

San, le primere princese más que humane¹

Nerea González Calvo
Universidad Politécnica de Madrid, España
nerea.gonzalezc@alumnos.upm.es

Atxu Amann Alcocer
Universidad Politécnica de Madrid, España
atxu.amann@upm.es

DOI: <https://doi.org/10.37536/ecozone.2022.13.2.4412>



Resumen

San es le protagoniste de la película de animación *La princesa Mononoke* (1997) de Hayao Miyazaki (Studio Ghibli). La interpretación intelectualizada de un personaje de ficción paradigmático y poliédrico como San, y su calificación como poshumaniste, permite introducir una serie de términos—activismo, ecología, performatividad y red—que son el resultado de situaciones del film traducidas en clave de género. San es de este modo entendide como una realidad encarnada; es una *figuración* poshumanista de un ensamblaje teórico ambicioso que incorpora los enfoques y las prácticas de un buen número de autoras que alimentan cada uno de los aspectos que definen a le princese activiste, ecofeministe y más que humane, en una narración alejada definitivamente de los cánones del humanismo y su imaginario dual. Desde este enfoque, este artículo hace uso de la práctica de contar historias como estrategia para compartir un conocimiento situado de la realidad. Plantea la necesidad de crear relatos de ficción que se alimenten de un pensamiento cuidado para dar acceso a la ciencia a una comunidad importante de receptores. Asumiendo que la supresión de lo habitual puede ser una poderosa forma de conocimiento, presenta como caso de estudio una pieza del cine de animación, donde el discurso gráfico animado dota de agencia a todo tipo de elementos que habitan territorios conflictivos como ámbito arquitectónico de experiencias humanas y no humanas. Mediante una lectura de *La princesa Mononoke* desde discursos poshumanistas que perciben la vida dentro de redes de cuidados y fuera de los límites de la otredad humana, este artículo muestra cómo desde esta práctica narrativa se consigue hablar contra el capitalismo, el extractivismo, el colonialismo y las necropolíticas a través de un cuerpo en medio de un proceso de industrialización, de generalización del trabajo asalariado y de expansión de las violencias heteropatriarcales.

Palabras clave: Narrativa especulativa, agencialidad más-que-humana, colonialismo, feminismo poshumano, ecoanimación

Abstract

San is the main character of the 1997 epic fantasy film *Princess Mononoke* written and directed by Hayao Miyazaki and animated by Studio Ghibli. The intellectualized interpretation of a paradigmatic and polyhedral fictional character like San, and their qualification as post-humanist, allows us to introduce a series of tropes (activism, ecology, performativity and network) that are the result of situations translated into a gender sense. San is in this way understood as an embodied reality: they are a post-humanist *figuration* of an ambitious theoretical assemblage that incorporates the approaches and practices of many authors who feed each of the aspects that define this activist, ecofeminist and more than human princess, in a narrative that is definitely far from the canons of humanism and its dual imaginary. From a gender

¹ Como práctica situada, el estudio emplea el género no binario en referencia a San, a les animales y a la idea del “nosotres”, abordando con ello la cuestión poshumana.

perspective, this article uses the practice of storytelling as a strategy to share situated knowledge of reality. It raises the need to create fictional stories that feed on careful thinking to give access to science to an important community of receivers. Assuming that the suppression of what is habitual can be a powerful way to knowledge, it shows a piece of animation as a study case, where the animated graphic development gives agency to all kinds of elements that inhabit conflictive territories as an architectural field of human and non-human experiences. By means of a reading of *Princess Mononoke* from post-humanist discourses that perceive life within care networks and outside the limits of human otherness, this article shows how from narrative practices it is possible to talk about activism against capitalism, extractivism, colonialism and necropolitics through a body in the midst of a process of industrialization, in the generalization of wage labor and in the expansion of hetero-patriarchal violence.

Keywords: Speculative narrative, more-than-human agency, colonialism, posthuman feminism, ecoanimation

El rol constructivo de la narrativa especulativa a la hora de promover cambios de pensamiento político

La cotidianidad está llena de enredos que nos afectan y que incluyen nudos que mutan y fluyen desde y con corporalidades diversas. En particular, las marañas feministas, parciales y situadas que existen a través de redes, hacen ostensibles las íntimas conexiones de las ecologías ensambladas; las relaciones que tejen, se producen entre entidades que son múltiples y progresivamente se alejan de lo humano, aunque en realidad nunca fueron sólo humanas.

En la contemporaneidad, el esencialismo de lo humano va desapareciendo a la vez que el *Hombre de Vitruvio* de Da Vinci se difumina en las narrativas. Hasta ahora, como apunta Manuela Rossini, las interpretaciones y los juicios de distintas obras canónicas por parte de los académicos humanistas han mostrado complicidad en las definiciones discriminatorias sobre la condición humana, reproduciendo codificaciones opresivas de períodos anteriores (27). Es entonces cuando la recodificación se hace necesaria, bajando a los infiernos como decía Foucault, para decir lo que nunca ha sido dicho. Así, el “story telling”, este contar otras historias es, según Haraway, una práctica compleja para narrar esos nudos y entrar en los agujeros negros; no es en sí misma una *art practice* (“A Game of Cat's Cradle” 63), sino un modo de verbalizar, de liberar vivencias densas y violentas, adentrándose en territorios turbulentos y apenas trazados, que atienden tanto a humanos como a no humanos en sus experiencias de vida y en sus interacciones.

María Puig de la Bellacasa añade que estos relatos se alimentan de pensamiento-con cuidado en mundos más-que-humanos y devuelven al destino común a todas las formas de vida con devenires sociotecnológicos. La autora pone de ejemplo la práctica de Haraway y su compromiso al contar historias para resaltar las relaciones no inocentes, que apoyan la regeneración continuada de una política del cuidado como un modo ordinario, que rechaza los preceptos morales que la limitan al amor inocente o a dar seguridad a quienes se encuentran en situación de necesidad (párr. 4). El pensamiento aliado del cuidado, en términos no antropomórficos, es aquel que hace públicas las redes manifiestas, o entredichas, u ocultas, y las conexiones posibles entre los distintos agentes

implicados, que no son solo humanos. Es un pensamiento que invita a una reflexión afectuosa, y acompaña hacia las zonas de “fricción”, de las que habla la antropóloga Anna Tsing al narrar su periplo por los bosques guiada por la supervivencia en la maleza a través del hongo matsutake: un conocimiento ensamblado de prácticas desde/con las cuáles *enchuclarnos*.² Esta política del cuidado hace que nos replanteemos, desde un enfoque ético, crítico y más que humano: ¿qué clase de afectos y qué mundos hacen que las vidas multiespecies sean vivibles?

