto está pensado para encarnar lo cotidiano y el cómo una niña -que podría ser cualquiera-, puede llegar a ser una heroína. Para poder emprender un viaje no tienes por qué ser la hija del líder de un pueblo como Pocahontas⁹ o una princesa con poderes mágicos increíbles ocultos como Elza¹⁰, solo tienes que ser una niña o un niño que vive en este mundo. Esta película, bien podría ser el intento

⁹ “Pocahontas”. Walt Disney Pictures, 1995.

¹⁰ “Frozen: Una aventura congelada”. Walt Disney Animation Studio. 2013.

de crear una apertura en la industria cultural para transmitir imaginarios de infancia que son distintos a los que nos entregan tradicionalmente. Un filme en que invita a las niñas y niños de diez años a ser quienes son y no esforzarse por lograr una imagen idealizada de ellos que les transmiten los medios de comunicación.

A su vez, y a medida que avanza la película, vemos a una Chihiro/Sen que es capaz de actuar en el mundo y pensar por sí misma. Su figura no está subyugada a la imagen de otro personaje que es superior a ella y le dice qué hacer. Pese a que coexiste con personajes adultos, ninguno la cuestiona por ser una niña ni se posiciona por sobre ella solo por ser adulto, y es capaz de tomar decisiones, ayudar a otros, marcar una diferencia en el mundo de los espíritus, tener objetivos propios y ser un sujeto de acción por sí misma sin subordinarse a nadie como sujeto inferior. La película entonces intenta entregar la idea de que un niño, puede ser independiente del mismo modo que lo es un adulto, actuar en el mundo que le rodea, generar cambios y no necesariamente existir en las sombras de personas adultas esperando a ser rescatada por estas. Junto a esto, también destaca como una apertura a pensar el cine de animación para niños desde lo distinto, porque, a diferencia de una gran cantidad de películas de aventuras, esta no es una lucha entre el bien y el mal. Dentro de las lógicas de la industria cultural, vemos en el cine animado como es que se intenta construir un mundo en el que las niñas y niños viven en una especie de mundo encantado libre de todo mal, en donde no ocurre la guerra, la pobreza o los desastres, libre de toda desigualdad y todo lo político, libre de todo lo que es “adulto”. Se intenta a toda costa separar a la niña o al niño del mundo real, poniendo imágenes del mundo que no representan al mundo tal y como es, entregándoles uno mediante imágenes que, si bien puede parecerse al mundo adulto porque tiene instituciones, sitios y relaciones similares, carece de todo lo que podría causarle dolor a una niña o a un niño, encerrándoles en un mundo de perfecciones e idealizaciones que supuestamente intentan cuidar y cobijar, siempre desde la mirada adulta de una niña o un niño pensado como ser que es ingenuo e incapaz de comprender la “complejidad” del mundo de los adultos, como en *Aladdin*¹¹, al intentar camuflar la vida de pobreza y desigualdades de las personas que sufren en el reino, para ilustrar solamente lo pintorescos y felices que son, en comparación a la princesa quién sufre al no poder vivir ese tipo de vida “con mayores libertades” que tienen los plebeyos,

¹¹ *Aladdin*. Walt Disney Feature Animation. 1992.

escondiendo así las problemáticas serias del mundo en el que están estos personajes que sufren desigualdades y malos tratos:

El realismo mentiroso y el sueñismo eran dos actitudes perfectamente complementarias: alternativamente se “protegía” al niño de las fantasías, cercenándoles una de las dimensiones más creativa que poseía, y se lo exiliaba dentro de ella, alejándolo del mundo de los adultos (Montes, 2001, pág. 23)

