

LA ENSEÑANZA DE LA FILOSOFÍA Y EL CINE ANIMADO: POSIBILIDADES DE PENSAMIENTO ENTRE PREGUNTA, LECTURA Y EXPERIENCIA

RAFAEL DAVID ULLOA-RAMÍREZ Y
LILIANA ANDREA MARINO-DÍAZ*

doi: 10.11144/Javeriana.uph42-84.efca

RESUMEN

Este artículo presenta los resultados de investigación sobre “El cine animado y enseñanza de la filosofía” en la perspectiva Filosofía e Infancia de la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia. Su objetivo es analizar el cine animado como encuentro y posibilidad para la enseñanza de la filosofía. Para demostrar dicha posibilidad se llevan a cabo diversas experiencias de pensamiento y se toma como ejemplo la pieza cinematográfica *Mi vecino Totoro* (Miyazaki, 1988) que motivó preguntas, asombro, reflexiones, ejercicios de argumentación y diálogos filosóficos. El texto se divide en tres escenas analíticas. La primera presenta la relación entre las categorías empleadas para considerar el cine animado como una experiencia sensible que potencia en los sujetos posibilidades de pensamiento. La segunda aborda los caminos metodológicos que trazó la investigación. La tercera muestra los resultados de investigación que hicieron posible el encuentro entre cine animado y enseñanza de la filosofía: pregunta filosófica, experiencia y lectura.

Palabras clave: educación filosófica; enseñanza de la filosofía; filosofía e infancia; cine; cine animado

* Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia, Tunja, Colombia – Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia, Tunja, Colombia.

Correo electrónico: rafael.ulloa@uptc.edu.co – liliana.marino@uptc.edu.co

TEACHING PHILOSOPHY, AND ANIMATED FILM: WAYS OF THINKING BETWEEN QUESTIONING, READING, AND EXPERIENCE

ABSTRACT

This article presents the results of the research project *Animated Movies and the Teaching of Philosophy from the Perspective of Philosophy and Childhood* by the Pedagogical and Technological University of Colombia. Its objective is to analyze animated movies as an encounter and a possibility for the teaching of philosophy. To demonstrate this possibility, various thought experiments are carried out, taking as an example the film *My Neighbor Totoro* (Miyazaki, 1988) which motivated questions, astonishment, reflections, argumentation exercises, and philosophical dialogues. The text is divided into three analytical scenes. The first scene presents the relationship between the categories used to consider animated film as a sensible experience that enhances the thinking abilities of the subjects. The second deals with the forms and methodological paths that the research followed. The third scene shows the research results that made possible the encounter between animated film and the teaching of philosophy: philosophical questions, experience, and reading.

Keywords: philosophical education; teaching of philosophy; philosophy and childhood; movies; animated movies

Para citar este artículo: Ulloa-Ramírez, R. D. & Mariño-Díaz, L. A. (2025). La enseñanza de la filosofía y el cine animado: posibilidades de pensamiento entre pregunta, lectura y experiencia. *Universitas Philosophica*, 42(84), 69-96. ISSN 0120-5323, ISSN en línea 2346-2426. doi: 10.11144/Javeriana.uph42-84.efca

El presente artículo hace parte de los avances de los estudios realizados en la Maestría en Educación con énfasis en investigación y el Doctorado en Ciencias de la Educación de la UPTC que adelantan los autores. El artículo atiende a la convocatoria 909 de doctorado nacional para profesores de IES de Minciencias.

1. Introducción

EL ENCUENTRO ENTRE EL CINE ANIMADO y la enseñanza de la filosofía, como oportunidad para crear experiencias que motiven la reflexión sobre conceptos y acontecimientos de la existencia, significa un espacio de posibilidad que acerca a los estudiantes al ejercicio de filosofar, pues facilita, desde las imágenes, sensaciones y experiencias, el abordaje de temas filosóficos y se conecta con la cotidianidad de los sujetos.

Las reflexiones y percepciones plasmadas en este artículo son un conjunto de asociaciones discursivas y descriptivas entre la enseñanza de la filosofía y el cine animado que permiten su encuentro y potencialidad, así como la creación de prácticas educativas dentro y fuera del aula, que suponen la interacción con el otro a través de la pregunta, la argumentación y el diálogo, y potencian el pensamiento crítico, creativo y sensible en los procesos educativos.

La experiencia de pensamiento aquí plasmada se basa en la pieza cinematográfica *Mi vecino Totoro* (Miyazaki, 1988), que se proyectó en el VII Campamento filosófico “Amistad, sueños y felicidad: entre lúdica y pensamiento”¹. Esta actividad fue un encuentro de convivencia para el cuidado de sí, del otro y de lo otro, donde se reunieron estudiantes y docentes de instituciones educativas e investigadores de Colombia y de otros países. Al respecto, cabe mencionar que el campamento filosófico es la oportunidad para pensar por sí mismo, crear conceptos, realizar ejercicios de pensamiento y la construcción de saberes (Ladino-Quiroz & Castellanos-Murcia, 2022; Suárez & Mariño, 2020). Este escenario permitió el encuentro entre la enseñanza de la filosofía y el cine animado de Miyazaki, para resaltar las voces de los niños, desarrollar ejercicios filosóficos desde la argumentación, la escritura, la conceptualización y la estética de pensamiento.

1 Los campamentos filosóficos se desarrollan en diferentes municipios del departamento de Boyacá, Colombia. Son organizados por los grupos de investigación Filosofía, Sociedad, Educación (GIFSE) y Aión: Tiempo de la Infancia, que hacen parte de la construcción de la perspectiva Filosofía e Infancia. A estos eventos asisten más de 300 personas entre docentes, estudiantes, investigadores de instituciones educativas y universidades del ámbito nacional e internacional. La perspectiva Filosofía e Infancia es una construcción teórico-metodológica que se ha consolidado desde el 2008 en los grupos Aión: Tiempo de la Infancia y GIFSE de la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia para reflexionar sobre la relación entre la filosofía y la enseñanza, la formación de maestros y las prácticas pedagógicas.

Este artículo está organizado en tres escenas analíticas, cada una de las cuales se desglosa en fotogramas. La idea nace al comprender que en el cine la escena se construye a partir de fotogramas, pues la conjunción de estas imágenes produce el movimiento en una obra cinematográfica. La suma de fotogramas crea las escenas que conforman el conjunto de asociaciones discursivas para proyectar la imagen-concepto al espectador (lector)², con el fin de crear encuentros y desencuentros que sirven para argumentar la relación entre la enseñanza de la filosofía y el cine animado como oportunidad para el filosofar.

- La primera escena analítica se titula “Perspectiva teórica” y está compuesta por tres fotogramas.

El primer fotograma, denominado “Del arte de la existencia a la enseñanza de la filosofía”, muestra la enseñanza de la filosofía como un asunto de la existencia de sí mismo y del otro, y se fundamenta en la obra de Hadot (1998, 2006, 2009) y los postulados de Cerletti (2008). Este fotograma sugiere que el ejercicio de enseñar y aprender están ubicados en las prácticas espirituales de los filósofos de la antigua Grecia que proponen hacer de la vida una obra de arte.

El segundo fotograma, “Cine animado como experiencia para pensar la existencia”, muestra al cine animado de Miyazaki como experiencia estética que se refleja en la continuidad del movimiento y en la secuencia de imágenes (Deleuze, 1985) que plasman situaciones, historias, conceptos y acontecimientos que se conectan con la vida cotidiana del espectador y lo vinculan con el mundo sensible. Lo cual le suscita preguntas, reflexiones, argumentos, asombro, dudas, posturas críticas y creativas que puede relacionar con el mundo que lo rodea y con los conceptos filosóficos, para crear una perspectiva propia del mundo que produce nuevos tejidos que lo hacen sensible consigo mismo y con los demás (Suárez-Vaca & Pérez-Burgos, 2023); en otras palabras, el cine animado –como expresión sensible– ayuda a pensar la existencia de forma individual y grupal.

