

Universidad Iberoamericana

**Estudios de Reconocimiento de Validez Oficial por Decreto Presidencial del 3 abril
de 1981**



**“Tecnología, cuerpo y ciudad en el anime de ciencia ficción:
elementos para una narrativa de la catástrofe”**

Tesis

Que para obtener el grado de

DOCTOR EN COMUNICACIÓN

Presenta

LEONEL ENRIQUE BUELVAS GARCIA

Director: Dr. J. Alberto Cabañas Osorio

Lectores: Dra. Sandra González Santos y Dr. Edwin Culp Morando

Ciudad de México, 2021

*A mis padres:
Custodios amorosos de este niño que no quería estudiar*

*Mis hermanas:
El corazón tiene dos partes*

*La familia grande:
Turbana, San Cayetano y Cartagena
Abuelos, tíos, primos*

Agradecimientos

La obtención de un logro etiquetado como “individual” nunca en realidad lo es, y esta investigación no es la excepción. En ese sentido, el apoyo de las instituciones y de las personas fue fundamental.

De las instituciones, mi agradecimiento a la Universidad Iberoamericana no solo por aceptar mi propuesta investigativa, sino también por su programa de becas –con sus recursos económicos, intelectuales y humanos– del cual fui beneficiado. Asimismo, también un gran agradecimiento, al Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACYT), por su subvención financiera, indispensable, fundamental para la elaboración de ciencia e investigación. Y, en ese sentido, agradecimiento a México en abstracto y en general. En especial a las instituciones como el Instituto Nacional de Migración (INM), que siempre correspondió impecablemente, año tras años, en la renovación de mi estancia en el país. Al Instituto Mexicano del Seguro Social (IMSS) y a la Secretaría de Salud en general, del cual también fui beneficiario. Todo esto es aún más apreciado en mi condición de extranjero, consciente de ser amparado de los recursos de los mexicanos. Mi deuda es impagable e inolvidable.

De las personas, agradezco a los miembros de mi comité de tesis su disposición, apoyo, y acompañamiento, que se vio reflejado en comentarios, seguimientos y diálogo, indispensable para las virtudes de esta investigación. El Dr. J. Alberto Cabañas, por su asesoramiento, apoyo, y permitirme también ser su ayudante de investigación. A la Dra. Sandra González y el Dr. Edwin Culp por su lectura, recomendaciones, tiempo y, en especial, el diálogo epistemológico que siempre se tuvo.

A la planta docente de la Universidad Iberoamericana y del doctorado en comunicación, en especial a la Dra. Maricela Portillo, Dra. Mireya Márquez y a la Dra. Sandra Vera, por sus clases, comentarios y excelente gestión administrativa. A Guadalupe Galicia por su trabajo y disposición a ayudarnos en los vaivenes burocráticos y logísticos. En términos generales, una calidad humana maravillosa en docentes, administrativos y personal de servicios difícil de encontrar que hizo de mi instancia en el doctorado una experiencia agradable y enriquecedora.

Agradecido también a mis compañeros del doctorado en comunicación: Alejandra Collado, Rebeca Domínguez, Ana L. Hernández, Maricela Márquez, Abel Somohano y Eduardo L. Tadeo, no pude imaginar mejores acompañantes. A Carlos Correa, un guía, el amigo en tierras lejanas. A Emiro Santos, en su interpelación permanente. A Einar Ágústsson, el amigo que no sabía que necesitaba. A Ricardo Tete, por su juiciosa lectura. A doña Mary y a don Miguel: la bondadosa hospitalidad mexicana.

Imposible no agradecer a mis mentores y amigos Osiris Chajin y Waydi Miranda, su influencia en mí no se puede determinar.

Un par de grupos sociales, no institucionales fueron fundamentales para mi soporte emocional: mis compañeros del fútbol de los sábados y camaradas de lucha del grupo de FGC “El Santuario”. A todos ellos, presentes y ausentes, mi agradecimiento. Y a mis amigos de Cartagena, jamás de mi corazón ausentes.

Agradecimientos	3
Resumen	6
Introducción	8
Capítulo 1. Anime de ciencia ficción: exploraciones, especulaciones y temores hacia el futuro	20
1.1. Anime: distinciones necesarias	21
1.1.1 “De Japón para el mundo”: de los orígenes nacionalistas del anime a su ser “expatriado”	24
1.1.1.1. Nipponsei: el anime y su relación con el origen del cine nacionalista japonés	25
1.1.1.2. Mukokuseki o el anime como narrativa global	28
1.2. Anime y ciencia ficción: una relación íntima	37
1.2.1. La ciencia ficción y el cyberpunk: del futuro certero al presente especulativo	38
1.2.2. Problemas del futuro en el presente: consideraciones del anime de ciencia ficción	41
Capítulo 2. Problematización de la idea de catástrofe y sus narrativas	49
2.1. Catástrofe: de principios etimológicos a consideraciones contemporáneas	50
2.1.1. Catástrofe, ruptura y narración	52
2.1.2. El progreso y el tiempo como catástrofe	55
2.1.3. La velocidad de la catástrofe	57
2.2. Narrativas de la catástrofe	62
2.2.1. Relaciones entre el apocalipsis y la catástrofe en el anime	65
2.2.2. Consideraciones de la tecnología, el cuerpo y la ciudad en “lectura catastrófica”	68
2.3. Catástrofe y su narrativa como perspectiva	80
Capítulo 3. Sobre el anime y su abordamiento	83
3.1. La máquina del anime o sobre su composición	84
3.1.1. La tecnología de la imagen en movimiento: cinematismo, animatismo e imagen multiplanar	85
3.1.2. El soporte de animación y la composición	88
3.1.3. Minimización, optimización, perversión y maximización: formas de pensar animéticamente	92
3.2. Hacia un acercamiento metodológico del anime y corpus de análisis	94
Capítulo 4. Ghost in the Shell: catástrofe como especialidad	99
4.1. Consecuencias y resolución de la especialización en la narrativa de Ghost in the Shell	103
4.1.1. “¿Sueñan las inteligencias artificiales con cuerpos reales?”: el anhelo de una certeza corpórea	106
4.2. Consecuencias y resolución de la especialización en la imagen de Ghost in the Shell	112
4.2.1. (Des)ensamblando a la ciberdiosa: el cuerpo conmovedor de Kusanagi	113

4.2.2. Ghost City: o la ciudad como (des)encuentro cibernético	122
4.3. Hiperespecialización, cuerpo asignado y resolución	129
Capítulo 5. Metrópolis: la ciudad como espacio idóneo de la catástrofe	135
5.1. De ciudad de sueños a ciudad de pesadillas	137
5.2. Arquitectura de lo monumental: la configuración del espacio y el conocimiento de la ciudad vertical	140
5.3. El espacio del oprimido: la ciudad de los desechables o quienes sostienen la utopía	144
5.4. La diosa tecnócrata	149
5.5. Consideraciones de cierre: las fronteras porosas de la utopía	154
Capítulo 6. Pale Cocoon y la catástrofe después del apocalipsis	163
6.1. La catástrofe después del apocalipsis en la historia de Pale Cocoon	165
6.2. La catástrofe después del apocalipsis en la composición de Pale Cocoon	169
6.2.1. El orden de la desolación o el espacio catastrófico	169
6.2.2. Los cuerpos contenidos: personajes y su posición	173
6.2.3. Arriba es abajo, abajo es arriba: componiendo la levedad en la contemplación	175
6.3. De la “edad de la imposibilidad” a la “edad de la curiosidad”	178
Conclusiones	182
Bibliografía	189

Resumen

La presente investigación tuvo como principal objetivo analizar las narrativas de la catástrofe en animes de ciencia ficción, teniendo en cuenta las relaciones entre la tecnología, el cuerpo y la ciudad. El abordaje de la investigación fue de carácter interdisciplinario, con base en la comunicación y las ciencias sociales en perspectiva crítica, pues se reflexiona desde el anime como medio, en el cual convergen elementos narrativos, discursivos, estéticos, visuales, sonoros, socioculturales, históricos y compositivos.

Dentro de la investigación de los animes trabajados, se propuso un análisis de las narrativas de la catástrofe con un mayor énfasis de lo compositivo desde la perspectiva teórica-metodológica de los estudios de medios de Thomas Lamarre. El análisis de la historia en los animes, el relato y lo que cuenta, se contrastó con los elementos característicos que propone Lamarre sobre la tecnología de la imagen en movimiento, la ubicación del personaje y el arte de fondo en relación con la composición. Además de estos elementos, en la investigación se tuvo en cuenta el sonido y la banda sonora para los análisis, lo cual demostró su importancia en la configuración de sentido.

En el análisis se llegan a las consideraciones de que la idea de catástrofe, ligada a la tríada tecnología, cuerpo y ciudad en las narrativas animes se condensan, al más fiel estilo de la ciencia ficción, preocupaciones sobre la tecnología en su utilitarismo policíaco, del cuerpo como mero receptor de lo técnico sólo para lo funcionalista, y en la ciudad como espacio estático, insoportable en la imposición de la utopía tecnocrática. Asimismo, se destaca que gran parte de las propuestas alternativas a la catástrofe se leen en las particularidades compositivas del anime.

Introducción

Relatos, historias, narrativas sobre catástrofes siempre nos han acompañado. Ya sea en la forma de un relato de un viajero que cuenta el fin de algún pueblo, el poeta que recita la caída de una ciudad, el soldado que narra los horrores de la guerra o el refugiado que rememora la tragedia de su viaje, las narrativas de la catástrofe nos cuentan horrores sobre algún evento negativo y violento, pero también inesperado. Esto pone de relieve dos cosas: por un lado, las catástrofes, ya sean naturales o humanas, tienen la capacidad de sacarnos de nuestra concepción de la realidad cotidiana: nada puede ser igual, la cambia; y por otro lado, está la incesante necesidad que tiene la catástrofe de ser narrada.

La fuerza de narrar catástrofes, ya sean reales, basadas en la realidad, o figurativas, hace que trascienda los diversos códigos narrativos y artísticos: la literatura, las artes plásticas, la radio, el cine, el seriado televisivo, el anime o los videojuegos. En ese sentido, aunque una catástrofe tenga sus bases en la realidad, narrarla está ligada a la imaginación y a las posibilidades técnicas y artísticas que ofrezca el medio en que sea narrada.

El anime y el manga, en su vertiente del género de la ciencia ficción, se manifiestan como medios que ofrecen narrativas de la catástrofe sugestivas y cuestionadoras. Desde Hiroshima y Nagasaki, el tropo del bombardeo es uno de los sellos más visibles e importantes —más no el único— en las narrativas animes, y sus características artísticas y de composición los hacen un medio narrativo de rasgos propios.

Las temáticas que giran en el riesgo de un fin de la humanidad, la desintegración de los cuerpos, el aniquilamiento de las sociedades por medio, generalmente, de la tecnología son un sello distintivo en el manga y anime. La idea de la tecnología como un medio para someter a la naturaleza y a la humanidad o salvarla de sí misma han estado desde el principio mismo de la ciencia ficción y del anime, es decir, su

condición ha sido dual: puede protegernos, como en *Astroboy* (1963) de Tezuka, o puede ser objeto de destrucción, como la bomba atómica en la Neo-Tokio de Otomo. Producto de la invención de un científico loco, como la ginoide Tima de *Metropolis* (2001), o de los genios de un Gobierno, como *Akira* (1988). Arma para el castigo divino a los humanos o medio para la salvación de los mismos como los EVA (robots pilotados) de *Neon Genesis Evangelion* (1995). Medio y fin, el anime y el manga de ciencia ficción representan a la tecnología en tanto como elemento manipulable y manipulador, en el sentido de que sus usos pueden salvar o condenar, pero este mismo uso alterará la percepción y realidad de quienes la posean.

Y en esa medida, cuando la tecnología entra en contacto con los cuerpos, cuando penetra bajo la piel misma de los personajes (e incluso de sus almas), encontraremos la figura del cibernético, sujetos en la frontera máquina-carne, un ser que puede tener potencial liberador o poshumano a la manera expuesta por Haraway (1991). Bajo esta mirada, en las narrativas animadas japonesas, personajes como Noa Izumi, Rei Ayanami, la mayor Kusanagi y Deunan Knute tendrán cuerpos hipersimbólicos (Martínez, 2015), es decir, cuerpos donde será posible la lectura de representaciones de ideales del pasado, miedos del presente y esperanzas de futuro, donde sus cuerpos sexuados también contienen potenciales subversivos y peligrosos para la sociedad patriarcal que mediante la tecnología se niega a ceder sus privilegios.

Todo lo anterior está desarrollado en el espacio de la ciudad. Esa ciudad que en la primera escena de *Akira* es destruida por tecnología nuclear, aquella que reduce a los cuerpos en cenizas y sombras, e instala miedos y traumas a las generaciones sobrevivientes. O ciudades en *Psycho-Pass* (2012) donde, a pesar del control absoluto de las dinámicas sociales a través del abrumador dominio tecnológico (estudio, trabajo, salud, etc.) por parte de élites tecnocráticas, sus ciudadanos cibernéticos se consumen y mueren sin

explicación alguna. Ciudades donde el choque de la arquitectura y los cuerpos tienden a imaginarse implicaciones, incluso, poshumanas, en la relación humanos y robots, tal como se ve en el humanismo de la obra Tezuka, y su propuesta de paternidad con los posibles descendientes no humanos del hombre, a fin de evitar el desastre (Schaub, 2010).

En esa medida, dentro de estas narrativas manga-anime se observan otras narrativas que están en relación: las narrativas del cuerpo, relatos de creación, motivos de las mejoras cibernéticas, ausencia o potencialización de extremidades u otras partes del cuerpo, o reemplazo total del cuerpo biológico, fin último de la intervención tecnológica en estos; narrativa de la tecnología, sus usos, motivos, consecuencias, lo que representan y sus relación con los cuerpos y la ciudad; y una narrativa de la ciudad, con sus escenarios, su arquitectura, sus espacios y la forma como estos, en relación con la tecnología y los cuerpos, reflejan comportamientos, relaciones y tensiones. Narrativas que convergen, se relacionan y se nutren una a la otra.

Tecnología, cuerpo y ciudad, elementos presentes y primordiales para la configuración de una narrativa de la catástrofe en el anime de CF¹, y que además se configuran entidades abiertas unas con otras. Su relación en las animaciones se advierte una dinámica apocalíptica y catastrófica, motivada por la humanidad, pero a la vez redentora que pide una mayor exploración individual y en conjunción. Narrativas que, aunque proceden de un contexto determinado, lo trascienden.

Es así como esta investigación argumenta que, en los animes de ciencia ficción analizados, la tecnología se entiende como medio acelerador de la velocidad de la sociedad, que permite el sometimiento y liberación de esta, y que, por consiguiente, es objeto de deseo. Esto se manifiesta en

¹ Otro término que se utilizará en este documento para *ciencia ficción* es CF.

Ghost in the Shell a manera de hiperespecialización, donde la búsqueda de eficacia lleva a perseguir mejoras cibernéticas que se integren al cuerpo y el alma; o en *Metrópolis*, donde la tecnología es un mecanismo de dominación e intimidación de la sociedad; o en *Pale Cocoon*, donde la tecnología es medio para “poseer” el mundo. Y, sin embargo, la misma tecnología también se demuestra en estos animés como medio de liberación del utilitarismo policíaco, herramienta de descubrimiento propio y hasta medio que permite el encuentro con el mundo.

Asimismo, con relación al cuerpo, estos animés lo muestran como elemento receptor —en un principio— de la tecnología, la cual potencializa sus capacidades, pero al mismo tiempo lo puede subordinar a quien controle la tecnología (el Estado y la empresa privada) o transformar si es el individuo quien la maneja. Esto se muestra en *Ghost in the Shell* con los cuerpos híperespecializados, hechos para la eficacia absoluta y que terminan siendo inamovibles, incambiables e impersonales, por ser solo para cumplir determinada tarea dentro de la lógica privada-gubernamental; o en *Metrópolis*, donde tanto cuerpos humanos como robots se muestran excluidos y desechables en relación a lo que se impone como ciudad; o en *Pale Cocoon*, que nos presenta cuerpos semi-estáticos y homogéneos, condicionados a la contención de la colonia, y al tedio que le resulta. El cuerpo, entonces, se demuestra como “lugar” de pugna, donde frente a estas condiciones, su reacción se muestra en su mutabilidad, la integración fluida entre tecnología y cuerpo fuera de los controles institucionales, y la transgresión de este en la arquitectura impositiva.

Mientras, la ciudad se configura en los animés como utopía, y, en ese sentido, el espacio de la catástrofe. La ciudad es el espacio donde los cuerpos y las tecnologías entran en relación, bajo el esfuerzo de construcción utópica por parte de las instituciones gobernantes. Esfuerzos guiados por los ideales de progreso tecnocientífico, eficacia y orden. Veremos esto en varias vertientes. En *Ghost in the Shell*, la

ciudad se configura hiperconectada, no sólo consigo misma, sino también con los cuerpos gracias a la integración con las tecnologías electrónicas y comunicacionales, integración hecha para la eficacia en la vigilancia. En *Metrópolis* la ciudad es protagonista a través de su imponente arquitectura que transmite la visión única de ciudad, siempre en progreso, insoportable y violenta. O en *Pale Cocoon*, que nos muestra una arquitectura cerrada, contenida, artificial y asfixiante, lugar que se nos muestra solo para cumplir tareas laborales y burocráticas sin aparente margen de otras posibilidades. Sin embargo, también la ciudad es el lugar donde las acciones humanas pueden alterar estas configuraciones, es decir, establecerla como espacio de libertad, donde las transgresiones de su verticalidad y jerarquías pueden darnos relaciones más dialógicas entre lo biológico, lo técnico y lo arquitectónico

Tecnología, cuerpo y ciudad se muestran en conjunción para la conformación de la catástrofe y su narrativa en los animes de ciencia ficción. Catástrofe que se entiende en esta investigación en tres vertientes: como evocación de un tiempo otro; como búsqueda de una mayor aceleración de la velocidad del tiempo, el cual lleva al accidente; y como crisis y ruptura. En los animes esto se devela distintivamente en cada uno de ellos. Lo catastrófico en *Ghost in the Shell* se muestra en el conflicto entre cuerpo y su interconexión técnica intrusiva que, en un contexto difuso entre lo público y lo privado, devela cuestionamientos sobre lo que se es y lo que se puede ser, entre lo biológico y lo cibernético. En cuanto a *Metrópolis*, la catástrofe está en la imposición del poder con la verticalidad del conocimiento y la tecnología, y que se manifiesta mayormente en la arquitectura que se niega a sus habitantes. Finalmente, la catástrofe en *Pale Cocoon* se manifiesta en el posapocalipsis, se constituye en la separación de los personajes, una ruptura, con el planeta.

Es así que la tecnología, el cuerpo y la ciudad en las narrativas de la catástrofe en la animación japonesa presentan una diversidad de relaciones que se manifiestan no solo en la trama, sino en su

composición. Elementos que hacen del anime un medio particular, teniendo un carácter diferente a la producción de Hollywood y Disney, donde la animación japonesa se arriesga a abordar temáticas complejas, desafiando la etiqueta de producción “infantil”. En ese sentido, Napier (2001) ha destacado que el estudio del anime se hace importante por varias razones: su creciente popularidad global como producto de la cultura de masas; su fuerza cultural y comercial; su carácter de vehículo expresivo de esperanzas y pesadillas del mundo contemporáneo, y también la obsesión posmoderna con las identidades fluctuantes. Señalando esto en especial el anime de CF.

El anime de CF ha presentado interesantes y complejas cuestiones que interrogan nuestra relación con la tecnología, los espacios y nuestras identidades, muy ligadas al cuerpo. Pero, aun así, muy pocas investigaciones han abordado las relaciones que se dan entre las representaciones de la tecnología, el cuerpo y la ciudad en este género del anime, en concordancia con sus frecuentes y complejas narrativas de la catástrofe. De ahí la propuesta de abordamiento en conjunto de estas nociones, que, leídas en interdependencia, en tanto historia y composición, nos hablan de temores y esperanzas del futuro, desde preocupaciones que se asoman en el presente. En tiempos del intento de control sobre la internet, la lucha por los datos privados, la realidad virtual, las masificaciones de prótesis biónicas, la manipulación genética, los drones, las “ciudades inteligentes”, Fukushima, las idas y venidas de la amenaza nuclear, estos relatos parecen interpelarnos más que nunca.

El objetivo de esta investigación es revelar cómo en los animes de ciencia ficción se configuran narrativas de la catástrofe, específicamente en animaciones de diferentes autores de finales del siglo XX a principios del siglo XXI. En este sentido, esta investigación se centra en las manifestaciones de las narrativas de la catástrofe en la animación japonesa de ciencia ficción, en relación con lo que se presenta como catastrófico, sus variantes y concordancias. Estas configuraciones son variadas en cada anime,

pero tienen una relación explícita con la tecnología, el cuerpo y la ciudad a nivel narrativo y composicional. Las narrativas de la catástrofe nos muestran diferentes vertientes de lo catastrófico en varios aspectos —sociedad, política, ideología, identidad, comunicación, vigilancia, arquitectura, tiempo, relación con el otro, con el medio ambiente—, pero, al mismo tiempo, maneras de lidiar con lo catastrófico que puede habitarse en estos futuros posibles (algunos ya “presentes”) y que se muestran pertinentes hoy en un tiempo algo distante, aunque familiar con dichas narrativas.

Esto se hace relevante en varios aspectos. El anime de ciencia ficción presenta futuros hipotéticos ideales o terribles: transporte, educación, economía, cultura, comunicación, todo ello y más se simula, se juega, se especula. Esto se debe a que el mismo género de la ciencia ficción se ha ligado a la reflexión sobre el destino que aguarda a los seres humanos. Como afirma Asimov (1999), la importancia de la ciencia ficción radica en su carácter prediccionista, en su preocupación por la raza humana en el devenir de los tiempos. En el caso de esta investigación, se señala cómo las animaciones japonesas de ciencia ficción exploran una preocupación vaticinadora: tecnologías que están al servicio de la verticalidad del poder, gobiernos que consolidan la tecnocracia en sus últimas consecuencias, discursos hegemónicos y contra-hegemónicos que disputan en la construcción de la sociedad del mañana. Los relatos de estas animaciones presentan reflexiones sobre el destino de la sociedad en diferentes aspectos.

En esa línea, se pretende una mirada interpretativa y crítica frente a la construcción de la catástrofe futura en la animación japonesa. Al revisar ello en estas narrativas audiovisuales, importa si se tiene en cuenta su capacidad de imaginar posibilidades ficcionales divergentes de las ficciones tradicionales. Personajes “perdedores”, capaces de las más grandes atrocidades y, sin embargo, afirmar una moral en sus acciones. Monstruos que, al final del día, son motivados por las más nobles causas.

Políticas perversas de ciudad, inconcebibles y aun así creíbles. Reelaboración de mitos: la creación humana, la divinidad por medio de las ciencias, el castigo divino o apocalipsis, y el tiempo cíclico, por nombrar solo algunas de las sobreescrituras más notablemente presentes en estas narrativas, y que, en sus capas profundas, expresan discursos sobre el presente y futuro de la sociedad tecnomediática.

Y es que las lecturas que se pueden hacer en estas animaciones van desde la idea de cómo se concibe el cuerpo, del manejo de la tecnología y la interacción de estas en la ciudad. En esa medida, importa su estudio porque se presentan preocupaciones vaticinadoras (y actuales) sobre las relaciones de poder, creación y manipulación de la vida, la crisis ecológica, la pregunta por lo humano y la pugna por el mañana.

Otra razón para analizar la animación japonesa de ciencia ficción es la lectura particular que elaboran de la realidad, una que muchas veces se muestra cuestionadora del orden establecido, poniendo en tela de juicio lo que debe ser correcto o no (en lo político, educativo, comunicacional, por decir algunas). En otras palabras, se trata de reflexionar de qué manera en las narrativas anime se dan las relaciones entre cuerpos, tecnología, políticas, ideologías, ciudad, y cómo estos elementos construyen y deconstruyen un tipo de sociedad.

En últimas, es la idea de descifrar qué mensajes de alerta nos comunican dichas narrativas, mensajes que nos hablan de una condición presente y que puede acentuarse a futuro. Para ello, un enfoque interdisciplinario es el adecuado, en la medida en que tratamos con un medio como el anime, que es narración, arte de la imagen, composición, sonoridad, vehículo condensador de diversas perspectivas culturales, visiones, ideologías, especulaciones, entre otros elementos. Además, rodeado por un fuerte contexto histórico y cultural como lo es el japonés, país de donde es originario el anime, pero que no escapa de las dinámicas e influencias de la globalización, por lo menos en tanto al mercado y a las

influencias culturales occidentales. En ese sentido, sería insuficiente observar desde una perspectiva (sólo narrativa, solo visual, solo sonora, solo sociológica, etc.).

Y, como se demuestra a lo largo de esta investigación, en estos animes analizados vemos representada una variedad de relaciones, que, como afirman Virilio y Petit (1999), muestran la tecnología como mediadora omnipresente en todos los ámbitos de la vida (social, afectiva, comunicativa, etc.), un dios tecnociencia. Tensión sociedad y tecnología que dialoga las reflexiones que Heidegger (1994) y Foucault (1990) sostienen en tanto la tecnología se muestra como dominadora de la naturaleza y del sujeto, encontrando en el anime de CF la consolidación imaginaria —y aun así real— de la síntesis de la modernización de la sociedad en sus últimas consecuencias, y con ello, sus conflictos.

Son necesarios estudios que ahonden estas relaciones, ya que, a nivel de indagación académica, a pesar de que hay investigaciones sobre anime, todavía no ha sido suficiente para abarcar el fenómeno; además, siguen siendo escasos los estudios si se comparan con reflexiones de otro tipo de producciones audiovisuales. Asimismo, la gran mayoría de esta bibliografía se ha desarrollado en inglés, lo que constituye un monopolio en la mirada, donde generalmente se han enfocado en un elemento o dos como máximo (la ciudad, el cuerpo, la sexualidad, el cibernético, etc.). También es igual de preocupante que gran cantidad (sino la gran mayoría) de trabajos han faltado en incorporar análisis de la composición específica que el anime posee (Lamarre, 2009). Más aún cuando la animación japonesa ha tenido una acogida creciente en nuestras sociedades, y, por tanto, hemos estado expuestos a sus discursos y estéticas.

Así, la importancia del estudio de una narrativa de la catástrofe y sus elementos en el anime de ciencia ficción reposa en: (I); pensar la catástrofe futura (desde su concepción de rompimiento y cambio repentino) y su narrativa (como intento de reajuste de la ruptura) en conjunción hacia un intento de comprensión de otras alternativas de convivencias, tiempos y espacios; (II) contribuir al vacío de

estudios más profundos e integradores en el anime de elementos representativos en cuanto a la temática (como la tecnología, el cuerpo, la ciudad, la catástrofe) y de composición (imagen en movimiento, marcos de referencia, arte de fondo, etc.) que no radiquen exclusivamente en lo narrativo (trama o texto); (III) observar al anime como producto cultural complejo, que, aunque todavía desdeñado por sectores académicos, críticos y sociales, condensa elementos filosóficos, sociológicos, ideológicos y estéticos que nos interpelan, al tiempo que pugna entre valores globales y tradicionales, complejizado aún más por sus características en la ciencia ficción; (IV) aportar estudios desde Latinoamérica que permitan descentralizar lecturas, más cuando hemos consumido estas narrativas desde hace décadas y eso construye un “algo que decir” sobre estas.

A continuación, esta investigación presenta cinco capítulos y unas conclusiones donde desarrollaremos diferentes elementos por cada uno:

En el capítulo 1, “Anime de ciencia ficción: exploraciones, especulaciones y temores hacia el futuro”, se plantean unas consideraciones de orden histórico, cultural, estética y de composición para un acercamiento en las narrativas de la catástrofe en el anime. Ello se presenta en dos partes. La primera, refiriéndonos a la estrecha relación entre el anime y el cine, y este último ligado a una política estatal en sus inicios, hasta mediados del siglo XX. Con ello se arrastró discursos propagandísticos, educacionales, nacionalistas, patrióticos y belicistas, que, aunque ya no son visibles en el anime actual, todavía es posible rastrear algunas de sus influencias en el arte, temáticas, técnica y discursos, lo que aporta significación al anime. Por lógicas del mercado, estéticas e influencias de Occidente, el anime pasa a convertirse en un espacio de creación de autor, con su propio lenguaje y en tensión entre elementos locales y globales. En la segunda parte, se especifican consideraciones sobre el estudio del anime de ciencia ficción, en cuanto a sus temáticas, visiones de mundo y crítica a la sociedad.

En el capítulo 2, “Problematización de la idea de catástrofe y sus narrativas”, se explora el concepto de la catástrofe como término que puede referirse a ruptura o movimiento con una tradición de pensamiento o juicio sobre algo, la definición de progreso, de tiempo lineal y de incremento de la aceleración en la velocidad de la sociedad. Además, con ello exponemos a qué nos referimos con narrativa de la catástrofe como intento de reajuste o rearmonización con dicha ruptura, aunque esta no pueda ser como antes, sino otra concepción. Se relaciona también los conceptos de catástrofe y apocalipsis, en especial su encuentro dentro de la animación japonesa. Asimismo, relacionamos los conceptos de tecnología, cuerpo y ciudad a la luz de una perspectiva de la catástrofe.

En el capítulo 3, “Sobre el anime y su abordamiento”, se expone la teoría de la máquina animética como propuesta teórica y metodológica de acercamiento del anime, justificando no sólo acercase a la historia (*story*) del anime, sino también a su composición. Asimismo, se describen los animes, el porqué de su elección, qué elementos y procedimientos se tendrán en cuenta para el análisis.

En el capítulo 4, “*Ghost in the Shell*: catástrofe como especialidad”, analizamos la primera de tres piezas anime, la película *Ghost in the Shell* (1995), y la conjunción de una serie de elementos, como la idea de la especialidad como catástrofe, y sus consecuencias en el cuerpo y la ciudad futura. En la película se exploran las relaciones porosas que intentan desbancar la rigidez relacional entre tecnología, cuerpo y la vida misma.

Con el capítulo 5, “*Metrópolis*: la ciudad como espacio idóneo de la catástrofe”, se desarrolla el análisis del segundo anime, *Metrópolis*, en el cual se despliega una catástrofe en términos de verticalidad del conocimiento, mayormente manifestado en su arquitectura. En ese sentido, se celebra una destrucción de la ciudad, con el afán de desmontar dicha verticalidad del conocimiento y la tecnología ligados al poder, a la mercantilización y la militarización. Con ello, el anime propone una relación entre la

tecnología, el conocimiento y la humanidad más horizontal y ligada al reciclaje.

En el capítulo 6, “*Pale Cocoon* y la catástrofe después del apocalipsis” analizamos el anime *Pale Cocoon*, el cual nos brinda un vistazo de la catástrofe después del apocalipsis o el posapocalipsis. Una catástrofe donde el olvido de la historia, de las imágenes y las sensaciones que estas transmiten conducen a un estado de presente insoportable en su estatismo, burocracia y monotonía, pero donde la curiosidad, mediada por la tecnología, puede dar esperanzas de un (re)descubrimiento del planeta, no en su posesión, sino en su contemplación.

Finalmente, en las conclusiones presento un panorama general de las narrativas de la catástrofe en los animes de CF, especialmente lo que revela estos animes de fin del siglo XX y principios de siglo XXI sobre las condiciones de la catástrofe en relación la tecnología, el cuerpo y la ciudad. Asimismo, también describo las relaciones en las diversas construcciones de la catástrofe en los animes en relación con la composición de estos mismos, proponiendo en la idea de *maximización* una manera como algunos animes pueden lidiar críticamente, desde el punto de vista de la composición, las relaciones entre tecnología, el cuerpo, la ciencia, la arquitectura y hasta la memoria, así como también alternativas frente a lo catastrófico.

Capítulo 1. Anime de ciencia ficción: exploraciones, especulaciones y temores hacia el futuro

Lo interno, lo externo, lo local y lo global se manifiestan elementos que confirman abordar una narrativa de la catástrofe en la animación japonesa de ciencia ficción como empresa compleja. A ello le podemos sumar la misma naturaleza del anime como medio que arrastra elementos narrativos y estructurales del manga; puede ser filme, seriado televisivo o videojuego, así como por las diferentes técnicas que se emplean en su creación. La cuestión se complica aún más cuando se acerca a productos culturales del género de ciencia ficción, ya que la narrativa se moldea teniendo en cuenta las especulaciones sobre posible(s) mañana(s), a partir de elementos presentes. Así entonces, este apartado en una primera parte abordará algunos principios históricos y culturales de la animación japonesa en general, destacando su transición entre narrativa audiovisual local a una global; y en la segunda parte, consideraciones sobre el estudio del anime de ciencia ficción, en cuanto a sus temáticas, visiones de mundo y crítica a la sociedad.

Estudiar el anime de ciencia ficción desde la comunicación se destaca por varios motivos. Uno son los motivos internos de la misma dinámica del anime: como la estética, la composición y los aspectos narrativos; así como también lo que lo rodean: las influencias, los diálogos de la misma animación con Occidente, recepción y diversos aspectos históricos y culturales. Elementos que necesitan acercarse desde una postura interdisciplinaria.

La animación japonesa tiene unos estrechos lazos en el inicio de la historia del cine japonés, donde las temáticas nacionalistas serán pauta. Pero que, a mediados del siglo XX, pasa a ser un medio de connotaciones globales, considerado incluso por autores y críticos como un medio “apátrida”, ya que se manifiesta como un medio crítico y de libre creación. Mientras, el anime de género de ciencia ficción

se puede considerar como una de las más importantes e interesantes vertientes del medio, tanto en su papel como medio narrativo local como por su aporte a la consolidación del anime como narrativa global.