Mediante estas dinámicas representativas del mundo es que también se intentan instaurar valores y reguladores morales para seguir conformando las subjetividades de niñas y niños. Normalmente, las películas de animación dirigidas a ellas y ellos, tienden a ser sobre cómo el mal es vencido por el bien, por lo tanto, el mundo está dividido entre personas que son malas y otras que son buenas, que compiten constantemente unas con otras para conseguir sus objetivos. Estos personajes que son malos, siempre lo son en extremo y a tal punto que no valoran vida alguna y siempre deben de ser vencidos. Aquí es que excepcionalmente aparece la política y la acción pues es válida solo cuando estos personajes malos deben de ser eliminados. Por lo tanto, vemos como se instaura una visión de la realidad en la que no existen matices ni complejidades, hay una construcción de personajes en base a absolutismos morales llenos de una sobrecarga en la que los considerados protagonistas son personajes - en su mayoría con apariencias hegemónicas- con cualidades extremadamente bondadosas versus personajes antagonistas con características no hegemónicas, completamente distintos a los protagonistas, que son malos, buscan dominar el mundo, cambiar el orden y debido a esto es que no pueden seguir existiendo.

Eduardo Bustelo (2006), nos dice que el conglomerado Disney y su mega industria de creación de material audiovisual y merchandising para niñas y niños intenta promover implícitamente las relaciones antidemocráticas. Disney nos muestra gobiernos monárquicos, castas y desigualdades siempre mirados como una especie de orden “natural” de las cosas, como en la célebre *El Rey león*¹², en la que animales viven en un sistema antidemocrático, en el que deben de ser venerados los leones, viviendo en lo más alto en comparación a otros animales, y no es cuestionado en absoluto pues son representadas por animales no humanos. Son sucesos que ocurren en la naturaleza, y que, por lo tanto, están bien y no debieran

¹² El rey león. Walt Disney Feature Animation. 1994.

pensarse más allá de alguna manera crítica, y -señala el autor- a su vez se van utilizando estos medios para entregar imágenes negativas sobre ciertos grupos de personas que han sido oprimidas a lo largo de la historia haciendo que niñas y niños normalicen estructuralmente estos discursos de odio, estereotipos y discursos antidemocráticos siempre a favor de vencer al mal encarnado, mal que quiere destruir el mundo como lo conocemos.

Analizando las aventuras que vive la protagonista a lo largo del filme es que conocemos un mundo distinto, no solo porque es distinto al nuestro por la apariencia de los habitantes de este, sino porque poseen matices en su conformación como personajes, es decir, la construcción de mundo y de personajes por parte del director no es una realidad de absolutos con sobrecargas morales que intentan transmitir ideas acerca del mundo sobre el bien y el mal. Yubaba, dueña de la Casa de baños, es una bruja que presuntamente podría ser malvada y la antagonista del filme, pues es ambiciosa, ladrona de nombres y muy egoísta, pero a su vez es una madre amorosa e intenta proteger a toda costa el mundo en el que vive y sus reglas. Kamayi, el viejo encargado de calentar las calderas en la Casa de baños parece ser poco amigable al comienzo, desconfiado y cascarrabias, molesto cuando se le arrastra a una situación en la que no quería estar, pero es también de los que más cuidan y ayudan a Chihiro durante todo su viaje, transformándose en un amigo bondadoso. Cada personaje de esta película posee matices que los hacen personas no simplemente buenas ni malas, al contrario, muestran una imagen del mundo en el que existen personas complejas, llenas de matices, que no pueden categorizarse solo en una característica específica y que conviven unas con otras en un mundo con la misma complejidad. Por lo mismo es que este filme no es una guerra entre el bien y el mal, en el que el mal y las personas consideradas malas deben ser eliminadas para que el mundo vuelva a tener armonía y paz. Esta es una película sobre un viaje, en el que una niña atraviesa ciertas circunstancias, que podrían considerarse desgracias, y en ese viaje se encuentra con ciertas personas distintas a ella, y aprende, sin vencer ni eliminar a nadie porque es distinto, siempre trabajando en colaboración con otros, sin competir, ayudando a la Casa de baños para ahuyentar al Sin Cara y a su vez siendo ayudada por varios trabajadores de la casa para poder irse con sus padres. Mostrándonos que pueden existir otros modos de vivir y concebir la realidad lejos de la competitividad y el individualismo que nos muestran la gran mayoría de películas dirigidas a niñas y niños.