El tercer fotograma, “Cine animado y enseñanza de la filosofía: encuentros y desencuentros para la transformación de sí”, desarrolla la asociación discursiva entre la enseñanza de la filosofía y el cine animado de Miyazaki. Este encuentro es rizomático, logra encuentros interdisciplinarios, múltiples y diversos entre

2 A esta idea se refiere Deleuze cuando dice que “el concepto está en sí mismo en la imagen, la imagen está para sí misma en el concepto” (Deleuze, 1985, p. 216).

dos categorías aparentemente diferentes, lo que lo convierte en posibilidad para el ejercicio del filosofar. Es decir, se piensa esta relación en clave de experiencia como aquello que nos trastoca, forma, transforma y autotransforma para ayudar al sujeto a la búsqueda del arte de su existencia.

- La segunda escena analítica, titulada “Trazos metodológicos”, está compuesta por tres fotogramas que describen los momentos investigativos.

El primer fotograma, “Relación teórica”, selecciona la literatura, como libros, artículos, capítulos de libro, entre otros, empleados en la investigación. A partir de fichas temáticas y analíticas se escogieron los discursos y enunciados para elaborar la perspectiva teórica que funciona como herramienta para comprender la relación entre la enseñanza de la filosofía y el cine animado.

El segundo fotograma, “Diseño de la experiencia a partir de la pieza cinematográfica”, selecciona diversos filmes con el objetivo de buscar imágenes-conceptos que puedan ser experiencias de pensamiento para movilizar espacios filosóficos y construir desde miradas sensibles los conceptos que sirven de dispositivo para pensar el mundo y poder acercarse al ejercicio de filosofar. Posteriormente, se celebra un encuentro con los participantes del campamento, donde se proyecta el film, se establecen diálogos filosóficos y se efectúa un ejercicio de escritura en un diario para descubrir los pensamientos y posturas de los niños.

El tercer fotograma, “Análisis y descripción de la experiencia”, compila la información, digitalización y organización de la experiencia con el objetivo de hallar por medio de una matriz de análisis y ATLAS.ti (versión 7), las relaciones discursivas que permitieron visibilizar los efectos del cine animado de Miyazaki en la enseñanza de la filosofía. Con este análisis se observan tres elementos centrales: la pregunta, la escritura y la experiencia, que sirven de dispositivos para pensar.

- La tercera escena analítica, “Resultados, huellas y hallazgos de la experiencia”, está dividida en tres fotogramas y presenta los resultados del encuentro entre el cine animado y la enseñanza de la filosofía.

El primero, “La pregunta filosófica, comienzo para filosofar en el aula”, muestra cómo por medio del cine animado de Miyazaki los sujetos tienen la capacidad de despertar sus sentidos, emociones, intuiciones y sensaciones de diversas situaciones que los invitan a vivir el conocimiento como experiencia: “Se trata de un conocimiento que, como las imágenes del cine, queda tensionado entre la creencia y la duda, por lo que nos oculta y revela su proceso [...] nos dejan en

estado de sospecha” (Fresquet, 2014, p. 34). Por ello, el cine animado se convierte en potencia que da paso al filosofar.

El segundo, “Imagen cinematográfica y enseñanza de la filosofía: entre diálogo, escritura y experiencia”, muestra que para los ejercicios filosóficos es necesario conectar al sujeto con su sensibilidad; por ello, las películas animadas del cine de Miyazaki son la posibilidad para proyectar situaciones que conectan al espectador con su propia realidad, pues se convierte en un ejercicio de alteridad. La lectura del cine animado, el diálogo filosófico y la escritura son ejercicios espirituales que pueden modificar el pensamiento y, con ello, las formas de actuar y vivir. La imagen-movimiento es una experiencia que trastoca y moviliza las perspectivas del sujeto en relación con el concepto y, por ende, con el mundo.

El tercer fotograma, “Lectura, emoción y personajes conceptuales: cuestionamientos de la enseñanza de la filosofía y el cine animado”, presenta el cine animado desde el film *Mi vecino Totoro* (1988) como espacio para que los sujetos hagan lecturas sobre los diferentes personajes y acontecimientos de la película. Destaca cómo los gestos, las palabras o las acciones pueden generar encuentros de diálogo filosófico sobre lo que transcurre en la película.

2. Escena analítica 1. Perspectiva teórica

2.1 FOTOGRAMA 1. DEL ARTE DE LA EXISTENCIA A LA ENSEÑANZA DE LA FILOSOFÍA

LA PRÁCTICA FILOSÓFICA PARA LOS ANTIGUOS GRIEGOS consistía en la disposición a la pregunta, el diálogo y la reflexión sobre lo que acontece, con el propósito de guiar al sujeto por caminos que le permitan encontrarse a sí mismo. Una elección de vida que nace a partir del amor por el conocimiento (Hadot, 2006) ofrece la posibilidad de aprender sobre la existencia para transformarse como sujetos libres que se despojan de los temores, los vicios y las incertidumbres.

La filosofía como arte para aprender a vivir se expresa en la necesidad de reflexionar sobre la existencia, porque su práctica es un modo de vida que se realiza en el ejercicio permanente de educar y conducir el espíritu (Espinel, 2014; Hadot, 2006). Desde esta perspectiva, filosofar contribuye al cuidado de sí a través de diferentes prácticas espirituales que se conectan con las circunstancias y vivencias de cada sujeto.

Las culturas griega, helénica y romana creaban ejercicios espirituales para el reconocimiento y el gobierno de sí, principio fundamental que caracteriza a la filosofía. La meditación, la lectura y la escritura trascendían como manifestaciones para la sanación y transformación del espíritu. Estos rituales se realizaban en comunidad, pues según Hadot (1998), el ejercicio filosófico no es una interacción individual. El diálogo era la manifestación de la práctica de la filosofía en la Antigüedad (Hadot, 2009), pues la oralidad permitía el juego de la pregunta y respuesta como desencadenantes para conocer al otro y conocerse a sí mismo.

Con la llegada del modelo cristiano y el pensamiento moderno, la filosofía toma otros horizontes y abandona el concepto de cuidado de sí y ejercicio espiritual. Deja de lado la preocupación por sí mismo para pasar a entender la filosofía desde un sentido confesional y se reduce a un acto objetivante e instrumentalizador. En palabras de Foucault (2008), esta transición del pensamiento que se ubica en el ascetismo cristiano,

tiene como principio fundamental que la renuncia a sí constituye el momento esencial de lo que va a permitirnos acceder a otra vida, a la luz, la verdad y la salvación. Uno no puede salvarse si no renuncia a sí mismo [...] En cuanto a la mística cristiana, también está, como saben, si no íntegramente gobernada, consumida, si al menos atravesada por el tema del yo que se abisma en Dios y pierde su identidad, su individualidad, su subjetividad en la forma del yo, por una relación inmediata y privilegiada con Dios (p. 245).

Se encuentra aquí una contraposición, en la que los helénicos comprenden la filosofía desde la autoformación, mientras que el modelo cristiano la toma como moral normativa que se encamina a definir una verdad única del exterior, de manera que la filosofía se concreta en prácticas pastorales que se encuentran vinculadas con la corrección del sujeto en la dirección del alma y cuerpo.

Con estos cambios, la enseñanza de la filosofía deja de ser un ejercicio espiritual para convertirse en asunto utilitario que pretende el desarrollo de habilidades; es vista como asignatura que busca transmitir contenidos filosóficos, sin dar espacio al pensamiento y la problematización (Cerletti, 2008). Se comienza a concebir la idea de seguir ciertos criterios y parámetros para enseñar filosofía, que privilegian la memorización, la repetición y la explicación en el aula de clase. Así, la filosofía se vuelve un discurso monótono que no conecta con las

realidades contemporáneas del sujeto (Pulido-Cortés, 2011). El maestro transmite un discurso y los estudiantes recitan este mismo, sin tener la oportunidad de cuestionar lo que aprenden.

En algunas prácticas educativas que siguen esta percepción escolarizada de la enseñanza de la filosofía, se condiciona al estudiante a un estado pasivo y desinteresado de su existencia, pues los contenidos educativos se alejan de su realidad al no existir una conexión con la teoría y la práctica referente a lo que se vivencia en su entorno. Los temas enseñados no son comprendidos y no tienen repercusión en el otro. Así, aprender se transforma en rutina de repetición que genera desmotivación en el estudiante.