Obviando a las narradoras y a los mensajes, desde el punto de vista de quien recibe la narración, la estrategia de la narrativización puede ser puesta en práctica para hacer la ciencia potencialmente accesible a un público mayor; según Rossini, el contenido tecnocientífico puede y debe integrarse en las narrativas para volverse más transparente y llegar a una audiencia más amplia. Es entonces cuando aparece la relación entre la tecnociencia y la ficción, no como ámbitos separados sino como un espacio intermedio en el que las narrativas se sitúan; la distinción entre la visión científica y la del mundo de la imaginación es—como Haraway dice respecto a la ciencia ficción y la realidad social—una *ilusión óptica* (Rossini 24–25). Precisamente sobre la relevancia de la ficción, añade Carmen Flys Junquera, que es “su verdad imaginativa” la que puede disolver el dualismo humano/naturaleza, permitiéndonos ver el potencial comunicativo y la capacidad de acción de lo no humano, y por tanto replanteando las relaciones con el mundo (27–28).

Sin embargo, contar historias no puede entenderse como una práctica para aleccionar, sino como una práctica que permite generar vínculos: contar es compartir historias y, para ello se requiere, como apunta entre otras autoras Le Guin, de una escucha-con cuidado. En este sentido, pensar-con cuidado puede significar acercarse tanto hacia el género biográfico y autobiográfico como a ciencias como la Geología, que cuentan una historia a través de la Historia y también la Historia en sí misma: “No me acaban mucho los libros muy abstractos o teóricos. (...) Se me olvida todo. Yo necesito que sea como una historia, si es una parábola sí que me acuerdo” (Le Guin y Naimon 74).

Es en esta aproximación hacia ciencias “pensando-con-cuidado” donde Karen Barad introduce la noción de “intra-acción” (intra-action) tratando de hacer un ejercicio de extrañamiento de lo familiar, de la interpretación de causalidad como creencia metafísica, donde uno o más agentes preceden y producen un efecto. Mediante la intra-acción, que nos lleva a cuestionar, qué importa y qué se excluye de la materia, se activa una perturbación de la semiótica que pone en evidencia la existencia de determinados agentes, entidades, tiempos y lugares constituidos previamente.³ No es que se trate de distribuir la agencia entre las formas no humanas y humana, lo que está en juego es una nueva reconfiguración de la materialidad, abandonando la categoría *humano* como referencia para incluir una gama completa de posibilidades y dimensiones del

² Enchuclarnos, de “enchuclaje, enchuclarse”, define a un término que en el habla de la Ribera de Navarra se emplea popularmente para nombrar la acción de pringarse, por ejemplo, con barro, o bien, ensuciarse al comer. Palabras asociadas a hacer algo e implicarse, con ahínco, y a consecuencia de ello mancharse.

³ La semiótica se encarga de analizar la producción de signos y las relaciones que constituyen sus significados en los diversos procesos de representación y comunicación. Entendemos la semiótica ensamblada a lo material, por lo que sería preciso apuntar a una semiótica material, de la que, de una forma u otra, están hablando extensamente estas autoras.

funcionamiento de la agencia. De este modo, la agencia que no puede ser designada como atributo de objetos o sujetos, se produce *haciendo* o *siendo*, (Barad 178) como le ocurre a San, le protagonista de *La princesa Mononoke* (1997), cuando niega insistentemente su naturaleza humana y actúa en función de ello.

Es cierto que es más complicado pensarnos en términos de agencias e interacciones de múltiples especies que imaginar esos relatos caricaturescos del Antropoceno basados en el “Hombre” transhistórico a los que estamos acostumbrados (Kuznetski y Alaimo 139).

Cohabitamos la complejidad, y es desde ahí donde comienza la tarea esperanzada de plantear conjuntamente, de un modo radical, herramientas necesarias para sobrevivir dignamente junto-con los agentes multiespecies. En efecto, hablamos de elaborar propuestas desde los enfoques especulativo-afectivos situados en alternativas feministas más que humanas. En el acto y el arte de narrar historias por parte de autoras, como Braidotti, Haraway, Zylynska o Colebrook está siempre presente el repensar el Antropoceno (Ferberda 21). Se trata de visiones de Antropocenos más complejas que se completan al conectarse con cómo las escritoras feministas de ficción especulativa, como el caso de Atwood o Winterson, emplean sus narrativas para abordar los espectros del Antropoceno (Ferberda 102).

Conviene señalar que llevar a cabo una visualización del futuro, es decir, imaginarlo, no lo crea per se; su importancia radica en el poder generativo de aquel para promover proyectos de cambio sobre la constitución presente de la realidad (Ferrando 269). En este sentido, nos hayamos inmersas en procesos intermedios, transescalares, entre la distopía y la utopía; algo que Margaret Atwood resuelve a través de la idea de “ustopía” (párr. 10–11).⁴

Estas prácticas no son nuevas y en ellas llevan décadas, entre otras, ciertas producciones enlazadas a los campos de la ecología y el género, de la ciencia ficción feminista, y a diversos estudios literarios de ecocrítica y de lo queer, a quienes podríamos pensar que Haraway dedica su última obra recordando que la fermentación de estos compostajes de supervivencia más allá de lo humano, requieren de la práctica cotidiana de “seguir con el problema” y de no abandonarse a la figura del héroe humano salvador (20).

La (eco)animación como herramienta para superar los dualismos

Ciertamente, se puede llegar al conocimiento desde la ciencia ficción, llevando a cabo procesos creativos que dinamicen otras formas de imaginación más que humana, y que tienen la diversidad como una de sus principales señas, donde la imagen de género lo más amplia posible e inclusiva, sintoniza con ese potencial ilimitado del escenario poshumano natural-cultural (Ferrando 269).

⁴ “Ustopía” un mundo inventado por Atwood que combina utopía y distopía, la sociedad imaginada perfecta y su opuesta. Un lugar cartografiado que es también un estado de ánimo.

Así ocurre en el ensayo de Ursula K. Heise *Plasmatic Nature: Environmentalism and Animated Film* (2014); la autora reflexiona sobre la relevancia del cine de animación como género en movimiento, cuyas estrategias estéticas dotan de agencia y de vitalidad a entornos naturales o artificiales, traspasando la idea de los objetos como materiales inertes, y situando este escenario como una posible alternativa a la estética moderna donde proliferan ecosistemas vivos y poblados por todo tipo de agentes no humanos (303).