También es destacable considerar que a Chihiro le ocurre todo tipo de cosas durante su viaje, desde estar en un mundo desconocido, sin sus padres, sola, teniendo que trabajar; todo lo cual parece representar una serie de desgracias en las que aparecen problemáticas que el mundo adulto intenta -de manera habitual- no mostrarles a los niños. Si bien es un mundo mágico, está alejado de un realismo falso en el que no suceden cosas consideradas “malas” para los niños. Es una película que ilustra un campo amplio de acontecimientos, que pueden suceder y de las que se puede aprender.

Normalmente, existe una visión sobre las niñas y los niños que los encierra en la categoría de “víctimas”, serían criaturas indefensas que no tienen herramientas para enfrentarse al mundo y necesitan constante tutoría del adulto que sí puede manejarlo y ocultar cosas. En esta visión de mundo, la niña o el niño es visto como un comienzo basado en la transmisión, es útil en la medida en que es capaz de transmitir los principios del mundo establecido, puesto que existe la idea que vienen al mundo como especies de hojas en blanco sin nada escrito y por lo tanto deben ser llenadas por ideas de un mundo con sus instituciones ya preconcebidas y por lo tanto son receptores, que deben asegurar la transmisión de valores del mundo con tal de mantener el statu quo, es la concepción de niña o niño como receptor del mundo adulto que va llenando de valores, principios, instituciones con sus respectivos contenidos cognitivos y valóricos. Por el contrario, *El viaje de Chihiro* en particular -y quizás todo el universo de películas de Studio Ghibli- pretende acercarnos a una idea en la que niñas y niños aparecen en estos universos animados como sujetos que llegan a irrumpir ese mundo como es conocido. Chihiro, por ejemplo, llega a un mundo de Kamis y Yokais que tiene una forma establecida de funcionamiento, con estructuras fijas que nunca han sido cuestionadas y -sin notarlo- ella aparece como una posibilidad de cambio que puede ser capaz de generar aperturas y nuevas posibilidades. Oponiendo resistencia a los mandatos del mundo al que fue arrojada, Chihiro es capaz de actuar sobre este y transformar todo el statu quo; es capaz de mantener su nombre intacto y lograr volver a su hogar junto a sus padres como nunca nadie había siquiera intentado, invitando a todas las personas con las que se encontró como Haku y Lin a recuperar sus nombres, recordar quiénes eran antes de la Casa de baños y así intentar volver a su hogar. La irrupción de Chihiro al mundo de los espíritus en este sentido sería la representación de transformación y comienzo, otro comienzo: “La infancia significa también un comienzo hacia un mundo distinto de los adultos y, por lo tanto, hacia otra “adulterez”. La

infancia, de este modo, puede transportar la transformación del statu quo” (Bustelo, 2007, pág. 144)

La figura de Chihiro como una niña dentro de este filme, nos muestra la potencia pura que tiene la infancia, al ilustrar cómo una niña puede ser capaz de dar vuelta un mundo por completo, trabajando con figuras adultas en igualdad de condiciones, sin estar subordinado nadie por sobre el otro. Somos invitados a pensar la infancia como una instancia disruptiva, capaz de generar otros comienzos que rompen las estructuras del mundo establecido, tal como lo hizo Chihiro en el mundo de los espíritus: “Por eso mi énfasis en el otro comienzo que realmente significa el desarrollo de una subjetividad no solo como autodesarrollo sino abierta al “otro” como modalidad “otra” de existir” (Bustelo, 2007, pág. 154).