Al revivir las prácticas filosóficas de la antigua Grecia se reconocen otras experiencias y manifestaciones en la enseñanza de la filosofía dentro y fuera del aula, que posibilitan la motivación por el aprender. De acuerdo con Hadot (2006), los estoicos consideraban la filosofía como un arte de vivir y le daban mayor significado al ejercicio de pensar la existencia que a la transmisión de concepciones abstractas desde el estudio de textos. La experiencia de enseñar y aprender filosofía no solo se sitúa en la búsqueda del conocimiento, sino que habita en diferentes rituales espirituales a través de la escritura, el arte y el diálogo en relación con la educación, la transformación y el cuidado y gobierno de sí en el estudiante.

La enseñanza de la filosofía como arte de la existencia consiste en arriesgarse a otras prácticas que movilicen la libertad de pensamiento y el cuidado del espíritu, con el propósito de que los estudiantes tengan conexión con la realidad desde lo que aprenden. Según Cerletti (2008), es esencial que existan espacios para que jóvenes y adultos piensen el mundo y decidan cómo vivir en este. Enseñar filosofía es ese encuentro enfocado en el acontecimiento y la duda con la intención de no conformarse con una verdad absoluta. Por lo tanto, filosofar en el aula permite concebir una perspectiva crítica en relación con los problemas existenciales y la sanación de estos mismos a través del preguntar y dialogar con otros (Pulido-Cortés, 2011; Mariño-Díaz, 2012). El intercambio de saberes y pareceres propicia la escucha de otras reflexiones que motivan a replantear las verdades impuestas y comprender otras manifestaciones que construyen posibilidades para vivir.

La labor del maestro se manifiesta como la de un artesano creador de encuentros filosóficos que suscitan transformaciones de los sujetos desde el

reconocimiento de sí y con el otro. Su objetivo no se encuentra en el poder del conocimiento, sino en movilizar un escenario filosófico “que emana y fortalece el pensamiento crítico, analítico, creativo y reflexivo, capaz de crear en los estudiantes una actitud propositiva ante el mundo” (Castro & Mora, 2022, p. 72). Así, el estudiante medita, pregunta, dialoga y crea su cotidianidad. No se limita a escuchar, recibir y repetir un discurso sobre temáticas que no conectan con sus pensamientos, ni conceden la sanación de su espíritu.

En este sentido, la enseñanza de la filosofía como encuentro y posibilidad para aprender a vivir considera la creación de encuentros para filosofar, con el fin de propiciar la reflexión sobre diferentes conceptos y acontecimientos que permitan construir una perspectiva crítica sobre su existencia en el mundo. Estos riesgos educativos buscan suscitar el amor por la vida y el conocimiento desde diferentes manifestaciones lúdicas, artísticas y filosóficas que rompen con la estructura tradicional y explicadora en el aula.

2.2 FOTOGRAMA 2. CINE ANIMADO COMO EXPERIENCIA PARA PENSAR LA EXISTENCIA

EL CINE ANIMADO, entendido como la secuencia de imágenes estáticas, genera una imagen-movimiento que describe hechos o acontecimientos de la realidad. El dibujo no se mantiene en una pose hecha, y la figura está en una constante transformación (Deleuze, 1984). Este falso movimiento produce una continuidad que remite a la transición de diferentes escenas, paisajes y planos convirtiéndose en obra cinematográfica. Nace un relato visual que posibilita sentir, comprender y replantear los retratos de la historia.

Los personajes y sucesos fantásticos e imaginarios que se vivencian en las películas animadas permiten relacionarse con las diferentes realidades del sujeto, pues narran la infancia, la adultez y la vejez, “las cosas, los seres, las imágenes, los conceptos, todos los tipos de acontecimientos se hacen al nivel de la interferencia de muchas prácticas” (Deleuze, 1985, p. 370). Es decir, el cine animado, como acontece con el cine de Miyazaki, es un movimiento que narra varios instantes de manera lineal y no lineal; así permite posibilidades inimaginables que propician en el espectador el tiempo *aiónico*. La imagen cinematográfica es posibilidad para vivenciar experiencias subjetivas desde instantes privilegiados,

el sujeto se conecta con la emoción para vivenciar rupturas con el pensamiento y la existencia; ocurren detonantes que dan paso al cuestionamiento y asombro a partir de la imagen. Es fuerza vital, acontecimiento y línea de fuga.

El cine animado de Miyazaki, al romper con el tiempo lineal y dar lugar a infinitas posibilidades, produce un tiempo *aiónico*; es la construcción de otros tiempos que no se ubican en la medición del reloj, conduce a cuestionar los límites, es un cosmos de oportunidades para crear, aprender y reflexionar sobre diferentes épocas y circunstancias (Ulloa-Ramírez *et al.*, 2024). Así, el cine de Miyazaki afirma la existencia y potencia del presente desde la sensibilidad estética, por ello se constituye en un acontecimiento y línea de fuga. El espectador se encuentra con voces y perspectivas para comprender a otros desde múltiples circunstancias. Emerge con ello la oportunidad de encontrarse con la filosofía y preguntarse por su entorno.

El encuentro entre el cine animado de Miyazaki y el pensamiento moviliza a la reflexión e indagación sobre problemas o acontecimientos a través del impacto que genera la imagen cinematográfica. Deleuze (1985) afirma que la imagen-movimiento es experiencia de pensamiento que conlleva pensar el todo, pues el encuentro entre la imagen cinematográfica y el espectador a partir de la razón-emoción ocasiona un diálogo interior sobre la existencia. Es un choque de pensamiento que converge y reúne las perspectivas de la imagen-movimiento con las subjetividades de quien visualiza, siente y analiza la película, y se convierte en un instante para repensar o reafirmar las circunstancias de la vida.

Las narrativas e historias del cine animado presentan percepciones sobre la realidad por medio de imágenes en movimiento; se caracterizan por no tener límites, son espacio de creación e imaginación infinita; por ello, no importa lo caricaturesco o ilusorio que en ellas pueda llegar a manifestarse; describen una idea o un conjunto de ideas que traspasan la pantalla. Las películas animadas, como sucede con el cine de Miyazaki, al expresar un concepto, permiten al sujeto preguntarse y cuestionarse acerca de las verdades y subjetividades demostradas en esa idea capaz de consolidar una perspectiva crítica en torno a la propia existencia. Para Galazzi (2021), “el cine nos invita a un mundo por pensar, que puede resignificar los conceptos mismos de pensamiento y de mundo” (p. 3). La obra cinematográfica se convierte en una experiencia de pensamiento que se introduce en el espectador y causa algún efecto que conlleva replantear,

transformar e interpretar diferentes nociones que posibilitan reflexionar sobre sí mismo y el entorno.

2.3 FOTOGRAMA 3. CINE ANIMADO Y ENSEÑANZA DE LA FILOSOFÍA: ENCUENTROS Y DESENCUENTROS PARA LA TRANSFORMACIÓN DE SÍ

EL ENCUENTRO ENTRE EL CINE ANIMADO Y LA ENSEÑANZA DE LA FILOSOFÍA, como dos campos del conocimiento aparentemente diferentes, se entrelazan en un campo de posibilidades y experiencias a través de la construcción del pensamiento y la transformación del espíritu. Convergen en una estructura rizomática que se ramifica y se conecta de múltiples maneras, sin ser un modelo jerárquico. De acuerdo con Deleuze y Guattari (2004), “el rizoma conecta cualquier punto con otro punto cualquiera, cada uno de sus rasgos no remite necesariamente a rasgos de la misma naturaleza; el rizoma pone en juego regímenes de signos muy distintos e incluso estados de no-signos” (p. 25). Así, nacen conexiones inesperadas y nuevas formas para comprender la existencia desde la diversidad y la diferencia entre el cine animado y la enseñanza de la filosofía.

Para Aristóteles (1994), como lo menciona en la *Metafísica*, el inicio del filosofar es el asombro; los hombres comenzaron a filosofar al estar maravillados, al sentir extrañeza y estar perplejos frente al mundo que con el tiempo los llevó a buscar el conocimiento. Al reconocer la filosofía como asombro, se evidencia su primer encuentro con el cine animado, pues este genera desde los sentidos y emociones una experiencia sensible que desencadena el comienzo para el filosofar; es el detonante que posibilita la pregunta filosófica a partir de la narración de historias proyectadas, en las que transcurren dilemas éticos o conflictos existenciales para pensarse a sí mismo y su entorno.