(Figura 1. Varios kodamas, espíritus de los árboles y de los bosques. *La princesa Mononoke*)

La animación dice Heise, “puede entenderse como un marco de trabajo estético, en el que jugando se han explorado estas visiones de la agencia no humana, desde antes de que surgieran las nuevas teorías materialistas” (308). La autora, atribuye a esta práctica lúdica de lo animado, la experimentación creativa de lo material, gracias a la elaboración arquitectónica de mundos gráficos, sonoros y virtuales. A este respecto, como apunta Braidotti, los estudios sociales de la ciencia no son ni los únicos, ni los instrumentos más útiles de análisis de los fenómenos complejos que rodean los tecnocuerpos posantropocéntricos del capitalismo avanzado (123).

Además la animación impulsa una plataforma especulativa práctica desde donde experimentar con los legados animistas de distintas voces, como concretamente a través de las prácticas sobre la configuración de mundos de las comunidades indígenas, del encuentro de la filosofía animista de Val Plumwood, de la que da cuenta Deborah Bird Rose en *Val Plumwood's Philosophical Animism: Attentive Interactions in the Sentient World* (2013), o como refiere Shoko Yoneyama, gracias al “animismo crítico” del propio Miyazaki. El director de *La princesa Mononoke* abre una nueva perspectiva de respuesta a las crisis climáticas del Antropoceno, a juicio de Yoneyama, esta propuesta llena el vacío dejado por el “nuevo animismo” ya que se forma, dentro de la Modernidad como una crítica a ésta y desde aquellos que observan realmente, la epistemología, la ontología y las prácticas animistas (257).

En ese sentido, el enfoque crítico animista como principio de las películas de Miyazaki, es una cuestión reconocida ampliamente por distintos investigadores (e.g. Ogiwara-Schuck; Jensen and Blok; Harvey; Mumcu and Yilmaz; Yoneyama ctd. en Yoneyama 253), por los seguidores de sus films y por el propio Miyazaki. Su posición animista reside en una percepción de la naturaleza a través de lo espiritual y la vida invisible, y a juicio de Yoneyama, se da gracias a tres claves: la extensa y brillante representación de la naturaleza dotada de agencia (Miyazaki ctd. en Yoneyama 253), cuya ilustración característica serían los *kodama*, seres con espíritu que aparecen en *La princesa Mononoke*, quiénes en ese algo invisible que hay en el bosque, simbolizan el mundo espiritual de ésta. La segunda clave es la derivada de la posición de Miyazaki respecto al sintoísmo, como un ejemplo sofisticado de animismo, para Clammer, reflejando lo que la Unesco define como patrimonio cultural inmaterial; es decir, las diversas formas de creencias populares, que tienen lugar en lo “intensamente local” (Clammer ctd. en Yoneyama 253-54). La tercera, la negación de los binarios, o la crítica de lo que Val Plumwood llama la “hiperseparación” de los binarios occidentales (Rose ctd. en Yoneyama 254).

De hecho, el interés por el cine de animación como objeto de investigación, desde los estudios históricos, estéticos y políticos, comenzó a finales de 1990 (Heise 301), casi simultáneamente a la eclosión de la figura del “ciborg”. Haraway llevaba nombrándonos el ciborg desde principios de los años ochenta, como ese artefacto irónico, un avatar feminista crítico en los mundos de la interfaz y la mediación con el que poder cuestionar la ontología y los valores occidentales del sujeto humano moderno.

Es por ello, que observamos cómo el *anime* activa un híbrido que lo acerca irremediabilmente al ciborg; quizá la figuración ciborgiana, bebe de esta práctica cinematográfica de principios del XX, que entrelaza asuntos urgentes, a juicio de Heise, con estilos visuales distintivos de la ficción animada: la alegría, el sentido del humor y el humor satírico en la relación cuerpo-máquina asociados a la raíz histórica del género (304).

No obstante, la ciencia ficción, el *anime* o el manga, pueden ofrecer ideas e inspiración, pero sus contribuciones están lejos de ser inocentes.⁵ Desde una perspectiva de género, no es sorprendente ver cómo estas producciones poshumanas, no solo mantienen intacto el paradigma hegemónico, sino que sirven activamente como medios culturales para perpetuar los estereotipos sociales (Ferrando 271). En ese sentido, la elección de *La princesa Mononoke* (1997), y su relectura a través de la figura de San, cuestiona esa narrativa hegemónica, tomando el enfoque de Flys Junquera, que recoge el testigo del llamamiento de Val Plumwood a la superación de la lógica de la “hiperseparación” de los dualismos occidentales, donde las estrategias contrahegemónicas nos ayudan a disolver nuestras falsas dicotomías y nos permiten recordar nuestro arraigo ecológico, “reubican al ser humano en la biosfera y reaniman la naturaleza” y aportan una respuesta ética al mundo no humano (36).

⁵ Manga: Historieta gráfica general, con estilo propio originario de Japón.

La representación de la agencia, la vida de los distintos cuerpos, se produce, según cuenta Heise, en las tres modalidades principales del cine animación—cel, *stop-motion* y animación digital—a través de dos estrategias sustanciales: los actores no humanos y los cuerpos sobrenaturalmente flexibles tienden a desempeñar un papel destacado, resonando así el pensamiento ambientalista.⁶ Además, los cuerpos animados, humanos y no humanos, son conocidos por su habilidad aparentemente infinita para expandirse, contraerse, estirarse, abultarse, aplanarse, implosionar, explotar, fragmentarse y poder volver a sus formas originales, mostrando lo que el cineasta ruso Sergei Eisenstein llamó la cualidad *plasmaticness* de las figuras animadas (Eisenstein ctd. en Heise 303–304).

La princesa Mononoke

La histórica película animada *La princesa Mononoke* (1997), creada por Hayao Miyazaki del Studio Ghibli, presenta una ficción fantástica inspirada en la era Muromachi, un periodo Medieval del Japón en su etapa de colapso. Toma para la creación de la historia, entre otras formas, la isla de *Yakushima* (Kamiyaku-cho y Yaku-cho, Prefectura de Kagoshima Kumage-gun, Japón) que fue declarada Patrimonio de la Humanidad por la Unesco en 1993, el primero que obtuvo Japón.

La sinopsis ampliamente difundida de la película centra su argumento en el Japón del medievo, siglos XIV-XV, donde el joven Ashitaka, futuro jefe del clan Emishi, tras ser atacado por un jabalí convertido en demonio, que asalta a su pueblo, parte en busca del dios ciervo, El Espíritu del Bosque, ya que solo le ciervo puede liberarle de la maldición causada por el jabalí. Recordemos que los bosques están protegidos por dioses animales. En su periplo el joven es acogido por los Tatara, un clan de herreros que habitan en una fortaleza, Ciudad del Hierro, dirigida por Lady Eboshi, una mujer que usa armas de fuego contra los samuráis y contra la princesa Mononoke. Ashitaka descubre cómo los animales del bosque luchan contra los humanos que están dispuestos a destruir la naturaleza para extraer recursos. Los dioses son dirigidos por San, un joven humano criado por lobos, su madre es el dios lobo Moro, que comienza una amistad con Ashitaka, quien intentará no posicionarse a favor de ningún bando, algo sumamente complejo.