Chihiro es introducida a un mundo que no es comprensible del todo, un mundo inmenso que podría pensarse como limitante pero que termina siendo una oportunidad de apertura, mientras se entabla un viaje de autodesarrollo en donde la protagonista aprende a conocerse ella misma y sus emociones, es capaz también de abrir otras posibilidades que son idóneas - a su vez- de extender y quebrar los límites que ya existían de ese mundo establecido. Sale de lo que está establecido, de lo que reglamenta el mundo de los espíritus, para introducirse en una aventura que niega y resiste los mandatos que la obligarían a quedarse en la Casa de baño con sus padres convertidos en cerdos hasta ser comidos. Durante este viaje es que se abre la posibilidad, no solo de volver a casa sino también de generar todo un cambio social de las estructuras del mundo en el que ella estaba inmersa. Que Chihiro caiga en el mundo espiritual, es una oportunidad para torcer las lógicas del mundo, una oportunidad emancipatoria para todos los habitantes de la Casa de baño que fueron obligados a quedarse por sus circunstancias, una invitación a replicar sus hazañas, e intentar salir de la situación de dominación en la que se encuentran recuperando su nombre e identidad, para también volver a sus casas.

Hayao Miyazaki, mediante la construcción de mundos increíbles con paisajes de ensueño, música espectacular, personajes llenos de complejidades y llenándonos de las más variadas emociones durante todo el filme y gran filmografía, ha sido capaz de ilustrarnos una imagen de infancia llena de distinciones a las que los medios y la industria cultural intentan habituarnos siempre. El filme *El viaje de Chihiro* y su entrañable protagonista son capaces

de ilustrarnos una infancia que se abre ante los estereotipos, que es capaz de resistir en el mundo, crear nuevos comienzos y esforzarse por transformar el mundo, sin dejar nunca de ser ella misma. La gran filmografía del director y el Studio Ghibli nos invita a concebir la infancia desde las más diversas formas, hay niñas sirenas que salvan el mundo creando equilibrio en el mundo de los seres del mar y seres humanos¹³, también adolescentes criadas por deidades de la naturaleza capaces de tener la fuerza suficiente para enfrentarse a las más crueles situaciones a favor de la protección de la tierra y los seres vivos¹⁴, e incluso dos hermanas amigas de un dios del bosque que, llenas de amor hacia su madre son capaces de viajar en un “gato autobús” para visitarla¹⁵. Así nos encontramos con las más diversas niñas, valientes, capaces, que pueden sacudirnos y llenarnos con las más variadas emociones en cada cuadro para así hacernos repensar nuevas ideas de lo que es ser una niña o un niño.

¹³ Ponyo en el acantilado (崖の上のポニョ). Studio Ghibli. 2008.

¹⁴ La princesa Mononoke (もののけ姫). Studio Ghibli. 1997.

¹⁵ Mi vecino Totoro (となりのトトロ). Studio Ghibli. 1988.

Conclusiones

En este apartado, se pretende dar cuenta de los principales resultados, posibles aportes, limitaciones y proyecciones del presente trabajo. Partiendo por los resultados, en primer lugar, respecto al objetivo general, pienso que sí fue posible demostrar que es plausible pensar filosóficamente desde diversos medios, en este caso, el cine, esto se hizo posible mediante el estudio y análisis de textos, principalmente del filósofo Julio Cabrera, que por medio del término logopatía aportó una importante herramienta conceptual que me permitió abrir la posibilidad de agregar el componente emocional a los análisis filosóficos, con la misma relevancia que tiene la razón en la disciplina. En segundo lugar, y como antecedente a lo logrado en el capítulo 3, fue necesario entender y valorar el contexto en el que surge la industria animada en Japón y cómo se construye el modo de entender la animación y la infancia del director japonés Hayao Miyazaki, y por qué la aparición de sus filmes llegan a modo de ruptura y posibilidad para entender el mundo de forma distinta a la industria cultural de la animación infantil, a partir de ello pude lograr entablar un diálogo entre la teoría de la infancia escrita y el filme *El viaje de Chihiro*, logrando incorporar la dimensión afectiva enriqueciendo el análisis filosófico, para ilustrar la concordancia que existe entre ambas visiones, pensando la infancia como algo más que un ciclo lineal de la vida en el que sus integrantes quedan relegados a sujetos subordinados a las figuras adultas. A medida que se construía el relato, fue posible también contrastar las visiones que existen en la industria cultural que impera en este tiempo, que es capaz de impregnar a las sociedades de imaginarios dañinos que construyen las subjetividades de niñas y niños, con la visión rupturista del mencionado director.