Ese preguntar filosófico se manifiesta en la búsqueda de algún concepto que posibilite re-pensar, re-preguntar y re-empezar a partir de las experiencias y acontecimientos que transcurren en la vida cotidiana y se presencian en la pieza cinematográfica. “En esta inquietud de saber, la pregunta filosófica se dirige, con perseverancia, al corazón del concepto” (Cerletti, 2008, p. 24). Entonces, preguntar por la esencia del concepto implica el diálogo y la escritura para construir perspectivas y significados que le den un sentido al mundo, y ayude a la formación y transformación del sujeto.

La unión entre el cine animado y la enseñanza de la filosofía potencia el filosofar desde procesos múltiples y complejos para movilizar el intercambio de experiencias y perspectivas que permiten diferir, reflexionar, preguntar, dialogar, escribir, aprender y desaprender la realidad del sujeto y el entorno que se habita, a través de conceptos que dan sentido y significado a la existencia para el reconocimiento y la transformación de sí. Las películas animadas, como se presencia en el cine de Miyazaki, son el punto de partida para pensar de nuevo y cuestionar el mundo, pues presentan ideas que despiertan la sensibilidad del espectador y lo invitan a reflexionar sobre situaciones en particular; así, el cine animado se convierte en condición que crea ambientes propicios para la enseñanza de la filosofía.

Este encuentro posibilita pensar el cine animado como ejercicio y práctica espiritual. Según Hadot (2006), la palabra “espiritual” no solo se enfoca en el pensamiento, sino que integra el cuidado del alma y el ánimo desde el propósito de cada práctica filosófica. Las películas animadas como en el cine de Miyazaki, desde la razón-emoción, pueden trascender del entretenimiento al cuestionamiento por la existencia, y se convierten en exégesis del sujeto. A partir de las múltiples circunstancias que en ellas se presentan, se invita a hacer un examen de las formas como pensamos y actuamos, pues el cine, al ser imagen-concepto, hace que el sujeto examine sus ideas sobre el amor, la belleza o la muerte, entre otros.

El cine de Miyazaki es una experiencia que contiene relatos y vivencias presentadas por medio de piezas cinematográficas que invitan al diálogo, la escritura y la lectura del mundo. Cada película muestra situaciones, hechos o acontecimientos que contienen tramas y ubican al espectador en una experiencia. El sujeto, desde el filosofar, se identifica con los personajes y situaciones que le permiten no solo visibilizar las historias de la imagen-movimiento, sino contar sus experiencias y sentires: “Los espectadores ven, sienten y comprenden algo en la medida en que componen su propio poema, tal como lo hacen a su manera actores o dramaturgos, directores teatrales, bailarines o performistas” (Rancière, 2010, p. 20). El cine animado es tan potente que construye junto con la filosofía otras experiencias que le permiten pensar los conceptos y la vida de otra manera. El espectador observa una serie de imágenes, pero al mismo tiempo es capaz de construir su experiencia.

Alrededor de la experiencia donde se encuentran el cine animado de Miyazaki y la enseñanza de la filosofía, se realizan varios ejercicios espirituales como la

lectura y la escritura. La escritura de sí propicia la transformación de los sujetos y el distanciamiento de las verdades absolutas con el fin de buscar otras posibilidades de pensamiento (Lara & Pulido-Cortés, 2020). Este modo de creación implica la relación consigo mismo y con las experiencias narradas en la pieza cinematográfica; transita en la exploración de conceptos para aliviar el alma y construir la estética de la existencia.

A partir del asombro, la pregunta, la lectura y la escritura, se consolida la posibilidad de establecer diálogos filosóficos para escuchar y contar experiencias a través de las imágenes cinematográficas vividas por los mismos estudiantes. Este diálogo no tiene como propósito buscar verdades o respuestas, prevalece buscarse a sí mismo sin importar los encuentros o desencuentros; la idea es pensar con otros para transformar las formas de pensar y actuar (Suárez *et al.*, 2017). Esta relación de experiencias permite generar espacios que desestructuran verdades y crear perspectivas sobre la vida y la existencia.

El maestro crea y moviliza encuentros a partir de la búsqueda de películas animadas y conceptos que se relacionan entre sí y con la realidad del estudiante, pues las imágenes-movimiento se convierten en filosóficas al ser analizadas desde una perspectiva conceptual (Cabrera, 2015). Así, surgen preguntas, reflexiones y diálogos que suscitan el filosofar en clase y la transformación de la existencia. Estos encuentros también son desencuentros, en cuanto se manifiestan diferentes voces, tiempos, experiencias y contextos que contribuyen a perderse para volver a encontrarse. El maestro y el estudiante viajan por lugares desconocidos, sin jerarquías, que confluyen en la búsqueda del conocimiento para cuidar y transformarse a sí mismos.

3. Escena analítica 2. Trazos metodológicos

ESTA INVESTIGACIÓN DE CARÁCTER CUALITATIVO tuvo un enfoque analítico-descriptivo para reconocer las voces de la infancia que permitieron comprender de manera íntegra y profunda los significados y las circunstancias que viven los sujetos en un contexto en específico (Ballestín & Fàbregues, 2018). Por lo tanto, se analizaron e interpretaron los efectos de la relación entre cine animado y enseñanza de la filosofía a través de la experiencia del VII Campamento filosófico. “Amistad, sueños y felicidad: entre lúdica y pensamiento” con estudiantes de

diferentes instituciones del departamento de Boyacá. El campamento filosófico es una experiencia pedagógica que surge desde la perspectiva Filosofía e Infancia, como un espacio para realizar experiencias filosóficas con niños y niñas de diferentes instituciones educativas de carácter urbano y rural (Ladino-Quiroz & Castellanos-Murcia, 2022). En esta experiencia, en la que se realizaron ejercicios de diálogo y escritura filosófica con la película de Miyazaki (1988), participaron 300 personas; entre ellas, invitados nacionales e internacionales especialistas en la relación entre filosofía e infancia, y estudiantes entre las edades de siete a catorce años de diferentes contextos rurales, urbanos y provenientes de instituciones educativas de carácter público y privado.

La descripción de los momentos para esta investigación se dividió en tres fotogramas: relación teórica, diseño de la experiencia y análisis de los resultados. Estos trazos metodológicos permitieron dar cuenta no solo de los momentos investigativos, sino de la transformación y transfiguración de los investigadores para pensar de otro modo (Chacón-Quiroga & Pulido-Cortés, 2024), pues implicaron movimientos en el pensar desde los aspectos teóricos que, a su vez, afectaron las subjetivaciones de los participantes.

Para el desarrollo de la investigación, se tuvieron en cuenta diferentes instrumentos de recolección para cada momento. El primero fue una ficha temática a través de la cual se realizó la revisión y clasificación de la bibliografía y la pieza cinematográfica. El segundo, la bitácora que permitió recolectar los ejercicios escriturales de 260 estudiantes entre las edades de siete a catorce años. El tercero, la matriz de análisis que, con ayuda del *software* ATLAS.ti (versión 7), posibilitó la codificación, organización y hallazgos de los resultados.

3.1 FOTOGRAMA 1. RELACIÓN TEÓRICA

LA RELACIÓN TEÓRICA entre la enseñanza de la filosofía y el cine animado se construyó a partir de fichas temáticas y analíticas, en las que se recopiló y analizó la información de libros y artículos relacionados con las categorías que posibilitaron asociaciones discursivas para la comprensión, comparación y relación de las categorías. Cabe anotar que este ejercicio teórico ayudó a consolidar la perspectiva de esta relación.