Parafraseando a Heise, *La princesa Mononoke* se materializaría como un *blockbuster* de Miyazaki que aborda de un modo explícito las crisis ambientales contemporáneas (302) en una trama fabulada propia de la ciencia ficción. Y aborda un tema que sigue siendo presente: cómo bajo la premisa humanista de progreso moderno, se produce una expansión antropocéntrica, colonialista, extractivista, heteronormativa, capitalista y violenta que no comprende al resto de entidades del ecosistema; es decir, la expansión de una semiótica que no atiende a las *interdependencias ecosistémicas*.

Una de las características que define el cine de Miyazaki en los casos de *La princesa Mononoke* (1997) y *El viaje de Chihiro* (2001) es la capacidad de aglutinar y transformar multitud de referencias que se cruzan, se retroalimentan y mutan para convertirse en una

⁶ Cel: animación de dibujos realizados a mano sobre lámina. Stop-motion: animación de figuras u objetos. Digital: animación realizada a través de *softwares* específicos.

narración única con múltiples niveles de lectura (Montero 55). Este carácter entretejido, fluido y vitalista, permite comprender aquellas contradicciones del sujeto *zoe-centrado* (Braidotti 169), abre una formidable gama de oportunidades, y sitúa a esta animación en el flujo creativo de relaciones con múltiples otros.

San, le feministe poshumane que habita un mundo animado más allá del Antropoceno

Una relectura de *La princesa Mononoke*, desde un enfoque de lo poshumano, o más que humano, adentrándonos en el mundo virtual del film en un viaje de inmersión desde/con la figura ciberfeminista de San, nos permite plantear las siguientes reflexiones: ¿en qué se está convirtiendo San? ¿en qué nos estamos convirtiendo “nosotres”?

Retomamos la propuesta de Karijn Van der Berg, cuando en su ensayo reúne a Latour, Haraway y Colebrook para reflexionar desde la conversación sobre la idea de un “nosotres” (we) ensamblado a trío, donde los textos significan en tanto en cuanto se establecen relaciones entre ellos. A su juicio, una lectura diferente de lo pos-, permite no solo pensar la Modernidad, lo humano o el Antropoceno, sino proponer una lectura diferente del “nosotres”, abriendo esa posibilidad de pensar más allá de lo humano. Este “nosotres” que no es fijo, ni se da por sentado, no supone una especie unificada moderna y humana contrapuesta a los demás modos de existencia (11–12).

En efecto, podemos comprender a San como un personaje, que entra en diálogo con nosotres mismas, y que habita una complejidad más que humana. Tomando a Haraway, a nuestro protagonista le crecen tentáculos con los que situarse y relacionarse junto a los otros seres, y esto se produce gracias a las conexiones con las que de un modo divergente, San evoluciona, desarrollando tres alianzas clave: el activismo por la justicia ambiental, los cuidados y su ontología poshumana, que nos ayudan en la tarea de imaginar y construir mundos desde el encuentro, como un entendimiento abierto y plural, en términos más que humanos.

San, activiste por la justicia ambiental

San percibe la vida en términos de redes de afinidad: vive-con y piensa-con los demás, interrelacionándose de un modo constante con fuerzas situadas fuera de los límites de la otredad humana, cohabitando con su familia de lobes, y abriendo de este modo las fronteras a otras relaciones. San es una joven que se resiste a ser absorbida por el sistema de producción capitalista. El bosque es un compañero más; no es un terreno que posee como humano dispuesto a ser exterminado. Elle nos muestra que es posible evitar sobrevivir en términos de posesión, separación y clasificación, y lo hace gracias a un amplio despliegue del vivir como ese proceso complejo de prácticas situadas e interdependientes.

San se detiene a pensar en aquellas dos insoslayables dependencias que según Yayo Herrero sostienen materialmente la vida: la *ecodependencia*, que supone la obtención de lo necesario para la vida de la naturaleza de la que somos parte “¿por qué

cortan los árboles?” le pregunta San a Moro (1:26:04) y la *interdependencia* que se ve encarnada en la vulnerabilidad de los diversos cuerpos (281). Después de que su madre, el lobo Moro, ha quedado malherido, tras la lucha con los vecinos de Ciudad del Hierro, San intenta curarle la herida junto al humedal, succionando y escupiendo su sangre; a su vez, se siente observada.



(Figura 2. San curándole la herida a su madre, Moro. *La princesa Mononoke*)

Marisol de la Cadena habla de los *bienes comunes* (*commons*) como posibilidad de alianza compartida; estos comunes son la expresión y la representación de un mundo en muchos mundos ecológicamente relacionados por su divergencia constitutiva, que constantemente emergen de los bienes no comunes como fundamento de la negociación política de lo que sería el interés común. Se perturba así el acuerdo que constituyó el “anthropo-not-seen”, el invisible antropológico y la dinámica invisible destructiva basada en una fuerza moral humana que decía sostenerse en una fuerza constructiva; se plantea la legitimidad de su guerra contra los que cuestionan tal reparto; se cuestiona la mismidad, “inaugurando una práctica totalmente distinta de la política: una que medie la divergencia” (De la Cadena 262).

Ese *commons* recuerda, de alguna manera, al de los *bienes comunales*, desarrollado por Federici en su obra *Calibán y la Bruja* (2004); para ella, en la Europa precapitalista, la subordinación de las mujeres a los hombres había estado atenuada por el hecho de que tenían acceso a las tierras comunes y a otros bienes comunales, mientras que en el nuevo régimen capitalista, las mujeres mismas se convirtieron en bienes comunes, pues su trabajo fue definido como un recurso natural, que quedaba fuera de la esfera de las relaciones de mercado (148).

San afronta ese cisma, *anthropo-not-seen*, la destrucción de los mundos y su resistencia a ello y evidencia ese *commons*, en el conflicto que se genera entre su práctica ontológica relacional y el desarrollo de las acciones capitalistas.