En ese sentido, antes de entrar en la narrativa de la catástrofe en el anime de ciencia ficción, es necesario hacer unas aclaraciones sobre lo que implica el anime. Abordar un poco sobre sus orígenes y algunas de sus más predominantes características estéticas, ideológicas y culturales, por nombrar algunos elementos, teniendo en cuenta a quienes podemos considerar autoridades sobre el medio, y, de esa forma, construir una perspectiva que nos dé luz sobre lo que significa hablar sobre y desde el anime.

1.1. Anime: distinciones necesarias

Si bien es cierto que ha habido una generalización —ya sea por desconocimiento o por ambigüedades— en la distinción de manga, anime y manga filme, es bueno plantear unas consideraciones puntuales que ayuden a ir definiendo las particularidades de lo que se habla cuando se señala *animación japonesa*. En ese sentido, esta parte expondrá algunas puntualizaciones de lo que es el anime como fenómeno, inicialmente ligado a un proyecto de cine nacional y sus implicaciones. Luego, se abordará el anime y lo que representa después de la Segunda Guerra Mundial, como medio de creación con sus propias dinámicas y características.

Cuando se habla de manga y anime, hablo de narrativas audiovisuales producidas en Japón. Al parecer, la etimología de *manga* se origina de caracteres chinos, *man* (漫) de “involuntario” y *ga* (画) de “dibujo”. Es posible que el primer ideograma tenga un significado secundario de “moralmente corrupto” (Schodt, 1983). El manga, entonces, sería una narración gráfica en blanco y negro —en algunas ocasiones con páginas a color— que se lee de derecha a izquierda, en la cual predomina la imagen sobre la palabra. A nivel industrial, se distribuye semanalmente de forma física o digital, y puede ser de un capítulo (*one*

shot) o cientos en periodos que pueden llegar a varios años, y cuando lleva un determinado tiempo, se tienden a reunir en tomos recopilatorios. Su origen ha sido discutido, pero al parecer hay un consenso de que su forma actual debe a sus influencias de tradiciones y estilos gráficos: dibujo monocromo, alimentado por motivos fantásticos, eróticos, humorísticos, satíricos y violentos, como el *Chôju Giga* o *Pergaminos de animales*, que se datan del siglo XII y características de la caricatura occidental (como globos y cuadros) introducidos en los diarios occidentales (Schodt, 1983; Papalini, 2006).

Por otra parte, cuando hablamos de anime, nos referimos al formato audiovisual para televisión, consumo DVD, Blu-Ray, digital o pantalla grande de la animación japonesa, e incluso en videojuego, que en gran parte de los casos son adaptaciones de títulos manga. Sin embargo, cabe destacar, que, a principios del siglo XX, la constitución del anime estuvo fuertemente ligada a una política estatal, la cual lo marcará en cuanto a estética, producción y discursos en el siglo XX.

El anime es un antes y después de la Segunda Guerra Mundial, y, sin embargo, hay elementos que trascienden a lo largo del tiempo. Miyao (2002) argumenta que, para muchos sectores, incluyendo académicos, lo que todavía hoy se considera como “ciencia ficción para niños”, el anime, en realidad es un producto cultural que estaba ligado a consideraciones del poder, estado y nacionalismo japonés. El autor resalta que el cine en Japón emergió dentro de un proyecto cine nacionalista y como objeto de conocimiento, y los filmes de animación en Japón fueron considerados inseparables dentro de este proyecto cine japonés; incluso, muchos artistas trataron temas tradicionales del folclor local, leyendas, historias tradicionales, lo cual fue muy bien visto por la crítica local². Temáticas, historias populares,

² Esto podemos observarlo en las primeras piezas de animación: *Imokawa Mukuzô Genkanban no Maki* (1917), de Ôten Shimokawa, *Saru Kani Gassen* (1917) de Seitarou Kitayama, filme perdido que relata la historia popular de un cangrejo y un mono.

localizaciones que hoy en día no se han desembarcado del todo. Pensemos en lo que afirma Looser (2002) sobre la obra de uno de los más conocidos realizadores de anime, Hayao Miyasaki, en donde temáticas y paisajes tradicionales podrían incluso estar más latentes en la posguerra. Asimismo, la arquitectura y su representación, retratada de forma compleja, dialoga con nostalgia del pasado, pero también agregando elementos novedosos, sumando a la internet como otro lugar de representación.

Ahora, esto podría dar la apariencia de que la animación japonesa como un medio que solo se nutre de sí mismo o que desconoce otras realidades. En ese sentido, Napier (2001), haciendo comparaciones sobre temáticas del estudio Disney y del estudio Ghibli, del nombrado Miyaki, destaca la complejidad de los filmes animados japoneses en comparación del estudio estadounidense. Napier argumenta una mayor inclusión y diversidad de discursos dentro de las animaciones del estudio japonés, es decir, un reconocimiento de la otredad en mayor medida que en las películas animadas de Disney.

Complejidades que no solo se abordan en las piezas cinematográficas, sino también animes seriados. Born (2010) destaca que *manganimes* populares dentro y fuera de Japón como *Naruto* (1999) y *Bleach* (2001) representan elementos y valores del confucianismo de manera acertada, profunda y que impulsa su narrativa. Si bien es cierto que la representación no es completa, sí lo bastante apropiada teniendo en cuenta la complejidad de dichas doctrinas. O el caso de la influencia del budismo en el manga y el cine, aunque no se representa de manera total, sí intenta alejarse del estereotipo occidental (Porcu, 2015).

Sin embargo, las complejidades del manga y del anime no solo rayan en sus contenidos, sino también en tensiones identitarias y a procesos de globalización. En ese sentido, Katō (2006) explora cómo lo “Japanese cuteness”, la ternura japonesa, representada por ejemplo en Hello Kitty (ハロー・キティ), se ha expandido a lo largo Estados Unidos, Europa y Latinoamérica a manera de un “soft power”

en la diplomacia, en la cual se quiere representar a un Japón *cool* y atractivo. Es su industria cultural trabajando para su imagen internacional. La relación entre dichos elementos y la globalización se hace evidente, ya que estos productos se hacen atractivos para los consumidores, siendo esto aprovechado por el Gobierno japonés a nivel de relaciones exteriores³.

Todo lo anterior confirman que el anime y el manga se constituyen en un fenómeno complejo: desde su constitución y orígenes: desde el pasado que arrastra como parte de un proyecto de cine nacional, sus contenidos en comparación con la producción animada estadounidense, su apoyo en principios filosóficos de las principales religiones asiáticas, hasta el aprovechamiento de la política exterior japonesa para conformar una imagen positiva.

1.1.1 “De Japón para el mundo”: de los orígenes nacionalistas del anime a su ser “expatriado”

El anime ha sido un fenómeno complejo que ha sido abarcado desde un proyecto nacional de cine, aprovechamiento para el *soft power* internacional (Miyao, 2002; Katō, 2006; Salazar, 2015), la idea de un medio cuestionador de la modernidad (Napier, 2002; Monnet, 2002; Orbaugh, 2002; Schaub, 2010; Martínez, 2015), e incluso de la mirada cartesiana de la realidad (Lamarre, 2009), por nombrar algunas perspectivas. El manga y el anime se conforman como objetos difíciles de simplificar por sus historias, estéticas, aspectos culturales, económicos y múltiples interpretaciones de lo que es o refleja de las sociedades contemporáneas. La complejidad de sus características puede deberse a muchos aspectos, desde la producción hasta la estética. Por lo tanto, para ir configurando un horizonte de sentido, se

³ Ahora, este fenómeno entre el anime y el manga como elementos del *soft power* que el Gobierno japonés utiliza para construir una imagen positiva frente al mundo puede ser limitada, ello en vista de que no todos son consumidores de anime y manga y, por tanto, puede percibirse como “infantil” (Lam, 2007).

comentarán algunos aspectos que no tienen la intención de hacer una historia de manga y anime, pero sí se pretende señalar algunos momentos particulares, en este caso, la relación del anime con la historia del cine japonés y su devenir a producto transnacional.

1.1.1.1. *Nipponsei*⁴: el anime y su relación con el origen del cine nacionalista japonés

Lo primero será ubicarnos a principios del siglo XX para describir la relación del anime, el cine y las audiencias. Miyao (2002), apoyándose en el estudio de Aaron Gerow sobre el *Jun'eigageki undō* o el Movimiento Puro Japonés (una tendencia en crítica de cine y producción cinematográfica japonesa), señala que se puede considerar la animación nipona en conjunción con dicho movimiento, esto significa que el cine en Japón nace como cine nacional (recursos estatales, representación de valores considerados nacionales) y que la animación japonesa fue inseparable del cine japonés.

Miyao llama la atención con ello, pues considera que habría que explorar el anime teniendo en cuenta que, en principio, la construcción de un discurso primeramente nacionalista del cine incluyó también la animación. Siguiendo las observaciones de Gerow, Miyao considera un vistazo al momento histórico (periodo Taishō 1912-1926):

Esto significa un regreso a un momento histórico en el que el cine se estaba construyendo discursivamente como un objeto de conocimiento. En dicho momento, la animación no se definía distinta del cine en términos de regulaciones sociales o preocupaciones de producción.

Como resultado, la animación fue tratada en gran medida de la misma manera que el cine, es

⁴ Romaji que significa “hecho en Japón”.

decir, en condiciones históricas similares. La animación, junto con el cine, quedó bajo el escrutinio de los educadores públicos, los censores y los ideólogos nacionales, al mismo tiempo que los reformadores cinematográficos defendían el uso efectivo de la cámara y la narrativa en el cine. El punto de intersección para estas diversas preocupaciones fue la construcción de cine nacional para difusión internacional, como lo muestra Gerow en su estudio. El cine en Japón surgió como el cine nacional, formado por discursos específicos sobre “Japón” y sobre “cine” (p. 194)⁵.

Cine y animación se construyen en un discurso nacional y, por ende, se rigieron bajo unas regulaciones teniendo en cuenta los intereses educativos del país. Tanto, que para 1917 se instalan regulaciones en el cine de animación, como ya se había hecho para el cine en general, y se gira en torno a la educación. De esa forma se empieza a pensar al público infantil, y al cine como herramienta pedagógica. Ahora, como la producción animada era costosa, los primeros animadores recurrían al patrocinio estatal, así que debían atenerse a regulaciones. Los filmes de educación y propagandísticos empezaron a proliferar en esa etapa (Miyao, 2002).

Contexto donde el Movimiento Puro Japonés, reconociendo los valores educacionales del cine, enfatizan en su potencial para fortalecimiento de la moralidad, e inevitablemente, sigue Miyao, llevaría a la aparición de discursos nacionalistas y patrióticos⁶. Patrocinio que, teniendo como contexto el

⁵ Traducción mía. Original: “This means a return to an historical moment when the cinema was being discursively constructed as an object of knowledge. At that time, animation was not defined as distinct from cinema in terms of social regulations or production concerns. As a result, animation was largely treated in the same way as cinema under similar historical conditions. Animation, together with cinema, came under the scrutiny of public educators, censors and national ideologues - at the same time that film reformers were arguing for effective use of camera and narrative in cinema. The point of intersection for these diverse concerns was the construction of national cinema for international dissemination, as Gerow shows in his study. Cinema in Japan emerged as national cinema, formed by specific discourses on ‘Japan’ and on ‘cinema’.”

⁶ Por ejemplo: de películas animadas como *Yubin no tabi* (*El viaje de una carta*, 1924) del Ministerio de Comunicaciones y *Baidoku no denpa* (*La propagación de la sífilis*, 1926) del Ministerio de Educación, se pasa a películas animadas belicistas

advenimiento de la guerra del Pacífico y la segunda guerra sino-japonesa (1931-1945), fundaría las bases para el desarrollo de la animación posguerra y subsecuentemente el anime: la experimentación técnica, entrenamiento de animadores, condiciones creativas para los equipos de animación (Miyao, 2002, p. 205).

En esa línea, y teniendo en cuenta el éxito de Akira Kurosawa con *Rashōmon* (1950) en el Festival Internacional de Cine de Venecia, nos señala Miyao que la distribución internacional se hizo prevalente en la industria fílmica japonesa. Así, los productores japoneses después trataron de usar motivos que fueron marcados como tradicional en la cultura japonesa, influenciados por los dramas *Nō* y *Kabuki* para diferenciar los productos japoneses y apelar a la audiencia foránea. El éxito de *Jigokumon* (*La puerta del infierno*, 1953) de Kinugasa confirmó el éxito de la estrategia (Miyao, 2002, pp. 206-207). En esa medida, el autor sostiene que la consecuente exageración de elementos tradicionales de la cultura japonesa, para evocar sensación de “japonidad”, jugó un elemento importante en la reformulación de la identidad nacional en la posguerra y que por ello no sorprende, en dicho contexto, el filme animado *Hakujaden* (1956) de Kazuhiko Okabe y Taiji Yabushita, basado en cuentos de fantasmas japoneses (derivados del folclore chino) el cual fue un éxito nacional e internacional (p. 207).

En últimas, para Miyao, los esfuerzos para determinar el origen de algo llamado *anime* o *cine* son parte de la construcción discursiva de un objeto de conocimiento. Y que, como recuerda el investigador, parafraseando a Gerow sobre el Movimiento Puro Japonés, estos esfuerzos no son enteramente inocentes. Y que habría que recordar que tales discursos, se superponen, refuerzan y sacan sustento de otros, como los del nacionalismo, la modernización y el militarismo. Discursos que hacen

como *Momotarō no umiwashi* (*Las águilas marinas de Momotarō*, 1943), sobre el ataque a Pearl Harbor, y *Momotarō umi no shinpei* (*Momotarō: guerrero divino del mar*, 1944), otra película de corte bélico-propagandístico.

parte de la historia del cine japonés, del anime, y que, por tanto, complejizan el estudio de la animación japonesa, en especial los vínculos entre anime y las audiencias, anime y SF (Miyao, 2002, p. 208).

Hasta aquí se puede decir que los orígenes de la animación japonesa tienen una estrecha relación con el cine, y que éste a su vez proviene de una política estatal. Sin embargo, esto no quiere decir que toda la producción contemporánea de animación arrastre con los discursos nacionalistas, patrióticos y belicistas; nada más alejado de la realidad. Pero sí cabe anotar que, tanto en técnica, arte y nivel discursivo (y de paso ideológico), sí es posible rastrear algunas características décadas después del periodo de guerra, hasta hoy, y que llenan de significado la definición de anime. Para hablar de dichas características, es necesario resaltar las tensiones que se desarrollan en la animación japonesa. Tensiones que van desde la distinción de lo local versus lo global, e incluso entre la técnica y el contenido de la producción del anime. Esta última, además, produce incisión dentro de algunos autores de lo que es o no es el anime.

1.1.1.2. *Mukokuseki* o el anime como narrativa global

En esa discusión, cabe preguntarse: ¿cómo un producto como el anime, viniendo de un contexto tan particular que se rastrea al cine propagandístico y nacionalista del Japón (pre)guerrista se convierte en un producto de la cultura de masas global? Respuesta que desemboca en la tensión local versus global, que no es nada sencillo de reducir. Sin embargo, Napier (2001) nos da un poco de luz a dicha inquietud.

Para Napier, la animación japonesa tiene la fuerza de apelar a identidades locales y globales en tanto gracias a una serie de características particulares que parten del contexto japonés, pero que tienen la vitalidad de traspasar las fronteras nacionales, y que se refleja en el fuerte consumo local y el creciente consumo transnacional. En el contexto local, la industria del anime y el manga es bastante fuerte: para

finales de los ochenta, 40% de los lanzamientos de los estudios japoneses fue animación, y para la entrada del nuevo milenio, con millones de tirajes semanales, los mangas representaban aproximadamente otro 40% de la industria del libro en Japón (Guaita y Costa, 2005), razones por las que Frederik Schodt, autoridad en el estudio del manga en Occidente, dice: “Japón es el primera nación en la tierra donde le cómic se ha convertido en un medio de expresión completo.”⁷ (como se cita en Napier, 2001, p. 20). Además, se destaca su gran expansión a nivel internacional, que cuenta con un mercado bastante maduro en Francia, en crecimiento en Alemania y Estados Unidos, y un triunfo reciente en América Latina (Martel, 2011). Tanto así que la AJA⁸ (2019) revela que desde el 2010 a 2019 la industria del anime ha tenido un crecimiento continuado en sus ganancias, y posiblemente, desde el 2018, el mercado global superase el mercado local, en gran parte gracias a las plataformas de distribución en línea. Elementos que nos indican una industria y consumo interno saludable, y que sirve de plataforma para una exportación tan creciente que ya rivaliza con el consumo interno.

Ahora, según la AJA, la participación de Latinoamérica en el mercado global del anime no pasó pasado del dígito en seis años: 2014, 3,1%; 2015, 0,7%; 2016, 5,5%; 2017, 7,2%; 2018, 2,8%; 2019 y 2020, 1,3%). Y aunque no son cifras que puedan competir con las de Estados Unidos (2019, 42,9 %) y Asia (2019, 31,5%), los dos grandes mercados del anime, la influencia del anime desde los setenta hasta la actualidad es innegable, tan visible (aunque poco cuantificable) como la venta generalmente ilegal de

⁷ Traducción mía, original: “Japan is the first nation on earth where comics have become a full fledged medium of expression”.

⁸ The Association of Japanese Animations, en: <https://aja.gr.jp/english/japan-anime-data>

DVD/Blu-ray en los mercados populares, la descarga en páginas web no autorizadas por los creadores, o las transmisiones multitudinarias al aire libre en plazas públicas de capítulos de anime en emisión (Del Barco, 2018)⁹. En América Latina, el fenómeno anime/manga ha tenido una fuerza considerable. Es evidente el intercambio y consumo que se ha venido haciendo por años por parte de fans en blogs, plataformas de descargas y demás alternativas en la internet. Sitios como Netflix y Crunchyroll licencian animes y mangas directamente con los estudios japoneses, brindando un catálogo actual y en permanente actualización (llegando incluso a disponer series a una hora o menos después de su transmisión en Japón). Ni se diga de la transmisión de animes desde los setenta en las cadenas nacionales, tales como *Capitán Centella (Gekkō Kamen)* y la *Abeja Maya (Mitsubachi Maya no bōken)*, o los *Cuentos de los hermanos Grimm (Gurimu Meisaku Gekijō)* por nombrar algunas.

Sin embargo, dicho sostenimiento comercial interno y expansión de las exportaciones globales no confirma en sí misma lo atractivo de la animación japonesa, el cual, concordando con lo que afirma Napier (2001), tiene que ver con las tramas complejas, su estructura en general y su arte visual, muy diferente a la animación estadounidense. Cuestión que está estrechamente ligada a la relación anime-manga.

La animación japonesa puede constituirse como compleja en cuanto a historias y estructura, y mucho de esto es debido a que su fuente primordial es el manga, la cual le aporta considerablemente a

⁹ En 2018, miles de mexicanos y de latinoamericanos en general salieron a las plazas y lugares públicos en diversas ciudades para ver los últimos episodios del popular anime *Dragon Ball Super*, el cual ya se encontraba en su clímax. Cual evento deportivo, se hizo la publicidad, se establecieron fechas y lugares en plazas y lugares públicos para ver el anime. Esto llevó a las entidades públicas a un vaivén, entre apoyar la organización popular o corresponder a los primeros pedidos de la misma productora del anime, Toei Animation, y de las autoridades diplomáticas japonesas de prohibir las transmisiones (Del Barco, 2018). Afortunadamente para los espectadores, se llegó a un acuerdo que permitió las transmisiones, confirmando un fenómeno bastante interesante, que, quitando los eventos deportivos de índole nacional o con intención de ser vistos de manera global (final del Mundial de Fútbol o el Super Bowl), no tiene un precedente a nivel latinoamericano en general en otro género audiovisual con ánimo de entretenimiento.

su estructura narrativa. El manga, recordemos, es una narración gráfica en blanco y negro, consumida principalmente en papel (aunque gracias a la Internet es posible leer en formato digital). Y su formato semanal, en largos periodos de tiempo, como también ocurre con el anime, hacen que sea posible el desarrollo de tramas más complejas y profundas (Napier, 2001, p. 17). Además, a diferencia de la connotación que generalmente se le da al cómic como producto infantil, el manga es dirigido a todos los públicos de todas las edades. Así, el anime bebe del manga, un medio que tiene un mayor rango de público, lo cual fortalece la concepción de madurez y complejidad. Entre muchos casos, piénsese el de *Ghost in the Shell*, que primero fue manga en 1989-1991, filme anime en 1995 y seriado televisivo en 2002-2004 (sin contar la adaptación norteamericana de 2017), etcétera, por nombrar un par de casos. Ello nos habla de la relación que se tiene entre los medios (manga, anime, filme anime y *live action* e incluso videojuego), que, a pesar de guardar diferencias, tienen relación estructural y narrativa por un trabajo previo, generalmente del manga¹⁰.

Para la década de los noventa, los animes sofisticados intelectualmente fueron aumentando (Napier, 2001), aunque más bien diría que fueron visibilizándose en el resto del mundo¹¹. Sofisticación y complejidad ligada al manga, en su creatividad, fuerza y energía que se demuestra en el estilo visual, en la variedad de temas que aborda y el consumo de todo público, del cual el anime es heredero. Ahora,

¹⁰ Aunque también puede ser la literatura, como la novela de ciencia ficción *All you need is kill* (*Ōru Yū Nīdo Izu Kiru*, 2004) de Hiroshi Sakurazaka, del cual pasó a ser manga y fue adaptada por Hollywood como *Edge of Tomorrow* (2014), protagonizada por Tom Cruise, dirigida por Doug Liman. Este es un caso interesante de adaptación de literatura y manga que inmediatamente salta al cine norteamericano sin a la fecha tener una adaptación del anime. Lo que podría indicar ya una observación cuidadosa de lo que se está produciendo en Japón para su adaptación hollywoodense.

¹¹ La investigadora destaca a *Neon Genesis Evangelion* (*Shin Seiki Evangerion*, 1995-1996), serie de televisión dirigida y escrita por Hideaki Anno y el filme *La princesa Mononoke* (*Mononokehime*, 1997) de Hayao Miyazaki. Aunque, para ese tiempo, podríamos agregar también los filmes *Patlabor 2* (*Kidō keisatsu patoreibā the movie 2*, 1993), *Ghost in the Shell* (*Kōkaku K idōtai*, 1995), ambas dirigidas por Mamoru Oshii; *Memories* (1995), de Katsuhiro Ōtomo; *Perfect Blue* (*Pāfekuto Burū*, 1997), de Satoshi Kon, y los seriados *Serial Experiments Lain* (*Shiriaru Ekusuperimentsu Rein*, 1998), dirigida por Ryūtarō Nakamura y *Cowboy Bebop* (*Kaubōi Bibappu*, 1998-1999), dirigida por Watanabe Shin'ichirō, por nombrar otras significativas por su popularidad y complejidad.

la herencia cultural ha sido ligada a orígenes del periodo Edo (1600-1868) (o incluso antes, en los dibujos zen del periodo medieval y los pergaminos de animales del siglo X), donde las imágenes muestran motivos humorísticos y eróticos, que ciertamente parecen tener relación tanto con el manga como con el anime (Napier, 2001). Y si bien es cierto que, como la investigadora señala, es muy difícil saber si los animadores de hoy pueden estar conscientes de la influencia de la tradición cultural, sí afirma que “...parece seguro decir que la tradición del pictocentrismo de su cultura es definitivamente una influencia detrás de la ubicuidad del anime y el manga.”¹² (p. 21). Napier agrega a su análisis la impresión de Hokusai de 1814, *El sueño de la esposa del pescador*, donde se observa una mujer desnuda acostada mientras dos pulpos chupan sus genitales y su boca y los tentáculos rodean el resto de su cuerpo, sugiriendo que es inevitable relacionar con las escenas de “sexo tentáculo” que ocurren en animes sadístico/pornográficos, a las que yo agregaría en el plano de animes de acción, pero que también cargan con contenidos eróticos, tales como la transformación de Tetsuo en *Akira* (1988) o las escenas de luchas de *Elfen Lied* (2004).

Estilo, industria, consumo y tradición se constituyen elementos que hacen del manga y del anime objetos de estudios interesantes, y que, además, se han señalado como espacios de libre creación (Napier, 2001a). Sin embargo, estas consideraciones cargan con la tensión del anime como fenómeno global y, de paso, con su identidad misma. En ese sentido, se destaca que, para la década de los noventa, el anime estaba influenciado por diversidad de productos culturales occidentales, tales como el filme *Blade Runner* (1982) de Ridley Scott (Monnet, 2002) y las novelas ciberpunks *Neuromante* (1984) de William

¹² Traducción mía, original: “... it seems safe to say that their culture’s tradition of pictocentrism is definitely an influence behind the ubiquitousness of anime and manga.”

Gibson (Morley y Robins, 1995), hasta *Snow Crash* (1992) de Neal Stephenson (Corbett, 2008), dejando ver vestigios de un contacto más global, como afirma la académica Susan Pointon:

Es imposible ignorar la constante polinización cruzada y los préstamos de la cultura popular que complican y enriquecen los textos anime. Los creadores en su mayor parte son jóvenes artistas japoneses de veinte y treinta años que han estado expuestos desde el nacimiento a las influencias occidentales. A pesar de su superposición japonesa, muchos de estos videos rinden un homenaje generoso y excesivamente escrupuloso a fuentes tan diversas como los programas de televisión estadounidenses de los años setenta, las modas europeas de Glam Rock de los años ochenta y el cine francés Nouvelle vague de los años sesenta (Pointon, como se cita en Napier, 2001a, p. 22)¹³.

“Constante polinización cruzada” entre el anime y la cultura popular occidental nos dice que no se puede hablar de un “purismo” del anime en cuanto a las influencias y lo complejiza aún más como fenómeno. Como trae a colación la autora, basándose en los apuntes de Mitsuhiro Yoshimoto, la cuestión del anime se mueve en un contexto local pero global que nos hace cuestionar a qué lugar pertenece el fenómeno y, por ende, cuál su papel en la sociedad. Si bien es cierto que hay contenidos del anime que apelan a la cultura local —desde sus orígenes con el cine japonés— y que además muchos escenarios son de escuelas, ciudades, y lugares “japoneses”, y que incluso muchos apelan a contextos históricos,

¹³ Traducción mía. Texto original: “It is impossible to ignore the constant cross-pollination and popular cultural borrowing that complicate and enrich anime texts. The creators for the most part are young Japanese artists in their twenties and thirties who have been exposed since birth to Western influences. Despite their Japanese overlay, many of these videos pay generous and excessively scrupulous homage to sources as diverse as American television cop shows of the seventies, European Glam Rock fashions of the eighties and French New Wave cinema from the sixties”.

también es cierto que uno de los géneros más populares está muy lejos de desarrollarse en contextos específicos: la ciencia ficción (Napier, 2001a, p. 22-24).

En ese sentido, y no solo por la ciencia ficción, el anime en sí mismo ha sido comentado por muchos autores y mangakas como *mukokuseki*, algo así como “apátrida” o sin identidad nacional (Napier, 2001). No es un secreto que la apariencia de los personajes, por ejemplo, no encajan con la fisionomía japonesa. Incluso, para académicos como Yasuki Hamano, dicho aspecto del anime refleja que Japón “quiso alcanzar al mundo occidental e intentó convertirnos, incluso físicamente, en occidentales [...] como la animación japonesa es un medio de expresión, que permite crear cualquier imagen, ha servido para saciar el ansia de los japoneses en ese sentido” (Guaita y Costa, 2005).

Podría decirse que, en vez de reforzar la identidad cultural japonesa, el anime, en su narrativa, incluso cuando contienen fuertes elementos culturales locales, problematiza la naturaleza de la identidad japonesa (Napier, 2001a, p. 24). En esa línea no es de extrañar que se le considere un medio apátrida. En una discusión que Napier (2001a) señala entre el crítico Ueno Toshiya, el director y productor Oshii Mamoru y el guionista de anime y artista Ito Kazunori, el aspecto *mukokuseki* del anime surge como expresión que perciben problematizadora de la identidad cultural japonesa al comienzo del siglo XXI:

La posición de Ueno explica el anime como un producto de lo que él considera tecno-orientalismo, una alterización de Japón por parte de Occidente que lo ve solo como una distopía tecnológica u ocasionalmente como una utopía. Por lo tanto, el anime puede verse como un espejo oscuro que refleja Japón hacia Occidente y, en cierta medida, viceversa, en ello, el anime también ofrece a los espectadores japoneses una visión distintiva de los mundos no japoneses. Los tres comentaristas están fascinados tanto por el atractivo del medio en el país como por su creciente popularidad en el extranjero. A tientas por una explicación de esta popularidad, todos

parecen estar de acuerdo con la declaración hecha por Oshii de que el anime es “otro mundo”. Este “otro mundo”, según Oshii, es creado por animadores que son “apátridas”. Él apoya este punto al sugerir que los animadores no poseen un verdadero *urusato* o pueblo natal. El uso de la palabra *urusato*, emocional e ideológicamente cargada, con su evocación lírica de una aldea y un paisaje originariamente japonés por excelencia, contrasta fuertemente con el neutral y abstracto concepto de *mukokuseki*, lo que sugiere hasta qué punto el anime diverge de los productos culturales japoneses tradicionales. Durante años, el *urusato* ha sido un elemento fundamental en la construcción cultural de Japón. Al rechazar la noción de un *urusato* para los creadores del anime, Oshii parece estar rechazando implícitamente otra preciada construcción cultural, la noción de la singularidad de Japón (p. 25)¹⁴.

Posiciones que nos hablan sobre el anime como “espejo oscuro” para Japón y Occidente, o de un espacio diferente, un “otro mundo”, donde los animadores no tienen un *urusato* o tierra, y, por ello, crean en un medio *mukokuseki* o apátrida: un medio en exilio. Ahora, sin bien es cierto que el manga y el anime sí mantienen referencias japonesas desbordantes en cuanto a estética, historia y psicología, el punto de vista de Oshii sobre el anime como un mundo en sí mismo es correcto, dirá Napier (2001a). Un

¹⁴ Traducción mía. Texto original: “Ueno’s position explains anime as a product of what he deems to be Techno-Orientalism, an Othering of Japan by the West that sees it only as a technological dystopia or occasionally as a utopia. Thus, anime may be seen as a dark mirror that reflects Japan to the West and to some extent vice-versa, in that anime also gives Japanese viewers a distinctive vision of non-Japanese worlds. The three commentators are fascinated both by the medium’s appeal at home and by its increasing popularity abroad. Groping for an explanation of this popularity, they all seem to agree with a statement made by Oshii that anime is “another world.” This “other world,” according to Oshii, is created by animators who themselves are “stateless.” He supports this point by suggesting that animators do not possess a real “*urusato*” or hometown. The use of the emotionally and ideologically charged word *urusato*, with its lyric evocation of a quintessentially Japanese originary village and landscape, stands in strong contrast to the neutral and abstract *mukokuseki*, suggesting how far anime diverges from traditional Japanese cultural products. For years the *urusato* has been a vital building block in Japan’s cultural construction of itself. By rejecting the notion of a *urusato* for the creators of anime, Oshii seems to be implicitly rejecting another precious cultural construct, the notion of Japan’s uniqueness.”

“otro mundo”, un espacio de creación en donde elementos del contexto original se mezclan con elementos, filosofías, mitos, psicologías, temores y ansiedades foráneas, conjugando un caldo de cultivo para un medio que interpela más allá de sus fronteras. El anime entonces se va constituyendo en un espacio de creación libre: espacio de flexibilidad, creatividad y libertad propia, que se concibe como lugar de resistencia en la conformidad de la sociedad japonesa, argumenta la investigadora. Y precisamente por su condición “apátrida”, el anime posee la atracción para con el mundo globalizado, visto que va más allá de las restricciones de una cultura específica (Napier, 2001a). Sin embargo, este carácter del anime no es gratuito, puede que corresponda también a unas dinámicas sociales internas y externas que rondan en la modernidad “extraña” japonesa, tensión local-global, y que parecen corresponder a un legado histórico de crisis y superación por parte del país nipón¹⁵.

Lo anterior contrasta con la concepción de la animación japonesa como producto estatal de corte nacionalista que un primer momento se configuró. En unas cuantas décadas hay un cambio radical, operado por la misma lógica del mercado, pero también por dinámicas estéticas de intercambio cultural, y las tensiones entre localidad y globalidad. Sin embargo, hay que tener en cuenta que elementos del paisaje japonés (Looser, 2002), filosofía (Born, 2010; Porcu, 2015) y técnica (Lamarre, 2009) demuestran que todavía persisten algunos elementos que se pueden relacionar dentro de la “japonidad” discursiva del Movimiento Puro Japonés en el anime.

¹⁵ Brown (2007) señala el carácter de adaptabilidad que ha tenido el país nipón en diferentes momentos históricos, desde la incorporación de la cultura china y confucionismo hace unos siglos, hasta las reformas políticas y económicas en los noventa. Sin embargo, el mismo investigador señala que la reestructuración actual es ahora un proceso doloroso, visto que la fórmula económica de la segunda mitad de los noventa (el yen barato, la agricultura, el gran ahorro, la fuerza laboral adicta al trabajo) no es ya una fórmula de éxito actualmente. Asimismo, los cambios económicos y culturales, como el abandono del estado hacia la seguridad del trabajador y las políticas neoliberales que minaron los beneficios del hogar, han formado también una tendencia a la realización personal y, al mismo tiempo, a la búsqueda de un empleo estable, y en esa medida, hay una tensión entre individualización y deseo por seguridad (Suzuki, Ito, Ishida, Nihei y Maruyama, 2010).

Aun así, Napier (2001a) nos recuerda que muchos animes son de corte distópico, inclusive, muchos son profundamente apocalípticos, sugiriendo una profunda ansiedad sobre el futuro. Y es que muchas visiones contienen la destrucción de la sociedad, incluso del planeta mismo, lo cual diversos autores han asociado al trauma de la bomba atómica (Lamarre, 2008; Prakash, 2010; Edwards, 2015). Bajo esas consideraciones, la animación japonesa pasa a ser algo más que una válvula para las masas y más que una reflexión del Japón contemporáneo. El anime entonces se convierte en una celebración de la diferencia y la trascendencia. Es creador de una nueva forma estética del espacio, que se mantiene actualizada y enriquecida por las formas de representación que son ambas culturalmente tradicionales y representativas de las propiedades universales de la imaginación humana.