3.2 FOTOGRAMA 2. DISEÑO DE LA EXPERIENCIA A PARTIR DE LA PIEZA CINEMATOGRAFICA

PARA LA CREACIÓN DE LA EXPERIENCIA PEDAGÓGICA, se analizaron diferentes películas que cumplieran con los criterios de selección para reconocer el cine animado como encuentro y posibilidad en la enseñanza de la filosofía. Se destacan los siguientes criterios: la película debía relatar vivencias que estuvieran en relación con los conceptos de amistad y sueños, teniendo en cuenta la temática del campamento; propiciar preguntas filosóficas suscitadas a través del asombro ante las narrativas cinematográficas; motivar el asombro, la pregunta, el diálogo y la escritura de sí. Además, era necesario que la película se desarrollara en un contexto cercano al ambiente y las preocupaciones de los estudiantes.

Estos criterios permitieron escoger la película *Mi vecino Totoro* (Miyazaki, 1988)³, una historia dirigida por Hayao Miyazaki que propicia abordar el concepto de amistad. La película permite múltiples sentidos desde la estética y experiencia del sujeto. En este caso, simboliza la compañía con los otros en los momentos de angustia y dolor. Según el director Miyazaki (citado por Watsuki, 2005), con esta película se pretendía conmover y entretener al público evocando vivencias de la infancia.

Una vez elegida la pieza cinematográfica, se diseñó e implementó la experiencia pedagógica, que consistió en proyectar la película; después, cada participante realizó ejercicios de escritura de sí para materializarlos en una bitácora, donde primaron el planteamiento de preguntas, la expresión de sentires, la manifestación de conceptos y la creación de otros mundos. Finalmente, de forma grupal se construyeron diálogos filosóficos en los que prevalecieron las dudas, argumentos e ideas de los espectadores.

3.3 FOTOGRAMA 3. ANÁLISIS Y DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

LA EXPERIENCIA DE PENSAMIENTO se analizó con base en la sistematización de los ejercicios escriturales y diálogos filosóficos que permitieron categorizar y

3 La película *Mi vecino Totoro* fue considerada como la mejor película animada de la historia por la revista británica *Time Out* y en el año 1989 ganó como mejor película en los premios Kinema Junpo Award y Mainichi Film Award.

organizar la información. Las voces y pensamientos de los participantes se transcribieron e incorporaron en el *software* ATLAS.ti (versión 7). El análisis inició con la comparación e interpretación de los datos escritos por los participantes al efectuar la experiencia cinematográfica; posteriormente, se identificaron ideas principales que evidenciaron la potencia de los ejercicios filosóficos en las bitácoras y diálogos, y se les asignó un código que resaltaría las categorías emergentes. Las respuestas similares se agruparon desde los sentidos y significados de los investigadores que ayudaron a ordenar datos y códigos.

El *software* permitió a los investigadores realizar notas y observaciones de cada código e idea con el objetivo de establecer diálogos entre los postulados teóricos y las voces de los participantes en la proyección de la pieza cinematográfica. Durante la consolidación de la perspectiva teórico-práctica, se obtuvieron las relaciones entre las categorías principales de la investigación y las subcategorías que lograron la teorización de los resultados organizados en los siguientes fotogramas: pregunta filosófica, experiencia y lectura, que posibilitaron reconocer el encuentro entre la película *Mi vecino Totoro* (Miyazaki, 1988) y la enseñanza de la filosofía.

4. Escena analítica 3. Resultados, huellas y hallazgos de la experiencia

EN ESTA SECCIÓN se desglosan los resultados de investigación para reconocer y evidenciar el encuentro entre la enseñanza de la filosofía y el cine animado; así mismo, se crean lazos de escritura por medio de autores que permiten relacionar, describir y analizar los conceptos claves que movilizan posibilidades, experiencias y encuentros.

4.1 FOTOGRAMA 1. LA PREGUNTA FILOSÓFICA, COMIENZO PARA FILOSOFAR EN EL AULA

“La intencionalidad filosófica del preguntar se enraíza en la aspiración del saber, pero su rasgo definitivo es que aspira a un saber sin supuestos”
(Cerletti, 2008, p. 24).

POR MEDIO DE LA PIEZA CINEMATOGRAFICA *Mi Vecino Totoro* (Miyazaki, 1988) se demuestran cuestionamientos por parte de los niños que permiten

filosofar sobre la amistad, trastocan la existencia y convocan a pensar otras miradas sobre este concepto. Así, este film suscita preguntas como

¿Qué es la amistad? [...] ¿Quién creó la amistad? [...] ¿Cómo nace la amistad?
 ¿La amistad es buena o mala? [...] ¿La amistad siempre rodea nuestras vidas?
 [...] ¿Por qué es necesaria la amistad? [...] ¿La amistad es un sueño? ¿La
 amistad es solo un momento? (07.10.2022)⁴.

Se comprueba en las anteriores preguntas que el cine animado de Miyazaki permite el asombro y la curiosidad. Y según Deleuze (1985), se convierte en experiencia de pensamiento que posibilita preguntar sobre las diferentes situaciones que acontecen en el mundo.

Las preguntas de los niños y las niñas invitan a la exploración del concepto: “¿la amistad es un sentimiento o una emoción?” (07.10.2022). La pregunta es una incógnita difícil que conduce al pensar filosófico, pues la amistad posee estas características. Por ejemplo:

¿La amistad tiene algo relacionado con el amor o el cariño? ¿La amistad puede ayudar a alguien que esté triste? [...] ¿La amistad lleva a veces a la tristeza y no siempre a la felicidad? [...] ¿La amistad tiene relación con las emociones que sentimos? (07.10.2022)

Son preguntas que invitan a conceptualizar. En este caso, se relaciona el concepto de amistad con manifestaciones y afecciones que se introducen al tener un amigo. Se demuestra de qué manera estos interrogantes inciden en la importancia de concebir diferentes respuestas a través de constantes cuestionamientos que se dan al disfrutar la película.

Estos interrogantes que surgen en ese pensar permanente permiten construir nociones de la amistad a través de la investigación y la interacción con los otros. En este sentido, la película *Mi vecino Totoro* (Miyazaki, 1988) despierta interrogantes que se pueden desarrollar en encuentros filosóficos. Por ejemplo, al plantearse “¿qué es el amor?” (07.10.2022) se piensa en los diferentes tipos de amor que existen y cuál se adapta al de una amistad. En este caso, *philia* o amor

4 Se citan las voces de la infancia a partir de la fecha en la que se llevó a cabo la sesión del encuentro Cine animado y enseñanza de la filosofía en el VII Campamento filosófico, con el fin de respetar la confidencialidad de cada participante.

fraternal es esa condición que moviliza el encuentro, el respeto y el afecto con el otro; se distancia de *eros*, en un sentido de amor erótico o ágape, amor reflexivo y espiritual. La pregunta se relaciona con la historia fílmica y puede ser una oportunidad para definir conceptos como la amistad, en este caso.

En este sentido, las preguntas filosóficas posibilitan construir la perspectiva sobre conceptos para que los sujetos se piensen a sí mismos y el todo que los rodea. Por ejemplo: “¿la amistad es un sentimiento o una emoción? [...] ¿la amistad tiene límites? [...] ¿La amistad tiene relación con las emociones que sentimos?” (07.10.2022). Estas son preguntas que invitan a reflexionar y escuchar otras experiencias, nociones y constructos referentes al concepto, y que son oportunidad para filosofar. Se trata de volver a empezar, de iniciar con nuevas preguntas, es un ejercicio de prolongación hacia el juego infantil y errante (Kohan, 2009). De esta manera, el cine animado es experiencia para la enseñanza de la filosofía.

El cine como imagen-movimiento genera un choque en el pensamiento que permite cuestionar verdades sobre el entorno y la vida (Deleuze, 1985). Pero, para ello, es preciso que exista un impacto que mueva a problematizar el conjunto de fragmentos que narran la existencia. Y esta posibilidad aparece a partir de las películas de Miyazaki. El sujeto se instaure en discursos inmóviles, pero al encontrarse con películas no solo existe un movimiento del film, sino que hay una movilización del pensamiento, por ende, el cine animado es potencia para construir nuevas perspectivas.