En tiempos de *urgencias*, siguiendo la terminología de Haraway, San participa situándose desde el activismo y la heroicidad compartida que en buena medida desarrolla guerreando-junto a le diose lobe Moro. Éste es un activismo que podría entenderse en términos de autodefensa; las acciones de le joven representan *líneas de fuga*, una salida hacia otros posibles (ver Deleuze y Guattari y Guattari) no sólo dentro de la maquinaria del capitalismo, sino también en un conflicto que se evidencia en la primera aparición de San en escena cuando elle y les lobes irrumpen, descendiendo colina abajo en una noche lluviosa, provocando la caída de la comitiva, que dirigida por Lady Eboshi, transporta enseres y comida hacia la Ciudad del Hierro, ciudad fortaleza donde los trabajadores se dedican a la fundición de hierro para construir armas; arrasan el bosque talando árboles que usan como combustible y extrayendo el mineral. San y les lobes rompen así con el imaginario occidental que tiene al lobo con un animal solitario y a la mujer como un ser destinado a emparejarse.



(Figura 3. ¡Ahí vienen, les lobes! *La princesa Mononoke*)

Le joven San en muchas escenas nos muestra que lo que está en riesgo es el hecho de vivir. En el mismo sentido que en Latinoamérica numerosas mujeres luchan en defensa de unas condiciones dignas de trabajo en un medio ambiente no tóxico, destacan en el movimiento de Soberanía Alimentaria y participan de los nuevos movimientos indígenas que buscan preservar sus tierras ancestrales escandalosamente destruidas por la minería, la deforestación masiva, la contaminación con agrotóxicos y los megaproyectos comerciales. Actúan en un espacio en el que disentir exige mucha valentía y puede llevar a la muerte (Puleo 19–20).



(Figura 4. San a punto de morir. *La princesa Mononoke*)

Al igual que ellas, San habita en medio de un proceso de industrialización, de generalización del trabajo asalariado y de expansión de las violencias heteropatriarcales. Paradójicamente, en una inmersión de los roles de género, pero reproduciendo las mismas diferencias: recordemos que Lady Eboshi, la patrona de Ciudad del Hierro aspira a colonizar y explotar las tierras del bosque, mientras San piensa en la continuidad del mundo natural y en la cercanía de los otros seres, vivos o no, en el parentesco y en la similitud. San favorece el desarrollo conjunto de la razón y la emoción y abandona lo que el ecofeminismo ha llamado *lógica del dominio* (Puleo 17).

San, cuidadore

Le princese poshumaniste no desempeña un trabajo asalariado dentro del modelo económico capitalista, pero sí realiza una actividad económica de cuidados y bienestar, esa gran riqueza invisible de las economías modernas, según cuentan María Mies y Vandana Shiva es una actividad llevada a cabo por muchas mujeres que trabajan invisiblemente para mantener a sus familias y comunidades, en su mayor parte sin contrapartida salarial (16). San parece formar parte de esa nueva clase social emergente que Durán denomina “cuidotoriado”. En este sentido, para Silvia Federici, resulta de suma importancia traer a escena la ingente precariedad a la que determinados cuerpos están sometidos en el sistema capitalista, fenómeno conocido como “feminización de la pobreza” (*Revolución en punto cero* 108).

San trabaja por salvaguardar la vida compartida, y lucha porque acaben las intrusiones capitalistas, extractivistas, colonialistas y necropolíticas que en el film se materializan en forma de tala de árboles, quema, extracción de minerales, fabricación de armas y construcción de muros.⁷ Elle defiende a su vecindad: el bosque y aquellas fuerzas agenciales fuera de la otredad humana con quienes cotidianamente convive. Y es que en palabras de Amaia Pérez Orozco la ganancia capitalista siempre se ha hecho en base a la depredación ecosistémica y, ahora más que nunca, cuando el (neo)extractivismo es una clara materialización de este conflicto capital-vida (55–56).

La presencia de San, le princese más que humane, es sumamente política al materializar una figura que implosiona y fagocita al mítico *Robinson Crusoe* (Daniel Defoe,

⁷ Ver Mbembe para más detalles sobre “necropolítica”.

1719) de una ficción humanista, protagonizada por un personaje hegemónico de sobra conocido en los entornos de estudio de la economía. Para Pérez Orozco, desde su perspectiva crítica decolonial, Crusoe no muestra una figura inocente, sino el cuerpo oculto del sujeto heroico del desarrollo, que descubre que tiene una tierra desconocida a explorar, a conquistar y a dominar, donde poder generar, él solo, civilización, crecimiento y progreso (58). Frente a él, San no coloniza, ni se apropia, ni domestica, ni domina. Es parte del bosque, se sincroniza y camufla con el entorno en una relación de interdependencia y de cuidados compartidos y recíprocos.



(Figura 5. San, les lobes, las rocas, las estrellas y los árboles. *La princesa Mononoke*)

El movimiento de San y su manada es continuo y se da a lo largo de todo el *anime*; está íntimamente vinculado a la idea de desplazamiento forzado como expulsión e infinita búsqueda de refugio. Aunque la manada de San es reducida se puede entender que son los supervivientes de una comunidad previa existente de lobes, normalmente de entre 5 y 10 individuos; es importante su carácter nómada, no mostrando nunca ningún tipo de hábitat estable que se pueda relacionar con el término humano del “hogar” sino con el entendimiento del bosque completo como su “guarida”, durmiendo al aire libre bajo el cielo raso y evitando la asociación de la mujer a la casa.

Saskia Sassen aborda esta cuestión de las expulsiones que no son espontáneas sino hechas, producidas a través de una serie de instrumentos que van desde políticas elementales hasta instituciones, técnicas y sistemas complejos que requieren conocimiento especializado y formatos institucionales intrincados. Uno de los casos que ella desarrolla es el de los contratos que permiten a un gobierno soberano adquirir vastas extensiones de tierra en otro Estado nacional soberano como una especie de extensión de su propio territorio—por ejemplo, para producir alimentos para sus clases medias—expulsando a la vez de esas tierras a pueblos y economías rurales locales. Otro caso es el de aquella brillante ingeniería que permite extraer de forma segura lo que se quiera de

las profundidades del planeta, desfigurando de paso la superficie (11–12). Para Sassen, en conjunto, las dinámicas globales de pobreza extrema, desplazamientos masivos, desastres ambientales y conflictos armados han creado niveles nunca antes vistos de expulsión social, especialmente en el Sur global, que ahora han comenzado en el Norte global, aunque a través de acontecimientos diferentes (77). Parece esta última situación la que se relaciona con la actividad de la Ciudad del Hierro; de hecho, San fue criada por lobes, debido a la aniquilación de su padre y de su madre, quiénes en su huida la dejaron en el bosque.