Nacido como algo de corte “patriótico” en un periodo anterior nacionalista, pasando a ser “apátrida” en lo contemporáneo, el anime logra elaborar narrativas que, sin renunciar a elementos originarios o contextuales, es capaz de tomar y dialogar con elementos culturales por fuera de las fronteras niponas, es decir, globales, interpelando en su propio lenguaje el mundo de hoy. Un producto, un medio que, alimentado de elementos locales y globales, configura su propias características materiales y estéticas en la elaboración de sus narrativas. Y que, en ese sentido, para una interpretación lo más acertada posible de sus narrativas (en este caso de la catástrofe), exige el entendimiento de dichas características, y para ello, será importante entender su composición.

1.2. Anime y ciencia ficción: una relación íntima

Para hablar de la narrativa de la catástrofe en los animes de ciencia ficción, hay que considerar la ciencia ficción en sí misma, así como el cyberpunk. Los animes tratados en este documento corresponden al género de ciencia ficción y en especial se ubica en el subgénero del cyberpunk. Por consiguiente, los

filmes anime se mueven en características generales del género y el subgénero, que tiene particularidades adoptadas de los ochenta y los noventa. Ello hace que los animes compartan similitudes generales con referentes culturales occidentales, tales como *Blade Runner* de Ridley Scott, *Neuromancer* de William Gibson, *Robocop* de Paul Verhoeven, por nombrar algunos ejemplos, pero a la vez mantengan particularidades que harán de los filmes objetos interesantes entre ideas, representaciones, temores, expectativas y demás significados de finales del siglo XX y principios del siglo XXI.

Para una mayor aclaración de estos elementos y relaciones, consideramos primero las reflexiones generales que tienen los pensadores de la ciencia ficción Kingsley Amis e Isaac Asimov, y del cyberpunk, Bruce Sterling, dentro del género y subgénero respectivamente. Luego, se comentan una serie de trabajos representativos que confirman las profundas relaciones entre el anime y la ciencia ficción.

1.2.1. La ciencia ficción y el cyberpunk: del futuro certero al presente especulativo

El género de ciencia ficción y, en especial, el subgénero cyberpunk hacen de las películas anime que se analizan en esta investigación se muevan en dos conjuntos de consideraciones para tener en cuenta. La primera, en cuanto a la ciencia ficción en general, que, según el escritor y crítico literario Kingsley Amis (1966), nos ofrece la posibilidad de criticarnos a nosotros mismos y, al tiempo, preocuparnos por el futuro al trastocar todo lo que el mundo considera invariable. En esa misma línea, uno de los padres de la ciencia ficción del siglo XX, Isaac Asimov (1999), considera que la ciencia ficción predice cambio, y que, en una sociedad en donde el cambio es continuo, predecir es una necesidad. Además, este destaca que predecir como característica de la ciencia ficción se hace necesario en la toma de decisiones y soluciones

de problemas de la actualidad; es más, no duda en afirmar que el género es crucial para la salvación de la humanidad “si es que merecemos de ser salvados” (p. 9).

El segundo conjunto de consideraciones es en relación con el cyberpunk. Dentro del género de ciencia ficción, en los ochenta aparece este subgénero y se convierte en lo suficientemente fuerte como para identificarse por sus propias características y estilo particular. En el prólogo del libro de cuentos *Mirroshades, una antología del cyberpunk* (1986), considerado una especie de manifiesto cyberpunk, libro inaugural del subgénero, Bruce Sterling (1998) afirma que el cyberpunk “...explota la veta de la tradición de la ciencia ficción” y la lleva a sus “raíces”. En ese sentido, se confirma la tradición del subgénero dentro de la ciencia ficción, pero, al tiempo, confirma sus propias características, visto que incluso la generación que la consume es diferente a la pasada:

Los cyberpunkis son quizás la primera generación de la ciencia ficción que ha crecido no solo con esta tradición literaria, sino que, además, vive en un auténtico mundo de ciencia ficción. Para ellos, los recursos de la “ciencia ficción dura”, las extrapolaciones y la alfabetización tecnológica no son solo herramientas literarias, sino también una ayuda para la vida cotidiana (p. 19).

En pocas palabras, la ciencia ficción “había llegado” a la realidad, y, por consiguiente, por primera vez en la historia del género de ciencia ficción, se podía palpar el futuro en el presente. Pero no solo eso. Sterling describe una serie de características propias de este subgénero: alianza profana entre el mundo tecnológico y el mundo de la disidencia organizada; enfrentamiento cara a cara con las ideas; superposición de mundo que antes estaban separados, como el de la tecnología y lo *pop*; en ese sentido, el cyberpunk se muestra como fenómeno pop, y, por ende, espontáneo y enérgico; se representa la invasión de la tecnología en los cuerpos: se muestra visceral, íntima, bajo la piel y en las mentes;

presencia de instrumentos de integración global, tales como redes satelitales y corporaciones; apreciación por lo extraño, lo surreal e impensable; el detalle, avalancha de información en intención de sobrecarga sensorial.

Teniendo en cuenta lo que dice Sterling, De la Iglesia (2018) condensa gran parte de lo dicho cuando afirma que el cyberpunk se muestra en las ficciones que ofrecen alta tecnología, y que esta tecnología es empleada por sectores sociales antiestablecimiento, personajes contracultura y sectores al margen de la sociedad. Sin embargo, el investigador agrega, apoyándose en la teoría de género que habla de que estos no son estáticos y que se renegocian con autores, críticos y audiencias, otras características y temáticas que se han sumado en los últimos años y amplían la concepción de cyberpunk más allá de lo existente en los ochenta y principios de los noventa: redes de información, realidad virtual, explosión de información, tecnología computacional y realidad virtual, flujos de información, ciberespacios virtuales. Cambio de alta tecnología en general a alta tecnología computacional y de redes de información que, según De la Iglesia, podría ser influencia del incremento del impacto de la internet en la sociedad desde los noventa hasta nuestros días.

Asimismo, otro elemento adicional que el cyberpunk agrega en la ciencia ficción es la incertidumbre y el cuestionamiento de un “mejor futuro” gracias a la tecnología, como afirma Sterling (citado por De La Iglesia, 2018) en otro texto, *Lowlife and high tech (Mala vida y alta tecnología)*, donde los ideales de bienestar no tienen cabida. Pero no solo la tecnología: la arquitectura inhabitable de las ciudades, las relaciones de la tecnología y el cuerpo, la idea de realidad con todo y la noción de lo humano reciben sus dosis de cuestionamiento. Así, ideales de un futuro certero que gran parte de la tradición fuerte de la ciencia ficción prometía se cuestionan en el cyberpunk.

Estos elementos del cyberpunk tienen un inicio primero en la literatura, para luego ser potencializados en narrativas audiovisuales (cine, TV, animación, videojuego, etc.). Gracias a la polinización cruzada de influencias de la cultura de masas entre Japón y Occidente, en el anime no solo se presentan los elementos descritos de la ciencia ficción y el cyberpunk, sino que serán aún más sugestivos y subversivos de lo acostumbrado. En ese sentido, los filmes animes que se analizan en la investigación hacen parte de esa camada de animaciones japonesas representativas de la ciencia ficción y cyberpunk de finales del siglo XX y principios del siglo XXI.

1.2.2. Problemas del futuro en el presente: consideraciones del anime de ciencia ficción

El anime y el manga, productos narrativos de la cultura de masas, al igual que la literatura, el cine o la música, cargan con sentidos y valores que interpretan y reinterpretan las sociedades, particularmente la sociedad tecnomediática contemporánea. Desde que sus primeras historias abandonaran las fronteras niponas a mediados de los años sesenta hasta su consolidación como producto artístico de manera definitiva a finales de los ochenta, el manga y el anime han contribuido con un sinnúmero de historias provocadoras que han cautivado a jóvenes y adultos alrededor del mundo. En particular, dentro del género de ciencia ficción, y en especial su vertiente *cyberpunk*, muchas de sus más sugestivas narrativas se construyen alrededor de la catástrofe, universos donde las tecnologías median todos los ámbitos de la vida, diluyendo muchas fronteras: masculino y femenino, real y virtual, público y privado, cuerpo y máquina.

El anime y el manga confirman una relación con la ciencia ficción desde sus mismos inicios hasta su afianzamiento internacional. *Astro Boy*, creado por el considerado “padre del anime”, Osamu Tezuka, es el primer anime serializado para televisión (1963), el primer manga (1952) adaptado a un

formato audiovisual y el primer anime de ciencia ficción. Asimismo, el filme anime alabado por la crítica y considerado de culto, *Akira* (1988) de Katsuhiro Otomo, adaptado del manga homónimo (1982) y calificado como el filme que comenzó el boom del anime en Occidente (Napier, 2001a), es también del género de ciencia ficción, en su vertiente cyberpunk. En ese sentido, la relación entre anime y ciencia ficción está anclada a los mismos inicios del anime como referente narrativo local y su afianzamiento global.

En ese sentido, no es de extrañar que la relación entre la animación japonesa y la ciencia ficción sea una de las vertientes más interesantes y estudiadas académicamente. Diversidad de investigaciones, como las que comentaremos a continuación, han confirmado cómo animes de ciencia ficción interpelan las relaciones entre la sociedad, la identidad, la tecnología, la ciudad, las redes y el cuerpo, por nombrar algunos de los elementos centrales.

Así, para contextualizar la investigación, se presenta un estado del arte, en el cual se enfocan investigaciones que expliciten relaciones entre el anime y la ciencia ficción. Ello, con la intención de establecer un marco de referencia que nos ayude a ubicar teóricamente cómo se ha abordado el anime de ciencia ficción, y, de paso, señalar vacíos desde los cuales esta investigación pueda contribuir dentro de la delimitación del tema. En la búsqueda¹⁶, se encontró que la gran mayoría de dichos estudios parten de espacios disciplinarios, pero que se relacionan con otras disciplinas de forma inter o transdisciplinaria:

¹⁶ En la elaboración de este apartado, se buscaron antecedentes investigativos en bases de datos (EBSCO, Ebrary, JSTOR, Redalyc, REDIB y Google Scholar principalmente), consultando y recopilando información para la construcción del estado del arte, el apartado teórico y la metodología. Los criterios para la búsqueda fueron, por un lado, que las investigaciones fuesen del año 2000 en adelante. Por otro lado, una búsqueda temática en relación al estudio en tres niveles: en un primer nivel, la búsqueda se enfocó en artículos, libros y tesis relacionados directamente con el tema de la catástrofe en el anime de ciencia ficción y cyberpunk; en un segundo nivel, se enfocó la búsqueda de antecedentes en artículos, libros y tesis en general que propusieran teoría y metodologías al estudio del anime en general; y en un tercer nivel, artículos, tesis y libros que, aunque no tuviesen relación directa con el anime, pudieran contribuir teóricamente a la investigación. En el estado del arte se presentan resultados significativos de la búsqueda del primer y segundo nivel.

comunicación, filosofía, sociología, cine, estudios asiáticos, estudios culturales, teoría de animación y estudios de género, principalmente.

Los animes que se estudiaron en las investigaciones abarcan temáticas en relación con la tecnología, el cuerpo, la sociedad y la ciudad, lo que no sorprende, pues son elementos claves en la ciencia ficción, y en especial, el cyberpunk. Se encontró que las investigaciones que han abordado el anime tienden, por un lado, a enfocarse en relaciones entre la tecnología y el cuerpo, y por el otro, en la representación y cuestionamiento de la sociedad y el espacio de la ciudad. Cabe anotar que, en la búsqueda especializada, la mayoría de las investigaciones que estudian estos elementos y sus relaciones se encontraban en inglés, siendo escasas las referencias en español, lo que demuestra una urgencia investigativa, desde estas perspectivas, del anime y el manga a nivel latinoamericano.

Teniendo en cuenta esta primera relación entre tecnología y cuerpo, el manga y el anime se presentan como material que permite complejizar esta relación. Napier (2002) comenta al respecto que en los animes de ciencia ficción *Neo Genesis Evangelion* (1995) y *Serial Experiment Lain* (1998) se preguntan por la realidad después de una dominación de la tecnología. Apoyada en Deleuze, localiza en estos animes de ciencia ficción la búsqueda de identidad y de lo “real” por medio de la tecnología: en *Evangelion*, lo real se presentará como muchas posibilidades, las que la imaginación permita crear; pero en *Lain* la respuesta está en borrarse a sí mismo de la realidad, abrazando la tecnología junto con la virtualidad.

Ahora, la anterior relación escapista no es la dominante en el anime de CF. Monnet (2002) afirma que en *Ghost in the Shell* (1995) de Mamoru Oshii se observa la denuncia de la corrupción y política neocolonial y una reinención subversiva del cyberpunk, muy ligada a su poderosa figura femenina. Elementos que desafortunadamente no se alcanzan a desarrollar en *Matrix* (1999) de las

hermanas (en ese entonces hermanos) Wachowski por la representación de una masculinidad convencional y su pastiche de la animación japonesa, lo que recuerda un poco la comparación mencionada anteriormente que hace Napier de la animación Disney con Ghibli (ver pág. 20).

Figura femenina que en su cuerpo refleja paradigmas nuevos de subjetividad, como aseguran Orbaugh (2002) y Corbett (2008). El primero argumenta que tanto en *Ghost* como en *Evangelion* se presentan narrativas cibernéticas que permiten personificar, condensar, desplazar las ansiedades y esperanzas de las situaciones: rotura mecánica/tecnológica, orgánica/biológica. Y de esa forma, proponer aspectos de la sexualidad humana que envuelven conjunciones corporales, intimidad y penetración/permeabilidad, rechazando viejas formas de reproducción a favor de alternativas cibernéticas y cibernéticas. Ideas que se relacionan con Corbett (2008), quien ve cómo en animes como *Ghost* la idea de cibernético es diferente a Occidente: apoyado en la construcción occidente/oriente, la idea de cibernético en Occidente se construye macho, destructivo y violentamente dominante. Mientras que cibernéticos como *Astroboy* y la mayor Kusanagi de *Ghost* representan el colapso de las fronteras máquina/humano¹⁷.

La figura del cibernético será recurrente en los mangas y animes dentro de esta relación entre cuerpo y tecnología. Relación con *Ghost* que investigadores como Bolton (2002) comparará con la noción de cibernético expuesta por Haraway (1991) en su *Manifiesto Cyborg: ciencia, tecnología y feminismo en el siglo XXI*, en la que Bolton (2002) relacionará un parecido en la actualidad en un mundo cada vez más dependiente de la tecnología. Martínez (2015) irá incluso más allá, visto que sostendrá que las mujeres

¹⁷ Esta contraposición podría explicarse, según Bernstein (2013), por una predisposición de los japoneses a incorporar más fácilmente las máquinas a sus cuerpos, debido a diversos factores, tales como: la publicidad (tecnología como beneficio a futuro en la fuerza laboral); medios (sexualización de objetos inanimados); la tecnología robótica para seniles (resolución del problema del cuidado al anciano); el budismo y el sintoísmo y su enseñanza de que todo objeto tiene alma, tanto animales como objetos inertes (robots); los autómatas y marionetas en las festividades como el *karakuri* (marioneta del siglo XVIII y XIX para el teatro, juguete y festividades religiosas); las cirugías plásticas (moldeamiento del cuerpo).

luchadoras en el anime de CF se presentan, más que como cibernético, como “cyborg goddesses”, diosas cibernético que parecen ofrecer una salvación imaginada a dilemas del presente, que a la vez se presentan como deseo de regreso a un pasado idealizado japonés, mientras al mismo tiempo revelan temores y crisis contemporáneas sobre el futuro.

Hasta aquí, entonces, entre las representaciones del cuerpo y la tecnología en el anime, se observa una relación que cuestiona la realidad. En esa medida, si es de lejanía con la realidad, al estilo *Lain*, donde se sale del cuerpo para entregarse a la tecnología, es un mero escape. Pero cuando se piensa desde una sexualidad cibernético, donde cuerpo y tecnología convergen, ello se convierte en un elemento subversivo para la realidad. Ahora, ello parece relacionarse de una mejor manera en Japón que en Occidente, donde la idea de cibernético es más destructiva, mientras que la japonesa arrastra en su cuerpo una sobrecarga de símbolos, de tiempos, es un cuerpo hipersimbólico y, por tanto, desestabilizador, pero creador de nuevas realidades.

En la segunda relación, se encuentran estudios que reflexionan la sociedad y el espacio de la ciudad desde el manga y el anime. Elementos que tienen una presencia articulada, en general, con la de tecnología y cuerpo. En esa línea, encontramos investigadores como Ruh (2004), el cual analiza cómo los filmes de CF de Mamoru Oshii representan lugares de resistencia frente a la hegemonía y sus formas. Para Ruh, los filmes de Oshii muestran cómo una negociación personal con las estructuras religiosas puede ser una experiencia liberadora a la hegemonía política y económica que se impone a la sociedad. Dentro de esa discusión, Papalini (2006) expone cómo la tecnología en las sociedades contemporáneas tiende a recibir atribuciones positivas como dinamizadora del funcionamiento social. Sin embargo, la investigadora analiza en un corpus de anime de género de ciencia ficción significaciones que no

corresponden a las oficiales, trazando una hermenéutica que distingue los discursos que se resisten a las definiciones tan positivas que se afirman sobre la tecnología.

Incluso, tales cuestionamientos a la tecnología y su impacto en el medio ambiente y la sociedad han servido para que ciertos animes sacudan psiquis colectivas. En *Space Battleship Yamato* (1974), tal como señala Amano (2014), se activó en la memoria de quienes lo consumieron y se convirtió en receptor y catalizador de reflexiones en torno a la energía nuclear después del accidente nuclear de Fukushima. En una línea parecida, Abel (2014) señala que uno de los más populares héroes de la posguerra, *Gekkō Kamen* (conocido en Latinoamérica como *Capitán Centella*), refleja un palimpsesto de ansiedades, de identidades en tres momentos: en 1950, una noción de justicia alcanzable; en 1970 (en su versión anime), se dispara la nostalgia de un tiempo donde parece encontrarse la justicia en la fantasía; y una mezcla de las dos ideas de justicia en la actualidad (representado, por ejemplo, en protestantes anticorrupción disfrazados del enmascarado de la luna).

Asimismo, Lamarre (2008) ha señalado que en *Akira* (1988) se repite la experiencia traumática de la destrucción nuclear. Así, Lamarre lee *Akira* a la luz de un discurso sobre un Japón derrotado, en perpetua posguerra y en victimización nacional, en donde hay una estrecha relación entre guerra y capital, destrucción nuclear y reconstrucción económica. Otomo, en su obra, intentaría destruir ese ciclo. Ahora, el cuestionamiento de la sociedad incluso tanteará la idea de lo poshumano. Schaub (2010), abordando el filme *Metrópolis* (Tezuka, Rintaro y Otomo, 2001), señala cómo se ofrece una ilustración poshumana en relación de los humanos con sus predecesores robóticos. Para el investigador, Tezuka propone, en vez de una relación amo/sirviente, que dirige a la catástrofe, una relación padre/hijo por parte de humanos y robots.

Estas relaciones y cuestionamientos sobre el presente y futuro en el anime de CF no se desligan de fenómenos artísticos y socioculturales. Por un lado, Player (2011) considera imprescindible abordar la explosión de animación de ciencia ficción, en especial cyberpunk, dentro de una tradición fílmica que empieza a sobresalir a finales de la década de los setenta y que, por tanto, no es una estética aislada de otros elementos. Por otro lado, Tanaka (2011) intentará ir más allá con las ficciones de CF apocalípticas japonesas al tratar de explicar gran parte de las tensiones que se desarrollan, señalando que estas "...se centran en dos temas de las narrativas apocalípticas: la relación entre el Yo y el Otro; y la oposición de valores en conflicto como vida / muerte y natural / artificial."¹⁸ (p. ii). La relación entre el yo y el otro y la oposición de valores en conflicto, como vida y muerte, lo natural y lo artificial, se constituyen en punto focal. Para el filósofo japonés, las narrativas apocalípticas de posguerra funcionan como herramienta estabilizadora del daño identitario de la nación japonesa después de la Segunda Guerra Mundial (Tanaka, 2011, p. ii).

Hasta aquí, entonces, destaco diversos estudios significativos que han reflexionado, partiendo del manga y del anime, las relaciones de la tecnología y el cuerpo, y la representación y cuestionamiento de los valores de la sociedad y el espacio de la ciudad. En cierta medida, algunas investigaciones, aunque abordarán particularmente estos elementos (tecnología, cuerpo y ciudad), no construirán una relación entre ellos a profundidad, sino, más bien, especializada con alguno. Es ahí donde esta investigación propone un abordaje de estos tres elementos: la relación tecnología, cuerpo y ciudad, en función de analizar y tener un panorama más completo sobre la construcción de una narrativa de la catástrofe, teniendo en cuenta de que hablamos de narrativas dentro del campo de la ciencia ficción.

¹⁸ Traducción mía, original: "... focuses on two themes of apocalyptic narratives: the relationship between self and Other; and the opposition of conflicting values such as life/death and natural/artificial".

La sociedad ha de ocupar un espacio —la ciudad— que tiene unas dinámicas políticas, económicas, unas jerarquías, unas ideologías que la moldean. En esa línea, un estudio de las narrativas de la catástrofe en las animaciones nos permitiría una lectura de la sociedad en concordancia con las relaciones entre la tecnología, el cuerpo y la ciudad, con las consideraciones y repercusiones que impone una acelerada globalización y su relación con la tecnología.

Capítulo 2. Problematización de la idea de catástrofe y sus narrativas

En este capítulo se presentan unas consideraciones conceptuales de la catástrofe y la narrativa de la catástrofe. En ese sentido, la primera parte del capítulo abordará unas perspectivas teóricas y reflexivas sobre lo que se ha considerado como catástrofe, en tanto como una idea de ruptura o rompimiento con una tradición de pensamiento, de juicio sobre algo o idea de progreso relacionado a la concepción de tiempo lineal como elementos catastróficos y la noción de mayor aceleramiento en la velocidad de la sociedad. La segunda parte desarrolla el concepto de narrativa de la catástrofe y las relaciones que se establecen con la idea de tecnología, cuerpo y ciudad.

En la presente investigación se tiene conciencia de lo complejo que puede ser hablar de “catástrofe” y de “narrativas de la catástrofe” en el anime de ciencia ficción, especialmente si nos encontramos situados en una región como la latinoamericana, modelada en gran medida por valores occidentales. En caso de no tener cuidado, el investigador puede acabar por reproducir prejuicios culturales o interpretativos de carácter judeocristiano, por citar un ejemplo. Aun así, desde el lugar de enunciación en que se escribe este trabajo, con las implicaciones de establecer diálogos entre culturas heterogéneas, consideramos que una interacción crítica puede aportar mecanismos epistemológicos de gran ayuda al acercamiento de las narrativas de la catástrofe en el anime en general. En este sentido, se considera posible gracias a —entre otros elementos— factores como la influencia occidental en el nacimiento de la producción narrativa del anime de carácter global y la materialidad misma del anime que (como se demuestra en el capítulo siguiente) puede mostrar preocupación por las condiciones tecnológicas de un mundo global más allá de la temática y el relato (*story*). Las relaciones entre las distintas concepciones de “catástrofe” y “narrativa de la catástrofe” y apocalipsis en las narrativas de

ciencia ficción japonesa que enriquecen el diálogo y lo redimensionan pueden entenderse a la luz de la polinización cruzada de influencias que le permite al anime, como composición genérica y temática, criticar la “catástrofe” y “lo catastrófico” como una crisis de las condiciones tecnológicas sobre el cuerpo y la ciudad.

Hablar de la *catástrofe* es referirse a un concepto con una gran carga semántica, que suele ser asociado con crisis humanitaria, con desastres naturales o accidentes de gran magnitud. En ese sentido, connota ideas negativas, violentas y de declive, pero también ideas ligadas a cambio repentino, giros inesperados y ruptura. En medio de dichos términos, la idea de catástrofe parece suscribirse contemporáneamente a una posición de cambio, ello por designar una crisis singular que origina una nueva forma de pensar la realidad.

Mientras la idea de catástrofe señala esa crisis singular o ruptura, la *narrativa de la catástrofe* representa un intento de reajuste con dicha ruptura. En especial, las narrativas de la catástrofe de ciencia ficción, las cuales especulan o imaginan con lo que se rompe. Con ello, tecnología, cuerpo y ciudad se convierten en términos que reflejan rupturas y reconfiguraciones, contrastando con un antes y después de la catástrofe, con la intención de configurar otras alternativas de convivencias, tiempos y espacios.

2.1. Catástrofe: de principios etimológicos a consideraciones contemporáneas

En un principio, *catástrofe* cuenta con un significado asociado al desenlace negativo del héroe en la tragedia griega. Para la Edad Media, sin embargo, estará asociado a consideraciones morales. Esto puede leerse como un desplazamiento en su significado del plano narrativo al plano catequista o moralizador; y en ese sentido, es útil para adjetivar el “mal”.

La palabra *catástrofe* viene del griego clásico *καταστροφή* que se asocia con destrucción, ruina, sumisión y conquista (Pabón, 2009, p. 335). Una palabra compuesta por las raíces *κατά* (“bajo”, “de arriba a abajo”, “en contra de”, “de bajo de”) (p. 325) y por *στρέφω* (“volver”, “hacer volver”, “dirigir”, “revolver”, “trastornar”) (p. 557). En esa medida, correspondería aproximadamente a “volver”, “voltear hacia abajo” o “abatir”. Es decir, apela a un cambio negativo. Sin embargo, la palabra se asoció en un principio a “fin o desenlace”, pero no en términos de desastre natural, sino en el sentido teatral: el fin de una tragedia (Qader, 2009).

En el auge de la lengua latina, *catástrofe* es asociada a *calámitas* (“calamidad”) (Del Col, 2007), como se documenta en la monumental obra de San Isidoro de Sevilla, *Etimologías*, del siglo VII (por nombrar una de las más importantes que condensan el pensamiento del medioevo), y a su vez emparentada con la palabra *cadere* (“caer”) (Isidoro, 2004, p. 309). *Calámitas* y *cadere* conservaron el valor negativo del griego, como se ejemplifica en uno de los apartes de la obra: “En cambio, otros dicen que Eva es denominada ‘vida’ y ‘calamidad’, porque muchas veces la mujer es motivo de salvación para el hombre; pero otras muchas lo es de calamidad y muerte...”¹⁹(p. 643).

La traslación de significado nos habla de los sentidos de una época en Europa en la que dominaban los valores del cristianismo. De ahí que la asociación de *calámitas* con “caer” connote valores negativos, más allá de los elementos narrativos originarios: una cuestión moral. La *catástrofe*, la *calamidad*, en ese sentido, serán la consecuencia de no seguir los preceptos cristianos y por ello estarán asociadas a la muerte y al “mal”.

¹⁹ Original: “*Alli autem dicunt: ob hoc Eva vita et calamitatis appellata, quae saepe mulier viro causa salutis est, saepe calamitatis et mortis...*” (Isidoro, 2004, p. 642).

2.1.1. Catástrofe, ruptura y narración

De una concepción narrativa a otra moral, el término *catástrofe* es vinculado en la modernidad con “desastre”. Así, además de las connotaciones negativas, se suma la idea de lo repentino. Ello lleva a Qader (2009) a destacar *catástrofe* y *narrativa* en relación con ruptura y reconjugación, ya sea con un contexto, una tradición o un pensamiento. Cuestiones que toman significaciones interesantes, pues parecen explicar cómo ciertas narraciones presentan la imposibilidad de metarrelatos, hasta el señalamiento de momentos de crisis (como puede ser el caso de una narración después de una guerra).

En su concepción contemporánea, *catástrofe* se relaciona socialmente como sinónimo de “desastre”, siendo registrada por primera vez como tal a mediados del siglo XVIII (Qader, 2009). En ese sentido, *desastre* entraña con la carga semántica de un suceso negativo y repentino, o como sostiene Qader, una implicación de ruptura con el curso del destino (p. 6). Estas afirmaciones señalan ya una secularización del término y, al mismo tiempo, un acercamiento a su sentido más antiguo, donde la ruptura revela un inesperado giro en el destino del héroe trágico (p. 6).

Qader, parafraseando al teórico literario Geoffrey Hartman en *Holocaust and Hope*, ve en la catástrofe un “quiebre principal” que implica un rompimiento trascendental en la trayectoria del pensamiento y del lenguaje. En diálogo con *Escritura del desastre*, de Maurice Blanchot, y con el mismo Hartman, *catástrofe* para Qader (2009) puede pensarse en el sentido de rotación repentina e inesperada. Ruptura, rompimiento, rotación. Es decir, la catástrofe puede connotar un cambio de pensamiento, de percepción sobre algo, incluyendo la misma realidad. Tan así, que en principio puede que el lenguaje no alcance para explicarla.

Comenzando el siglo XX, en un contexto “catastrófico”, Benjamin (1973) dedicaba unas ideas al respecto muy relacionadas con la ilación de Qader. Para él, la relación entre narrativa y catástrofe

plantea unas reflexiones provocadoras, comenzando por el hecho de cómo la experiencia de narrar se relaciona con la de viajar. El narrador viaja para conocer y conocerse, y por medio de la narración hacia los otros es que se manifiesta la facultad de intercambiar experiencias. Con la Primera Guerra Mundial, sin embargo, las personas no retornaron más ricas de experiencias, sino empobrecidas y enmudecidas del campo de batalla:

Y eso no era sorprendente, pues jamás las experiencias resultantes de la refutación de mentiras fundamentales significaron un castigo tan severo como el infligido a la estratégica por la guerra de trincheras, a la económica por la inflación, a la corporal por la batalla material, a la ética por los detentadores del poder. Una generación que todavía había ido a la escuela en tranvía tirado por caballos se encontró súbitamente a la intemperie, en un paisaje en que nada había quedado cambiado a excepción de las nubes. Entre ellas, rodeado por un campo de fuerza de corrientes devastadoras y explosiones, se encontraba el minúsculo y quebradizo cuerpo humano (p. 2).

Lo acontecido en el campo de batalla es incontable e inenarrable, por consiguiente, imposibilita el intercambio de experiencias. “La guerra para acabar todas las guerras” se constituye tal vez en el primer gran acontecimiento catastrófico del siglo XX, tan grande que propiciará las condiciones para una segunda guerra aún más devastadora, y toda la literatura que se escribe sobre ella posiblemente sean intentos por explicar lo que significa lo repentino, lo inesperado, lo indescifrable en términos de lenguaje y razones de lo que implica la catástrofe. Incluso, algunos investigadores y directores han asociado cuestiones parecidas en muchos animes en relación con el trauma de la Segunda Guerra Mundial y las bombas atómicas (Lamarre, 2008).

Benjamin señala que el *shock* que implicó para las personas la Gran Guerra y sus infinitas formas de acabar con la vida es (o fue) demasiado para traducir en narración, en lenguaje, en un principio. Esto puede deberse a, como afirma Qader (2009), la catástrofe marca el momento de contacto entre el lenguaje, el pensamiento, las superficies del ser, las cosas y los eventos. Y en este contacto, lo repentino, lo inesperado y el lenguaje no pueden regresar en sí mismos como auto-certeza y conocimiento, ya que la catástrofe designa una crisis singular, al tiempo que es inaugural en cada historia; pero es primeramente una crisis que se dispersa a sí misma por la narración, sin interrumpir su flujo, una narración que viene después de dicha dispersión (p. 7). Crisis singular porque es única, es diferente a la realidad que se presentaba, la hace extraña (de ahí su dificultad en traducirse en lenguaje al principio); e inaugural porque origina una nueva forma de pensar en cuanto a la realidad anterior a la catástrofe.

Una perspectiva reveladora porque va más allá de la idea cuantitativa de la catástrofe (el número de pérdidas económicas, de recursos o de vidas) y porque también nos recuerda que lo que se narra sobre la catástrofe es lo que se vuelve a conjugar, lo que la catástrofe dispersó. De esa forma, aunque la catástrofe en sí sea ruptura del sujeto con un contexto, una tradición o un pensamiento, la narrativa de la catástrofe, desde esta perspectiva, intenta rearmonizar con dicha ruptura, aunque no sea igual que antes.

A la inmediatez de la catástrofe, pueda que no haya palabras o narración que le corresponda a una respuesta rápida. En un primer momento, la catástrofe puede ser un evento por fuera del lenguaje o, por lo menos, de difícil nombramiento. Ello podría deberse a las implicaciones que Qader, Blanchot y Hartman o Benjamin sugieren de quiebre y rotación de pensamiento que la catástrofe en sí misma conlleva. Pero Benjamin irá aún más allá con la noción de lo que considera catastrófico en la modernidad, y ello estará relacionado a la concepción del tiempo, que de paso se relaciona estrechamente con la idea de progreso.

2.1.2. El progreso y el tiempo como catástrofe

Benjamin (1973) no sólo señala la relación entre la narración y catástrofe, también señala la idea de “progreso” y “tiempo” como catastróficos en la modernidad. En esa relación tiempo y progreso, la ruptura estaría en la idea homogénea y eurocéntrica de la noción de tiempo, de su concepción única y lineal, excluyentes de otros tiempos y, como afirma Paul Virilio (1999), cada vez con una mayor aceleración.