La enseñanza de la filosofía se dedica a afirmar la existencia por medio de sentidos y significados; la tarea de filosofar “es comprender el mundo, la realidad, el presente, entonces la función de la filosofía es precisamente esa, una ‘herramienta para’ empezar de nuevo, interrogar y leer el mundo” (Espinell & Pulido-Cortés, 2017, p. 141). El cine de Miyazaki motiva a la construcción de conceptos, por lo que nacen preguntas como:

¿Por qué ser amigo a veces trae problemas? ¿Por qué a veces el amigo nos traiciona? [...] ¿Por qué sientes miedo al conocer a alguien y de repente le tomas aprecio? ¿Es posible que antes de una amistad exista una pelea? [...] ¿Qué o cuál es la importancia de tener una amistad? ¿Para qué sirve una amistad? [...] ¿Cómo sabemos que la persona con la que formamos una amistad es la indicada? [...] ¿La amistad dura para siempre? ¿Cuándo sabemos quién es un amigo de verdad? (07.10.2022)

Las preguntas posibilitan ejercicios espirituales en el sujeto. *Mi vecino Totoro* (Miyazaki, 1988) potencia el cuestionamiento y la interrogación que ayudan al individuo a preguntarse quién es, por qué actúa como lo hace y, especialmente, preguntas que lo conducen a hacer un examen espiritual sobre lo que siente para identificar sus temores, incertidumbres y afectos (Hadot, 2006) que se derivan de los encuentros entre la imagen-movimiento y la enseñanza de la filosofía. El maestro-filósofo y sus estudiantes-filósofos encuentran un espacio común al recrear preguntas y problematizarlas desde dos sentidos: las búsquedas personales y las preocupaciones históricas de la filosofía (Cerletti, 2008). Los acontecimientos que se proyectan en la película suscitan en los sujetos pensamientos acerca de las experiencias que han vivido sobre este concepto y preocupación sobre el cuidado de sí, con el otro y lo otro.

El impacto afectivo de la imagen-movimiento genera preguntas que invitan a la búsqueda de respuestas a través de otras preguntas como: “¿La amistad tiene algo relacionado con el amor o el cariño? ¿La amistad puede ayudar a alguien que esté triste? [...] ¿La amistad lleva a veces a la tristeza y no siempre a la felicidad?” (07.10.2022); las cuales se instauran en lo que expresa la amistad, en esas diferentes afecciones que se introducen al tener un amigo. Cada pregunta se relaciona con la película, pero también con las vivencias de los niños en su cotidianidad. Así, la emoción producida por las películas animadas lleva a que el espectador se salga de su zona de confort y se replantee su entorno y su existencia.

El cine animado, tal como acontece con la película *Mi vecino Totoro* de Miyazaki (1988), se convierte en excusa para practicar el enseñar y aprender filosofía, pues al suscitar preguntas filosóficas provoca el comienzo para filosofar sobre algún concepto de la existencia; lo que fomenta el pensamiento crítico, la transformación de sí y la sanación del espíritu (Hadot, 2006). Por lo tanto, las películas animadas son una expresión del tiempo e invitan a cuestionarlo desde los acontecimientos que se retratan en las imágenes, tal y como se observa en las preguntas al filosofar.

4.2 FOTOGRAMA 2. IMAGEN CINEMATOGRAFICA Y ENSEÑANZA DE LA FILOSOFÍA: ENTRE DIÁLOGO, ESCRITURA Y EXPERIENCIA

“Gracias a la descripción de la experiencia espiritual vivida por otro, podemos dejar entrever y sugerir una actitud espiritual, dejamos escuchar una llamada, que el lector tiene la libertad de aceptar o de rechazar”
(Hadot, 2009, p. 218).

AL RETRATAR DIFERENTES EXPERIENCIAS DE LA EXISTENCIA, el cine animado de Miyazaki incita a la reflexión sobre sí mismo y el territorio que se habita. En este sentido, el sujeto realiza lecturas que permiten la interacción con la película desde diferentes momentos y circunstancias que ha vivenciado en su cotidianidad, pues la imagen-movimiento genera un diálogo interior (Deleuze, 1985) que permite la interacción con el exterior. Por ejemplo, “la amistad nace de las aventuras que tenemos con el otro [...] de los momentos que pasamos con el otro” (07.10.2022). Así, la experiencia irrumpe en el encuentro entre el cine animado y la enseñanza de la filosofía como una oportunidad para construir perspectivas críticas del mundo.

El cine afecta las emociones del sujeto, por tanto, se convierte, junto con el filosofar, en experiencia de pensamiento. Como lo expresa Larrosa (2009), “la experiencia como eso que me pasa” (p. 14) es alteridad que moviliza a transformarse y desencontrarse sobre aquellas palabras, voces e ideales estáticos y absolutos. De acuerdo con Cabrera (2015), es importante que los conceptos-imagen del cine relacionen experiencias que hacen falta, con el fin de movilizar impactos afectivos en el espectador. Este lenguaje logopático que se comprende desde la narrativa del otro incide en el encuentro entre la imagen estética y el estudiante para la creación de nociones comprensivas del mundo.

Para el espectador, la película de Miyazaki (1988) es experiencia, crea rupturas en el pensamiento que suscitan composiciones escritas y diálogos filosóficos para construir desde las subjetividades significados del mundo:

Es el poder que tiene cada uno o cada una de traducir a su manera aquello que él o ella percibe, de ligarlo a la aventura intelectual singular que los vuelve semejantes a cualquier otro aun cuando esa aventura no se parece a ninguna otra (Rancière, 2010, p. 23).

Así, esa experiencia trasciende al aprender no solo desde la interpretación de los creadores de la pieza cinematográfica, sino también desde aquella de quienes son partícipes del encuentro entre el cine animado y la enseñanza de la filosofía. A través de las experiencias expuestas en la película *Mi vecino Totoro* (Miyazaki, 1988), los niños y niñas conciben nociones y reflexiones sobre diversos conceptos que pueden relacionar con sus vivencias; por ejemplo, “la amistad nace en la escuela donde hay personas de nuestra edad, en algunos establecimientos. [...] De un juego. [...] Cuando nos conocemos mejor y pasamos momentos divertidos. Desde nuestro corazón” (07.10.2022). En este sentido, el encuentro entre cine animado y enseñanza de la filosofía invita a reflexionar acerca de diversas experiencias que son materializadas por medio de diálogos filosóficos y ejercicios de escritura para vincular la filosofía con la existencia y experiencia del sujeto. Dicho encuentro propicia espacios de reflexión filosófica sobre diferentes conceptos y acontecimientos que invitan a la transformación de sí y a la comprensión de la realidad de los demás. En este sentido,

la amistad nace después de ver que podemos hablar y sentirnos cómodos con los que nos rodean ... decimos lo que pensamos y no nos juzgan [...] cuando podemos compartir sentimientos propios con nuestros compañeros y amigos, con amor y felicidad todo se puede (07.10.2022).

Como lo demuestran las voces de la infancia, este encuentro invita a pensar condiciones en las que se construye la amistad. Es esa posibilidad que aparece “cuando nos ayudamos uno con el otro” (07.10.2022). Esa intención permite que el sujeto pueda escribir sobre los conceptos construidos. Por lo tanto, comienza a definir y concebir su propia perspectiva, y a construir su criterio y argumentos del mundo.

El encuentro entre el cine animado y la enseñanza de la filosofía se convierte en oportunidad para escribir y dialogar sobre experiencias que convocan a encontrarse y desencontrarse con voces, palabras y momentos. La imagen cinematográfica, más que un medio instrumental para transmitir contenidos, es la posibilidad para reflexionar, acontecer y vivenciar la filosofía (Galazzi, 2012). En efecto, la experiencia converge y trasciende dentro y fuera del espacio filosófico, pues trastoca a cada participante para replantearse y comprenderse a sí mismo, de esta manera el sujeto hace de su vida una estética de la existencia. Es un instante que invita a reflexionar, aprender y cuidar de sí mismo y de los demás.