San, poshumane

San es le princese Mononoke. San permite ser leíde como un ser poshumanista, que engloba unas características específicas como un cuerpo más que humano. San habita sole pero vive conectade a una comunidad de seres diversos humanos y no humanos, entroncándose explícitamente en esa subjetividad poshumana situada, que emerge de pertenencias múltiples, de tener constancia de las interconexiones entre las diversas corporalidades. La pluralidad del devenir como un proceso en el que le individue aprecia la experiencia de ser autónome ser junto con el otre y ser híbride en conjunto (Deleuze y Parnet 10, 84 ctd. en Oktan y Çon 796). La subjetividad de San, cargada de crítica, se reconoce conformada por una ética creativa de propuestas que articulan de forma transversal una relacionalidad más que humana.

Desde una “ética afirmativa” en términos de Braidotti, le princese muestra el enlace de tensiones y el ensamblaje de una comunidad discursiva. Como dice Katherine Hayles, este proceso corpóreo de inmersión, que se materializa, en este caso, en una suerte de *metamorfosis*, es un transcurso emocionante que admite salir de algunas de las viejas categorías y abrir nuevas formas (285): una propuesta artefactualista, crítica y difractiva que interpela; un viraje desde el mundo material físico, donde no hay una naturaleza externa sobre la que simplemente se actúa (Kuznetski y Alaimo 139). En efecto, esta ética ambiental poshumana niega el sentido de separación de las acciones interconectadas y mutuamente constitutivas de la realidad material y anima a narrativas evolutivas (Alaimo 157).

En el análisis sobre el desarrollo de la subjetividad poshumana en el cine de animación, llevado a cabo por Oktan y Çon, aluden que en el caso de *La princesa Mononoke* los personajes animales se sitúan entre diferentes formas de seres entre le animal, le diose, le demonie, etc. Estos investigadores consideran que todos esos devenires luchan de forma justa contra la dominación y la destrucción humana (800). Su argumento da cuenta de la capacidad del film para descentrar, no sólo lo humano, sino lo animal, y embarca a los distintos personajes en rutas de transformación, de conexión o de diálogo.

San impulsa redes de afecto más que humanas. Su comunidad afectiva es una manada de lobes, les animales, las deidades y el bosque, experimentando la subjetividad poshumana. Belén Martín Lucas analiza las comunidades afectivas poshumanas imaginadas por la escritora Nalo Hopkinson desde un enfoque interseccional, en la novela distópica *Midnight Robber* (2000). Según Martín Lucas, Tan-Tan, joven protagonista de la

novela, puede considerarse, en su estrecha afinidad con los *douens* y los *hintes* de su nueva familia, como otra figura que se convierte en animal, y que ahonda en la crítica de Hopkinson al humanismo eurocéntrico. Madhu Dubey al contextualizar las obras de Hopkinson junto a las de Octavia Butler expone que la ciencia ficción de mujeres afrodiáspóricas y euroamericanas explota el tropo de volverse animal, no solo para explorar las implicaciones de las personas negras y las mujeres, al ser identificadas con la naturaleza animal, sino para cuestionar las oposiciones dualistas entre la naturaleza y la cultura, la magia y la ciencia, el animal y el humano, el cuerpo y la mente, lo femenino y lo masculino, lo europeo y lo africano, etcétera. Del mismo modo que otras escritoras de ciencia ficción, Butler y Hopkinson emplean el tropo de la mujer convirtiéndose en animal para desfamiliarizar el discurso occidental moderno sobre lo humano (Dubey, ctd. en Martín Lucas 111–112).

Retornando hacia San y su comunidad afectiva de dioses animales: ¿quiénes son esos seres que no son ni animales ni humanos? Nuestro protagonista que corre junto con los lobes, se presenta como una figura, que no se siente humane, recordemos las icónicas escenas en la que dice por un lado a Moro, y por otro, a Ashitaka, “¡Odio a los humanos!” (1:26:11) y “¡soy un lobo, ¿me oyes?” (1:55:47), y hace públicos sus afectos más que humanos. Entre le joven y los lobes no existe jerarquía, reflejando una relación interespecies, en cambio, si la encontramos con la percepción que ciertos animales como los mones, agrupados en su propio clan, si tienen de San y los lobes, rechazan esas corporalidades intermedias, como redes de conexiones más que humanas. En la recta final de la película tiene lugar una escena en la que los mones le gritan a San, a uno de los lobes y Okkoto, le diose jabalí, “¡Vosotros traéis las desgracias, los seres que no sois ni animales ni humanos!” (1:40:08), ante la dificultad de comprender ese mundo más que humano no dual.

San activa los afectos y los lazos bajo la premisa de la amistad. La suya es una relacionalidad expandida que cuestiona el amor nuclear. Independientemente de sus sentimientos, que posiblemente ni sabe nombrar ni identificar como Ashitaka, elige proteger su maraña de parientes diversos, es decir, su comunidad, y despedirse de él. Y es esta afectación y visibilización de los procesos de *interdependencia ecosistémica* frente a la normalidad, la que sitúa a le joven como una incipiente figura poshumana crítica, posantropocéntrica y múltiple.

San implosiona los muros heteronormativos, en una decisión ampliamente disruptiva, pues no está subyugada y presenta una identidad compleja y poliédrica. Su performatividad nos permite repensar la domesticidad relacional que entendemos como ese espacio/cuerpo/tiempo desde/para el cual se producen las relaciones afectivas en términos de agencialidad e intra-acción. Elle cohabita en los espacios fronterizos, parafraseando a Donna Haraway, la red amistosa y familiar de San se compone del entrelazado de parentescos raros (*Seguir con el problema* 21). Admite ese amor que para bell hooks se construye sobre la gratitud, el cuidado, la responsabilidad, el compromiso y el conocimiento mutuo, entendiendo que no puede haber amor sin justicia. Siendo consciente de ello, comprende que el amor tiene el poder de transformar y dar la fuerza

para oponer resistencia a la dominación, en palabras de hooks que elegir la política feminista es elegir el amor (133).

Pese a que habitualmente los estudios del personaje la muestran como una chica, para esta propuesta San se despliega como una heroína cuir, ya que opera desde lo no binario poshumano. Como cuerpo fluido, recordando las palabras de Paul B. Preciado, podríamos considerar a San por lo argumentado a lo largo del artículo, como una disidente de los procesos de normalización y exclusión social encuadrados dentro del binarismo de género. San, cuyo significado es triple, toma su nombre de su adre le lobe Moro que siendo una niñe le acogió en su manada, San se convirtió en su tercer cachorro; comparte su vida con un corolario de tribus animales, seres vivos y deidades que transgreden el imaginario dualista humano. Le joven también es conocida como *Mononoke*, que en la mitología japonesa viene a ser el término empleado para denominar a las criaturas sobrenaturales o los espíritus vengativos que habitan las entidades, también lo extraño, lo enigmático y que en nuestro imaginario mediterráneo occidental representan esas formas fantasmales o monstruosas. San es entonces le princese de las criaturas más que humanas, de los monstruos, de las bestias y por ello requiere de un atuendo característico: un vestido, una capa con capucha, unas botas y numerosos accesorios tales como una lanza, un puñal, una máscara, pendientes, una diadema, un par de tiras en los brazos y tres marcas rojas pintadas en la cara.