Para Benjamin (2008) el concepto de “progreso” es catastrófico:

El concepto de progreso cabe fundarlo en la idea de catástrofe. Que todo siga “así” es la catástrofe. Ésta no es lo inminente cada vez, sino que es lo cada vez ya dado. Pensamiento de Strindberg: el infierno no es nada que nos aceche aún, sino que es *esta vida aquí*. (p. 292)

Bajo estas líneas, la catástrofe es el presente, está en el aquí y el ahora. Consideraciones que nos sugieren que el tiempo de hoy es catastrófico. Pero, ¿en qué consiste exactamente este tiempo catastrófico en Benjamín? y ¿cómo nos explica ello nuestro devenir contemporáneo? La respuesta estará en su visión de progreso. Para el filósofo, en su *Tesis sobre la historia y otros fragmentos*, el “ángel de la historia” determina que en donde nosotros vemos una cadena de acontecimientos, él ve una catástrofe donde se arroja ruina tras ruina:

Donde nosotros percibimos una cadena de acontecimientos, él ve una *catástrofe*²⁰ única que amontona ruina sobre ruina y la arroja a sus pies. El ángel quisiera detenerse, despertar a los muertos y recomponer lo destruido. Pero un huracán sopla desde el paraíso y se arremolina en sus alas, y es tan fuerte que el ángel ya no puede plegarlas. Este huracán lo arrastra

²⁰ La cursiva es mía.

irresistiblemente hacia el futuro, al cual vuelve las espaldas, y mientras el cúmulo de ruinas crece ante él hasta el cielo. Este huracán es lo que nosotros llamamos progreso (p. 24).

Estas famosas líneas de Benjamin son reveladoras. Lo que deja el progreso es ruina, ya que está evocando un tiempo otro. Y como nos enseñan las historias de terror, en las ruinas habitan los fantasmas, y las historias de ciencia ficción, los robots y los cíborgs, lo poshumano (siniestro, repulsivo y atrayente a la vez, en términos freudianos). De ahí que se exponga el *spleen* (el hastío, aburrimiento o melancolía del francés) hacia el tiempo presente, el cual el pensador alemán señala como "... el sentimiento que corresponde, incesante, a la catástrofe" (Benjamin, 2004). Afirmando, incluso, que para el *spleen* "‘el sujeto trascendental’ de la historia se encuentra enterrado en una tumba", lo cual connota precisamente lo contrario de lo que supone el tiempo del progreso, un tiempo impuesto bajo promesas de un futuro que sepulta a los muertos.

Para Benjamin, la idea de un progreso "... no puede separarse de la idea de su prosecución de un tiempo vacío y homogéneo. La crítica de la idea de tal prosecución debe constituir la base misma de la crítica de la idea general de progreso." (Benjamin, 2008). El tiempo en la idea de progreso es uno catastrófico, y en ese sentido, estamos en un tiempo catastrófico. Un tiempo catastrófico que se nos narra de avanzada, homogéneo, único y lineal. De ahí que Stefan Gandler (2003) en su lectura de Benjamin a la pregunta de "¿Por qué el Ángel de la historia mire hacia atrás?", responda: porque epistemológicamente debe mirar hacia atrás para entender su entorno; donde ontológicamente se entiende que el futuro no existe, y por ende el "progreso" no nos acerca a un futuro mejor; y que políticamente es necesario mirar atrás para entender el nacionalsocialismo. Además, Gandler resalta que en Benjamin, mirar hacia atrás, es salvar a la tradición que ha sido ocupada por los poderosos, donde la lucha

benjaminiana se argumenta por los muertos y vencidos de las generaciones anteriores, no por las promesas del futuro (2003, p. 14)

Para Gandler, como a otros autores, una de las grandes características del pensamiento de Benjamin es la crítica al tiempo. El tiempo como concepto dogmático y homogéneo, dado como natural o eterno, donde reside una de las más grandes fuerzas del eurocentrismo (Gandler, 2003). Pero Benjamin no sólo señaló una crítica al progreso en el corazón de este –su concepción del tiempo–, sino también alcanzó a destacar el aceleramiento creciente del mismo tiempo y culto a la velocidad: “La riqueza y la velocidad son hoy por cierto eso que el mundo admira y que todos desean. Los ferrocarriles, los vapores, el correo y todas las facilidades de la comunicación son lo que ahora busca el mundo culto para cultivarse todavía permaneciendo en la mediocridad” (Benjamin, 2010, p. 94).

Teniendo en cuenta lo anterior ¿Cómo evaluaríamos el papel de la internet o el Gran Colisionador de Hadrones CERN²¹, nuestros medios de transporte, y el papel de las computadoras en la economía, la comunicación, las I.A. en la cotidianidad, la arquitectura urbana y nuestras relaciones con todo ello en general? El espacio donde la velocidad de la luz es dominante y general, donde el correo es electrónico y supera al ferrocarril, y que efectivamente dentro de la velocidad máxima se generan riquezas inmensas. La aspiración es por lo inmediato. Paul Virilio reflexionará sobre ello, el papel de la velocidad y el aceleramiento del tiempo de hoy.

2.1.3. La velocidad de la catástrofe

La velocidad y su aceleramiento son otros aspectos importantes en la comprensión de la catástrofe contemporánea. Paul Virilio ve en el aceleramiento de la velocidad un peligroso elemento para el

²¹ Organización Europea para la Investigación Nuclear (European Organization for Nuclear Research).

presente. Para el teórico cultural y urbanista estamos en una “aceleración de la historia y propaganda de progreso” (Paoli, 2009). Bajo esta dinámica, muchos aspectos de la realidad son subordinados a una concepción acelerada del tiempo:

Toda política, toda geopolítica, es también inmediatamente, por la velocidad, cronopolítica. El espacio-tiempo, el transcurso espacio-tiempo es geopolítico y cronopolítico. Y hoy en día, con la instantaneidad, la ubicuidad y la inmediatez, llegamos al límite de nuestro propio poder, con la amenaza de delegar ese poder en contestadores automáticos, en ordenadores, en máquinas eficaces, en la orden de esa aceleración que se le escapa por completo al hombre. Ahí hay una delegación del poder, recuerdo que, si el tiempo es dinero, la velocidad es poder, delegación de poder, la máquina (Paoli, 2009).

Las consideraciones de Virilio son sugestivas. En la búsqueda de una mayor velocidad de las cosas, la delegación de tareas hacia la tecnología se hace mayor, y con ello, la delegación de poder desde una perspectiva viriliana. Cuestión que se hace aún más compleja, visto que, para el pensador, la velocidad en sí es “la violencia de la violencia” (Paoli, 2009). Mayor velocidad para la política, la economía²², la comunicación, significa mayor la delegación a la tecnología. De ahí que la sistematización de las fábricas, de los crecientes proyectos para la automatización del transporte público, los edificios y ciudades “inteligentes”, pues la intención es la eficacia absoluta, una veloz y con pretensiones de exactitud.

²² “Hoy en día, la sociedad mundial está en gestación, y no puede ser comprendida sin la velocidad de la luz, sin las cotizaciones automáticas de las bolsas de Wall Street, de Tokio o de Londres” (Virilio & Petit, 1997, p.16).

Sin embargo, como afirma Virilio, la aceleración de la velocidad en sí misma es la violencia de la violencia, en el sentido de que, entre mayor es la velocidad, mayor es la posibilidad de desastre: “[La velocidad es] la violencia suprema: le doy un ejemplo: con mi mano puedo acariciar la mejilla de una mujer o de un niño. Con esa misma mano puedo causar un impacto en esa mejilla. Es la misma mano. No es la misma velocidad” (Paoli, 2009).

Virilio explica esto partiendo de la “Guerra Relámpago” o *Blitzkrieg* alemana (la cual vivió). La mayor de las aceleraciones de la velocidad, relacionada con la eficacia, no solo fue importante para las victorias del ejército nazi, sino también para “la solución final de la cuestión judía”. Como dirá al respecto Benjamin en sus esbozos relacionados a las tesis sobre el concepto de la historia: “Marx dice que las revoluciones son las locomotoras de la historia mundial. Pero tal vez esto es completamente distinto. Tal vez las revoluciones son el momento en el cual el género humano, que viaja en este tren, acciona el freno de emergencia” (Como se cita en Gandler, 2003, p. 31). Líneas que cobran aún más importancia pues se escriben antes del conocimiento del holocausto, y en ese sentido, el freno de emergencia, dirá Gandler, va más allá de una imagen para hacer entender al público, es la realidad misma. Los trenes hacia Auschwitz, Treblinka, Sobibor avanzaron puntualmente –y veloz–, la destrucción de los judíos europeos no salió del horario de la historia (Gandler, 2003).

Se podría decir que “la solución final” es el rostro último de la cronopolítica. Es una política que no cuestiona lo acontecido, no pausa por su carácter de aceleramiento constante, por su aspiración a lo instantáneo. Y, sin embargo, no es un único ejemplo: la *Blitzkrieg*, El bombardeo en Hiroshima y Nagasaki para acabar la guerra lo más pronto posible, el Genocidio Camboyano para acelerar la “utopía” de un “nuevo país”, la Guerra del Golfo, son algunos ejemplos, y que parece tener su máxima expresión

en el s. XXI en la “Guerra Preventiva” de la doctrina Bush, guerra “rápida y eficaz”, una “guerra antes de la guerra”, y que tendrá en el *dron*, máquina, una de sus imágenes más representativas.²³

Con la velocidad, advierte Virilio, también llega el accidente. La aceleración de la historia y la propaganda de progreso que sigue un curso a un futuro irreflexivo (vacío y homogéneo diría Benjamin) hacia la instantaneidad, delegando el poder a la tecnología. Aceleración, que, para el autor, conlleva al accidente y que en consecuencia se constituye en la cara oculta del progreso técnico y científico.²⁴ La mayor aceleración de la velocidad también es la cara oculta de la riqueza, la acumulación y la capitalización (constituida primeramente con la masificación del transporte terrestre y marítimo, y ahora con la aceleración de las tecnologías digitales y de la información, como la internet)²⁵. Bajo esta afirmación crítica del investigador, también podríamos arriesgarnos a decir que, tras el aceleramiento de la velocidad en términos económicos, también viene la pobreza del “tercer mundo” y la desigualdad

²³ Dron o *drone*, se refiere a un vehículo aéreo no tripulado, es decir, un vehículo sin tripulación, capaz de volar en varios grados de manera autónoma, siendo controlado de manera distante por un humano o de manera simultánea por computadoras. El dron con fines militares se populariza durante la “guerra contra el terror” lanzada en el 2001 por la administración Bush, y según Enric Luján, su creciente utilización pone de manifiesto la fronteras físicas y simbólicas entre los de adentro de “la fortaleza” del primer mundo y aquellos que no, y en ese sentido es otro aspecto de las relaciones de exclusiones y expulsiones de nuestro tiempo. Sus implicaciones, señala el autor, desplazan geográficamente y desaparecen de manera simbólica en nuestras pantallas a la guerra, ocultando las imágenes de las víctimas. Es así que se difuminan las responsabilidades y se logra el objetivo político de “cero bajas” del lado más fuerte, trasladando el riesgo a las poblaciones. Con arbitrariedad de la selección de un “objetivo” a eliminar, se emite sin procesos judiciales, lo que refleja acciones despolitizadas, ocultas en engranajes institucionales que generan más violencia. Ello pone de manifiesto la necesidad de un debate político, jurídico y moral en relación con estas tecnologías bélicas (Luján, 2015; Rivera López, 2017), que, a fin de cuentas, se nos presentan como “rápidas” y “eficaces”, la “guerra del futuro”.

²⁴ Al respecto, dirá: “El accidente es, pues, la cara oculta del progreso técnico y científico. Cada año, por ejemplo, la compañía Renault realiza cuatrocientos test de impacto en un centro destinado a mejorar la seguridad de sus vehículos. Pero hay que tener en cuenta aquí un elemento, y es el papel preponderante de la velocidad en el accidente; de ahí la limitación de la velocidad y las infracciones por ‘excederla’”. (Virilio & Petit, 1997, p.90).

²⁵ Exactamente comenta: “La historia de lo político es inseparable de la historia de la riqueza y del capital -no es necesario ser marxista para decir esto. La cara oculta de la riqueza y de la acumulación, es decir, la capitalización, es la aceleración. Ayer, la aceleración de los transportes marítimos; hoy, la aceleración de las informaciones. Así pues, se impone una política de la velocidad.” (Virilio & Petit, 1997, p.61).

global por no poder alcanzar una mayor aceleración en la velocidad de desarrollo hacia el “primer mundo”.

Con la imposición de una política de la velocidad, que se manifiesta en la guerra, la economía, comunicación, pensamientos, y, por supuesto, el cuerpo, se constituye la catástrofe moderna. Desde el colonialismo y sus nefastas consecuencias como pilar del capitalismo, pasando por los desastres humanos como la segunda Guerra Mundial y el Holocausto, hasta la Guerra Preventiva. Al respecto, comenta Virilio:

La noción de la velocidad es una cuestión primordial que forma parte del problema de la economía. La velocidad es, a su vez, una amenaza tiránica, según el grado de importancia que se le dé, y, al mismo, ella es la vida misma. No se puede separar la velocidad de la riqueza. Si se da una definición filosófica de la velocidad, se puede decir que no es un fenómeno, sino la relación entre los fenómenos. Dicho de otro modo, la relatividad en sí misma. Se puede incluso llegar más lejos y decir que la velocidad es un medio. No es simplemente un problema de tiempo entre dos puntos, es un medio que está provocado por el vehículo. Este vehículo puede ser metabólico como en el caso de la caballería en la historia, o técnico como el papel del navío en la conquista marítima, o los ferrocarriles o los aviones transatlánticos, y condiciona las sociedades. El caballo ha condicionado la historia a través de los grandes conquistadores; la armada, a su vez, ha condicionado la colonización. Como decía Michelet: "quien dice gran colonia, dice gran armada". La armada es una velocidad. Así pues, para mí, la velocidad es mi medio (Virilio & Petit, 1997, p.16).

Si entendemos la velocidad, no como fenómeno, sino como una relación entre fenómenos (Virilio & Petit, 1997), una relación que actúa como medio provocado por vehículos técnicos, es posible

comprender como el mayor aceleramiento de la velocidad también media entre ciencias y cuerpos, y el eventual desastre que ello puede conllevar. Tal es el caso de la eugenesia y sus ideas sobre “mejoramiento racial”, que desembocaron en programas de esterilización forzadas, de higiene y genocidio (Wiesenthal & Tutu, 1999; Shaw, 2015). Relación ciencia, velocidad y cuerpos, que pretendía —en líneas generales— una idea de “mejoramiento” de la “raza”, es decir, un incremento en el aceleramiento evolutivo, para llevar al ser humano del presente al futuro, lo más rápido posible. Y que, aunque hayan caído bajo el revisionismo científico, ciertamente parecen persistir sus sombras cuando se habla sobre ingeniería genética y transhumanismo (Gafo Sanmartín, 1987; Fernández, 1992; Velázquez Fernández, 2009; Koch, 2010; Solana, 2010; Tirosh-Samuelson, 2012; More, 2013; Shaw, 2015; Moreno & Gil, 2016).

Hasta aquí se ha conceptualizado sobre el concepto de catástrofe, y en sus diversas, pero dialógicas concepciones, se puede considerar que el término mantiene algunos elementos en común: la idea de ruptura o rompimiento con una tradición de pensamiento o juicio sobre algo; la concepción de progreso, y el tiempo lineal como elementos catastróficos; y el mayor aceleramiento en la velocidad de la sociedad. Dichas consideraciones se asientan a una idea de cambio, de crisis, si se suscribe a una narrativa de la catástrofe, es decir, lo que se relata con respecto a esta.

2.2. Narrativas de la catástrofe

Lo dicho hasta ahora pone de relieve relaciones amplias que puede tener la idea de catástrofe con diferentes áreas del conocimiento. Podemos entonces arriesgarnos a manifestar que la relación originaria (catástrofe-teatro/narrativa) toma nuevos y diversos sentidos inter y multidisciplinarios. La catástrofe, como perspectiva, parece poder abrirse a diversos campos de estudio (desde estudios narrativos, la teoría de la catástrofe, biológicos, estudios del Holocausto, psicológicos, de los desastres naturales, identidad,

corporales, urbanos, por nombrar algunos) en los cuales, puede señalarse los daños del progreso y su aceleración.

Como se mencionó anteriormente, la relación entre catástrofe y narrativa puede ser una relación complementaria y necesaria. Condensando, la idea de catástrofe a partir de las reflexiones de Qader puede entenderse como una ruptura entre el sujeto con una tradición, una idea, una forma de pensar anclados en un contexto, mientras que la narrativa se configura como un intento de reajustar o armonizar esa ruptura, sabiéndose que no será posible un “volver como antes”, sino una nueva concepción.

Nasrim Qader lee en la “condición posmoderna” de Jean-François Lyotard, así como en su advertencia de que las grandes narrativas o discursos totalizantes de conocimiento fallaron en darnos conocimiento y comprensión sólida, debido a la relación narrativa-catástrofe, que no permite arraigarse en la certeza (2009, p. 7). Lectura sugestiva de la investigadora porque es como si la catástrofe y sus líneas de significado de “abatir”, de “crisis singular” de sentidos, pudiera estar presente, como un germen intrínseco, en todas las narrativas.

La catástrofe toma sentidos otros que no traicionan su significación originaria, al contrario, la enriquecen. La condición catastrófica, esa condición en la narrativa en que se señala el punto de quiebre, la ruptura, no sólo de un protagonista, sino de la historia misma, podría permitirnos reflexionar sobre aquello con lo cual se rompe (la tradición, la cultura o un metarrelato).

En esas líneas, pensemos la fascinación por una mayor aceleración como catástrofe y uno de sus limitantes máximos –sino el más –, el cuerpo. El cuerpo tiene límites, padece para seguir la velocidad creciente, irreflexiva de las tecnologías, no solo a nivel político-ideológico (eugenesia, higienismo, genocidio, etc.), sino incluso desde sus niveles físicos más básicos, en la que eventualmente puede hasta desintegrarse (solo hay que ver como un piloto puede desmayarse al no soportar determinado grado de

fuerza g), y en ese sentido, la mayor aceleración irreflexiva de la velocidad es contraria al cuerpo. Así entonces, el mayor aceleramiento en la relación tecnología y cuerpo, parece llevar a dos alternativas: *delegar* el poder a las tecnologías (cibernética, automatismo, *technological systems*, *Smart Cities*), a las máquinas eficientes; *imitarlas* (o integrarlas) para poder seguir el ritmo. Esa imitación solo es posible con la interiorización de las tecnologías al cuerpo mismo, eso es, el *cíborg*.

Gran parte de las narrativas de ciencia ficción ha especulado básicamente dentro de estas opciones. La primera, la delegación, conlleva a la idea de humanidad vs. tecnología, que toma formas de humanidad vs. robots, humanidad vs. máquinas, vs. inteligencia artificial, replicantes, o cualquier ser artificial. Tecnologías que incluso se han “humanizado” y disputan el control humano. La segunda, imitación o integración, a la figura representativa del *cíborg*, pero también del *cibionte*, el organismo genéticamente alterado, el clon, el mutante, el Frankenstein, en fin, aquella figura en la cual la tecnología se haya integrado y/o alterado el cuerpo o, incluso, crearlo. Sin embargo, también hay narrativas que especulan en las dos opciones, donde se superan las dicotomías, es decir, alternativas mixtas, en diversos grados entre delegación e imitación o rebelión.

La llegada la rueda, la escritura, la pólvora, hasta la internet, la energía atómica o manipulación genética, se nos dice, es para quedarse. Pero, las narrativas catastróficas, en especial las de ciencia ficción que especulan con los quiebres que produce, nos permiten pausar y reflexionar con lo cual se rompe (el cuerpo, lo natural, la tradición, un mito, metarrelato, etc.), y como se rompe. Pero, al mismo tiempo, contrastando, intentando rearmonizar, o, en otras palabras, (re)imaginar: tiempo y *tiempos*, progreso y tradición, aceleración y pausa, tecnología y cuerpo, etc. En pocas palabras, qué otras alternativas de convivencias, que otros tiempos y lugares son posibles.

Con ello, y ligado a las narrativas del género de ciencia ficción, se considera que habría más allá de la catástrofe, es decir, la posibilidad de salir de una condición catastrófica, en la medida se señala la ruptura, el punto de quiebre, que se vaya más allá de esta. La ciencia ficción, en este caso, se configura uno de los terrenos narrativos más fuertes en especular posibles resoluciones a la condición catastrófica. El anime de ciencia ficción, como uno de los mejores exponentes de las narrativas de la catástrofe, configura varias formas de representación de rompimientos y rearmonización. Una de sus aspectos más notables es que para reflejar ello, no solo acude a sus complejas y sugestivas tramas, sino también a sus características estéticas y de composición (cuestión que ahondaremos en el próximo capítulo). Y en ese sentido, se exponen a continuación unos principios conceptuales generales que nos pueden permitir un acercamiento a las narrativas de la catástrofe en el anime, sin descuidar sus potencialidades estéticas y materiales.

2.2.1. Relaciones entre el apocalipsis y la catástrofe en el anime

Unas distinciones son necesarias al entrar en la idea de catástrofe son sus matices diferenciadores y en común con el apocalipsis. El apocalipsis (revelación), en primera instancia, es de dimensiones teleológicas, es decir, con algún fin. En este caso, “el fin de los tiempos”, generalmente propiciado por una calamidad absoluta y generalmente inevitable. En cambio, la catástrofe, en las anteriores concepciones expuestas, puede leerse como un estado que da cuenta de una crisis, ya sea con el tiempo, un metarrelato, o una perspectiva de mundo. Catástrofe, en ninguna de las consideraciones trazadas, plantea el fin de los tiempos, o el fin absoluto. Incluso, como se ha afirmado anteriormente, podemos estar viviendo un tiempo catastrófico, habitándolo.

Más allá de las configuraciones del apocalipsis como “fin” o “revelación” desde una perspectiva judeo-cristiana, el filósofo Motoko Tanaka, relaciona las concepciones occidentales y japonesas del apocalipsis. En sus investigaciones sobre las ficciones del apocalipsis en las narrativas japonesas de posguerra, Tanaka se centra en indagar en las funciones de la imagen del apocalipsis. Para ello rastrea como el apocalipsis tradicional en general tiende a la oposición de valores, es decir, enfatiza en la relación de oposición entre dos ideas conflictivas; mientras el apocalipsis en el mundo posmoderno tiene en mayor importancia las fronteras entre valores opuestos (Tanaka, 2011, p. 37).

El investigador sigue, refiriéndose a las ficciones apocalípticas japonesas (incluyendo el anime), que después de la Segunda Guerra Mundial, han tenido un gran impacto en el público japonés, y que han servido como herramienta estabilizadora del daño identitario de posguerra. Así mismo, también argumenta que dichas ficciones tienden a representar la autodestrucción del Yo, de la comunidad, y hasta la Tierra y el universo.

Figuración escatológica no homogénea del cual argumenta bajo la concepción de “discontinuidad cultural” del sociólogo Osawa Masachi. El sociólogo japonés divide las etapas de la posguerra vividas en Japón: la primera, “the idealistic age” (1945-1969) consistía en un periodo donde las metanarrativas ideológicas eran válidas en la realidad; mientras en la segunda, “the fictional age” (1970-1995), la búsqueda de ideales se enfocaba en la ficción (Tanaka, 2011, p. 60). En ese sentido, para Tanaka, las edades según Masachi reflejarían que las ficciones apocalípticas en un momento tratarían de dar soluciones “reales”, de orden ideológico, identitarios, entre otros, pasando a reflejar búsquedas de ideales en la ficción.

Bajo esas consideraciones, para Tanaka, a partir de 1995, el apocalipsis se alejaría de la Edad Ficcional, para representar una “autoconciencia hipertrófica” (Tanaka, 2011). Él llamará a este periodo

“the age of impossibility”, edad de la imposibilidad, de la cual el anime de Hideaki Anno, *Neon Genesis Evangelion* es el ejemplo más ilustrativo. En la edad de la imposibilidad, Tanaka leerá dos posibilidades acerca de la ficción apocalíptica: la afirmación de que Japón es un estado eternamente impotente que trata de criticar al poder manipulando subversivamente su relación con lo poderoso, o, por otra parte, sería esperar por un infinitesimal cambio de madurez en la vida mundana diaria (Tanaka, 2011, p. iii).

Es así que, para Tanaka, las ficciones apocalípticas a partir de mediados de los noventa inauguran la “edad de la imposibilidad”, una donde no se proponen soluciones “reales” (la edad idealista), ni “ficcional” (la edad ficcional). Sin embargo, a diferencia de una lectura del apocalipsis como tradicional (oposición de valores) o posmoderna (la frontera en valores opuestos) una lectura desde las narrativas de la catástrofe puede dar una vuelta de tuerca, o señalar matices igual de importantes.

Una narrativa apocalíptica tiende a estar acompañada de un elemento catastrófico, como el sentido del desastre (evento repentino e inesperado), pero una narrativa de la catástrofe no necesariamente tiene que ser apocalíptica. Esto último, partiendo de las consideraciones de Tanaka, las narrativas de la catástrofe no están obligadas a representar la autodestrucción de un Yo o de la sociedad, más bien su transformación. O, incluso, si las representan, las narrativas de la catástrofe pueden preguntar más por la posibilidad de recomposición después de la catástrofe (o durante esta). Las posibilidades de las narrativas de la catástrofe tratarán de señalar que es lo catastrófico (que se quiebra, que se acelera, en que se “progresar”) y tratarán de proponer una rearmonización con ella. En ese sentido, va más allá de una “edad de la imposibilidad”, como propone Tanaka (ver capítulo 5).

2.2.2. Consideraciones de la tecnología, el cuerpo y la ciudad en “lectura catastrófica”

Las narrativas de la catástrofe de la animación japonesa generalmente giran en torno a las representaciones de la tecnología, el cuerpo y la ciudad. En ese sentido, hay una estrecha relación entre las concepciones de catástrofes hasta ahora descritas, con la triada mencionada. Relaciones que van desde la concepción de un imaginario tecnológico de dominación, donde la cibernética toma un papel protagónico; pasando por el cuerpo cibernético, intercepción de la tecnología y el cuerpo. Ello tendrá unas implicaciones en la idea de catástrofe, manifestadas en los conceptos de tecnología, cuerpo y ciudad, en cuanto integración hacia una eficiencia, rapidez, con eventuales desastres.

Tecnología, cuerpo y ciudad. Estos tres elementos suelen conjugarse en las narrativas de ciencia ficción en la animación japonesa. No es que sea patrimonio absoluto del manga y del anime, pero sí es una marca distintiva. Pensemos en el primer anime, *Astro Boy* (1963), y el filme anime *Akira* (1988): ambos pioneros en su momento, relacionan tecnología, cuerpo y ciudad, y son muy representativos por ser el primer anime transmitido en televisión y el que consolida el anime como narrativa transnacional, respectivamente.

En ese sentido, la ciudad se configura una gran tecnología, que, en cierta medida, gobierna y subordina los cuerpos para beneficio mismo de la ciudad. Y, sin embargo, en las animaciones que analizaremos, esta relación conlleva a la catástrofe. Ahora, ésta no será uniforme, habrá varias caras de la catástrofe, pero tendrán un elemento en común: se relacionan en la tríada cuerpo, tecnología y ciudad.

Catástrofe como crisis y ruptura (Blanchot, 1990; Hartman, 2003; Qader, 2009); catástrofe como tiempo lineal, vacío y homogéneo (Benjamin, 2008, 2010, Glader 2003); y catástrofe como mayor aceleramiento de la velocidad de la historia (Virilio, 1999). En cada una de estas perspectivas de la

catástrofe, la tecnología, el cuerpo y la ciudad se configuran epicentros dentro de las narrativas catastróficas del anime de ciencia ficción.

Las narrativas de ciencia ficción suelen explorar sobre las posibilidades tecnológicas del futuro, y tienden a representar dichas posibilidades tecnocientíficas en las ciudades. En las ciudades futuras de las animación japonesa de ciencia ficción se suelen distinguir diversos tipos de tecnologías (o posibles) en diversas áreas: informáticas y de información (redes, computadoras, dispositivos móviles, inteligencias artificiales); tecnologías de transportación (vehículos de todos los medios, automáticos, robóticos, inteligentes, interconectados); tecnologías bélicas (diversidad de armamentos, vehículos robotizados de combate, equipamiento militar de avanzada, cuerpos técnicamente manipulados para el combate), tecnologías médicas (ingeniería genética, tratamiento farmacológico, recreación del cuerpo o partes de este); y asimismo, tecnologías de creación y control de la vida (Foucault, 1990).

El entramado para la configuración de la catástrofe, en sus diferentes aristas, configura un ideal de futuro donde la tecnología permea la sociedad, y se establece determinante para la construcción de una ciudad. Determinante porque su influencia moldea lo que debe ser la ciudad, porque ayuda a establecer diferencias sociales, porque configura comportamientos corporales y establece imaginarios, que en definitiva se representan en las animaciones en relación catastrófica.

La tecnología, configurada en muchos aspectos, en su papel catastrófico, se manifestará en los animes analizados para someter a la naturaleza (Heidegger, 1994), hacia la ciudad (Buck-Morss, 1995; Harvey, 2007; Virilio, 1999), hacia los cuerpos (Foucault, 1990). La misma ciudad se configura entonces una gran tecnología, donde los cuerpos subordinados viven, sobreviven, se integran, se excluyen, se desechan, se reciclan, a merced de quienes ejercen el control. En esa relación entre tecnología y ciudad, el cuerpo se convertirá el lugar de intersección entre la avanzada tecnológica y lo que se pretende de

ciudad. Y con ello, valga la redundancia, la catástrofe toma “cuerpo”. El cibernético, intersección entre tecnología y cuerpo, hará su aparición.

Relación catástrofe/tecnología que en los filmes animados analizados manifiestan crisis y ruptura (Blanchot, 1990; Hartman, 2003; Qader, 2009), que como en *Pale Cocoon* (2006), muestra la tecnología informática como configuradora del tedio y la monotonía burocrática, pero al tiempo es medio de ruptura para la apertura del mundo; o, en relación a la catástrofe como tiempo, vacío y homogéneo (Benjamin, 2008, 2010, Glaser 2003), que se demuestra en *Metrópolis* (2001), presenta a la tecnología arquitectónica, bélica y robótica como medios para la imposición de una única visión de ciudad en eterno e insoportable progreso lineal; o en *Ghost in the Shell* (1995), que muestra los lazos que hay entre la tecnología y el cuerpo, donde parece llevarse más allá la crítica de Virilio (1999) sobre un creciente aceleramiento de la historia y propaganda de progreso, ya no como lo afirmó, delegando funciones a la tecnología en búsqueda de mayor velocidad (que provoca la catástrofe), sino en la integración cuerpo/tecnología, búsqueda de la eficacia definitiva, el cibernético.

La idea originaria de cibernético va ligada a la idea de cuerpo eficiente en condiciones agrestes, en este caso, el espacio exterior. El cuerpo, gracias a la ciencia, estaría en capacidad de conquistar el espacio –ese otro campo de batalla –, e ir más allá de los “límites” que la naturaleza le impone. Pero para hablar de cibernético, primero hay que considerar que esta parte de una concepción que pretende mayor velocidad y

eficacia. Hablo de la cibernética.²⁶ La misma palabra, cibernética, que proviene del inglés *cyborg*, del acrónimo de *cybernetic organism*, u organismo cibernético²⁷, expresa ya la idea originaria de cibernética.

La *cibernética* la define Norbert Wiener como “la ciencia del control y comunicación en los animales y la máquina”²⁸. Cibernética entonces se define en términos de control y comunicación, pero incluso más allá, la ontología de la cibernética radicará en lo que ese algo puede hacer, como se integra para cumplir una función. Ross Ashby dirá que “[l]a cibernética trata, no las cosas, sino con las formas de comportamiento. No pregunta ‘¿Qué es esto?’ sino ‘¿Qué es lo que hace?’... es así esencialmente funcional y conductista” (ASC, 2016).

La catástrofe tecnológica será doble. Por un lado la tecnología es ruptura con la naturaleza, lo cual se refleja estéticamente en paisajes artificiales, sucios, contaminados, artificiales; las historias se desarrollan en las ciudades, donde el campo es casi inexistente; hace parte de un contexto vacío y homogéneo ya que la tecnología presente es obsoleta, se busca siempre un mejoramiento per se; es acelerada, y por ende violenta, pues es medio de control, donde la velocidad y la eficacia van de la mano como mecanismo de ejercicio de poder. De ahí que incluso, en las resistencias, la búsqueda es otra tecnología que contrarreste aquella que se impone.

²⁶ “La cibernética estudia el flujo de información que rodea un sistema, y la forma en que esta información es usada por el sistema como medio de autocontrol: lo hace indiferentemente para sistemas animados o inanimados. La cibernética es una ciencia interdisciplinaria, que le debe a la biología como a la física, al estudio del cerebro como al de las computadoras, también le debe en gran parte al lenguaje formal de la ciencia por proveer herramientas con las cuales los comportamientos de todos los sistemas pueden ser descritos objetivamente”. Traducción mía. American Society for Cybernetics (ASC). (2016). Defining ‘cybernetics’. Washington DC, EU. George Washington University. Recuperado de: <http://www.asc-cybernetics.org/foundations/definitions.htm>

²⁷ *Cyborg*, definido por la RAE. Consultado el 12 de febrero de 2019 en <https://dle.rae.es/?id=98g4JU0>

²⁸ Texto original: “The science of control and communication in the animal and the machine” (ASC, 2016).

Es así que en la cibernética el cómo puede integrarse y hacer algo es lo que determina su razón de ser. A estas definiciones, Stafford Beer agrega que la cibernética “estudia el flujo de información que rodea un sistema, y la forma en que esta información es usada por el sistema como medio de autocontrol: indiferente para sistemas animados o inanimados.” (ASC, 2016). En ese sentido, la cibernética se configura como espacio que busca entender la organización de las cosas, y con ello, la búsqueda de teorías, procedimientos, instrucciones, leyes, en cuanto a la comunicación de los sistemas, teniendo como elementos de dichos sistemas robots, computadoras, gobierno, e incluso el cuerpo, en últimas para un “mejoramiento” en la eficacia del funcionamiento. Tensión máxima cibernética/cuerpo que se manifestará en el cibernético.