Al haber tocado esos objetivos, como tesina, me parece que los principales aportes y posibles impactos de la investigación, son significativos en varias dimensiones. La primera de ellas fue la unión, desde el punto de vista académico, de los mundos oriental y occidental, al mezclar medios, visiones y formas de pensar que, si bien podría verse dificultoso compatibilizarlas, serviría para enriquecer el quehacer filosófico al amalgamar otras formas de vivir en el mundo. Por otro lado, existe un impulso por avanzar en territorios inexplorados y diversos en el campo de la disciplina académica filosófica metodológicamente hablando pues el dialogar con conceptos filosóficos mediante películas, sumando el factor afectivo es

poco convencional, por lo que este trabajo puede servir como un pequeño precedente para quien desee transitar este camino, en esta dirección. Finalmente, otro posible aporte, que fue uno de los efectos que se tuvo en mente desde el inicio de este escrito, tiene relación con pensar en la opción de diversificar los medios para plantearnos conceptos filosóficamente, es decir, pensar que la filosofía puede llegar a cualquier persona, aunque esté alejada del conocimiento académico.

Respecto a las limitaciones que obstaculizaron o dificultaron la investigación en algún momento del proceso, estuvo la falta de bibliografía en general, pues el objetivo principal propuesto encausó la tesis por un rumbo poco estudiado en donde los trabajos resultaron ser bastante escasos. Junto con ello, aquellos aportes bibliográficos y teóricos, como por ejemplo el concepto de la logopatía, al ser un término “reciente”, poco usado y conocido, hacía difícil el darle consistencia al término en sí mismo, considerando que se trata de una herramienta conceptual esencial en el presente escrito. La poca presencia de trabajos significativos se explica porque se centraban en análisis estéticos de obras y muy pocos sobre el contenido - en cuanto a significado- de películas, viendo al cine desde una perspectiva que, desde un principio, y a lo largo de todo el proceso investigativo, se quiso tomar cierta distancia. Y por último el hecho de intentar tratar un director cuya procedencia no es occidental, disminuía la cantidad de bibliografías significativamente, y al encontrar trabajos sobre sus obras, eran desde distintos enfoques y no sobre miradas filosóficas o similares.

Como reflexiones finales sobre este trabajo es que me gustaría considerarlo como una invitación a ver películas. Pero no solamente verlas, sino también a participar activamente en estas, espero que este trabajo sirva para que en algún momento puedan verse filmes de forma logopática, para así no solamente pensar la dimensión racional del conocimiento sino también y de igual importancia, la dimensión emocional, trabajando ambos aspectos de nuestra vida de manera colaborativa, nutriéndose mutuamente para poder así obtener conceptos que puedan ser cercanos y que comprendan la vida humana de forma más completa. Pienso también que esta forma de ver cine, de dejarse afectar por sus historias y situaciones, nos abre a una experiencia logopática de ver películas. Enfrentarse a una película puede ser una experiencia logopática, y para que así sea debemos disponernos a emprender este viaje, abrirse a la posibilidad de pensar el cine como un medio para hacer filosofía, y así vivir una

experiencia irrepetible, tal cual la protagonista del filme de Miyazaki, quien nos invita a abrirnos a la experiencia de repensar la infancia alejado de lo convencional y mediante variados medios.