San representa a un cuerpo encarnado, una figuración. Como reflexiona Remedios Zafra, las *figuraciones* que conforman nuevas “figuras de dicción” son una de las más potentes y productivas formas de hacer el arte feminista, susceptibles de ser apropiadas para la acción creativa y la intervención social en el ámbito de las tecnologías; conforman prácticas creativas inspiradas en la ciencia ficción, que en el contexto feminista tecnológico han tenido influencia en el ciberpunk y en la ideación de figuras nuevas de dicción político poéticas sobre la tecnología. Zafra nos recuerda que Haraway las llamó “figuraciones alternativas” (*Simians, cyborgs, and women*), caso del cibernético y Braidotti las nombró como “sujetos nómades” (102–103).

Conclusiones

Como hemos visto, las narrativas especulativas y feministas estimulan nuestra atención en las interacciones y las experiencias de vida más que humanas, ayudándonos a habitar la complejidad, y a “seguir con el problema”, a través de reflexiones afectuosas basadas en estrategias ético-creativas y críticas que logran descentrar la figura de lo humano. Estas artes de pensar con cuidado narran la diversidad y amplían las visiones sobre el Antropoceno, empleando la imaginación para disolver el binomio humano/naturaleza, así como visualizando un futuro próximo de transformación del presente narrativo de las historias y las entidades.

Reflexionando sobre la práctica de lo animado, una estrategia lúdico material que elabora arquitecturas gráficas, sonoras y virtuales que nos permiten repensar mundos desde una agencialidad más que humana, decidimos centrarnos en la ecoanimación, y específicamente en el caso de *La princesa Mononoke* (1997), porque afronta la

“hiperseparación” de los dualismos occidentales y reanima la naturaleza, abordando éticamente las relaciones entre entidades múltiples.

San, le protagoniste, problematiza una triada de sinergias, como son el activismo por la justicia ambiental, los cuidados y la subjetividad poshumana. San es la ficción encarnada de un ensamblaje teórico que incorpora los enfoques y las prácticas de autoras referentes fundamentales en el presente alimentando una narración alejada de los cánones del humanismo y de su imaginario.

Le protagoniste traspasa los límites antropocéntricos, tratada por ello como una enemiga por los habitantes de la extractivista y colonialista Ciudad del Hierro y como una extraña para alguno de los animales. San como cuerpo queer y nómada, trae a escena tanto lo que estamos dejando de ser, como la semilla de lo que está en proceso de devenir. Se incita a leer inconscientemente a San como un mapa lleno de vida, conformado por capas de redes cuya potencia figurativa poshumana permite considerarle como una entidad compleja, entretejida, liminal, feminista situada, múltiple y relacional.

Este artículo también trata de recuperar, desde un enfoque de género, la práctica de contar historias como táctica para compartir un conocimiento situado de la realidad. Plantea la necesidad de crear relatos de ficción para dar acceso a la ciencia a una comunidad amplia e importante de receptores. Mediante el extrañamiento de lo cotidiano y la supresión de lo habitual como estrategia de conocimiento, presenta como caso de estudio una pieza del cine de animación, donde el discurso gráfico animado dota de agencia a todo tipo de elementos que habitan territorios conflictivos como ámbito arquitectónico de experiencias humanas y no humanas. Poniendo la atención en le princese Mononoke nos podemos ver envueltos en un entramado de discursos poshumanistas que perciben la vida dentro de redes de cuidados y fuera de los límites de la otredad humana, consiguiendo hablar del activismo contra el capitalismo, el extractivismo, el colonialismo y las necropolíticas a través del cuerpo de una princesa en medio de un proceso de industrialización y destrucción de la naturaleza.

Artículo recibido 6 de julio de 2021

Versión final aceptada 7 de septiembre de 2022

Referencias citadas

- Alaimo, Stacy. *Bodily Natures: Science, Environment, and the Material Self*. Indiana University Press, 2010.
- Åsberg, Cecilia, Thiele, Kathrin y Van der Tuin Iris. “Speculative Before the Turn Reintroducing Feminist Materialist Performativity”. *Cultural Studies Review*, vol. 21, no. 2, 2015, pp. 145–172. DOI: doi.org/10.5130/csr.v21i2.4324
- Atwood, Margaret. “Margaret Atwood: the road to Utopia”. *The Guardian*. Web. 14 oct. 2011. www.theguardian.com/books/2011/oct/14/margaret-atwood-road-to-utopia. Acceso 20 de jul. de 2022.
- Barad, Karen M. *Meeting the Universe Halfway: Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning*. Duke University Press, 2007.
- Braidotti, Rosi. *Lo posthumano*. Traducido por J. C. Gentile Vitale, Gedisa, 2015.