El organismo cibernético, el cuerpo cibernético, tendrá una definición científica por primera vez con el artículo de Clynes y Kline (1960), que aborda las condiciones que debería tener el ser humano para enfrentar las condiciones del espacio exterior. Hay que anotar que mucho de esto partía de un desconocimiento de las condiciones del espacio, incluso el artículo apenas sale un año antes de que Yuri Gagarin fuera el primer ser humano en el espacio.

Clynes y Kline en el artículo *Cyborg and Space* enumeran unas cualidades que deberían tener el cibernético²⁹. Cualidades que, el cibernético en infinidad de ficciones contemporáneas, se agrega la integración con las tecnologías digitales, más aún cuando dichas tecnologías la integran al espacio, ya no solo

²⁹ Estado de alerta y vigilia (medicación); efecto de radiación (inyecciones de sustancias químicas); problemas de metabolismo y controles hipotérmicos (hibernación); oxigenación y reducción del carbono (reciclaje de oxígeno); entrada y salida de fluidos (esterilización del ducto gastrointestinal y alimentación al astronauta por vía intravenosa); Sistema de enzimas (activar y desactivar dependiendo de las circunstancias); control cardiovascular; mantenimiento muscular (medicación); problemas de percepción (medio para imitar las distorsiones y marco referencial); presión (trajes especiales o reducción de temperatura corporal); variaciones de temperatura externa (trajes o químicos que regulen la temperatura); psicosis (dispositivo de medicación, incluso contra su voluntad) (Clynes & Klines, 1995).

exterior, sino terrenal, digital, en la ciudad (ciberciudad, *smartcities*). Sin embargo, el concepto de cýborg pasará a ser algo más que una propuesta de “humano espacial”, o de “deber hacer” humano: se constituirá en un término recipiente de inquietudes, ansias, anhelos y resistencias. Ello, posiblemente, ligado a su concepción originaria de “quiebre de fronteras” entre máquina y cuerpo, influyó en una concepción cultural de rompimiento con los paradigmas clásicos de género, política e historia, como lo define Donna Haraway en su *Manifiesto Cyborg*. Para Haraway (1991), el cuerpo cýborg, al igual que sus condiciones cibernéticas, se presenta como “híbrido de máquina y organismo”, pero que va más allá al ser “simultáneamente [es] animal y máquina”, un ser post-género que vive en “mundos ambiguamente naturales y artificiales” y más allá de la dualidad masculina y femenina. Asimismo, señala:

Las tradiciones de la ciencia y de la policía ‘occidentales’ –tradiciones de un capitalismo racista y dominado por lo masculino, de progreso, de aprobación de la naturaleza como un recurso para las producciones de la cultura, de reproducción de uno mismo a partir de las reflexiones del otro–, la relación entre máquina y organismo ha sido de guerra fronteriza (p. 3).

Y en dicha guerra, el cuerpo fronterizo es el cýborg. Y bajo esa concepción, Haraway (1991) le otorgará al cuerpo cýborg unas características de frontera: hijo bastardo del capitalismo patriarcal, máquina viva, entre lo físico y no físico, invisible y omnipresente, peligroso, que busca dualismos antagónicos sin fin y no una identidad. En esas líneas, la idea de cýborg de Haraway va más allá de la funcionalista de Clynes y Kline.

El carácter fronterizo del cuerpo cýborg lo lleva a ir por los bordes, no ir contra el poder, sino por el filo de este, subvertirlo, utilizar sus armas contra el mismo. Múltiples perspectivas se han trabajado en correspondencia de lo cýborg, teniendo en cuenta las posibilidades fronterizas mencionadas de Haraway: desde la inquietud sobre el ciberespacio en relación con lo cýborg y la posibilidad de si se

puede considerar el modo dominante de la existencia humana (Escobar, Hess, Licha, Sibley, Strathem, Sutz, 1994; Hakken, 2002); estudios sobre nuevos imaginarios en relación con la sexualidad, identidad y la tecnología en lectura feminista (Balsamo, 1996; Kirkup, Hovenden, Janes, Woodwar. 2000; Wolmark, 2000; Henwood, Kennedy, Miller, 2001; Toffoletti, 2007); trabajos sobre metodologías feministas de resistencia (Kirkup, Hovenden, Woodwar, 2000; Sandoval, 2000; Flanagan & Booth, 2002); estudios sobre la experiencia y significados en la negociación del envejecimiento y la tecnología (Joyce, Mamo, 2006; Loe, 2010); ética, moral e identidad (Reid, 1996; Gray, 1997; Brothers, 1997; Warwick, 2003; Gillett, 2006; Gibson, 2012; Barfield, 2015); Relaciones con el espacio y/o la ciudad (Swyngedouw, 1996 & 2006; Kaika & Swynedouw, 2000; Gandy, 2005), etc.

En ese sentido, las múltiples reflexiones sobre lo cibernético demuestran la capacidad del concepto de conjugarse con distintos relatos, estudios y reflexiones. Término sugerente que, desde las fronteras entre los estudios sobre tecnología, el cuerpo y la ciudad, englobados en perspectivas feministas, críticas y culturales, intenta responder a inquietudes, temores y ansiedades en torno a la existencia humana, la sexualidad, la identidad, senectud, moralidad, la ciudad. Las narrativas de la catástrofe del anime de ciencia ficción conjugarán las consideraciones descritas alrededor del cuerpo, mostrando las complejas relaciones entre este entramado con la tecnología, la ciudad y las imágenes de la catástrofe.

Ahora, en el caso de la conjunción entre tecnología y cuerpo en el anime parten de las consideraciones especiales en que la sociedad japonesa se relaciona con la tecnología. Sin entrar en determinismos, Bernstein (2013) expone unas características que podrían ayudar a entender una mayor predisposición de la sociedad japonesa a la integración con máquinas y tecnologías: la publicidad (constante representación de la tecnología como beneficio a futuro en la fuerza laboral); los medios (sexualización de objetos inanimados en diversidad de medios); la tecnología robótica para seniles

(resolución del problema del cuidado al anciano en una sociedad camino a un “súper-envejecimiento”)³⁰; el budismo y el sintoísmo y su enseñanza de que todo objeto tiene alma, tanto animales como objetos inertes (incluyendo robots); la tradición cultura de entretenimiento con autómatas y marionetas en las festividades como el *karakuri* (marioneta del s. XVIII y XIX para el teatro, juguete y festividades religiosas); la gran aceptación de las cirugías plásticas (moldeamiento cuerpo al gusto).

Elementos que se complejizan el corpus de animés analizados, visto que las relaciones parten en sí misma de las consideraciones sociales sobre la relación cuerpo tecnología y que no pueden reducirse solo a lo mediático, pragmático, religioso, cultural y estético. Más bien su conjunción, sumado, como se ha dicho anteriormente, a las influencias diversas en un contexto globalizado.

Vemos como en *Ghost in the Shell* (1995), el cuerpo de la mayor Kusanagi es creación tecnológica, lo que le permite al personaje conectarse con la red, que a su vez le permite expandir sus sentidos, conocimiento e interacción con la ciudad. Cibernética pura donde se manifiesta la relación entre sistemas cuerpo/tecnología/ciudad, pero también por el hecho de que su creación como cuerpo cibernético corresponde a las consideraciones clásicas de lo funcional: las órdenes, la misión, el deber. Que, sin embargo, después saltará a la inquietud ontológica y espiritual del “¿Qué soy? ¿Quién soy?” en el desarrollo del personaje en función de los elementos que la constituyen: un cuerpo potencializado física y tecnológicamente (*shell*), una mente expandida en la red y un “espíritu” (*ghost*) humano.

³⁰ Japón tiene la mayor proporción de adultos mayores en el mundo, y con ello, según Muramatsu y Akiyama (2011), el envejecimiento se confirma como un problema personal inmediato, pero también un problema destacado en las políticas públicas, como pensiones, salud y atención a largo plazo. En ese sentido, según los autores, se expone la necesidad de sistemas de apoyo basados en la comunidad para enfrentar los problemas actuales y emergentes de una sociedad “súper-envejecida”.

Relaciones que se muestran parecidas, pero con sus matices particulares en *Metrópolis* (2001) y *Pale Cocoon* (2006). Donde en el primer anime, el cuerpo robótico de Tima es llave para completar la ciudad Metrópolis, ultimando un sistema que apunta a una tecnocracia apocalíptica cuando intenta destruir a los humanos. Mientras, en el segundo, los cuerpos se representan atrapados, contenidos y sometidos a una rutina, donde la interacción tecnológica es burocrática, automatizada y no cuestiona el contexto en que se vive.

Cuerpos catastróficos representados en los animes, porque son intervenidos por la tecnología en función del hacer, de la utilidad, que apuntan a lo funcional y a lo eficaz. Construidos con la intención de soportar el ritmo acelerado, imposible y apocalíptico de la ciudad para sus habitantes, cuerpos contenidos en una arquitectura cerrada que fuerza a la vida burocrática e incuestionable.

Los cuerpos, ya sean orgánicos, cibernético o robóticos, ocupan un espacio y ese espacio, en las narrativas es la ciudad. Estas representaciones de la ciudad en la ciencia ficción casi siempre giran en la dualidad de mostrarnos un futuro progresista (presentado grandes infraestructuras, tecnologías diversas y avanzadas, y gran prosperidad en apariencia); o, todo lo contrario, un paisaje ruinoso (donde las infraestructuras han caído, la tecnología es escasa e incluso menos adelantada que en la realidad, y la prosperidad es impensable); aunque también puede ser una mixtura de ambos.

La ciencia ficción, y en especial su vertiente, el ciberpunk, han retratado innumerablemente estos paisajes en la ciudad. La ciudad, permeada en cada rincón por la tecnología, es el lugar donde se verá reflejada las tensiones que las narrativas nos plantean: las edificaciones, los suburbios, el mercado, los apartamentos, el templo, la publicidad, las calles, las grandes compañías, las fuerzas policíacas y militares, el delincuente, el hacker, el cibernético, la tecnología próxima, y de más figuras, se presentan como componentes protagónicos, que, reflejarán en varios matices la catástrofe.

Edificaciones y suburbios sobrepoblados o vacíos, sucios y decadentes; mercados que son puente entre lo legal e ilegal, el mundo de “abajo” y de “arriba”; la recarga publicitaria, imágenes que desbordan el espacio; compañías igual o más poderosas que los gobiernos; fuerzas policíacas que no se diferencian mucho de los delincuentes; hackers y científicos corrompidos, pragmáticos que viven el mundo como pueden, o románticos que intentan cambiarlo; la tecnología permea todo, pero también aquella que se esconde porque puede resultar “revolucionaria” contra el *statu quo*. Todo ello y más, tiende a condensarse en el escenario de la ciudad.

La ciudad es el escenario narrativo por excelencia en el siglo XX, y el anime no escapa a ello. Al respecto, muchos trabajos han reflexionado la ciudad o el espacio urbano como espacio de tensiones, pugnas, deseos y anhelos de los personajes (Yuen, 2000; Looser, 2002; Orbaugh, 2006; Schaub, 2010). Son lugares tan deseados, que, incluso se muestran importantes tanto militar como simbólicamente. No es casual que, la batalla más sangrienta de la humanidad haya sido desarrollada en una ciudad, Stalingrado, donde los cálculos de pérdidas humanas se estiman en más de dos millones (i Mata, 2015).

Utopía. La ciudad condensa muchas veces en las narrativas animes de ciencia ficción en deseo de utopías, ya sea por el científico, político, el héroe o el autor (MacWilliams, 2008; Prakash, 2010; Schaub, 2010); Ello no es nuevo. Desde distintos campos como la sociología, filosofía y hasta la crítica literaria, han estudiado cómo se condensa la idea de utopía –y viceversa –. En ese sentido, el teórico narrativo y crítico literario Northrop Frye, en sus estudios, afirma que la “utopía” sirve como “mito especulativo”, uno que proyecta “...o proporciona una visión de las ideas sociales de alguien”. De esa forma, un escritor o artista desarrolla elementos significativos de su sociedad y muestra como podrían ser estos si estuvieran totalmente consolidados. A ello, agrega, que la ciudad es un símbolo de un proyecto consciente, y que la utopía es una ciudad (Frey, 1982).

Desde otro punto de vista epistemológico, para el sociólogo y urbanista Lewis Mumford, la ciudad y la utopía también tendrán una estrecha relación. En la descripción de lo que se plantea como Utopía, Mumford la describe como rígida y estática: "... los modelos ideales tienen esta misma propiedad de detener la vida, sino de negarla; de ahí que nada puede ser más funesto para la sociedad humana que realizar estos ideales" (Mumford, 1982). Partiendo de las consideraciones originales de la utopía griega, donde se incluía la esclavitud, la dominación y la guerra, este afirma que estos elementos, incluyendo también el aislamiento, estratificación, fijación, regimentación, estandarización y militarización sobreviven en las utopías modernas. Y, bajo esas ideas, la relación entre ciudad y utopía refleja elementos tardíos del fenómeno remoto de la "ciudad arquetípica".

Ciudad que, señala Mumford, se encuentra con otra institución antigua: la máquina. "En aquella arcaica constelación se hace patente por primera vez la noción de un mundo que se halla bajo un control científico y tecnológico total, lo cual constituye la fantasía dominante en nuestra época" (Mumford, 1982). Para el urbanista, la relación entre ciudad, utopía y máquina, muestra cómo en una temprana etapa, la "más madrugadora de las utopías" se hace patente por primera vez la noción de mundo bajo un control científico y tecnológico absoluto. Es así que la ciudad/utopía se compone al precio de la constitución de la "máquina colectiva humana", invención de la realeza, que se convierte en modelo platónico de las máquinas posteriores (Mumford, 1982):

Una máquina que concentraba energía en grandes formaciones de hombres. Cada una de las unidades de este engranaje estaba configurada, clasificada, adiestrada, organizada y articulada para realizar su particular función en un *todo* unitario de trabajo. Con esta máquina, el trabajo podía concebirse y ejecutarse a una escala que,

de otro modo, habría sido imposible hasta la invención de la máquina de vapor y de la dinamo (p. 42).

En ese sentido, la “ciudad antigua” es la utopía, y se constituye como representación del orden divino, que, al final, Mumford afirma que se funde con la distopía del siglo XX. Y sentenciará el autor que, tanto la afirmación de la utopía mecánica, como un rechazo, generaría la distopía, no hay salvación en ninguna de las dos. Manifestado el sueño utópico, la ciudad se convierte en pesadilla. Y las narrativas de ciencia ficción que se analizan, precisamente muestran las ciudades utópicas como catastróficas. Teniendo en cuenta la idea de utopía que moldea la ciudad, y sus posibilidades catastróficas, podemos relacionar dos perspectivas de la ciudad que nos sirven para el diálogo con las animaciones japonesas.

La primera, desde una perspectiva benjaminiana, Susan Buck-Morss presenta como la ciudad pasa de ser un espacio de utopía social tanto para el capitalismo como para el socialismo, un lugar de “ensueño”, a ser uno de “catástrofe”. Ello en el sentido de que estos dos sistemas competían por la lealtad de la sociedad a través de las mercancías, la tecnología y la arquitectura, pero que, sin embargo, se concentraron en estos tres elementos por sí mismos. Al final ello deviene en un divorcio entre sueño y espacio de la ciudad, donde la clase trabajadora no es el centro de la planificación urbana, y que, desemboca en un estilo que niega la responsabilidad por el presente (Buck-Morss, 1995). En ese sentido, la catástrofe se configura en un esfuerzo utópico fallido –o consolidado – de ciudad, donde la catástrofe es la ciudad que no es para los ciudadanos, o por lo menos, la mayoría.

Una segunda –y no necesariamente contradictoria – perspectiva catastrófica de la ciudad, es la de Virilio (1999). Para este, el espacio cada vez más colonizado por la tecnología, va conformando una ciudad en la cual hay una fe acrítica hacia la tecnología. Esta relación con la tecnología que se presenta

omnipresente, conlleva a lo que se destacó anteriormente del autor: el accidente o el desastre. La tecnología, al imprimir una mayor aceleración a la propaganda de progreso, conlleva a la catástrofe.

En pocas palabras, la ciudad comienza como sueño en tierra, que es la utopía. La utopía la hace la máquina humana, pues condensa la fuerza que une la ciudad. La ciudad es máquina, es tecnología, tiende a la eficacia, veloz, pero termina siendo distopía en las narrativas, desastre, pesadilla porque finalmente no apela a quienes la habitan. Elementos que veremos desarrollados en los animes analizados. *Ghost in the Shell* (1995) se muestra como la ciudad, gracias a las tecnologías de las redes, y la integración cibernética entre máquina y cuerpo, es el espacio en pugna entre la dualidad de lo artificial y biológico. En *Metrópolis* (2001) se propone un sueño de ciudad utópica, que, desde un conocimiento tecnocientífico vertical, se convierte en pesadilla de represión para la mayoría de la población, e incluyendo a los robots. Y en *Pale Cocoon* (2006), la estructura arquitectónica metalizada de la colonia conforma un espacio monótono y burocrático que contiene los cuerpos.

2.3. Catástrofe y su narrativa como perspectiva

Para cerrar este apartado, podemos afirmar entonces que las narrativas de la catástrofe de ciencia ficción, en especial, las que nos referiremos más adelante, especulan con los quiebres que se producen (con una idea, una tradición, una ideología, un pensamiento, un mito, etc.). Al mismo tiempo intentarán rearmonizar con dicho quiebre, muy diferente a lo que puede hacer una narrativa apocalíptica. En resumen, reimagina y reinventa las relaciones contemporáneas que hay entre las tensiones de la tecnología, el cuerpo y la ciudad, partiendo de una dialéctica de rompimiento y reconfiguración a través de la narración. Para ello, las narrativas de la catástrofe expondrán lecturas catastróficas sobre dicha triada.

La tecnología, como técnica, como objeto de deseo, como medio acelerador de la velocidad de la sociedad, se configura como elemento que somete, pero al mismo tiempo puede ser liberadora, siendo clave para la figuración de la catástrofe. Su representación en las narrativas puede verse de manera militar, dominadora, intrusiva, pero al mismo tiempo pública, libertaria y bienvenida. Lo cierto es que no será indiferente, más bien casi omnipresente, visto que su papel catastrófico se manifestará en la naturaleza, la ciudad, y los cuerpos.

El cuerpo, en relación con la tecnología como se expone, se convierte en el objeto de intercepción entre la tecnología y el espacio, o sea la ciudad. Estamos ante un cuerpo catastrófico, el cibernético, en el sentido que el quiebre que tiene el cuerpo con otros cuerpos, con la memoria y con la humanidad, por la tecnología, en las narrativas de la catástrofe se manifiesta en pro una mayor aceleración, en búsqueda de la eficacia absoluta. Y, sin embargo, ese mismo cuerpo cibernético se reconfigura como cuerpo que puede ser al tiempo subversivo, un cuerpo crítico, contestatario de los ideales cibernéticos, por su carácter de frontera entre tecnología y cuerpo.

Finalmente, la ciudad, como el otro concepto permeado por la catástrofe, se manifiesta en deseo de utopía. Esta utopía estará anclada bajo los ideales de progreso tecnocientífico, de eficiencia, de orden. Ideales que se relacionan con deseos ya antiquísimos de la ciudad antigua, donde la utopía se hace por medio de la “máquina colectiva humana”, cohesión y control de grandes cantidades de seres humanos bajo un control total, y que es el antecedente del sueño de control científico y tecnológico total de la ciudad. La utopía futura es la ciudad antigua (cohesiva, dominadora, esclavizante, bélica, fija, estratificada, militarizada), y por ello la utopía como sueño se funde como pesadilla distópica, y, por consiguiente, a ciudades catastróficas. Ciudades catastróficas porque se hacen inhabitables, se hacen cada

vez más aceleradas, peligrosas, cohesivas de forma violenta. Ciudades pesadillas donde se profundiza el divorcio entre ciudadanos y el poder público, que niega la posibilidad de un presente.

La catástrofe como elemento de quiebre, y la narrativa de la catástrofe como elemento de reconfiguración, en su relación con la tecnología, el cuerpo y la ciudad, se revelan en las narrativas catastróficas de ciencia ficción de formas muy imaginativas y sugestivas. Esto se manifiesta no solo en la trama, sino en las características propias del anime, a niveles estéticos y de composición. Y, en ese sentido, a continuación, se expondrán unas consideraciones a tomar en cuenta para identificar lo catastrófico en los animes y cómo se representan en sus tramas, estética y composición.

Capítulo 3. Sobre el anime y su abordamiento

Para abordar las narrativas de la catástrofe en el anime de ciencia ficción, y las representaciones de la tecnología, cuerpo y ciudad que la configuran, es necesario señalar y entender cómo estos elementos funcionan en el anime. De esa forma, entendiendo que el anime es una narración audiovisual, es importante identificar donde se narra la catástrofe y cómo se compone para resolver el objetivo de esta investigación.

En ese sentido, en el presente capítulo se abordará los elementos metodológicos que se tienen presente en el acercamiento de las animaciones japonesas, y que se toman en gran medida de la teoría de *máquina animética* de Thomas Lamarre. Con ello se explica el considerar el anime en relación a la ubicación del personaje, el arte de fondo en correspondencia con la composición como elementos fundamentales en los análisis de los animes que se hacen en el presente trabajo. Finalmente se expone porqué de la elección del corpus, basado en un contexto de consolidación y explosión del anime como referente de la cultura de masas, sumado a los cambios socio-históricos de finales de s. XX y principios de XXI, así como también exponemos como se organizan los capítulos de análisis.

A continuación, se exponen rasgos principales de la propuesta teórico-metodológica de Lamarre, las cuales se incorporan en los capítulos de análisis de los filmes animes. Aportes que, después de una búsqueda exhaustiva sobre teoría anime, consideramos acertados debido a que la perspectiva de este autor establece una gran importancia a las particularidades propias y materiales de la imagen en movimiento, destacando en su propuesta la potencia compositiva que puede tener la animación japonesa, que, generalmente, es dejada en segundo plano en estudios académicos del anime.

3.1. La máquina del anime o sobre su composición

Como se describió anteriormente, se reconoce al anime como un espacio que es local y global, que es *apátrida* (en términos creativos), pero al tiempo con una propia “soberanía” estética. Sin embargo, una pregunta que asaltaría a nivel técnico y material abordaría por los elementos que confirman que el anime sea ese espacio ideal y *sui generis* para la creación. Y es que ha hablado mucho de cómo sus temas e historias son atractivos, pero, en su condición técnica, la animación japonesa posee elementos y formas particulares de narrarlas.

Para ello, Thomas Lamarre en *The Anime Machine* (2009) ha propuesto un acercamiento al estudio del anime pensado en la materialidad de la imagen en movimiento. Un acercamiento que el autor propone como una *teoría de la animación* que parte de los estudios de la *máquina* de Guattari, de las teorías de Deleuze sobre la imagen en movimiento y relación con las ideas Schivelbush y Virilio sobre los efectos de la velocidad en la percepción, entre otros.

Su teoría de la “máquina animética” tiene en cuenta pensar la animación como máquina, según Guattari, en vez de estructura, diferenciando su teoría de la del Dispositivo Cinematográfico (*aparatus theory*) por su determinismo tecnológico. Esto querría decir que el anime piensa la tecnología, piensa el movimiento, y que por tanto se debe enfocar el análisis, y la máquina animética (*storyboard*), más en la determinación técnica que en la determinación social, cultura, histórica y economista. Ello gracias a las combinaciones de las imágenes animadas multiplanos (animatismo), que minan la perspectiva cartesiana –balística (cinematismo). Y en ese sentido, para Lamarre, el anime posee una constante en la imagen multiplanar, que, en vez de moverse en el paisaje, parece que se mueve a través de él, no en profundidad, sino entre superficies.

Para ello, el *stand* o soporte de animación y la composición serán parte fundamental. Con el primer elemento, Lamarre nos resalta la importancia de la animación, su esencia o especificidad, es la imagen en movimiento. Y con esto, el *stand* resaltaría un efecto de profundidad en la animación, diferente al campo asociado con la fotografía, es decir, no como perspectiva monocular. Y con el segundo, la composición en la animación, cuestión de racionalizar las relaciones entre las diferentes capas de la imagen, aprovechando la fuerza de la imagen en movimiento de ciertas maneras. La animación, debido a que utiliza dos o más capas para componer una imagen, obliga a confrontar con los efectos de profundidad (percepción balística o de separación).

Dicho énfasis se justifica en el hecho de que para Lamarre sólo se ha mirado el anime en análisis de historias y temas (texto), y ha faltado observar como el anime piensa y brinda valor al mundo. Por tanto, para el teórico, se han malinterpretado las conclusiones, se han presentado análisis que, en el peor de los casos, dicen que el anime es una representación de problemas sociales del Japón posmoderno y en el mejor de los casos una alegoría nacional. Su crítica a los estudios de anime es contundente en esa línea. En ese sentido, Lamarre propone una lectura del anime teniendo en cuenta un énfasis en la tecnología de la imagen en movimiento, la composición y ubicación del personaje, y el arte de fondo en relación a la composición. Elementos que se desarrollarán más adelante, y que propongo, al acercarnos a las animaciones, deben contrastar con los elementos temáticos y narrativos.

3.1.1. La tecnología de la imagen en movimiento: cinematismo, animatismo e imagen multiplanar

El principal elemento que Lamarre tiene en cuenta en su teoría de animación es la de resaltar la imagen en movimiento como condición básica para la animación, como él mismo afirma:

Deseo resaltar que la fuerza de la imagen en movimiento, que resulta de la sucesión mecánica de imágenes, es la condición tecnológica básica para la animación. Seguramente es por esta razón que muchas teorías de la animación gravitan hacia filosofías que dan prioridad ontológica al movimiento sobre la quietud, al proceso sobre la estructura, al devenir del ser e incluso a la vida sobre la muerte (xviii).³¹

Así entonces, en su teoría, enfatiza que la fuerza de la imagen en movimiento (resultado de la mecánica sucesión de imágenes) es la condición tecnológica básica para la animación. De ahí que justifique que debe enfocar el análisis en dicha condición y resalte la materialidad específica de la animación japonesa. En esa línea, los conceptos de cinematismo, animatismo e imagen multiplanar cobran relevancia.

El cinematismo radicaría en la intensificación de un punto de la perspectiva (cartesiana) o el movimiento en profundidad. Para Lamarre, el cinematismo se relaciona con las reflexiones de Virilio sobre la velocidad, donde “...what happens in the train window, in the car windshield, in the televisión screen, is the same kind of cinematism” (Virilio, como se cita en Lamarre, 2008, p. 5), y en esa medida, para Virilio, el cinematismo hace parte de una logística óptica, donde la velocidad produce una sensación de separación entre el mundo y el sujeto³², que desea aun mayor velocidad, decidido a su propia destrucción (Lamarre, 2008).

³¹ Traducción mía, original: I wish to highlight that the force of the moving image, which results from the mechanical succession of images, is the basic technological condition for animation. It is surely for this reason that many theories of animation gravitate toward philosophies that give ontological priority to movement over stillness, to process over structure, to becoming over being, and even to life over death (xviii).

³² En el documental, *Paul Virilio: Pensar la velocidad* (2009), Virilio afirma sobre la velocidad: “Para mí, la velocidad y la guerra es lo mismo. Para mí la velocidad es la violencia de la violencia. Es la violencia suprema: le doy un ejemplo: con mi mano puedo acariciar la mejilla de una mujer o de un niño. Con esa misma mano puedo causar un impacto en esa mejilla. Es la misma mano. No es la misma velocidad.”

Contrapuesto al cinematismo, encontramos el animatismo (que comienza en una imagen compuesta por dos o más capas, separadas en el soporte de animación). Este reside no en el movimiento en profundidad del cinematismo, sino sobre y entre superficies. Técnicamente el animatismo radica en la imagen compuesta en múltiples capas o planos, llamada *imagen multiplanar*. Lamarre ve en la imagen multiplanar una promesa de percibir las cosas de forma diferente en un mundo acelerado, entre esas cosas, pensar y vivir la tecnología y el habitar un mundo saturado de esta. Asimismo, para el investigador, la imagen multiplanar aparece constantemente en el anime, sin que haya una norma que diga que la animación debe resultar en animatismo.

Para Lamarre, la importancia del animatismo radica en que enfatiza en la composición, en vez del movimiento de la cámara, como lo hace el cinematismo. Asimismo, estas dos tendencias de la imagen en movimiento sirven de partida para dejar de lado las clasificaciones entre animación completa (*Full animation*) vs animación limitada (*Limited animation*) o Disney vs animación japonesa, así como también acercarse al anime más allá de los temas e historias, para entender cómo podría permitir una crítica de las condiciones tecnológicas a través de sus negociaciones con la lucha en contra del cinematismo (Lamarre, 2009).

Sin embargo, aunque Lamarre enfatiza en la crítica de las condiciones tecnológicas, no veo razones para no expandir cómo piensa otros elementos. Por ejemplo, en *Ghost in the Shell* (Oshii, 1995), al principio de la película se muestra como se eleva al aire un cuerpo de un estanque con líquidos, para su construcción. La escena es sugestiva porque se construye de manera multiplanar, representado casi como una vista explosionada del cuerpo, como si se armara, y ello muestra la importancia del cuerpo antes de que lo comprobemos en la trama. Estos elementos se analizan a profundidad en el próximo

capítulo, y confirman la utilización de los señalamientos de Lamarre a elementos más allá de las condiciones tecnológicas.

3.1.2. El soporte de animación y la composición

Partiendo de los estudios de Guattari y Deleuze, Lamarre insiste en ver el anime como máquina, y que esta se encontraría en el aparato o dispositivo. En ese sentido, la tecnología depende de la máquina y no al contrario, es decir, antes de la tecnología o dispositivos tecnológicos (estante, cámara fija, iluminación, etc.) hay una máquina abstracta (o máquina multiplanar) que es al tiempo técnica/material, abstracta/inmaterial.

La esencia o especificidad de la animación, sigue Lamarre, está en la imagen en movimiento, entendida como sucesión mecánica de imágenes. Y, en esa línea, esto permite regular y manejar las relaciones entre capas (las brechas) de la imagen, así como deriva la fuerza inherente de la imagen en movimiento en técnicas para la edición de los elementos de la imagen. Así entonces, el *stand* o soporte de animación, con sus capas de láminas de celuloide introduce efectos de profundidad. Un efecto que es diferente a la profundidad del campo asociado con la fotografía, es decir, diferente a la perspectiva monocular asociada a la cámara en la teoría del dispositivo cinematográfico. Incluso, desde el punto de vista del arte, Lamarre asocia el uso de capas a la técnica del *Ukiyo-e*³³. En esa línea, Lamarre afirma

³³ Como afirma Almazán (2014) el “...ukiyo-e es un género artístico popular del Japón del periodo Edo (1615-1868) que reflejó los gustos de la cultura visual de las nuevas clases urbanas. Esta emergente clase social floreció en torno a las grandes ciudades que, desde el siglo XVII, se desarrollaron con gran pujanza en Japón. Su forma de expresión artística más genuina fue el grabado xilográfico ukiyo-e, producto de la desarrollada industria gráfica japonesa. La palabra japonesa ukiyo-e se compone de tres caracteres, o *kanji*, que significa “flotante” (*uki*), “mundo” (*yo*) y pintura (*e*) y que se traducen como la “pintura o grabado del mundo flotante”. El término proviene originalmente del budismo, como expresión peyorativa para referirse al ilusorio mundo efímero que es necesario trascender para alcanzar el verdadero conocimiento. Las clases medias y populares de las ciudades japonesas se sintieron más atraídas por las diversiones mundanas que por la

que, para resaltar el problema del movimiento, podríamos pensar que los efectos de la profundidad que surgen del soporte de animación generan un *intervalo animético*, intervalo experimentado en el estado del movimiento, y continúa:

Crea una profundidad que se vuelve palpable en movimiento. El intervalo de animético está en el corazón de una *técnica de animación de la imagen en movimiento*. La máquina multiplanar, entonces, no es simplemente una cuestión de apilamiento o superposición dentro de la imagen. Es lo que surge cuando la imagen multicapa, en condiciones de movimiento, abre un intervalo que efectivamente canaliza y dirige la fuerza de la imagen en movimiento, haciéndola central para la experiencia visual. La máquina multiplanar también es una máquina animética (Lamarre, 2008. p. 18).³⁴

salvación eterna. Hicieron suyo el término ukiyo para definir su cultura. Una cultura amante del ocio y fascinada por los entretenimientos que el bolsillo puede pagar, aunque también desde el sofisticado refinamiento que caracteriza a la cultura japonesa a lo largo de su historia.” (p. 1-2). Asimismo, se destaca la presencia de los valores de la cultura japonesa en esta manifestación artística, que va desde la poesía, la narrativa clásica (Almazán, 2014), e incluso, más allá de la técnica como lo sugiere Lamarre, en la estética anime. Son muchos los ejemplos de relaciones entre el anime y ukiyoe, desde la misma referencia, como *La gran ola de Kanagawa* de Hokusai en *Keppeki Danshi! Aoyama-kun* (2017), o influencias, como *El sueño de la esposa del pescador* del mismo autor, cuya temática erótica se considera como precursora de la temática “violación por tentáculos” muy presente en el anime y el hentai (anime y manga pornográfico), tales como *Dorīmu Hantā Remu* (1985), *Urotsukidōji* (1986), *Yōjū Kyōshitsu* (1995), y que incluso puede ser motivo de parodia, como en *Shokugeki no Soma* (2015). Además, en cuanto al diseño de personajes, las relaciones entre el ukiyoe y el anime parecen tomar líneas de conexión que pueden debatir el señalamiento que se suele hacer de que los rostros en el anime se parecen (*Sameface*), ligando ello a un diseño perezoso o de falta de talento. Esto en el sentido de que, tanto en el ukiyoe, como en el anime, pequeñas variaciones en las características y expresiones faciales podrían significar toda la diferencia entre un diseño “estereotípico” y uno “realista”(SDShamshel, 2017).