4.3 FOTOGRAMA 3. LECTURA, EMOCIÓN Y PERSONAJES CONCEPTUALES: CUESTIONES DE LA ENSEÑANZA DE LA FILOSOFÍA Y EL CINE ANIMADO

DIFERENTES PREGUNTAS Y PERCEPCIONES DE LA INFANCIA conciben la amistad y los sueños a través de la emoción y el afecto que transcurren en las escenas de la película *Mi vecino Totoro* (Miyazaki, 1988): “¿Qué es una verdadera amistad? ¿Las hermanas eran verdaderas amigas? [...] ¿Qué es el amor? ¿Por qué Totoro era tan amistoso? [...] ¿Totoro es real o es un sueño?” (07.10.2022). La pieza cinematográfica expresa toda una composición afectiva que se puede vincular con la existencia y, por ende, con el filosofar. La imagen en el cine, al ser óptica y sonora, transcurre en diferentes tiempos y el espectador capta aquello que está interesado en percibir de acuerdo con sus creencias y miradas sobre la existencia. Esta composición fílmica, a través de su sonido e imágenes en movimiento, posibilita lecturas y análisis que impelen a construir nociones sobre los conceptos. Por ejemplo, la amistad “aparece cuando se siente una unión, una unión que se va a las personas, animales y monstruos” (07.10.2022). Las escenas en movimiento provocan en el espectador el filosofar a partir de la razón-emoción sobre diferentes personajes y aventuras que se vivencian en el mundo desarrollado en la película.

La tristeza, la felicidad, el enojo o el miedo son emociones que se descubren en la película *Mi vecino Totoro* (Miyazaki, 1988); la amistad genera “alegría, ternura, cariño, tristeza, furia” (07.10.2022). Estas expresiones de afecto que se presentan en el film llevan a cuestionar: “¿por qué sientes miedo al conocer a alguien y de repente le tomas aprecio? [...] ¿Qué es la amistad? ¿Hay amistades tímidas? ¿Hay amistades que existen, pero a la vez no?” (07.10.2022). Entonces, el cine animado de Miyazaki como expresión artística y estética influye en sentir, leer y dialogar con la película, ayuda a pensar de nuevo los conceptos y lo ya establecido.

La perspectiva sobre lo que ocurre en la imagen en movimiento no solo se dirige a lo que se ve, pues se involucran otras condiciones que llevan a vivenciar la experiencia de lectura referente a lo que acontece. De acuerdo con Deleuze (1985), “el ojo accede a una función de videncia, los elementos de la imagen no solamente visuales sino también sonoros entran en relaciones internas que hacen que la imagen entera tenga que ser leída” (p. 38). Debido al impacto emocional

que pueden generar la música y los hechos visuales, emerge en el espectador la videncia que le permite hacer lecturas más allá de lo aparente. Es así como se conecta el filosofar con el cine animado, toda vez que la filosofía cuestiona lo evidente y va más allá de las apariencias, pues surgen encuentros de pensamiento y lectura desde diversas perspectivas y mundos inimaginables.

La lectura sensible entre la obra audiovisual y la filosofía crea afectos y apegos hacia los personajes a partir de sus actitudes y manifestaciones que se presentan en la escena, sin importar si son humanos, animales o seres mágicos. Es evidente que el concepto de amistad se comienza a consolidar a partir de los apegos que se crean con los personajes, como se evidencia en los siguientes cuestionamientos “¿por qué Totoro era tan amistoso? [...] ¿Cómo se hicieron amigos sin hablar? ¿Por qué Totoro no los asustó? [...] ¿Cómo sabes que Totoro es verdadero si aparece en tus sueños y después en la realidad?” (07.10.2022). Por lo tanto, la película lleva a conectar el concepto con el personaje y esto crea en el espectador una actitud filosófica que se conecta con la emoción. Los personajes se convierten en figuras que expresan experiencias de pensamiento o perspectivas. En las diferentes escenas en que aparece este personaje conceptual, se describen situaciones que lo hacen actuar de una determinada manera.

El personaje conceptual para Deleuze y Guattari (1997) aparece en ocasiones por sí mismo; sin embargo, quien le da sentido, vitalidad y lo reconstituye es necesariamente el lector. En este caso, la película de Miyazaki (1988) vincula al espectador para potenciar los conceptos filosóficos y llegar al encuentro entre la figura estética y el personaje conceptual. En este sentido, el personaje conceptual es puro movimiento del pensamiento que permite en el espectador la formación y creación de conceptos, y se ubica en el plano de inmanencia (conocimiento puro), mientras que la figura estética potencia los afectos y preceptos, por ello se ubica en una composición como imagen del mundo (conocimiento del fenómeno).

Desde esta mirada, existe una oposición entre el personaje conceptual y la figura estética, pero al mismo tiempo se complementan. En el caso de la relación entre el cine animado de Miyazaki y la enseñanza de la filosofía, estos se complementan, pues esta relación no impide que ambos se encuentren relacionados y dialoguen en un devenir para realizar ejercicios de pensamiento a partir de piezas cinematográficas. En palabras de Deleuze y Guattari (1997):

Y es que el concepto como tal puede ser concepto de afecto, igual que el afecto puede ser afecto de concepto. El plano de composición del arte y el plano de inmanencia de la filosofía pueden solaparse mutuamente hasta el punto de que retazos de uno estén ocupados por entidades del otro (p. 68).

Parece como si el personaje conceptual y la figura estética fuesen entidades distintas y chocantes; sin embargo, desde el cine animado de Miyazaki y la enseñanza de la filosofía, estas dos entidades pueden propiciar en el espectador significados profundos para trazar nuevas imágenes de pensamiento y crear nuevos conceptos. Así, el cine animado potencia la creación y concepción de personajes conceptuales que se relacionan con algún concepto o filosofía, pues al adaptarse a expresiones de pensamiento en su creación, permite que el sujeto reflexione, cambie sus formas de pensar y de actuar; en otras palabras, el espectador crea una forma de vivir y ser.

El espectador como lector se relaciona con Totoro como personaje conceptual a través de sus gestos, vivencias y emociones: “¿qué es Totoro? [...] ¿podemos hacer amigos sin hablar?” [...] ¿Se puede ser amigo de los animales? [...] ¿la amistad se puede compartir entre los humanos y animales?” (07.10.2022). Esta relación permite pensar, vincular, descifrar, crear conceptos, examinar la realidad, asombrar y preguntar. La provocación entre el personaje conceptual y la figura estética irrumpe en los espacios, momentos y caricaturas que remiten a un trasfondo filosófico.

A causa de su asombro, las voces de la infancia se preguntan e intentan descifrar los signos y significados que se conforman a través de lo visual y lo sonoro, pues recurren a experiencias, sentimientos y perspectivas que han vivenciado al filosofar. En el caso de *Mi vecino Totoro* (Miyazaki, 1988), los conceptos de amistad y sueños se definen a través de los sucesos y personajes conceptuales de la pieza cinematográfica. Al respecto, Mariño-Díaz *et al.* (2021) dicen que “el cine se vuelve palabra, carne, imagen y gestos. La imagen cobra vida por medio de la mirada subjetiva del espectador” (p. 144). Así, nacen lecturas sensibles que posibilitan la concepción de nociones sobre la realidad. En este sentido, el cine animado de Miyazaki potencia la creación de espacios para la enseñanza de la filosofía, con el fin de comprender la existencia y aprender a vivir en las diferentes circunstancias e incertidumbres que suscita el mundo.

5. Conclusiones

LA ENSEÑANZA DE LA FILOSOFÍA COMO ARTE DE LA EXISTENCIA es la posibilidad de dialogar y filosofar con los otros a partir de las diferentes inquietudes que surgen sobre la vida cotidiana, para sanar las heridas y reconocerse a sí mismo. Es una oportunidad para arriesgarse a crear otras prácticas y miradas que acerquen a los estudiantes a reflexionar sobre su realidad. Desde esta perspectiva, la enseñanza de la filosofía predispone a los sujetos a vincular el conocimiento con cierta pasión y amor por el saber que permita contemplar el mundo desde una posición diferente.

El cine animado de Miyazaki como experiencia de pensamiento permite reflexionar sobre diferentes conceptos a partir del análisis de escenas que representan hechos o acontecimientos sobre la existencia, sin importar qué tan ilusorios sean los personajes, paisajes y situaciones. En este sentido, la pieza cinematográfica motiva el asombro y la curiosidad en el espectador a través del choque de pensamiento. Así, se convierte en el detonante que posibilita filosofar en la escuela.