- Butler, Judith. *El género en disputa: el feminismo y la subversión de la identidad*. Traducido por M. A. Muñoz García, Paidós, 2017.
- Butler, Octavia. E. *La parábola del sembrador*. Traducido por S. Moreno Parrado, Capitán Swing Libros, 2021.
- De la Cadena, Marisol. "Naturaleza disociadora". *Boletín de Antropología Universidad de Antioquia*, vol. 31, no. 52, 2016, pp. 253–263, doi: [10.17533/udea.boan.v31n52a16](https://doi.org/10.17533/udea.boan.v31n52a16).
- Deleuze, Gilles y Guattari, Félix. *Mil mesetas: capitalismo y esquizofrenia*. Traducido por J. Pérez Vázquez y U. Larraceta, Pre-Textos, 2015.
- Durán, María Ángeles. *La riqueza invisible del cuidado*. Universitat de València, 2018.
- Federici, Silvia. *Revolución en punto cero: trabajo doméstico, reproducción y luchas feministas*. Traducido por C. Fernández Guervós y P. Martínez Ponz, Traficantes de Sueños, 2013.
- . *Calibán y la bruja: mujeres, cuerpo y acumulación originaria*. Traducido por V. Hendel y L. S. Touza, Traficantes de Sueños, 2010.
- Ferrando, Francesca. "Of Posthuman Born: Gender, Utopia and the Posthuman". *Handbook on Posthumanism in Film and Television*, editado por C. Carbonell, M. Hauskeller y T. Philbeck, Palgrave MacMillan, 2015, pp. 269-278. DOI: doi.org/10.1057/9781137430328_27
- Ferwerda, Susanne M.A. *Narrating the Anthropocene. Threading Contemporary Feminist Theory and Fiction in a Human-Dominated World*. Master Thesis. Utrecht University, 2016. studenttheses.uu.nl/handle/20.500.12932/22207
- Flys Junquera, Carmen. "Dissolving the false divide: literary strategies for re-situating humans ecologically and non-humans ethically". *Revista Canaria de Estudios Ingleses*, no. 63, 2011, pp. 21–38, riull.ull.es/xmlui/handle/915/12505
- Guattari, Félix. *Líneas de fuga: por otro mundo de posibles*. Traducido por P. Ires. Cactus, 2013.
- Haraway, Donna J. *Seguir con el problema: generar parentesco en el Chthuluceno*. Traducido por H. Torres, Consonni, 2019.
- . "A Game of Cat's Cradle: Science Studies, Feminist Theory", *Cultural Studies Configurations*, vol. 2, no. 1, 1994, pp. 59–71. DOI: [10.1353/con.1994.0009](https://doi.org/10.1353/con.1994.0009).
- . "A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century". *Simians, cyborgs, and women: the reinvention of nature*. Routledge, 1991.
- . "Situated Knowledges: The Science Question in Feminism and the Privilege of Partial Perspective". *Feminist Studies*, vol. 14, no. 3, 1988, pp. 575–599. DOI: [10.2307/3178066](https://doi.org/10.2307/3178066).
- Haraway, Donna J. y Segarra, Marta. *El mundo que necesitamos: Donna Haraway dialoga con Marta Segarra*. Icaria, 2020.
- Hayles, N. Katherine. *How we Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. The University of Chicago Press, 1999.
- Heise, Ursula K. "Plasmatic Nature: Environmentalism and Animated Film", *Public Culture*, vol. 26, no. 2 (73), 2014, pp. 301–318. DOI: [10.1215/08992363-2392075](https://doi.org/10.1215/08992363-2392075).

- Herrero, Yayo. "Miradas ecofeministas para transitar a un mundo justo y sostenible". *Revista De Economía Crítica*, vol. 2, no. 16, junio de 2021, pp. 278–307. revistaeconomiacritica.org/index.php/rec/article/view/334.
- hooks, bell. *El feminismo es para todo el mundo*. Traducido por B. Esteban Agustí, L. T. Lozano Ruiz, M. Sofía Moreno, M. Puertas Romo y S. Vega González, Traficantes de Sueños, 2017.
- Kuznetski, Julia y Stacy Alaimo. "Transcorporeality: An Interview with Stacy Alaimo". *Ecozon@: European Journal of Literature, Culture and Environment*, vol. 11, no. 2, 2020, pp. 137–146. DOI:[10.37536/ecoazona.2020.11.2.3478](https://doi.org/10.37536/ecoazona.2020.11.2.3478).
- Latour, Bruno. *Reensamblar lo social: una introducción a la teoría del actor red*. Traducido por G. Zadunaisky, Manantial, 2008.
- La princesa Mononoke*. Hayao Miyazaki, Studio Ghibli, 1997. Netflix. Web. <https://www.netflix.com/es/title/28630857>.
- Le Guin, Ursula K. y David Naimon. *Conversaciones sobre la escritura*. Traducido por N. Molines, Alpha Decay, 2020.
- Le Guin, Ursula K. *Contar es escuchar: sobre la escritura, la lectura y la imaginación*. Traducido por M. Schifino, Círculo de Tiza, 2020.
- Martín Lucas, Belén. "Posthumanist Feminism and Interspecies Affect in Nalo Hopkinson's *Midnight Robber*". *Atlantis: Critical Studies in Gender, Culture, and Social Justice*, vol. 38, no.2, 2017, pp. 105-115.
- Mbembe, Achille. *Necropolítica: seguido de "sobre el gobierno privado indirecto"*. Traducido por E. Falomir Archambault, Melusina, 2011.
- Mies, María y Shiva, Vandana. *La praxis del ecofeminismo: biotecnología, consumo y reproducción*. Traducido por M. Bofill y D. Aguilar, Icaria, 1998.
- Montero Plata, Laura. *Biblioteca Studio Ghibli: La princesa Mononoke*. Héroes de Papel, 2017.
- Oktan, Ahmet y Çon, Gülsüm Büşra. "Posthuman Subjectivity and Implied Dreams in Animation Cinema". *SineFilozofi*, vol. 6, no. 11, 2021, pp. 792–811, DOI: [10.31122/sinefilozofi.889283](https://doi.org/10.31122/sinefilozofi.889283).
- Pérez Orozco, Amaia. "El conflicto capital-vida: Aportes desde los feminismos". *Revista Trabalho Necessário*, vol. 19, no. 38, 2021, pp. 54–66. [doi.org:10.22409/tn.v19i38.45907](https://doi.org/10.22409/tn.v19i38.45907).
- Puig de la Bellacasa, María. "Pensar con cuidado", parte III, *Revista Concreta*, 09, 2017. editorialconcreta.org/Pensar-con-cuidado-Parte-III. Acceso 30 de mar. 2021.
- Puleo, Alicia H. *Ecofeminismo para otro mundo posible*. Cátedra, 2011.
- Rossini, Manuela. "Figurations of Posthumanity in Contemporary Science/Fiction: All Too Human(ist)?" *Revista Canaria de Estudios Ingleses*, no. 50, 2005, pp. 21–35. riull.ull.es/xmlui/handle/915/18872. riull.ull.es/xmlui/handle/915/18872.
- Sassen, Saskia. *Expulsiones: brutalidad y complejidad en la economía global*. Traducido por S. Mastrangelo, Katz Editores, 2015.
- Van den Berg, Karijn. "Never modern, never human, always post-Anthropocene? Latour, Haraway and Colebrook: assembling conversations (as) becoming knowledge". *Pulse: A History, Sociology & Philosophy of Science Journal*, no. 4, 2016, pp. 44–56.

Yakushima. *Unesco. World Heritage Convention*. Web. whc.unesco.org/en/list/662/. Acceso 30 de mar. 2021.

Yoneyama, Shoko. "Miyazaki Hayao's Animism and the Anthropocene". *Theory, Culture & Society*, vol. 38, no. 7-8, Dec. 2021, pp. 251-266. DOI:[10.1177/02632764211030550](https://doi.org/10.1177/02632764211030550).

Zafra, Remedios. "Arte, Feminismo y Tecnología. Reflexiones sobre formas creativas y formas de domesticación". *Quaderns De Psicologia*, vol. 16, no. 1, 2014, pp. 97-109, DOI: [10.5565/rev/qpsicologia.1212](https://doi.org/10.5565/rev/qpsicologia.1212).