³⁴ Traducción mía, original: “It makes for a depth that becomes palpable in motion. The animetic interval is at the heart of an *animation technics of the moving image*. The multiplanar machine, then, is not simply a matter of stacking or layering within the image. It is what arises when the multilayered image, under conditions of movement, opens an interval that effectively channels and directs the force of the moving image, making it central to the viewing experience. The multiplanar machine is also an animetic machine.”

El intervalo animético es el centro de la técnica animada de la imagen en movimiento. Y, en ese sentido, para Lamarre, la máquina va más allá de apilamiento o estratificación (superposición) dentro de la imagen, la máquina es lo que surge cuando una imagen con múltiples capas (multicapas), en condiciones de movimiento, abre un intervalo que efectivamente canaliza y dirige la fuerza de la imagen en movimiento, haciéndola central a la experiencia visual. De ahí que afirme que la máquina multiplanar también es una máquina animética. Razones que confirman la idea máquina antes de los dispositivos tecnológicos.

Así entonces, el soporte de animación, leído como máquina multiplanar, es fundamental porque invita a diferentes maneras de negociar el intervalo animético, genera un campo de orientaciones materiales canalizando la fuerza de la imagen en formas específicas y que a su vez implica diferentes maneras de pensar y habitar el mundo tecnológico.

Dichas negociaciones con el intervalo animético, Lamarre afirma, habría que observarlas en la composición (*compositing*), incluyendo también al cinematismo. La composición, entendida como la edición interna de la imagen, con el animatismo se manifiesta de manera abierta. Como Lamarre pone el énfasis en la tecnología de la imagen en movimiento, comienza con la composición, donde sitúa al personaje y al arte de fondo en relación esta.

La composición ocurre en concordancia con la mecánica sucesión de imágenes. Para el teórico, la animación es el arte de la composición de los invisibles intersticios entre las capas de la imagen. Esta, nombra Lamarre, puede ser cerrada o abierta. En la cerrada, la composición ejerce una supresión de la percepción del movimiento entre capas de la imagen, mientras que una composición abierta, la supresión es floja o libre y da una sensación de imagen multiplanar. Lamarre observa que el soporte de animación trabaja en contra del cinematismo (de Virilio como valoración del perspectivismo visual hegemónico que

enfatisa la velocidad y el movimiento en profundidad percepción balística, punto de vista de exceso de velocidad o vista bala), por su elevado costo, siendo un problema de composición.

En ese sentido, el movimiento a profundidad es una cuestión de composición en la animación, argumenta Lamarre, más que de cámara. Este afirma que la composición es un asunto de asegurar que los espacios entre los diferentes elementos de la imagen no se noten, es decir, de racionalizar entre las diferentes capas de la imagen, aprovechando la fuerza de la imagen en movimiento de ciertas maneras con fines específicos. Y es que, como la animación *cel* (o tradicional) utiliza dos o más capas para componer una imagen, obliga a una confrontación con los efectos de profundidad que están en contraposición con el perspectivismo cartesiano. Así entonces, para dar una sensación del movimiento en profundidad en el modelo cartesiano, cada imagen de la secuencia debe ajustar la relación entre los elementos de acuerdo con la perspectiva geométrica. Ahora, es en la composición abierta también donde Lamarre recarga mayor significancia.

El soporte de animación, lugar donde se localiza y condensa la máquina multiplanar (o animética) que trabaja con los intervalos entre planos de la imagen, permite un ensamblaje de materiales diferentes e incompatibles. En ese sentido, Lamarre entiende que en la máquina animética multiplanar hay una innovación continua con el diagrama de animación que racionaliza la fuerza de la imagen en movimiento de una manera específica, sin totalizar, ni siendo estructura. Y así, como el soporte de animación trabaja en contra del cinematismo, la máquina también, dando como resultado una inclinación al animatismo que de paso favorece a una composición abierta.

En ese sentido, la composición abierta (donde las capas de la imagen se les permite más independencias unas de otras) también tiende a trabajar contra la sensación del movimiento en profundidad al hacer posible otras sensaciones de movimiento. Para Lamarre esto es importante en la

medida de que se puede mirar los efectos de la velocidad en la percepción de lado en la composición abierta.

El autor justifica hablar de tecnología porque son las tecnologías de la imagen en movimiento las que subyacen a la producción de animación, que pliegan las llamadas actividades de baja tecnología o no-tecnológicas en ello, esencia de la máquina. En esa medida, esto permite ir más allá de distinciones sobre animación completa o animación limitada, donde la primera se piensa tradicionalmente como *La Animación*, con mayúscula, mientras la animación limitada como algo de menor categoría. Asimismo, estas distinciones y formas de acercarse a la animación, permiten pensar la animación, en “menos unidad del Japón”, que pienso se refiere al acercamiento textual y hasta antropológico, y más en cuestionar la modernidad (Lamarre, 2009), y, en ese sentido, desde la materialidad de la imagen en el anime, interpelar de manera global.

3.1.3. Minimización, optimización, perversión y maximización: formas de pensar animéticamente

Lamarre llega a identificar tres maneras de pensar la tecnología animéticamente, basándose en el estudio de tres grandes “escuelas” de anime: *minimización* (Miyazaki/Ghibli), *optimización* (Anno/Gainax) y *Perversión* (CLAMP).

Tres maneras diferentes de pensar la tecnología, que nos transmiten inquietudes, críticas y formas de lidiar, con las condiciones tecnológicas modernas: la *minimización* de la tecnología en Miyazaki, que va mano a mano con la represalia estratégica del cuerpo clásico de la animación completa en un mundo de composición abierta. Es decir, neoclasicismo: la idea de producir un cuerpo en coordinación con un mundo lento a escala humana el que el dinamismo de la naturaleza desacredite y minimice el hípercarterianismo (Lamarre, 2009, p. 315); la *optimización* con Anno se construye en la crisis del cuerpo

clásico de la animación completa. La composición plana (la cual promete un mundo sin fronteras) trae la fuerza de la imagen en movimiento a la superficie hacia los personajes, donde el patrón de serialización de los animes deja de ser la historia (trama), sino el personaje (diseño) (Lamarre, 2009, p. 315-316); y en CLAMP, se ve una *perversión* de las tecnologías de la información (computadoras), donde la computalización y la histerización van de la mano, bajo el choque de la imagen post-acción del manga con la fuerza de la imagen en movimiento. Y bajo esa forma anteponerse a la línea del progreso en la divagación.

Ahora, si bien es cierto Miyazaki, Anno/Gainax y CLAMP constituyen grandes representantes del anime, ¿Pueden estas formas de pensar animéticamente constituir a los demás animes y sus creadores?, ¿dónde entrarían las obras de Otomo, Oshii o Kon? Por nombrar a dos de los más reconocidos creadores de animes. Ello nos podría llevar a más interrogantes ¿Entrarían estos en las categorías propuestas por Lamarre?, ¿autores como Otomo, Oshii o Kon serían lo suficientemente “únicos” para corresponder a otras?, ¿cuáles serían?

Piénsese, por ejemplo, en la escena de la destrucción del zigurat en *Metropolis* (2001): mientras la destrucción de la edificación se manifiesta en una animación completa, y se muestran escenas de algunos personajes muriendo, una turba de robots destruyendo lo que encuentran, y los personajes principales en pugna por sobrevivir, suena de fondo *I can't stop loving you*, interpretada por Ray Charles. La escena íntegra está compuesta para que dure exactamente el tiempo de la canción, está subordinada al tiempo y al *tempo* musical. Además está cargada de gran detallismo a la arquitectura, los personajes y diversidad de objetos. En esa medida ¿Esto correspondería en una minimización, optimización o perversión? ¿O serían matices de alguna u otra diferente? En el análisis que se hace al filme animado entramos en detalle, pero este ejemplo ya nos demuestra que la apertura de la animación puede incluso

subvertir “convenciones” como la subordinación de la imagen al sonido, y que motivan a ir a profundidad al sentido que piensa, e intenta transmitir el filme.

En ese sentido, los análisis que se efectuaron, no solo en *Metrópolis*, sino el resto del corpus nos hace proponer una nueva forma de pensar animéticamente, la cual denomino como *Maximización*. Con esta nueva forma demostramos cómo en diferentes animes, con sus sus diferentes estilos y directores, comparten aun así elementos característicos dentro del concepto maximización: detallismo arquitectónico, en los personajes, y elementos que le rodean (objetos, tecnología, vestimenta, etc.); extensión del tiempo en alguna escena en particular o composición en “cámara lenta” que destaca el detalle, ampliando, recargando la experiencia de la imagen; tendencia a la vista explosionada o despiece para la construcción (*Ghost in the Shell*) destrucción (*Metrópolis*) o contemplación (*Pale Cocoon*)

De esta forma, considero que el enfoque *lamarraeno* puede abordar no solo como se trabaja la tecnología, sino también otros elementos (incluyendo la ciudad o el cuerpo). Si las consideraciones de Napier sobre el anime como espacio de libre creación y la teorización de Lamarre sobre las propiedades animéticas (y, por ende, de composición abierta) son ciertas –y creo que se han expuesto argumentos de que así lo es–, hablar sobre otras formas en que la animación japonesa narra, piensa y critica diferentes elementos de las sociedades que la producen y consumen, no es irrazonable.

3.2. Hacia un acercamiento metodológico del anime y corpus de análisis

Teniendo en cuenta lo dicho en este apartado, el acercamiento a las producciones animadas tendrá las siguientes consideraciones: primero, el entendimiento del mismo como espacio de creación (Napier, 2001a) y segundo como una máquina en el sentido de Lamarre (2009). En esa línea, el anime además de ser entendido como medio que narra (y que por consiguiente refleja ideologías y filosofías), también

debe pensarse como máquina, es decir, el anime como medio piensa la tecnología y el movimiento. El anime, como animación, es producto de imágenes animadas multiplanar, y por ello debe hacerse caso a las formas en que se componen. Es así que el énfasis tendrá en cuenta lo que propone Lamarre sobre la tecnología de la imagen en movimiento, la composición y ubicación del personaje y el arte de fondo en relación con la composición. Asimismo, se presta particular atención al sonido y a la banda sonora en la configuración de sentido, un elemento que pasa tan o más desapercibido como la composición en los análisis de animes.

Las fuentes audiovisuales seleccionadas, los animes, corresponderán al periodo de la década de los noventas y primera década del dos mil, del género de ciencia ficción, en especial del subgénero ciberpunk. La selección del periodo se razona por dos motivos: en primer lugar, por la importancia de la transición, no solo de siglo, sino de milenio, y de cambios socioculturales que dicho acontecimiento traía. En cierta medida, ya se estaba entrando a los terrenos que la ciencia ficción había estado prediciendo durante el siglo XX.³⁵ Los noventa veía la explosión de la internet en un mundo cada vez más globalizado y parecía que en verdad se venía un “fin de la historia”, a la manera de Fukuyama. Sin embargo, la entrada del siglo XXI traía el 9/11 y con ello la guerra contra el terrorismo. Las ideologías no encontraban paz, parecía que ahora chocaban más que nunca.

La segunda razón tiene que ver con el medio y su consolidación global. La década de los noventas y la primera década del dos mil muestra una gran producción cinematográfica y seriada de animación japonesa que tuvieron gran repercusión fuera de las fronteras niponas. Desde los populares

³⁵ Piénsese por ejemplo en el comunicador utilizado por el capitán Kirk en la serie *Star Trek* (1966) que recuerda al celular, inventado en 1973; los sistemas de vigilancia cada vez más exactos y masivos predichos por George Orwell en *1984* (1949); la alusión a bombas nucleares en la obra *El mundo liberado* (1914) de H.G. Well; o el ciberespacio en la novela ciberpunk *Neuromante* (1984) de William Gibson y por nombrar algunos ejemplos de ciencia ficción haciéndose realidad.

Dragon Ball Z (1989-1996), *Neon Genesis Evangelion* (1995-1996) y *Cowboy Bebop* (1998-1999), hasta filmes del estudio Ghibli, que como *El viaje de Chihiro* (2001) recibieron el reconocimiento de la crítica estadounidense con el Oscar 2002 a mejor película animada, por nombrar unos cuantos ejemplos. La producción de animación japonesa en dicho periodo vio una notable elaboración, que no solo se caracterizó por su calidad, sino que también por su interpelación crítica a su propio tiempo (Napier, 2001ab y 2002; Orbaugh, 2002 y 2006; Corbett, 2008; Lamarre, 2008; Schaub, 2010; Abel, 2014; Louella, 2015; Martinez, 2015.). En esa línea, esta investigación parte de animes de este contexto, los cuales impulsan el medio a nuevas fronteras artísticas y narrativas, y al mismo tiempo interpelan el tiempo presente, arriesgándose a imaginarse futuros.

El siguiente corpus de películas de anime cumple con las características descritas que plantea esta investigación: *Ghost in the Shell* (Shirow, Oshii, 1995), *Metrópolis* (Tezuka, Rintaro, Otomo, 2001), *Pale Cocoon* (Yasuhiro Yoshiura, 2006). Fueron seleccionadas con el fin de ofrecer visiones variadas alrededor de las narrativas de la catástrofe y su relación con el cuerpo, la tecnología y la ciudad y/o la arquitectura urbana. Los filmes de anime analizados provienen de diferentes autores, estilos y composiciones.

Esta investigación es de carácter interpretativo e interdisciplinar; se apoya en fuentes primarias de naturaleza audiovisual y emplea una metodología hermenéutica que hace una lectura comunicacional de la cultura, cuyo objetivo es abordar críticamente las narrativas de la catástrofe a través de las relaciones entre tecnología, cuerpo y ciudad en el anime. Para ello, se apoya en herramientas de análisis de la hermenéutica para abordar la imagen y las narrativas dentro de las animaciones. En esa línea, se emplea la teoría animética y semiótica para analizar la composición, el diseño de personajes y el arte de fondo. Se incluye el enfoque narrativo, a partir del cual se revisa el desarrollo de la trama, la construcción de

los personajes y las características principales del género de ciencia ficción. De igual modo, se hace uso de los elementos de historiografía y teoría política para revisar críticamente conceptos como democracia, tecnocracia e utopía. Por último, se hace uso de conceptos de la sociología y la filosofía para abordar categorías como catástrofe, ciudad, sociedad, cibernética y racionalidad en su relación con el cuerpo/género cibernético.

Esto enmarcado en las posibilidades de composición estéticas de la animación japonesa: tratamiento de la imagen, manejo de los códigos visuales, su relación con el lenguaje cinematográfico, sus condiciones históricas especiales con sus dinámicas e implicaciones entre lo local y lo global. En este sentido, este trabajo se vincula en la línea de investigación “comunicación y crítica de la cultura” del doctorado, que como bien afirma: “Analiza las producciones culturales (visuales, textuales, cinematográficas, musicales, escénicas, etc.) desde los discursos y afectos que las enuncian... [valiéndose] de herramientas que forman un discurso crítico sobre la representación y sus modos de enunciación, conformando y definiendo sus condiciones histórico-discursivas y emplazamientos geopolíticos: la estética, la antropología, la semiótica, la teoría crítica o el psicoanálisis.”³⁶

Para el análisis, primero; se hace una contextualización de cada obra, revisando su estado del arte y su relación con otros animes y narrativas de la animación. Segundo, se resume y comenta la trama del anime, exponiendo sus principales ideas. Tercero, se delinea un análisis audiovisual y composición del anime, y cuarto, se establecen las relaciones del anime con las narrativas y composiciones del género para identificar concordancias y disonancias.

³⁶ Lineamientos generales del doctorado en Comunicación de la Universidad Iberoamericana (2016).

El marco de análisis general de este trabajo se apoya fundamentalmente en el enfoque teórico-metodológico de Thomas Lamarre. El enfoque aborda las animaciones desde su carácter de materia significativa en construcción de sentido. Con ello, pone especial atención a la relación de elementos intrínsecos del anime como la profundidad, la velocidad y la composición.

Capítulo 4. *Ghost in the Shell*: catástrofe como especialidad

Ahora vemos por espejo, oscuramente; mas entonces veremos cara a cara.

Ahora conozco en parte; pero entonces conoceré como fui conocido.

1 corintios 13:12

Por ahora es como si viésemos a través de un cristal empañado

Maestro Titiritero (*Ghost in the Shell*)

Un cuerpo es creado como si fuese un producto más de una instalación de ensamblamiento; un hombre se le revela que nunca tuvo familia, que los recuerdos que tiene sobre ésta fueron implantados, han hackearon su cerebro; un programa informático ha cobrado consciencia de sí mismo y pide asilo a un burócrata mientras discute el concepto de estar vivo. Estamos ante *Ghost in the Shell*.

El presente capítulo analiza la película de Mamoru Oshi, *Ghost in the Shell*³⁷ (攻殻機動隊 Kōkaku Kidōtai) de 1995. El análisis que se enfoca en la narrativa y la composición del filme. Ello partiendo de la trama y de escenas significativas que nos hablan del sentido en general del filme. Con

³⁷ *Ghost in the Shell* (1995) es una película de ciencia ficción, en especial del subgénero *cyberpunk*. Está basada en el manga homónimo de Masamune Shirow publicado en 1989. El director del film, Mamoru Oshi se le reconoce como escritor, guionista, director de cine y televisión. Antes de participar en este proyecto, ya había sido reconocido por trabajos *Urusei Yatsura* (1981-1984), *Mobile Police Patlabor* entre seriado y dos películas (1988 - 1993). Posterior a *Ghost in the Shell*, dirigió su continuación *Ghost in the Shell: Innocence* (2004). Asimismo, también ha sido reconocido por trabajos filmicos de imagen real como *Avalon* (2000) y *Assault Girls* (2009). Ha sido premiado por diversos festivales de cine, tales como el Festival de cine Sci-Fi Film de Londres (*Avalon*) y en el festival internacional de cine de Cataluña, Sitges (*Innocence*), el Festival Internacional de Cine de Toronto (*The Sky Crawlers*), y nominado a la Palme d'Or (*Innocence*) y el Leone d'Oro (*The Sky Crawlers*).

ello se llega a la idea de lo catastrófico se presenta en el conflicto de lo que el cuerpo híperespecializado dentro de una ciudad interconectada técnicamente, traspasada por una tecnología intrusiva, en un contexto donde lo público y lo privado que se entremezclan en el control de los personajes. Conflicto que el filme resuelve en la idea de diversidad, y libre relación de la tecnología, mediada por un cuerpo fuera del control político y corporativo.

Es una de las películas anime más influyentes fuera de las fronteras niponas de finales de siglo. En Hollywood, su influencia ha sido manifestada de manera explícita en reiteradas ocasiones. La primera referencia que se suele citar es la influencia que tuvo con las hermanas Wachowski, quienes mostraron el filme a sus productores cuando publicitaban para realizar *The Matrix*, afirmando incluso que “Queremos hacer eso real”³⁸. Y aunque el resultado en general fue diferente, ambas exploran la realidad virtual, combinando preguntas existenciales y violencia (Rose, 2009), además de la idea del cuerpo en una era altamente tecno-científica. Por otro lado, James Cameron no dudó en afirmar que la película es “un increíble trabajo de ficción especulativa... la primera en llegar a un excelente nivel literario”³⁹ (Schrodt, 2017). Y si bien es cierto que es cuestionable la última afirmación, ello manifiesta el grado de impresión que ha causado este anime.

Así mismo, la fascinación ha llegado a términos económicos. Dreamworks de Steven Spielberg adquirió los derechos del filme en 2009 y para el 2017 produjo su versión, “cerrando” un capítulo de influencias y admiraciones hasta una adaptación envuelta en polémica señalada de *whitewashing* (traducido como blanqueo o blanqueamiento), por la contratación de la actriz estadounidense Scarlett

³⁸ Cita original “We wanna do that for real.” (Rose, 2009).

³⁹ “...a stunning work of speculative fiction . . . the first to reach a level of literary excellence”(Rose, 2009). Aunque para ser más exactos, esta anotación es para la continuación de la original *Ghost in the Shell 2: Innocence*, dirigida por el mismo Oshii y que también explora las mismas temáticas que la original.

Johansson para la representación de la Mayor Kusanagi, que abrió un debate sobre las representaciones de lo asiático (Rose, 2017), y señalada por no ser lo suficientemente profunda por la original (Yoshida, 2017).

Es innegable que el largometraje animado ha cautivado e influenciado la imaginación fuera de las fronteras niponas, y ello incluye diversos investigadores. En ese sentido, ha habido trabajos que han abordado el filme, buscando qué elementos pone en juego, cuestiona y expone, generalmente girando en torno al cuerpo y la tecnología.

Gran parte de las inquietudes investigativas se han centrado en la figura del cibernético, la Mayor Kusanagi, que parece representar elementos complejos en las relaciones entre el cuerpo, la tecnología, y las sociedades, contrastando regularmente dichas investigaciones con las producciones narrativas de ciencia ficción occidentales, destacando su valor filosófico, político y transgresor de fronteras clásicas, tales como máquina-cuerpo.

En ese sentido, Monnet (2002), destaca que este anime denuncia la corrupción y la política neocolonial, reivindicado de manera subversiva el ciberpunk, y que en comparación con *The Matrix* no alcanza a cumplir los términos de transformación radical, y termina siendo pastiche del anime mostrando una masculinidad convencional, minando su potencial crítico. En esa última línea Orbaugh (2002) observa como este anime, al igual que otros, exploran aspectos de la sexualidad humana en términos de intimidad, penetración y permeabilidad protagonizada por el sujeto cibernético, examinando y rechazando viejas formas de reproducción a favor de alternativas *ciborgianas* y cibernéticas. Además, de que se va viendo como lo inorgánico va colonizando lo orgánico, donde control y separación se muestra irrelevante, donde el filme explora estos elementos posthumanos con simpatía y esperanza (Orbaugh, 2006).

En ampliación de esto último, la película se muestra en concordancia con las ideas de hibridación de máquina y organismo del cibernético de Donna Haraway, tanto como reproductora, e incluso potencializadora de esta. Al respecto, Corbett (2008) ve como el universo del filme presenta una expansión de la potencia política del cibernético, llevando más allá las ideas de Haraway, pues lo cibernético se expande en todas las direcciones, incluyendo sus posibles efectos por los cambios tecnológicos en la sociedad. Incluso, para Martínez (2015), la Mayor hace parte de un grupo de “ciberdiosas”, como las llamará, que parecen condensar en la representación del cuerpo, ideales del pasado, miedos del presente y esperanzas de futuro, un cuerpo hipersimbólico, es decir, donde la tradición, la moral, la biología, la magia, lo demoníaco se condensa para representar un cuerpo sexualizado, subversivo y peligroso.

Asimismo, el anime también ha despertado inquietudes en la forma que representa la ciudad, donde el paisaje urbano toma connotaciones filosóficas y posmodernas. Y es que el filme animado toma interés en el paisaje urbano de Hong Kong, modelo de ciudad que, por su sobrepoblación, y paisaje disyuntivo provee un escenario perfecto para el multiculturalismo en un contexto posmoderno, importante para el género ciencia ficción en el “Noir Futuro” (Wong, 2000). Con ello, el paisaje de la ciudad se constituye como dilucidador de ideas, imaginarios, el nuevo escenario del mito (Rubio Marín, 2013) y filosofías (Curtis, 2008), y hasta cuestionador de la óptica cartesiana (Shin, 2011).

Diversidad de animes han abordado temáticas psicológicas, filosóficas, política y policiaca dentro del subgénero ciberpunk en diversos grados de acercamiento a *Ghost in the Shell*, entre ellos se destaca: *Serial Experiments Lain* (Ryuutarou Nakamura, 1998), *Cyborg 009* (Jun Kawagoe, 2001), *Texhnolyze* (Hiroshi Hamasaki, 2003), *Applesed* (Shinji Aramaki, 2004), *Ergo Proxy* (Shukou Murase, 2006), *Mardock Scramble: Asshuku* (Susumu Kudo, 2010) *Psycho-Pass* (Katsuyuki Motohiro, 2014), por nombrar algunos.

Hasta aquí se puede resaltar como esta película anime ha sido sugestiva tanto para el público, creativos e investigadores. Sin embargo, como se expuso hace poco, este anime tampoco ha escapado de análisis académico que, en el mejor de los casos, ven su composición como algo accesorio en la construcción de su narrativa y en el peor, como algo invisible o irrelevante. Asimismo, como objeto de investigación, se plantea un análisis más integral entre los elementos que mayor se destacan (el cuerpo, la tecnología y la ciudad), y como esta manifiesta una narrativa de la catástrofe, y su posible resolución. Para ello, se plantea un análisis de lo narrativo que dialogue con un análisis de la composición, teniendo en cuenta la estética, escenas representativas, elementos semióticos y musicales. Para finalmente manifestar un juicio en conjunto y completo de lo que se manifiesta como catastrófico y su narrativa.

4.1. Consecuencias y resolución de la especialización en la narrativa de *Ghost in the Shell*

Ghost in the Shell (1995) es una película anime de ciencia ficción. La película está ambientada con elementos que se consideran en la tradición del ciberpunk, es decir, se desarrolla en una ciudad que tiene un alto grado de nivel tecnológico, y al mismo tiempo, dicha tecnología está integrada a los diversos ámbitos de la sociedad (comunicación, transporte, seguridad, economía, arquitectura, el cuerpo, etc.). Sin embargo, dicho nivel alto tecnocientífico, como dice el prólogo de la película, hace implícito que los conflictos no cesen pues “En un futuro cercano los conglomerados llegarán a las estrellas... sin embargo, el avance de la computarización aún no ha eliminado naciones y grupos étnicos”⁴⁰. Un avance técnico no querrá decir la ausencia de conflictos, y ello se muestra a lo largo de la película.

⁴⁰ Este enunciado es una cita del epígrafe de la versión de la plataforma de streaming Netflix. En algunas ediciones primeras de la película, en vez de “grupo étnico”, se traducía como “raza”. Ambas parecen ser acepciones correctas en el plano de un significado básico, ya que los kanjis que aparecen para nombrar dicha expresión 民族 (pronunciado *minzoku*) se

Ghost in the Shell representará alto nivel tecnológico, tales como computadoras policíacas y de rastreo, vehículos avanzados (tanques, autos blindados, helicópteros), camuflaje óptico, armas (pistolas, ametralladoras, rifles), artefactos bélicos de diversa índole (lentes de visión nocturna, radares, GPS), edificios y paisajes urbanos de alto nivel técnico, es decir elementos que connotan un futuro, con elementos tradicionales, como mercados callejeros, barcos de madera, carretas, templos y edificaciones antiguas o en ruinas. Ello hace que concuerde la idea de un tono híbrido donde futuro y pasado conviven en el paisaje urbano.

Asimismo, los avances científicos permiten que los cuerpos puedan ser modificados cibernéticamente o incluso creados. Otro gran avance es que la tecnología permite la modificación técnica y mecánica de los cerebros a cibercerebros, permitiendo a estos tener acceso a la red, almacenar mayor información, interactuar con diversidad de artefactos y tecnologías, tales como: vehículos terrestres (autos autónomos, tanques, vehículos militares con IA con múltiples patas llamadas *tachikomas*); aéreos (helicópteros), armas de diferente calibre y composición (pistolas, ametralladoras, fusiles de asalto, rifles francotirador); variedad de sistemas computacionales, sistemas de localización, camuflajes ópticos y términos, entre otras tecnologías.

Dentro de ese contexto se desarrolla la trama de *Ghost in the Shell*, con su protagonista, la Mayor Motoko Kusanagi. La Mayor es una agente gubernamental que hace parte de una rama del gobierno llamada Sección 9, especializada en antiterrorismo y resolución de crímenes informáticos. En uno de sus casos, ella y su equipo, se encuentra investigando los crímenes cometidos por un hacker denominado *Puppet Master* (Maestro Titiritero). Pero este no es un hacker común y corriente, pues este hackea

traduce como: pueblo, raza, nación, grupo étnico. Su composición lo muestra, ya que el kanji 民 (*tami*) se traduce como pueblo, nación, sujeto; y el kanji 族 (*zoku*) se traduce como tribu, familia (Diccionario Japonés Jisho, 2019).

cerebros cborg para cometer diversos crmenes. En el transcurso de su bsqueda, un cuerpo androide sospechoso es atrapado, y trasladado al cuartel de la Seccin 9. En ese momento, agentes de la Seccin 6, una unidad de inteligencia y vigilancia bajo la jurisdiccin del Ministerio de Asuntos Exteriores, reclama el cuerpo, argumentando que dentro de este se encuentra el Maestro Titiritero. En un momento, mientras es inspeccionado, empieza a hablar, razonando que a pesar de que comenz siendo un programa, ha tomado consciencia y que se considera una entidad viva, pidiendo de paso asilo poltico. Sin embargo, agentes desconocidos, que luego se revelan como agentes encubiertos de la Seccin 6, irrumpen violentamente y secuestran el cuerpo. Los agentes de la Seccin 9 descubren que el Maestro Titiritero fue creado como un programa con fines polticos y por eso quieren recuperarlo, o destruirlo, si es necesario. En la bsqueda, y despus de una confrontacin violenta, la Mayor Kusanagi logra dar con el Maestro Titiritero, quien confiesa que lo que ha hecho ha sido para contactarse con ella, y proponerle que se unan en una nueva entidad. Ello porque considera que la vida debe ser un ciclo, donde se pueda reproducir y morir, y porque tambin ve en la Mayor inquietudes existenciales. Kusanagi y el Maestro Titiritero se unen antes de que miembros de la Seccin 6 intente destruirlos, no sin antes daar severamente sus cuerpos. Finalmente, gracias a la ayuda de su compaero de equipo, Batou, el cibercerebro de Kusanagi es trasplantado en un cuerpo conseguido en el mercado negro (cuerpo artificial de nia pues fue el nico que pudo conseguir su compaero). Sin embargo, al despertar, este afirma que ya no es la Mayor que conoa, pero tampoco el Maestro Titiritero, sino una nueva entidad. En la ltima escena, mientras mira a la ciudad de noche, se dice “A dnde ir la recin nacida ahora? La red es vasta e ilimitada”.

4.1.1. “¿Sueñan las inteligencias artificiales con cuerpos reales?”: el anhelo de una certeza corpórea

“No importa que tan fuertes podamos ser peleando... un sistema donde todas las partes reaccionan de la misma manera es un sistema con una falla terrible. Al igual que el individuo y toda forma de organización, la súper especialización conduce a la muerte.” Esto dice la Mayor Kusanagi (Maaya Sakamoto) al principio de la película, respondiendo a la pregunta de uno de sus compañeros, Togusa (Kouichi Yamadera), a la razón de su elección en el grupo policiaco, visto que no tiene modificaciones cibernéticas importantes en su cuerpo, como la mayoría.

El universo narrativo del filme es altamente tecnologizado, especializado y complejo. Quienes poseen cuerpos modificados técnicamente, como el caso de la Mayor y su compañero Batou (Akio Ootsuka), poseen una mayor fuerza, mayor velocidad, y más capacidad de almacenamiento de información. Además, al poseer cibercerebros, pueden conectarse a la red, extraer información directamente a su cerebro, e incluso manejar artefactos y vehículos al enlazar con estos.

En ese sentido, hay una estrecha relación entre tecnología, cuerpo y sistema, permitiendo otra realidad con el espacio, en este caso la ciudad. En una de las primeras escenas ello se ejemplifica, cuando, en persecución de un sospechoso de crímenes informáticos, la Mayor se enlaza a la red, conectándose en el cuello con esta, permitiéndole rastrear la ruta del sospechoso, comunicarse mentalmente con varios de sus compañeros a gran distancia y al mismo tiempo, y conduciendo un vehículo por medio de este sistema informático sin necesidad de tocar el timón.

Los cuerpos en *Ghost in the Shell* se manifiestan como cuerpos cibernéticos, cuerpos que pretenden la mejor eficiencia, en palabras de la Mayor: “Control metabólico. Percepción sensorial mejorada. Mejores reflejos y capacidad muscular. Mayor capacidad y velocidad para almacenar datos. Todo eso gracias a nuestros cerebros electrónicos y cuerpos de metal”. Es decir, cuerpos que llevan más allá las

ideas originarias de lo cibernético de Clynes y Kline (1960). Sin embargo, la Mayor sabe que estos aumentos que potencian características, pueden ser peligrosos, no solo para un individuo, sino también para una organización. De ahí su favor hacia la diversificación. La idea de especialización, o más bien “súper especialización”, se puede identificar en varios niveles y momentos claves del filme.

En otra escena, antes de atrapar al Maestro Titiritero (Iemasa Kayumi), capturan a un hombre cuya mente había sido hackeada, manipulándolo a hacer un trabajo de hackeo para este. El sujeto, en el interrogatorio, asegura que lo que hacía era para poder regresar con su esposa que lo había abandonado junto con su hija, como la que aseguraba representada en una foto de su posesión. Sin embargo, al cuestionarle sobre su departamento y posiciones para una persona, sus recuerdos sobre cuando y donde conoció a su esposa, el nombre de su hija, le demuestran que no tiene esposa, ni mucho menos hija, y que la foto en la cual creía visualizar a su hija solo se encuentra él y un perro. El hombre, al darse cuenta de todo ello, pregunta cómo puede librarse de esos falsos recuerdos, a lo cual le responden que la tecnología actual no es capaz de hacerlo. Al sujeto le habían hackeado su cibercerebro y le habían implantado experiencias y memorias simuladas.

Los peligros de la súper especialización que señala la Mayor, están ligados a una alta interconectividad, la cual es el campo de acción ideal del Maestro Titiritero para hackear. El ejemplo de este, así como otros que han sido hackeados, nos demuestra un peligro de una alta interconectividad, que incluye la tecnología, las redes, el cuerpo y la mente, peligro que incluye manipulación de la memoria y por ende de la identidad.

En la realización de esta sociedad hipercibernética, los peligros de la súper especialización de los sistemas se hacen más notorios. La tecnología, a la manera del ciberpunk, “bajo la piel” (Sterling, 1986) se profundiza, y con ello, sus consecuencias. En la búsqueda de mejoras, de aumentos de

capacidades, de fuerza, de habilidades, la especialización crece, todo en afán de la eficacia. Pero con ello, las grietas y dudas sobre el sistema y sobre la propia existencia.