Referencias

- Aquino, T. d. (1969). *Suma teológica*. Madrid: Biblioteca de autores cristianos.
- Ariés, P. (1960). *El niño y la vida familiar en el antiguo régimen*. Madrid: Taurus.
- Aristóteles. (1999). *Retórica*. Madrid: Gredos.
- Astorquiza, P. (2008). Interacción entre la razón y las emociones en el ser humano según Santo Tomás de Aquino. *Civilizar*, 117-132. Obtenido de Civilizar.
- Bustelo, E. (2007). *El recreo de la infancia*. Argentina: Siglo Veintiuno.
- Bustelo, E. (2012). Notas sobre infancia y teoría: un enfoque latinoamericano. *Salud Colectiva*, 287-298.
- Cabrera, J. (1999). *Cine, 100 años de filosofía: una introducción a la Filosofía a través del análisis de películas*. Barcelona: Gedisa.
- Cabrera, J. (2002). Hitchcock entre Zizek y Aristóteles. *Signos filosóficos*, 135-146.
- Cadus, R. O. (2020). Filosofía del Cine. El pensamiento por otros medios. *Eidos*, 318-346.
- Casado, C., & Colomo, R. (2006). Un breve recorrido por la concepción de las emociones. *A parte Rei*.
- Deleuze, G. (1996). *Crítica y clínica*. Barcelona: Anagrama.
- Descartes, R. (1997). *Las pasiones del alma*. Madrid: Tecnos.
- Duarte, C. (2012). Sociedades adultocéntricas: sobre sus orígenes y reproducción. *Revista última década*, 99-125.
- Grau, O. (2009). Otra vez el Deseo. Para Pensar la Enseñanza de la Filosofía. *Revista de Filosofía*, 97-103.
- Hearn, L. (2015). *En el Japón fantasmal*. España: Satori.
- Heidegger, M. (2005). *Ser y Tiempo*. Santiago de Chile: Universitaria.
- Larrosa, J. (2006). Algunas notas sobre la experiencia y sus lenguajes. *Estudios filosóficos*, 467-480.
- Larrosa, J. (2009). Experiencia y alteridad en educación. En J. Larrosa, N. Pérez de Lara, J.-C. Mélich, R. Forster, C. Skliar, & C. Rattero, *Experiencia y alteridad en Educación* (págs. 13-44). Rosario: Homo Sapiens.
- Marrati, P. (2006). *Gilles Deleuze, Cine y Filosofía*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- Miyazaki, H. (1996). *Starting Point. 1979-1996*. San Francisco: VIZ media LLC.
- Miyazaki, H. (2020). *Cómo piensan los niños y otros recuerdos de mi vida*. Almería: Confluencias.

- Montes, G. (2001). *El corral de la Infancia*. México: Fondo de cultura económica.
- Napier, S. (2018). *Miyazakiworld. A life in art*. New Heaven: Yale University Press.
- NHK studio, Studio Ghibli (Productores), & Arakawa, K. (Dirección). (2019). *Diez años con Hayao Miyazaki [miniserie de televisión]*. Japón: NHK studio. Obtenido de <https://www3.nhk.or.jp/nhkworld/es/ondemand/video/3004569/>
- Nietzsche, F. (1996). *Sobre verdad y mentira en el sentido extramoral*. Madrid: Tecnos.
- Pino, B. (2017). Infancia, tiempo y escuela. *Intus-legere Filosofía*, 42-62.
- Plata, L. (2012). *El mundo invisible de Hayao Miyazaki*. Palma de Mallorca: Dolmel Editorial.
- Platón. (1992). *Diálogos VI: Fibelo, Timeo, Critias*. Madrid: Gredos.
- Rodriguez, M. S. (2015). Cuando Theodor Adorno fue al cine no solo estuvo en Hollywood. *Nexus Comunicación* 17, 274-295.
- Suzuki, T. (Productor), & Miyazaki, H. (Dirección). (2001). *El viaje de Chihiro* [Película]. Japón.
- Watanabe, Y. (2004). [folleto] *Historia del cine de animación japonés*. Museo de Bellas Artes, Bilbao.