El encuentro entre el cine animado de Miyazaki y la enseñanza de la filosofía como experiencia rizomática estimula a pensar y dialogar sobre diferentes conceptos. De esta manera, los sujetos se encuentran entre sí para examinar sus ideas y argumentos por medio de diversos ejercicios espirituales; es así como la mirada del otro propicia ambientes para filosofar que le ayudan a contrastar diversos pensamientos y puntos de vista.

El cine animado de Miyazaki, desde diferentes escenarios, mundos posibles y situaciones irreales hace que el sujeto ingrese en un pensamiento de creación e imaginación que lo invita a tener sensaciones de asombro y curiosidad. De esta manera, el cine animado se convierte en provocador de preguntas filosóficas. En efecto, el espectador, al conectarse con las historias y al relacionarlas con su entorno, establece diálogos internos que lo conducen a plantear e interrogar su realidad.

La experiencia cinematográfica convoca al sujeto a diálogos filosóficos y ejercicios escriturales que le permiten examinar sus formas de pensar, sentir y actuar. La pieza cinematográfica narra experiencias de la existencia que generan impacto en el espectador; el sujeto se aparta de algunas escenas, pero se encuentra con otras que le posibilitan formar un cierto criterio y vivenciar la filosofía.

Los diferentes acontecimientos, así como los gestos y acciones de los personajes del cine animado de Miyazaki provocan lecturas sensibles en los sujetos a través de la composición afectiva. Por lo tanto, este tipo de representaciones se convierten en enseñanzas y aprendizajes que incitan a reflexionar y dialogar por medio de lecturas y emociones. El cine animado y la enseñanza de la filosofía es la mezcla entre la figura estética y el personaje conceptual, pues, a través de la potencia que le da el espectador, se pueden realizar ejercicios de pensamiento y crear conceptos que ayuden a movilizarse en el mundo.

El cine animado de Miyazaki y la enseñanza de la filosofía, al encontrarse, posibilitan el ejercicio filosófico a través de diferentes momentos, como la lectura, la pregunta filosófica, la experiencia a través de la escritura de sí y el diálogo reflexivo, con el fin de acercarse y reconocer la diferencia del otro, lo que fomenta el cuidado del espíritu y el pensamiento crítico.

Referencias

- Aristóteles. (1994). *Metafísica*. Gredos.
- Ballestín, B. & Fàbregues, S. (2018). *La práctica de la investigación cualitativa en ciencias sociales y de la educación*. UOC.
- Cabrera, J. (2015). *Cine: 100 años de filosofía*. Gedisa.
- Castro, L. X. & Mora, D. X (2022). Enseñanza de la filosofía: una posibilidad para filosofar. En O. Espinel-Bernal., L.A. Mariño Díaz, & O. Pulido Cortés (comps.), *Enseñar, aprender educar: formas de la filosofía* (pp. 61-86). Corporación Universitaria Minuto de Dios UNIMINUTO.
- Cerletti, A. (2008). *La enseñanza de la filosofía como problema filosófico*. Libros del Zorzal.
- Chacón-Quiroga, K. J., & Pulido-Cortés, Ó. (2024). Researching in Philosophy and Childhood: Trajectories, Multiplicities and Beginnings. The Researcher as the Power of a Look. *Childhood & Philosophy*, 20, 0130. <https://doi.org/10.12957/childphilo.2024.80252>
- Deleuze, G. (1984). *La imagen-movimiento. Estudios sobre cine 1*. Paidós.
- Deleuze, G. (1985). *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2*. Paidós.
- Deleuze, G. (1996). *Conversaciones*. Pre-textos.
- Deleuze, G. & Guattari, F. (1997). *¿Qué es la filosofía?* Anagrama.

- Deleuze, G. & Guattari, F. (2004). *Mil mesetas: capitalismo y esquizofrenia*. Pre-textos.
- Espinel, Ó. (2014). Filosofía, prácticas de sí y arte de vivir. *Revista Fermentario*, 2(8), 1-16.
- Espinel, Ó. & Pulido-Cortés, Ó. (2017). Enseñanza de la filosofía. Entre experiencia filosófica y ensayo. *Universitas Philosophica*, 34(69), 121-142. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.uph34-69.efee>
- Foucault, M. (2008). *La hermenéutica del sujeto*. Fondo de Cultura Económica.
- Fresquet, A. M. (2014). *Cine y educación: la potencia del gesto creativo. Reflexiones y experiencias con profesores y estudiantes de enseñanza básica y media dentro y fuera de la escuela*. Ocho Libros.
- Galazzi, L. (2012). *Mirando conceptos. El cine en la enseñanza de la filosofía*. Libros del Zorzal.
- Galazzi, L. (2021). Las derivas del pensar cinematográfico como provocaciones para la enseñanza de la filosofía. *Praxis & Saber*, 12(29), e11607. <https://doi.org/10.19053/22160159.v12.n29.2021.11607>
- Hadot, P. (1998). ¿Qué es la filosofía antigua? Fondo de Cultura Económica.
- Hadot, P. (2006). *Ejercicios espirituales y filosofía antigua*. Ediciones Siruela.
- Hadot, P. (2009). *La filosofía como forma de vida*. Alpha Decay.
- Kohan, W. (2009). *Infancia y filosofía*. Progreso.
- Ladino-Quiroz, W. O., & Castellanos-Murcia, E. V. (2022). Philosophical Camp: Playful Experience of Thinking with Childhood. *Childhood & Philosophy*, 18, 01-20. <https://doi.org/10.12957/childphilo.2022.67275>
- Lara, P. & Pulido-Cortés, Ó. (2020). Escritura como práctica de sí y escuela rural. *Praxis & Saber*, 11(25), 21-45. <https://doi.org/10.19053/22160159.v11.n25.2020.10480>
- Larrosa, J. (2009). Experiencia y alteridad en educación. En C. Sklar. & J. Larrosa (comps.), *Experiencia y alteridad en educación* (pp. 13-44). Homo Sapiens Ediciones.
- Mariño-Díaz, L. A. (2012). La educación filosófica como experiencia y posibilidad. *Praxis & Saber*, 3(5), 187-207. <https://doi.org/10.19053/22160159.1136>
- Mariño-Díaz, L. A., Rivera-Rivera, M. H., & Rincón-Cuevas, S. A. (2021). El cine y los gestos de la guerra en la infancia. En M. Suárez-Vaca. & Ó. Pulido-

- Cortés (coords.), *Infancia y guerra. Imágenes, tiempos, movimientos* (pp. 143-270). Editorial UPTC. <https://doi.org/10.19053/97895866f06134>
- Miyazaki, H. (dir.) (1988). *Mi vecino Totoro*. Studio Ghibli. [Película].
- Pulido-Cortés, Ó. (2011). Aprender y enseñar filosofía en el mundo contemporáneo: de la mercantilización del pensamiento al despliegue de su ejercicio. *Cuestiones de Filosofía*, 11. <https://doi.org/10.19053/01235095.653>
- Rancière, J. (2010). *El espectador emancipado*. Manantial.
- Suárez, M. & Mariño, A. (2020). *Pesando la filosofía: voces de la infancia*. Nefi.
- Suárez, M., Mariño A. & Espinel, Ó. (2017). Filosofía e infancia: un proyecto para cuidar de sí. En Ó. Pulido-Cortés, M. Suárez & Ó. Espinel (comps.), *Pensar de otro modo. Herramientas filosóficas para investigar en educación* (pp. 155-183). Editorial UPTC. <https://editorial.uptc.edu.co/gpd-pensar-de-otromodo-9789586602570.html>
- Suárez-Vaca, M. T., & Pérez-Burgos, D. F. (2023). Childhood Words and Times as Forms of Political Experience. *Childhood & Philosophy*, 19, 01-25. <https://doi.org/10.12957/childphilo.2023.77974>
- Ulloa-Ramírez, R. D., Montaña-Contreras, D. S. & Valderrama, A. V. (2024). Perspectivas cinematográficas en educación: creación artística y filosofía. En M. T. Suárez Vaca & J. Acosta Gutiérrez (comps.), *Infancia, arte y pensamiento. Tres hilos para un telar encantado* (pp. 83-106). Editorial UPTC. doi.org/10.19053/uptc.9789586608336
- Watsuki, N. (2005). *The Art of My Neighbor Totoro: A Film by Hayao Miyazaki*. Studio Ghibli Library.