Esta reflexión será enfatizada más adelante en un par de conversaciones de la Mayor con Batou. Una de ellas, la Mayor afirma como los cibercuerpos y cibercerebros que poseen hacen que tengan mayores capacidades, mayor velocidad, y mejores reacciones. Sin embargo, todos estos elementos se les han otorgado para que pueden realizar sus misiones, es decir, le pertenecen al estado, y si quisiera renunciar, tendrían que regresar todo ello:

Tenemos todo el derecho a renunciar si así lo queremos. Pero debemos devolver nuestros cuerpos mecánicos al Gobierno... con todos los recuerdos que ellos contengan. Así como son muchas las partes que definen a un ser humano, como tal se necesita un gran número de cosas para conformar a un individuo. Un rostro para distinguirse de los demás. Una voz de la que tú mismo no eres consciente. La mano que observas cada vez que despiertas. Las memorias de la infancia, la conciencia del futuro. Pero eso no es todo. Existe una vasta red de datos a la cual mi ciber-cerebro puede acceder. Todo eso es lo que me constituye. Dando origen a una conciencia que puedo llamar "Yo". Y a la vez me confina dentro de mis propios límites.

Un cuerpo propio y a la vez no. Ser un cibernético en este primer sentido se aleja a la concepción revolucionaria de Haraway (1991), pues en su característica especializada (en este caso para el combate), pertenece a un carácter mixto entre el Gobierno y la empresa privada, Megatech.⁴¹ Esta última se encarga

⁴¹ Esta figura del cuerpo fabricado o modificado técnicamente por una empresa privada, pero que presta servicio a la autoridad pública ya ha tenido su antecedente en el cine de ciencia ficción. Posiblemente el más popular se observa en *Robocop* (1987) de Verhoeven, donde el cuerpo de un policía dado por muerto es transformado en un cibernético por una megacorporación, la OCP (Omni Consumer Products), con la misión de que siga sirviendo a la policía, pero con la intención empresarial de mostrar un producto que pueda venderse.

de la fabricación de prótesis, los cibercerebros y cuerpos artificiales. La Mayor, Batou y demás personajes poseen dichos elementos y por ello sus cuerpos se constituyen en una especie de préstamo. Ello en el sentido de que, aunque presenten servicios al gobierno, es la empresa privada que presta servicios de fabricación y mantenimiento de sus cuerpos, con el apunte de que, si renuncian a sus trabajos, tendrían que regresar desde cuerpos, hasta los recuerdos que contengan. Este control de los cuerpos y de la vida, en las relaciones entre lo privado y lo público parece llevar más allá las características foucaultianas (1990) de la disciplina y control de los cuerpos.

Además, este control y disciplina se complejiza al entrelazarse en relaciones entre la memoria, y el hecho de que estén conectados a una vasta red. De ahí que se observe que la Mayor argumente ese “yo” es una amalgama entre la memoria, y lo que sus sentidos potencializados le permiten sentir, en especial, su acceso a una gran red de datos e información.

En otra discusión con Batou, la Mayor sigue exponiendo sus dudas sobre lo que se “es”, girando en las relaciones entre la tecnología y el cuerpo. Este momento acontece cuando están estudiando el cuerpo androide donde se encuentra atrapado el Maestro Titiritero (del cual solo está el torso y la cabeza, sin brazos, ni piernas), un cuerpo también fabricado por Megatech:

Batou: ¿Qué es lo que te preocupa?

Mayor: ¿No piensas que el cuerpo que encontramos se parece a mí?

Batou: No, no lo creo.

Mayor: No me refiero a la cara o a la figura.

Batou: ¿Qué cosa entonces?

Mayor: Puede que todos los ciborgs reemplazables como yo se pregunten esto. Tal vez mi verdadero yo haya muerto hace mucho tiempo y ahora soy tan solo un clon con cuerpo mecánico y cerebro electrónico. O puede que nunca haya existido un verdadero “yo” para empezar.

Batou: Tienes tejido cerebral debajo de tu cubierta de titanio. Y te tratan como a una persona, ¿no?

Mayor: Nadie ha visto nunca su propio cerebro. Solamente creo que existo basándome en lo que el entorno me dice.

Batou: ¿No crees en tu propio espíritu?

Mayor: ¿Qué pasaría si un cerebro electrónico pudiera generar su propio espíritu y albergar en él a un alma? ¿Sobre qué base puedo creer en mí misma entonces?

La incertidumbre crece. La duda de no saberse si se es humano o no se dispara al confrontar un cuerpo otro, pero que es igual a ella: un cuerpo cibernético con consciencia. Incertidumbre, duda, vacilación sobre lo “humano” y sobre la vida que se observó en un principio en la idea de especialización. Lo anterior encontrará su clímax y resolución cuando el Maestro Titiritero entre en acción y se pronuncie sobre lo que se considera así mismo, y lo que pretende hacer. El Maestro afirma que su intención era contactar con la Mayor desde un principio, visto que se veía reflejado en ella. Se afirma como una forma de vida incompleta que carece de procesos de vida básicos, como reproducirse y morir (que va más allá de copiarse, pues afirma que una copia no ofrece variedad ni individualidad), y continua:

Maestro Titiritero: Para existir y alcanzar el equilibrio, la vida debe multiplicarse, debe variar constantemente, renunciando a veces a su existencia. Las células perpetúan el proceso de muerte y generación. Renacen constantemente a medida que envejecen. Y al momento de morir, la información que poseían se pierde... solo dejan como legado sus genes y sus crías. Constituyen sus defensas contra la falla *catastrófica*⁴² de un sistema inflexible.

Mayor: Necesitas de la variedad para protegerte de la extinción ¿Pero cómo la conseguirás?

Maestro: Deseo que nos combinemos.

Es así que la intención del Maestro es la reproducción. Pero no una reproducción donde se copia así misma, sino una reproducción donde se intercambia información con otra entidad para luego producir algo nuevo. La respuesta a un sistema inflexible es la variación. Esto pone de manifiesto una paradoja en un primer instante. El cuerpo aumentado, tecnificado, el cibercuerpo y el cibercerebro se constituyen en problema y respuesta al tiempo. Problema en el sentido que, en su especialización, búsqueda de esa eficacia cibernética, expande los sentidos hacia lo que ofrece la ciudad (vehículos, redes, información), pero que, al mismo tiempo, en su inflexibilidad ligada al control estatal/privado, conduce a la muerte. Y solución, porque solo en el cuerpo es posible el escape a esta condición, de ahí que el Maestro Titiritero busque a la Mayor.

Así entonces, en un segundo instante parece que se resuelve la paradoja: la diversidad. La catástrofe entonces se manifiesta como crisis y ruptura (Blanchot, 1990; Hartman, 2003; Qader, 2009) con la Mayor, en la idea que se entra en crisis en relación a lo que se considera tradicionalmente

⁴² La cursiva es mía.

“humano”, una humanidad donde la tecnología ha permeado los cuerpos y la mente, rompiendo con la idea humana tradicional y exponiendo ya la idea de lo poshumano. Conflicto que se manifiesta en una intervención técnica sobre el cuerpo con la idea de control, y que encuentra su resolución en la transformación, la diversidad y el libre tránsito en la red con el cuerpo.

Todos estos elementos en el plano narrativo nos indican una parte de las consideraciones sobre lo catastrófico en este filme. Sin embargo, esto es solo una cara de la moneda. El resto se reflexiona en el arte y en la composición del anime que se analiza a continuación.

4.2. Consecuencias y resolución de la *especialización* en la imagen de *Ghost in the Shell*

Hasta aquí se observa que la catástrofe en el plano de la trama es la especialización de la vida, marcada en el cibernético –lugar de intercepción de tecnología y cuerpo –, cuya construcción se plantea en la intención de ser eficaz reproductor del control de la relación estado/entidad privada. Y que su resolución parece estar en la diversidad, en una relación porosa, en quiebres tradicionales de la reproducción de la vida que permita relaciones con la tecnología y lo corpóreo en mayor libertad entre lo físico y lo intangible (el alma, la red, lo digital).

Sin embargo, teniendo en cuenta las afirmaciones de Lamarre sobre el estudio del anime, a continuación, veremos como la animación contribuye en la construcción de sentido, ello en la idea descrita de la composición de la imagen, y el papel de la tecnología, el cuerpo y la ciudad en la constitución de la catástrofe. De esa manera observar las condiciones de la realidad del filme más allá del texto y la trama, o, desde una perspectiva Lamarriana, identificar cómo piensa el largometraje animado el movimiento y los elementos que representa.

Se destacan escenas claves donde la imagen tiene prioridad, por su elaboración estética, composicional y significado. Estas son: *Making Of Cyborg* y *Ghost City*. Estas escenas tienen elementos en común: se le da una igual o mayor importancia a la imagen sobre el texto; la musicalidad o el acompañamiento de la banda sonora es determinante para el sentido; tienden, por su estética y composición, a configurar significado que va más allá de los diálogos y la narrativa extradiegética. Asimismo, se organizan teniendo en cuenta las relaciones entre la tecnología, el cuerpo y la ciudad. Contrastando si los elementos narrativos expuestos en la primera parte de este capítulo sobre la idea de especialización como catástrofe se confirman, se expanden o se contradicen. Cabe anotar que, aunque se entiende que las escenas funcionan como un todo, donde sonido e imagen se articulan orgánicamente, no está demás resaltar que, se separan elementos por motivos analíticos, que luego se vuelven a configurar para un mayor desciframiento de sentido.

4.2.1. (Des)ensamblando a la ciberdiosa: el *cuerpo conmovedor* de Kusanagi

La escena que introduce el título del filme es la creación, mediante ensamblamiento, de un cuerpo artificial. Al principio se muestra la primera parte del cuerpo, la cabeza, abierta con el cibercerebro introduciéndose en esta, rodeado al tiempo de un cableado que parece soportar el cuerpo femenino adulto. El cibercerebro, escaneándose para confirmar su estado, se prepara para unirse con un cuerpo donde un aparente tejido muscular se entreteje con partes cibernéticas: rodillas, brazos, hombros y torso en general. Al principio todo transcurre sobre un fondo negro, y solo, además del cuerpo, se muestran reflejos de pantallas con códigos de color verde, que representan el procesamiento de datos sobre el proceso de creación.

En una segunda parte de la escena se muestra el laboratorio donde acontece la parte final de la creación del cuerpo. Personal técnico y/o científico supervisan el proceso de creación que sucede en un sistema de tanques de aguas interconectados, por los cuales el cuerpo transcurre. Un cuerpo que ya no se le notan los implantes pues se recubre de una capa protectora fragmentada de color azul suave, la cual le da apariencia de maniquí o títere. Esto será temporal, pues el cuerpo es revestido de una sustancia líquida más densa que el agua y muy viscosa (recubrimiento de lo que será la piel), la cual le empieza a dar un aspecto humano, ya que se notan rasgos detallados en el rostro y el cabello. Sustancia que sobre el cuerpo se endurece en reacción a un proceso de calentamiento, y que, finalmente se desprende en pequeñas partes, cual cáscara rompiéndose, al salir del tanque, dando como resultado la presentación de un cuerpo en todo lujo de detalles: cejas, labios, cabello, pecho, piel, un aspecto diferente al de maniquí, más humano, dando incluso la impresión de estar dormida. La forma de salir es muy característica, pues el cuerpo sale de un tanque a otro en elevación horizontal, hacia la luz que desde arriba la ilumina, dando la sensación de levitación. De ahí, ya con apariencia humana, es escaneado y vuelto a sumergir por última vez, siendo esta la primera y única ocasión que se hace el proceso en posición fetal.

Finalmente, el cuerpo sale completo del agua a la superficie, de pie, con sus ojos cerrados – como los tuvo desde el principio–, y su cabello moviéndose por la ventilación que recibe para secarlo. La escena se traslada súbitamente al cuarto de la Mayor Kusanagi, quién es la poseedora del cuerpo descrito, acostada en su cama, se muestra en primer plano abriendo los ojos, despertando, mirando de forma perdida por la ventana los edificios de la ciudad de día, en contraste con la oscuridad de su cuarto. Por último, se levanta, se cambia y sale de su apartamento.

La acción que acontece en esta escena es la creación por medio de ensamblaje del cuerpo cibernético, es decir, la unión de partes, ajustando los diferentes elementos, para que el cuerpo en cuestión funcione:

el cerebro, las extremidades, las ciberpartes, el personal, las instalaciones, la cuidadosa supervisión, todo se configura como los elementos que dan la idea del ensamblaje del cuerpo cibernético.

De esa forma el peso de la tecnología se muestra absoluto, en el sentido que se muestra en detalle el proceso de ensamblaje del cuerpo, en un paso a paso, configurando un aspecto “realista” en la representación de la creación. Ello presenta el papel de la tecnología como uno de los elementos principales en la imagen: la tecnología puede crear un cuerpo artificial creíble, un cuerpo funcional, que no se diferencie, en apariencia, a los cuerpos naturales.

Esta animación en una escena de menos de cuatro minutos, no solo presenta la creación como una acción metódica, ordenada, supervisada y sistematizada, sino que al mismo tiempo genera la impresión que nada está “fuera de control”. La creación del cuerpo y su integración con el cerebro humano es factible, es un proceso más, “controlado y seguro”. Asimismo, la escena se mostrará como acontecimiento que toma una fracción muy mínima de tiempo. Se demuestra entonces que la eficacia técnica triunfa sobre la naturaleza si se compara con la inversión de tiempo para la creación.

Hasta aquí podría decirse que la escena pretende una celebración técnica *per se* o absoluta de la tecnología como fuerza sistematizada y sistematizadora, creadora, y eficaz en la toma de menor tiempo en cuanto a la creación. Sin embargo, otros elementos, como la música y el cierre de la escena hacen que tome un matiz de divinidad y de incertidumbre que se mantendrá a lo largo del filme.



Imagen 1. Fotogramas del ensamblaje cborg

La escena est acompaada por el tema musical llamado 曲 - *Making Of Cyborg*, compuesto por Kenji Kawai⁴³, y que hace parte de la banda sonora del filme. Kawai se le reconoce por un estilo muy particular en sus composiciones musicales, que, aunque no abarca la totalidad de su obra, s es posible

⁴³ Este reconocido compositor ha recibido reconocimientos por su trabajo en la industria del anime, el cine y el videojuego, y entre sus trabajos, ha participado en varias ocasiones en diferentes proyectos con Mamoru Oshii (*The Red Spectacles*, *StrayDog: Kerberos Panzer Cops*, *Patlabor*, *Avalon*).

identificar un sonido con atmósfera meditativa y onírica, al tiempo que puede ser rimbombante y grandiosa (Blautoothdmand, 2015).

Con Kawai se pueden observar varias características: la mixtura entre orquesta clásica y la música pop de los ochenta; su particular forma de mezclar, donde la reverberación es muy importante para la atmósfera de su música, en especial en sus partituras minimalistas (Blautoothdmand, 2015). En esa línea, la pieza 異形 - *Making Of Cyborg* correspondiendo a dichas características, refleja un tono meditativo y contemplativo que combina tradiciones del folclore búlgaro y la tradición japonesa: el coro toma prestada armonías del coro búlgaro tradicional en canciones como *Pilence pee*, pero interpretadas con la técnica vocal de la música tradicional japonesa, Min'yō; uso de tambores japoneses *taiko* e hindúes; además de utilización instrumentos metalofónos de la familia musical indonesia, *Gemelán* (Blautoothdmand, 2015; Archipel, 2016; Vallejo y Heredia, 2016).

Estos elementos hacen que la música configure un sentido en la escena diferente a la mera idea de la celebración técnica. El escaso sonido ambiente se funde con la música, y, asimismo, mientras la escena en el plano de la imagen es de un tono “realista” por la gran muestra de detalle desplegado, la música va en tempo con la imagen, incluyendo los créditos iniciales. Es la banda sonora (música y efectos de sonido) que señala el tono a cada instante en la escena de la creación del cibernético. Incluso, como apunta Altozano (2017), la música tiende a tapar voces y sonido ambiente en ciertas escenas, lo que hace ver el mundo desde afuera, te desapega y te hace meter en la piel de la protagonista, y podría sumarse, dentro del alma. Elementos sonoros que, a manera extradiegética, sirven al sentido de las escenas y que ayudan a configurarlas con un fuerte carácter mítico, donde la creación del cuerpo cibernético se manifiesta como un hecho sagrado. Pero no es un hecho sagrado para la configuración de alguna certeza, más bien lo

contrario, la duda. Duda que se configura desde la mirada final de la escena de la creación y que se manifiesta varias veces de forma explícita en los diálogos ya expuestos.

Hablamos entonces de la creación de una *ciberdiosa*. Partiendo de las consideraciones de Caputi (2004), Martínez (2015) refiere que personajes como Kusanagi hacen parte de una nueva clase de héroes femeninos que son “cyborg goddesses”, diosas cibernéticas, o ciberdiosas, en los cuales se pueden leer ideales de salvación de dilemas presentes, tales como la corrupción política, la inercia social, la continua recesión, y la ruptura de las relaciones de género, donde hay representaciones de deseos de regreso a un idealizado Japón, mientras revelan crisis contemporáneas de miedos sobre el futuro en la sociedad japonesa. Sin embargo, esta mirada puede resultar de manera muy sociológica y, por ende, desde una perspectiva de Lamarre, incompleta.

La idea de ciberdiosa en Kusanagi no solo sirve para leer ideales de salvación a dichos dilemas, pero, como se ha demostrado anteriormente, el anime como medio refleja elementos de tipo nacionalista, como globales, tanto como para ser considerado, incluso, “apátrida” por propios creadores y críticos. Asimismo, como se muestra en la escena de la creación cibernética, como el resto de la película, su composición presenta una forma de pensar las relaciones con la tecnología, donde el cuerpo, tanto el espacio de la ciudad, parecen señalar una crisis sobre lo que significa la humanidad en tiempos de una especialización tecnocientífica que va debajo la piel y hasta “el alma”, a la manera que la tradición del ciberpunk en general.

Esto se ve reflejado en términos de diseño de personaje, teniendo en cuenta las reflexiones de Lamarre (2009) sobre la composición y la idea de *soulful bodies* en el anime. Recordemos que el teórico señala que el anime enfatiza en la animación limitada, más que en la animación completa, y, en ese sentido, ello resulta que en el anime hay un mayor énfasis visual en el diseño del personaje, que en el

movimiento de este. Como resultado, hay una tendencia a la elaboración de “soulful bodies”, “cuerpos conmovedores”⁴⁴ cuerpos donde “...spiritual, emotional or psychological qualities appear inscribed on the surface.” (Lamarre, 2009, p. 201). Cualidades espirituales, emocionales y psicológicas se manifiestan inscritas en los cuerpos animes, y, en este caso, en el de la Mayor, un cuerpo conmovedor que manifestará en su superficie su conflicto interior.

El cuerpo de la Mayor, recordemos, es un cuerpo ensamblado, creado, artificial, y no se escatima detalle en demostrarlo. Al tiempo, en su construcción, nunca tiene los ojos abiertos, solo podemos verlos al terminar la escena, cuando despierta de su cama. Son ojos que, en la tradición del anime, tienden a ser grandes, incluso más grandes que los de los demás personajes. Son ojos que le dan una mirada muy característica, en especial por el tamaño de su pupila e iris azul, una que suele ser perdida e insegura en algunos momentos, elemento que contrasta con su superfuerza y capacidades de interconexión cibernética. Esto demuestra en el diseño su carácter de “la [mujer] extraña en este mundo”⁴⁵, donde el diseño de los ojos puede verse como señal de su condición excepcional (Lamarre, 2009: 278), y, por consiguiente, el personaje a seguir. Sin embargo –como ya se señaló– dicho carácter excepcional que es cuestionado textualmente por la Mayor cuando se compara con el cuerpo ocupado por el Maestro Titiritero, toma otro camino en cuanto nos referimos al diseño.

Incluso, ambos tienen escenas de plano medio corto con mirada sostenida a la cámara, en donde exponen sus puntos de vista: la Mayor sobre lo que significa el “Yo” en relación con su cuerpo cibernético,

⁴⁴ Traducción mía. *Soulful bodies*, el concepto original no tiene al momento de la escritura una traducción oficial, así que elegí de variables como: tocado, afectado, emocional o profundo, la de “conmovedor” porque da un sentido que comparte campo semántico con las palabras descritas, y, al mismo tiempo, parece adherirse mejor a la definición de “aquel cuerpo donde se inscribe lo espiritual, lo psicológico, y lo emocional en la superficie”, sin caer en una traducción donde el concepto y definición fueran lo mismo (Como “cuerpo emocional”).

⁴⁵ Originalmente como “the odd man out in this world”.

transcrito anteriormente; y el Maestro Titiritero sosteniendo una conversación donde justifica que está vivo. Asimismo, la Mayor expresa su punto teniendo de fondo los edificios brillantes de la ciudad en la noche, mientras que el Maestro Titiritero lo hace dentro de las instalaciones de la Sección 9, sujetado verticalmente, con dos luces circulares rodeándolo. En esa medida, parecen jugar con la imaginería cristiana de los santos y el sermón, pero en este caso, no de dogmas cristianos, sino de lo que constituye habitar tiempos donde la relación de lo artificial y lo orgánico cuestiona preceptos clásicos sobre la vida.



Imagen 2. Fotogramas de escenas diferentes: la Mayor (arriba) y el Maestro Titiritero (abajo)

Lo que se resuelve al final en la trama, el diseño ya lo exponía durante el filme, y es, el carácter de excepcionalidad tanto de Kusanagi, como la del Maestro. No solo el parecido de sus ojos, idénticos, sino incluso el desmembramiento de ambos. Ahora, si tenemos en cuenta que para Lamarre (2009) los cuerpos conmovedores en el anime tienden a condensar la esencia del personaje en el diseño (psíquicas, anímicas, psicológicas, etc.), la Mayor Kusanagi se caracteriza por dos elementos dentro de su composición: la primera, la idea de creación mítica y hasta divina que da su ensamblaje; y la segunda,

de un cambio, de una transformación de sí misma. Con su ensamblaje, que se pone énfasis en la escena que describimos, se nos presenta una figura de carácter místico y sagrado, y en el de cambio, la idea de metamorfosis hacia un estado de plenitud, así como de crecimiento.

Esta última se nota, por lo menos, de dos maneras en la imagen: Kusanagi es el personaje que más cambia de vestimenta, a diferencia de los demás, algunos de los cuales ni si quiera cambian (como el jefe Aramaki), se le ve: con un camuflaje óptico; con su uniforme de chaqueta amarilla y pantalón; con blusa oscura sin mangas; con camiseta púrpura; con traje de buceo; con trajes para operaciones militares y hasta desnuda, elementos que en general connotan movimiento y/o acción. En segunda instancia, se le muestra en la creación, con el cuerpo cibernético en su estado original y funcional, luego destrozado y por último con un nuevo cuerpo ya al final del filme.

Incluso, el Maestro Titiritero, así como Kusanagi, se muestran con cuerpos despedazados: el primero en el interrogatorio, y la segunda en el enfrentamiento final. Y, sin embargo, ambos no muestran signos de dolor, no hay expresiones, ni quejidos, se presentan indiferentes a la destrucción de los cuerpos que habitan.

Tanto como la Mayor, como el Maestro comparten similitudes en la transformación: ambos son ensamblados (tanto como el cuerpo de Kusanagi como la entidad Maestro son creadas por empresas privadas con el fin de cumplir al estado); ambos cambian (Kusanagi en su vestimenta y el Maestro en los cuerpos que controla), ambos son despedazados; y ambos se unen en un cuerpo nuevo. Un cuerpo de niña el cual nos connota un ser (Mayor/Maestro Titiritero) que está por aprender y por crecer, desligándose de la contención que las instituciones le ejercen. El nuevo ser resultante de la unión de la Mayor y el Maestro Titiritero termina en una escena donde mira la ciudad, y que, a lo largo del filme, toma su parte de responsabilidad en la composición del filme.

4.2.2. *Ghost City*: o la ciudad como (des)encuentro cÍborg

La imagen de la ciudad en *Ghost in the Shell* puede dejar de ser percibida por el peso de la tecnología y el cuerpo cÍborg, sin embargo, desde el principio, hasta el fin, la ciudad está presente. Kusanagi camuflándose en la ciudad de noche después de eliminar al diplomático en el principio del filme; despertando en su apartamento, con grandes edificios viéndose de día en el fondo de su ventana; Batou y ella persiguiendo a un individuos hackeados por lo que aparentan ser la periferia de la ciudad; la Mayor dando su discurso a su compañero Batou sobre el “Yo” con el telón de la urbe iluminada de fondo, cuál vitral religioso de un templo; la escena de la contemplación en el ferri, la ciudad fantasma; la metrópoli brillando en la última escena, hasta el último fotograma, siendo vista por la nueva Kusanagi/Maestro Titiritero.)



Imagen 3. Fotogramas de diferentes escenas de la ciudad en *Ghost in the Shell*

Si bien estas imágenes nos hablan de la ciudad que se quiere mostrar, la escena de *Ghost City* es posiblemente la más interesante por su composición. Esta escena que se sitúa después del diálogo entre Kusanagi y Batou en el bote y antes de la captura del cuerpo desmembrado del Maestro Titiritero, es un despliegue interesante de la visión de ciudad de parte de Oshii y su perspectiva de lo que significa dentro del filme.

La escena comienza de día y termina de noche, y se mantiene a lo largo, generalmente, en cámara lenta. En principio aparecen un par de vehículos: un avión que cruza con lentitud el cielo, volando sobre edificios, reflejándose en los vidrios de las edificaciones, y, teniendo en ese reflejo un leve parecido

a un ave, pues se ve oscurecida la forma del avión y se muestran curvas sus alas; al tiempo, una embarcación mediana y amarilla cruza sobre un canal en medio de las edificaciones, ayudado de un cableado. Alrededor, en ambos lados del canal, se observa gente caminando, señales de tránsito y publicidad colorida en inglés y japonés. La escena juega con contrastes: hay edificaciones que parecen descuidadas, desgastadas, viejas, plagadas de carteles, con el agua donde se navega albergando desechos, al tiempo que se muestran restaurantes, boutiques y edificios grandes y nuevos, aunque también se muestran edificaciones en plena construcción.

La mayor parte de la escena transcurre desde una perspectiva de abajo hacia arriba, haciendo juego tal vez al eje de visión de Kusanagi, y, al mismo tiempo, hace mucho más imponente las edificaciones. En un momento de la escena, Kusanagi se observa con una mujer idéntica a ella, pero con un vestido vino tinto, sentada en un restaurante en los pisos medios de un edificio. Kusanagi la mira por un breve momento, pero voltea y sigue mirando el resto del paisaje urbano. Asimismo, dentro de una de las vitrinas de una boutique, se presentan maniqués, que, sin embargo, si se comparan con los humanos que caminan de frente a estos, no parecen tener diferencias. Incluso, se muestra otro maniquí con el rostro idéntico a la Mayor, con la mirada fija, extrañamente vivaz, característica de la protagonista.



Imagen 4. “Las tres Kusanagi”

Finalmente oscurece y empieza a llover, dándose énfasis en la iluminación artificial. La gente camina con sus paraguas para evitar mojarse, mientras los vehículos pasan por las calles y las autopistas. Asimismo, la publicidad cobra mayor relevancia, pues sus brillantes tonalidades de amarillo, rojo y azul se reflejan en las calles y edificaciones. Por último, la noche cae, aunque la lluvia sigue, cerrando la escena enfocada en cuatro maniqués oscuros dentro de una vitrina, ya no parecidos a las personas como los que se mostraron con anterioridad, pues estos carecen de detalles en el rostro, tienen los brazos incompletos, carecen de cabello y de ropajes.

Así como la escena descrita anteriormente, la música es importante en la configuración del sentido. 謡II - *Ghost City* es la pieza musical que Kawai compone en esta escena y es casi idéntica a 謡

I - Making Of Cyborg, lo que refuerza el tono contemplativo y meditativo de la escena. Asimismo, no es casualidad que ambas piezas musicales tengan primeramente el kanji 詠 (utai), que es definido como “canto Nō, cantar, canto o recitación”⁴⁶, es decir, estamos ante un canto o recitaciones una y dos. Ello a nivel de composición nos indica que tanto la primera como la segunda escena descritas aquí comparten un mensaje en común, o mejor, hacen parte de un mensaje en general.

La leve diferencia es que esta escena posee, a mitad de la pieza musical, un mayor protagonismo del sintetizador por unos segundos, lo cual tiene un efecto de aumentar la sensación de incertidumbre. El sintetizador concuerda visualmente con la aparición de los maniqués parecidos a humanos, entre ellos, el que se parece a la Mayor, así como también la aparición de la lluvia.

Asimismo, a pesar de los múltiples elementos que aparecen en esta escena, la música es lo único que se escucha. Es decir, a diferencia de la escena de la creación cibernética, donde algunos elementos sonoros que hacían parte del ensamblaje se escuchaban y encajaban con la música, aquí lo único que se escucha es 詠II - *Ghost City*. Este silencio de la ciudad que la música impone fortalece un sentido de introspección frente a lo que acontece en la escena.

Una ciudad donde se muestra el quiebre de fronteras entre lo biológico y lo artificial. Porque si en la escena de *Making of Cyborg* estamos ante el ensamblaje de una nueva forma de vida, la escena de la *ciudad fantasma* nos muestra como lo humano, biológico y lo artificial se funden en el paisaje urbano. Ello no solo se presenta en esta escena cuando vemos cómo el avión se refleja como ave en las ventanas de los edificios, o cuando los maniqués se presentan indistinguibles de lo humano, sino también, por ejemplo, cuando vemos más adelante del filme helicópteros en forma de algún tipo de falco, o ave

⁴⁶ Diccionario Japonés Jisho, 2019.

cazadora, o el tanque *tachikoma*, en forma de araña, del enfrentamiento final con Kusanagi. Estos elementos, dentro del diseño y composición del anime, en conjunción con la banda sonora y la presentación de elementos visuales sobre lo humano, la tecnología, lo biológico y lo artificial, exponen de manera compleja y cuestionadora las relaciones con la tecnología dentro del filme. Tal como se condensa sobre la figura de la Mayor Kusanagi.



Imagen 5. Correspondencias entre lo humano, biológico, lo artificial en el paisaje urbano

Regresando a el cuerpo conmovedor de Kusanagi, la escena refuerza el elemento mítico y sagrado, ello en el sentido de lo que “se puede ser”. En la escena que describimos, se observa a Kusanagi protagonista, a la Kusanagi en el restaurante, y la Kusanagi maniquí. Una trinidad. La Kusanagi

protagonista es la que conocemos, la que hemos visto su cuerpo ensamblado, la que reconocemos como heroína. La Kusanagi sentada en una mesa, tomando un refresco, con un vestido vino tinto, y, por tanto, diferente a lo que la Mayor viste (su tradicional chaqueta amarilla, guantes, y pantalón). Y la Kusanagi maniquí, inmóvil, que parece observar indiferentemente la ciudad a través del vidrio de la boutique.

Desde la imagen, desde el punto de vista del diseño del personaje y su ubicación en la ciudad, esto nos sugiere la ambivalencia de Kusanagi. Trio compuesto por: quién está reflexionando sobre sí; la quién puede ser la posible Kusanagi viviendo una vida “común y corriente”, posiblemente sin componentes cibernéticos; y la completamente artificial, tanto como para no parecer tener uso de razón, estática e indiferente. Y, sin embargo, tanto la Kusanagi “normal”, como la Kusanagi maniquí se encuentran viendo la realidad a través de un vidrio, lo que recuerda las palabras del Maestro Titiritero en la escena anterior, la del bote: “Por ahora es como si viésemos a través de un cristal empañado”. Un triple cuerpo que representa el conflicto de lo que se es, la duda frente de un “Yo” real cuando la tecnología ha colonizado el cuerpo, donde volver atrás no es una alternativa, pero seguir como cuerpo ensamblado, y, por ende, un cuerpo ajeno, controlado, tampoco. Tecnología que se funde con la vida en la cotidianidad de la ciudad, fronteras más porosas entre lo humano y lo supuestamente artificial, donde incluso la figura de agua que cae, lo hace por igual a todo lo que la ciudad alberga, como “si fuese una sola materia hubiese ganado todo” (Bachelard, 2003, p. 143).

La escena de la creación cibernético es la unión del “espíritu” humano con la máquina, la escena de la ciudad fantasma es una meditación, reflexión sobre ello. A lo largo del filme observamos como la naturaleza cibernético de sus personajes les permite obtener otras relaciones humanas con el espacio y magnificar las que ya se poseen. Esta escena nos muestra una contemplación, una vista pausada y reflexiva de lo que significa habitar una ciudad cibernético. Una ciudad donde las viejas edificaciones se

funden con las modernas y mucho más grandes, aunque también se observan las que están levantándose, dando, desde el punto de vista de la representación urbana, una sensación de tiempo múltiple, entre el pasado, el presente y el futuro, ensamblados con la ciudad.

Si bien se puede decir que lo descrito, en concordancia con lo que afirma Wong (2000), que Hong Kong como modelo de ciudad inspiró un paisaje disyuntivo, perfecto para un multiculturalismo posmoderno, se puede decir que esto lo lleva más allá. La ciudad en el filme se constituye como espacio de fusión entre lo natural y lo artificial; como espacio de encuentro entre lo que es y puede ser Kusanagi como ser cibernético, entre lo corpóreo y lo técnico; ciudad donde las arquitecturas presentan tiempos múltiples. Y en esa medida, la composición de la ciudad también ofrece pistas sobre la disolución de fronteras, diversidad de posibilidades de ser y de habitar, que, de paso, minan la idea de especialización.

4.3. Hiperespecialización, cuerpo asignado y resolución

Ghost in the Shell muestra una serie de elementos, desde los diálogos hasta la composición que nos permiten observar la visión de catástrofe y sus relaciones con la tecnología, el cuerpo y la ciudad. Esto lo vemos tanto en la trama, los diálogos como en la composición del filme. Unas relaciones que se muestran porosas, que intentan desbancar la rigidez relacional entre tecnología, cuerpo y la vida misma.

Lejos de ser anime tecnofóbico, tampoco es uno que abrace una tecnofilia irreflexiva. Más bien, el filme invita a entablar unas relaciones más libres entre el cuerpo y la tecnología. Pero, inevitablemente, ello nos muestra planteamientos filosóficos, especialmente existenciales, sobre como deberíamos entablar dichas relaciones. Esto lo vemos no solo la trama, con el personaje y sus dilemas, lo que se relata, sino también en el cómo se relata.

Lo que en un principio parece otra trama violenta, policíaca y política, también nos muestra un nivel de reflexión *tecnoexistencial*. La tecnología no es solo otro elemento externo al cuerpo, sino interno, hace parte del diario vivir, es cotidiano, y ello conlleva a preguntarse por la existencia dentro de este contexto. Esto incluye el papel del ser dentro del cuerpo y hasta el “alma” misma.

A través de Kusanagi, en la trama y en su composición de cuerpo conmovedor (vestimenta, forma, ojos, etc.), y con apoyo de la composición de la ciudad como elemento reflexivo y de quiebre de frontera entre lo artificial y lo natural, se nos llama a observar desde su enfoque, uno, que, como dirá en algún momento, estará lleno de “...ansiedad. Soledad. Oscuridad. Y tal vez, incluso, esperanza.” Ahora, eso no quiere decir que quiera volver a un “cuerpo normal”, o entregarse absolutamente a la tecnología, como se plantea en la escena de *Ghost City*. Su anhelo es otra relación más libre. Una relación que le permita aceptar su ser cibernético, pero a la vez también vivir sin riesgos ni amenazas la vasta red a la cual su cibernético y cibernético puede acceder, y que, como ella misma dice “le constituye”.

Ahora, esto entra en tensión desde un principio. El cuerpo como creación tecnológica, como se muestra, tiene un lugar y unas funciones. El lugar: las instalaciones de una compañía, Megatech, y que como observamos, el filme dedica en la escena *Making of Cyborg* un espacio importante. La creación es altamente tecnificada, controlada, sistematizada, un ensamblamiento donde no se escapa nada. Es el despliegue técnico aparentemente absoluto. Un cuerpo con capacidades aumentadas de fuerza, percepción sensorial elevada, control metabólico, rapidez y reflejos superiores, mayor capacidad muscular, acceso a información de la red, etc., elementos que llevan al extremo las ideas de cibernético de Clynes y Kline (1960) de llevar al límite las capacidades humanas. Sin embargo, hay que tener en cuenta que la función del cibernético en este caso es doble: mercancía y cuerpo policíaco.

Esta doble relación es clave para entender los dilemas de Kusanagi, y del filme mismo, en la relación cuerpo, tecnología y ciudad. El cuerpo como creación técnica es, a fin de cuentas, otro producto más de una empresa. Y, además, no le pertenece enteramente al sujeto sino a que se encuentra en medio de una dupla Estado y lo privado.

Mientras que la idea de comprar un cuerpo o una prótesis cibernética, haría, en las reglas del mercado, ese elemento como pertenencia, Kusanagi, así como su compañero Batou, no han comprado sus cibercuerpos, sino que hacen parte de la Sección 9, un departamento de inteligencia del Ministerio el Interior, y, en ese sentido, retirarse de la Sección, significaría entregar sus cuerpos con las memorias, recuerdos e información que requiera el departamento de seguridad. “...no significa que hayamos vendido nuestras almas...” Dice Batou en un momento cuando se cuestiona junto con Kusanagi que devolver sus cuerpos también implica devolverlos con los recuerdos. Sin embargo, está en la razón, pero para ser más exactos, su condición podría ser de “préstamo”.

Si los protagonistas se retiraran de la Sección 9, tendrían que devolver los cuerpos al igual que si devolvieran sus armas, ropas o cualquier otro elemento de dotación. Es más, el cuerpo mismo es un elemento de dotación. Sin embargo, el cuerpo cibernético se complejiza en la medida en que, es una empresa privada y con ánimo de lucro, Magatech, quien fabrica y presta servicio de mantenimiento, de manera que el cibercuerpo es una mercancía.

Esta temática no es del todo nueva, y recuerda un poco al *Robocop* (1987) de Paul Verhoeven.⁴⁷

El filme *Robocop* comparte algunos elementos importantes con *Ghost in the Shell*, como lo son: la idea

⁴⁷ En esta película estadounidense de ciencia ficción, una mega-corporación (OCP) tienen un contrato con la ciudad de Detroit para manejar el departamento de policía a favor de que la corporación puede reconstruir el centro pobre y con alta tasa de violencia de la ciudad. En su afán de resolver el crimen lo más rápido posible, la empresa aprueba la creación de un cibernético experimental, “Robocop”, que funcionaría si tienen un sujeto de prueba. Alex Murphy (Peter Weller), un policía recién llegado a la fuerza policial de Detroit, es declarado muerto después de que una banda le dispara en incontables ocasiones. Sin embargo,

del cibernético policíaco, empresas creadoras de cuerpos cibernéticos, corrupción gubernamental, la memoria, por nombrar los más sobresalientes. Sin embargo, entre muchas diferencias (además, obviamente que el filme norteamericano es en imagen real y *Ghost* es anime, con todas las implicaciones narrativas y composicional que conlleva), la resolución es una de las que más compete aquí: ambos no derrumban el orden establecido, pero, mientras que Robocop sigue como agente policíaco, y nunca se cuestiona seguir en la fuerza, Kusanagi se cuestiona su relación con la tecnología y termina transformada en otro ser nuevo, dejando la Sección 9 para conocer las posibilidades que le ofrece su nueva condición de libertad.

La idea entonces de estas relaciones entre *ciborpolicías* es interesante, más seguramente no casual. Si bien es cierto hay una leve distancia temporal⁴⁸ entre el estreno de *Robocop* en Japón y el manga de *Ghost in the Shell* (fuente del anime), podemos argumentar que el tratamiento de tópicos similares entre estas dos narrativas puede deberse a lo que Susan Pointon afirma como “polinización cruzada”, o influencia mutua entre el anime y la cultura popular occidental (Napier, 2001a, p. 22), incluyendo, el subgénero del ciberpunk. Y, en ese sentido, esto puede explicar las similitudes en las ideas del cuerpo cibernético creado, administrado, y en constante mantenimiento por parte de una empresa o corporación por su alta complejidad tecnológica.

Especializado, o, para ser más exactos, híperespecializado, creado con funciones que maximizan su capacidad de mediar con la infinidad de información y funciones que ofrece la ciudad, como cuando la Mayor Kusanagi puede acceder a datos de la red con su cibercerebro (o si relacionamos con *Robocop*,

al estar la policía en concesión con la OCP, el cuerpo del oficial Murphy, como sujeto de prueba, es transformado en el *Robocop*, un cibernético policía programado para cumplir con la ley, pero con la salvaguardia de no poder arrestar a ejecutivos de la OCP. A lo largo del film, se ve como el Robocop entra en conflicto cuando su memoria anterior a su ser cibernético regresa y entra en choque con sus directivas programadas por la compañía.

⁴⁸ *Robocop* se estrena en EUA en 1987, mientras que en Japón en 1988, y el manga de Shirow se publica en 1989, y la adaptación fílmica analizada en 1995.

cuando puede acceder a computadoras a través de una terminal en medio de su mano), se presenta como paradoja: el cuerpo cibernético, ideal para mediar con el nuevo mundo híperespecializado y tecnificado, se configura un “cuerpo asignado”, un “no-cuerpo” en el sentido que no le corresponde –o no del todo– a quien lo utiliza, en la medida que se le restringe realizar funciones que no son acordes a las directrices estatales y/o empresariales. Escenario de limbo entre lo institucional y privado, donde el sujeto “no se pertenece” en el cuerpo habitado y mediado en la tecnología, ya sea de control, ya sea técnica, o ambas. Un cuerpo híperespecializado, que a la vez es catastrófico, por lo inamovible, incambiable, impersonal y estancado, demostrado cuando se describe la ausencia de placer en la incapacidad de embriagarse por el metabolismo acelerado del cuerpo cibernético, y cuando se muestra la ausencia de dolor en el despedazamiento del cuerpo por el vehículo tachikoma. Un cuerpo híperespecializado para una sociedad camino hacia la hiperespecialización y, por ende, a la catástrofe.

Lo catastrófico en el filme se condensa en la misma concepción de hiperespecialización. Ello porque dicha concepción está anclada a la idea de tecnologización en función de la eficacia, una eficacia pretendida, buscada por la institucionalidad, apoyada por la entidad privada. En esa línea, el “cuerpo asignado” termina siendo un cuerpo no perteneciente al sujeto, lo que hace de la mediación con el mundo una mediación condicionada a la idea de las funciones que se le ordena cumplir.

De esa forma se demuestra la catástrofe como crisis y ruptura en el sentido de Blanchot (1990), Hartman (2003) y Qader (2009), crisis en relación con lo considerado tradicionalmente humano, y ruptura, ya que Kusanagi no puede –en principio– configurar una certeza sobre su existencia. Resolución que se encuentra en el momento en que puede transformarse, aceptando las capacidades técnicas, diversas y digitales que la tecnología le ofrece, al tiempo que puede salir del control Estatal-Privado.

Ghost in the Shell, como narrativa audiovisual de ciencia ficción, se embarga en la tradición predictiva de la ciencia ficción, donde se arrastra elementos temáticos que rondaban en los ochentas y noventas. Elementos temáticos que reflejan preocupaciones sobre el cuerpo, la tecnología, la relación de lo privado y lo público, el papel de una naciente masificación del internet. Y que, a su vez, inquieta en la idea de una hiperespecialización de la tecnología, las funciones de estas en la búsqueda de la eficacia máxima, y de su inflexibilidad en el control.

Para con ello, no solo lo inorgánico va colonizando lo orgánico, como señala Orbaught (2006), sino que va más allá, como se observa en la composición misma del filme anime, lo orgánico a lo inorgánico, la vida artificial tomando formas de lo natural. Y con ello, resolviendo la hiperespecialización e hipertecnologización como catástrofe, apostando por el quiebre fronterizo, y dialogismos entre lo natural y lo artificial, la tecnología y el cuerpo, el “alma” y lo digital, desafiando las relaciones de control estatal/corporativa configurándose en una transformación en el aprendizaje permanente, la diversificación en las funciones más allá de lo “programado” u ordenado, y un libre tránsito en la red con el cuerpo.

Capítulo 5. *Metrópolis*: la ciudad como espacio idóneo de la catástrofe

Un sujeto en la cima de un edificio extiende un sermón en tono profético, diciendo: “En este momento nuestro estado extiende su alcance hasta las estrellas. Tiemblo ante el honor de anunciar la culminación de la larga historia intelectual y científica de la humanidad. Nuestro poder cubre la tierra. Ahora iluminará las estrellas. Que se mantenga por siempre nuestro Zigurat”. Una escena después, un robot es destruido a balazos por protestar en medio de la celebración que proclama el Zigurat. Se ha anunciado el cumplimiento de la promesa de la modernidad, para luego mostrar violentamente el costo de su cumplimiento: esto es *Metrópolis* (2001).

Metrópolis (2001)⁴⁹ es un largometraje anime basado en el manga del mismo nombre del considerado “Padre del manga”, Osamu Tezuka, con una adaptación reelaborada del guion por parte del creador y director de *Akira*, Katsuhiro Otomo, y dirigido por Shigeyuki Hayashi, más conocido como Rintaro, célebre por sus trabajos cinematográficos animes como *Ginga Tetsudo 999* (1979) y *Meikyu Monogatari* (1987), y que además trabajó con Tezuka en los animes *Astro Boy* (1963) y *Kimba el león blanco* (1966).

El filme está inspirado en la película homónima de principios del siglo XX del director alemán Fritz Lang, adaptada de la novela de su esposa, la escritora Thea von Harbou, la ciudad se presenta como un tributo a la simbiosis entre máquinas y urbe: automóviles inteligentes, recolección de desechos sin retrasos y organización de la vida mecanizada y precisa que optimiza recursos y tiempo. La película se

⁴⁹ La película fue galardonada en la categoría de largometraje nacional en Premios Anime de Tokyo (2002), nominada a mejor lanzamiento de DVD de los Premios Saturn (2003), nominada a mejor película animada en el Fantasia Film Festival (2001), nominada a mejor película en el Sitges (Festival Internacional de Cine de Cataluña, 2001). Así mismo, tuvo una acogida positiva por parte de la crítica especializada; por ejemplo, el crítico Roger Ebert (2002) afirmó: “*Metrópolis*, una de las mejores películas animadas que he visto, y la ciudad en esta película no es simplemente un telón de fondo o una ubicación, sino uno de esos lugares de cine que colonizan nuestra memoria”.

cataloga en el género de ciencia ficción, en su vertiente ciberpunk, con el matiz de una estética *Zeerust* o *Retro-Future*, es decir, un diseño que solía ser idea de futuro pero que ya no lo es, y que a la vista de ahora parece recordar más a la época de donde viene la obra⁵⁰, en el caso de *Metrópolis* los años 30s aproximadamente.

Metrópolis llama la atención no solo por los nombres que están detrás de la producción, sino también por los temas que evoca: la tecnología, el espacio urbano, la sociedad y el futuro. Cheyesh (2010) ve en el filme *Metrópolis* una representación que exagera los miedos hacia la tecnología de mediados del siglo XX, donde la catástrofe que se representa al final implica que la ciudad tendrá un mejor futuro sin la tecnología. Sin embargo, en un trabajo más desarrollado, Makela (2008) compara *Metrópolis* (1927) de Lang, el manga de Tezuka (1949) y la adaptación en filme anime de 2001 de Rintaro/Otomo, donde destaca en esta última el agregado de problemáticas sociales, políticas, y económicas de la sociedad contemporánea, tales como el matrimonio tardío, la disparidad salarial, y la inequidad de la responsabilidad laboral. Asimismo, Liotta (2007) considera a *Metrópolis* dentro de una serie de películas que leen la ciudad, en este caso, Tokio, situándola en una relación entre arquitectura y memoria que parece importarles más la “historia del futuro” que la “historia del pasado”.

Diversos animes presentan características parecidas a las abordadas en *Metrópolis* (2001) que giran dentro de los géneros de aventura, drama, ciencia ficción, con relaciones entre humanos, robots, tecnología y la sociedad, se destacan: *The Big O* (Kazuyoshi Katayama, 1999), *Chobits* (Morio Asaka,

⁵⁰ “Something — a character design, a building, anything — used to be someone's idea of futuristic. Nowadays though, it ironically has a quaint sort of datedness to it more reminiscent of the era the work came from (or imitates, in case the *zeerust* is deliberate). Also sometimes called ‘Retro Futuristic’.” *Zeerust* en TV Tropes (2019).

2002), *Steamboy* (Katsuhiro Otomo, 2004), *Ergo Proxy* (Shukou Murase, 2006), *Casshern Sins* (Shigeyasu Yamauchi, 2008), *Eve no Jikan* (Yasuhiro Yoshiura, 2008).

Sin embargo, a pesar de las interesantes reflexiones que se citan sobre el filme, estos también carecen de un análisis a profundidad de la composición que propone el anime. En esa línea, en el presente capítulo se demuestra como el filme animado celebra la destrucción y la catástrofe de la ciudad (o parte de esta). Ello en el afán de desmontar la verticalidad en el conocimiento y la tecnología ligados al poder, a la mercantilización y la militarización. Proponiendo en contraste, una relación entre la tecnología, el conocimiento y la humanidad de forma más horizontal, asociada al reciclaje. Para argumentar esto, se plantea un análisis de la película animada teniendo en cuenta su narrativa y composición. Ello pensando el hecho de que no solo nos encontramos con un filme, sino un filme animado, por tanto, la imagen nos revela elementos (color, composición, símbolos) que nos comunican en conjunción con el texto lingüístico. En ese sentido, se analiza trama y escenas claves, resaltando elementos como filosofías e ideologías sobre la arquitectura, los cuerpos, la ciudad y la tecnología, y su relación a la elaboración de una narrativa de la catástrofe y su resolución.

5.1. De ciudad de sueños a ciudad de pesadillas

En *Metrópolis* se nos presenta la ciudad tecnológicamente más avanzada del mundo. Una ciudad modelo, o, mejor dicho, la ciudad modelo. En esta, el conocimiento, la tecnología, la arquitectura se mezclan para formar un espacio aparentemente admirable. *Metrópolis* transcurre en la ciudad homónima, justo cuando se está celebrando la terminación de la torre Zigurat, el edificio más alto y tecnológicamente avanzado del mundo. En ese momento llegan el detective Shinsaku Ban (Kousei Tomita) y su sobrino Kenichi (Kei

Kobayashi) para dar con el paradero del doctor Laughton (Junpei Takiguchi), acusado de experimentar con órganos humanos. En el transcurso de la investigación, el Detective Shinsaku y Kenichi se dan cuenta de la sectorización en que se encuentra la ciudad: observan el contraste entre la riqueza de unos y la pobreza de otros, y el sentimiento de ira y frustración de los humanos menos favorecidos hacia los robots y la ciudad en general.

El detective y su sobrino descubren que el Dr. Laughton trabajaba para el hombre más poderoso de Metrópolis, el Conde Red (Tarou Ishida) –quién proclamó el discurso que se cita al principio del capítulo –, en la construcción de un robot, Tima (Yuka Imoto), que tiene un gran parecido físico con la hija fallecida del Conde. Tima y Kenichi se hacen amigos, y este último se encarga de enseñarle el mundo desde su perspectiva, estableciendo lazos sentimentales con ella. Sin embargo, se revela el plan de la creación de Tima: ponerla en el trono de la torre Zigurat, una supercomputadora capaz de dominar el mundo –y destruirlo–, deseo del Conde. Tima, al enterarse de que es un robot, se transforma e instala en el trono del Zigurat, y decide activar todas las armas del mundo para destruir a la humanidad, apuntando a sus principales ciudades.

Metrópolis, el proyecto de ciudad futura, deja en ese instante de presentarse como un ejemplo a seguir: promete la destrucción de las mismas ciudades que debía regir. Tima, el robot, el gobernante tecnócrata perfecto, quién no demuestra intención de diálogo sino ejecución calculadora y fría, no necesita de los humanos para gobernar. La ciudad de Metrópolis, la más grande de las tecnocracias, en última instancia, prescinde de los humanos para su consecución.

Antes del fin, sin embargo, Tima recupera su antiguo yo, y segundos antes de que la torre se destruya, Kenichi intenta salvarla, sin éxito aparente, pues cae al vacío. La escena de la destrucción del Zigurat es magistral: el estallido de los ventanales y cristales, las explosiones, la caída a pedazos de la

torre, el fuego, las luces, los colores, todo consumiéndose al compás del sencillo *I Can't Stop Loving You*, de Ray Charles.

Gran parte de la ciudad queda hecha pedazos, pero el cielo brilla azul, contrastando con la anterior luz artificial de la ciudad. La gente sale de las calles, los robots mencionan el nombre de Tima a Kenichi, sosteniendo partes de ella, y éste se queda en la ciudad. Al final de los créditos aparece una imagen en la que se ve a Tima con Kenichi en un almacén de robots, lo que sugiere que ha sido reconstruida y convive feliz junto con el joven.

El epígrafe es muy dicente para lo que ha acontecido: “Cada época sueña la siguiente”. Y efectivamente la ciudad parece un sueño de los anhelos de a principios del S.XX: los monumentos, como el “*Arco del Triunfo*” que acompaña la gigantesca avenida principal o las solemnes estatuas de caballeros clásicos, definen una pretendida personalidad imponente de la ciudad. Por el estilo de la vestimenta de los personajes, la apariencia de las edificaciones, autos y trenes, e incluso la aparición de dirigibles, puede denotarse un trasunto de principios del siglo pasado, un *Retro-Future* de entre los 30s a 40s. El filme, sin embargo, nunca afirma fecha alguna. *Metrópolis* es, en apariencia, un sueño de ciudad en la tierra. La estética futurista de art déco, sus imponentes rascacielos con tonalidades doradas y plateadas, acompañadas de grandes reflectores se levantan del suelo. Y, sin embargo, pareciera también pesadilla, un lugar vertical, donde los miedos de la humanidad a la tecnología, a la ciencia y a la misma ciudad se condensan.

5.2. Arquitectura de lo monumental: la configuración del espacio y el conocimiento de la ciudad vertical

La ciudad representada en un principio del filme anime es monumental, y, sin embargo, al transcurrir la trama se nos presenta como se configura aquello que no alcanza lo monumental, lo gigantesco, es decir, lo aparentemente insignificante. Aun así, esto tiene una intención, el contraste entre lo que se piensa imperecedero y efímero: una ciudad eterna vs. cuerpos desechables.

Al principio de la película (imagen 1 y 2) cuando se está celebrando la apertura del Zigurat. El color dorado es predominante en las estructuras, pero también las formas gigantescas de éstas, incluyendo las estatuas en comparación al público que asiste. Recordemos que el color dorado está ligado a la noción de riqueza por su asociación al oro, y si sumamos ello a lo descomunal de la arquitectura, parece hacerse hincapié en lo magno que es la inauguración del Zigurat. Asimismo, el centro de la celebración, por su figura medio ovalada, y en figura de cruz en la mitad, parece imitar el centro de una iglesia o recinto religioso. Se puede observar que los monumentos hacen referencia a dos figuras tradicionales en la narrativa épica: el guerrero y el sabio. Se distinguen por la indumentaria bélica, con escudo y lanza en la primera imagen, y en la segunda por el manto y báculo. Ambos símbolos de poder: el guerrero por la fuerza y el sabio o mago por su inteligencia.



Imagen 1. Inauguración del Ziguatón. Imagen 2. Inauguración del Ziguatón.

En una perspectiva alejada del medio de las celebraciones se observan sus carreteras anchas, espaciales y concurridas por la circulación de miles de coches (Imagen 3). Es notable que a pesar de que miles de ciudadanos y sus vehículos se reúnen en ella, se muestran empujados por lo gigantesca que es la ciudad. Se presentan en los primeros minutos una arquitectura de grandes espacios, grandes monumentos, de inmensas construcciones y que contrasta con lo minúsculo, pero masiva, participación de los humanos y robots.



Imagen 3. Monumentalidad de las edificaciones vs. lo minúsculo de las personas.

Pareciera entonces que se quiere destacar un carácter de fortaleza del Zigurat, ligado a la de conocimiento, en este caso, el conocimiento científico. Más aún cuando vemos el orden de las representaciones: mientras las figuras de los guerreros parecieran custodiar el centro del ritual de inauguración donde se encuentra el Conde, las figuras de los sabios se muestran caminando, a la manera de que estuviesen siendo guiados o guiando, cuestión que contrasta con el hecho de que se muestran rodeando al público. Es un lugar que se connota conocimiento, donde se produce o se guía hacia ese, pero el hecho de que la infraestructura sea gigantesca frente a las personas, pareciera transmitir una mayor importancia sobre el conocimiento que sobre los sujetos. También la representación de un centro de la celebración, diferenciado del resto de la población, habla de un conocimiento rodeado de poder y de forma vertical.

El mismo hecho de que se nombre como Zigurat a la edificación que se celebra ayuda a la connotación de lugar sagrado. El zigurat era la edificación más importante en la Mesopotamia de la Edad Antigua, en la cual los mejores recursos, materiales y constructores eran utilizados para su construcción. Eran obras de gran monumentalidad que intentaban igualar el tamaño de las montañas para estar cerca del cielo y de los dioses, ya que se consideraban lugares dedicados a ellos (Dander Sánchez, 2012, p. 22). El mismo nombre “zigurat”, hace referencia a lo que está construido en altura, visto que proviene del verbo acadio “zaqâru”, que significa “construir en altura” (Chebbi, 2008).

Estos elementos textuales y simbólicos, el nombre zigurat, los diseños de guerreros y mangos, las disposiciones espaciales de los sujetos en torno a las edificaciones monumentales en la composición del anime, dialogan con las reflexiones de Mumford (1982) sobre la ciudad antigua. Para el urbanista, la ciudad antigua se relaciona con otra institución antigua: la máquina. El precio para la elaboración de la

ciudad es la constitución de “la máquina colativa humana”: grandes formaciones de hombres, unidades en engranaje, clasificadas, adiestradas, organizadas, articuladas en función de un todo unitario de trabajo y con esta máquina, el trabajo se concibe y ejecuta a una escala solo vista hasta la invención de la máquina de vapor y la dinamo (p. 42). Mumford ve la relación entre ciudad y máquina como muestra temprana de la “más madrugadora de las utopías” como el control de la noción de mundo bajo un control científico y tecnológico absoluto.

En ese sentido, en *Metrópolis* la arquitectura de la monumentalidad nos habla de la importancia de la ciudad per se, donde lo gigantesco reduce al individuo a la masa. La ciudad, vertical, impone sobre los individuos el conocimiento científico como elemento guía, y, sin embargo, por la disposición de los espacios, no hay lugar para el cuestionamiento, sólo aceptación.

La idea entonces del zigurat en *Metrópolis*, como el más grande de los rascacielos, las representaciones de guerreros y magos, y con sus disposiciones arquitectónicas, dan lugar a un ritual. En este caso, un ritual que santifica a la ciencia como una especie “deidad de la ciudad”, que desde la tierra se levanta al cielo e “ilumina las estrellas”, como afirma el Conde. En esa medida, nos encontramos con una reelaboración del mito de la torre de Babel, pero en este caso no del mito de una torre para alcanzar a Dios, sino más bien para crear a Dios. “Dios inventa el mundo y el Hombre; el Hombre inventa el lugar, y el lugar inventa a su turno al Hombre” dirá el poeta y profesor Zouzi Chebbi (2008), pero se podría continuar que luego el Hombre inventará a Dios, esto por lo menos en *Metrópolis*, donde pudiera ser que el zigurat es la deidad suprema por sí misma: Dios-tecnociencia.

El énfasis de la monumentalidad de la ciudad a lo largo del filme, y en especial al principio, comparado con la pequeñez de sus habitantes, traslada una mayor carga semántica a la importancia de la ciudad que a quienes las habitan. El Zigurat, su edificio icónico, el más grande, más moderno, más

avanzado, es el centro del poder y del control de la ciudad, y es legitimado por la tecnología. Ahora bien, como lo veremos a continuación, las bases que sostienen a la ciudad y al mismo Zigurat, reflejan la tensión de quienes se resisten a la imposición de la ciudad vertical, que se resisten al peso de la monumentalidad.

5.3. El espacio del oprimido: la ciudad de los desechables o quienes sostienen la utopía

El principio brillante que se muestra se va opacando a medida avanza el filme (imágenes 4, 5 y 6). En una escena se muestra donde se están cazando robots por estar en espacios de la ciudad que no tienen permitido estar; ellos están en la parte más baja de la pirámide social de la metrópolis y se connota por las ropas maltratadas y sucias que el robot viste, contrastando con la vestimenta limpia y elegante de los humanos. Esto nos ejemplifica la división de clases de la ciudad, donde hay sujetos con y sin privilegios, donde la ciudad permite, dependiendo del lugar, el tránsito de cuerpos o no. En esa línea, en una escena donde se muestra el cuerpo de un robot en el piso (imagen 4), destruido, con aceite, tornillos y electricidad esparcidos en la calle, y de fondo un sujeto con uniforme rojo y armado con un revólver, demuestra que la jerarquía o el orden se impone con el ejercicio de la violencia, justificado por la transgresión de un cuerpo a un espacio prohibido. Cabe anotar que los uniformes de los perseguidores, especie de fuerza policíaca en directo control del Conde, son muy parecidos a los uniformes llevados por las fuerzas de la Italia fascista, resaltando su carácter represor desde el diseño de los personajes.



Imagen 4. Asesinato de robots



Imagen 5. Kenishi, su tío y Pero contemplando cuerpos robots

En otra escena se muestra aún más esta tensión que se tiene contra los robots (Imagen 5). En una escalera sucia, llena de grafitis y restos de robots destruidos, se presenta con iluminación y tonalidad más oscura. Esto contrasta con la iluminación y pulcritud inicial. Ello connota una ciudad dividida, en donde un espacio es más cuidado que otro. El texto del grafiti es muy dicente: “Fuck Robots!” (“¡Jódanse robots!”). Es también destacable que, en este punto, Kenishi, su tío y Pero (el robot acompañante), al estar en su investigación, se les permite transgredir los espacios de la ciudad, y en este caso, a medida que van descendiendo la ciudad (catábasis), van encontrado una imagen de esta muy diferente a la que se muestra al principio: una ciudad más caótica, sucia y peligrosa.

La violencia ejercida contra los robots es también ejecutada por los humanos excluidos de la ciudad brillante de arriba, tanto que se muestra levemente el linchamiento de un robot por parte de seres humanos habitantes de las zonas bajas de la ciudad (Imagen 6). Parte de la metrópolis que demuestra su degradación: sucia, caótica, con gente dormida en la calle, llena de desechos, con mezcla de tonalidades oscuras y lo brillante de las luces de neón, que parecen hacer referencia a un lugar clandestino o bajo mundo, elementos comunes en la estética ciberpunk. Este “descenso a los infiernos o inframundo”

contrasta las dos caras de la ciudad: en un principio brillante, monumental, infinita, limpia y ordenada, con otra oscura, corriente, claustrofóbica, sucia y caótica.



Imagen 6. La ciudad de abajo. Sucia y peligrosa. Imagen 7. Abajo está la ciudad de los excluidos.

Otro de los elementos destacables es la doble discriminación. La ciudad de arriba solo permite a humanos privilegiados con sus robots; en la ciudad de abajo conviven los humanos y robots excluidos de arriba, pero al mismo tiempo, abajo los robots también son discriminados. En este caso, la figura del robot comparte características con la del inmigrante ilegal, el cual suele ser discriminado por las autoridades, y al mismo tiempo, por los sectores populares de la sociedad. Los robots, entonces, ocupan el peldaño más bajo de la pirámide social.

En la escena que más se hace latente la falta de compatibilidad entre los humanos y robots, Atlas, líder de quienes viven debajo de la metrópolis, se encuentra frente Pero, el Robot policía, quien al intentar detener el levantamiento que lidera el revolucionario, le cuestiona por qué los humanos utilizan la violencia para resolver los conflictos. En eso Atlas le responde: “Es una buena pregunta. En verdad esa es la fuerte de nuestros problemas. Esas cosas llamadas emociones. Nuestra única acción es progresar

poco a poco a pesar de ellas, porque sin ellas no somos nada”. Al término de su monólogo, le dispara a Pero, destruyéndolo, y se alza contra la metrópolis. Sin embargo, así como el titán de la mitología griega que apela a su nombre, quién se reveló y perdió contra Zeus en la Titanomaquia, y fue condenado a llevar el cielo en sus espaldas, este personaje también pierde contra el Conde, contra el Zigurat y contra la ciudad vertical.

En una entrevista previa al estreno de la película en Estados Unidos, Rintaro afirma que cuando creó las imágenes de la ciudad futurística en *Metrópolis*, pensó en Manhattan.⁵¹ Asimismo, Clements (2002, como se citó en Makela, 2008), señala que Tezuka, como muchas personas en Japón, intentaban resolver que era la Guerra Fría, y cuál lado deberían estar los japoneses, y que por ello en *Metrópolis* se refleja una dualidad: por un lado, la mitad de la arquitectura parece ser estadounidense, y por el otro, en el fondo, soviética. Para Clements, esto refleja la confusión de Tezuka de cuál de los dos lados debía estar. Sin embargo, esta inspiración de las imágenes de la ciudad de *Metrópolis* en la imagen de Rintaro sobre Manhattan, y, el aparente conflicto ideológico de Tezuka que afirma Clements se refleja en la mixtura de arquitecturas estadounidense y soviética, puede leerse como ambas arquitecturas en realidad muestran lo mismo: la ciudad como catástrofe.

La ciudad de los de abajo, de los oprimidos, como muchos Atlas que se ven sosteniendo la ciudad de arriba, a la utopía, una ciudad que no es para la mayoría, nos recuerda a las consideraciones sobre la ciudad que expone Susan Buck-Morss. Para esta investigadora, la ciudad de ahora no corresponde a la clase trabajadora. Desde una perspectiva benjaminiana⁵², Buck-Morss (1995) nos

⁵¹ Intervención original de Rintaro: “When I created the images for the futuristic city in *Metropolis*, in my mind I imagined Manhattan” (Berkwits, 2002).

⁵² Para Buck-Morss será muy importante la reflexión del filósofo alemán Walter Benjamin. En especial, la idea de “ruina” como elemento fuera de moda que aparecen como los residuos del mundo de ensueño. Ella, al igual muchos teóricos, destacará los aportes de Benjamin, sobre la reflexión sobre la modernidad y la desintegración de las formas culturales endémica a esta,

argumenta como la mayor parte del siglo XX, la ciudad, leída como “mundo de ensueño” y “Catástrofe” (*Dreamworld and Catastrophe*), fue espacio de utopía social, tanto para el socialismo, como para el capitalismo. Ello en el sentido de que al final, ambas habían pensado optimistamente la sociedad más allá de la escasez material, a través de la transformación del mundo natural, gracias a la tecnología. Y, por consiguiente, tanto el capitalismo, como el socialismo competían por la lealtad de la sociedad, apoyándose en las mercancías y en la arquitectura⁵³. Sin embargo, apoyándose en Walter Benjamin, la autora considera que estos dos sistemas concentraron sus esfuerzos en las mercancías, la arquitectura e incluso a la tecnología por sí mismas, transformando la ciudad. Así entonces, el ambiente tecnológicamente alterado de la ciudad industrial expone la sensibilidad humana a un shock psíquico, y el mismo sistema de la fábrica, lastima los sentidos humanos cuando paraliza la imaginación, cuando la memoria es reemplazada por respuestas condicionadas (Buck-Morss, 1995, p.9).

Estas consideraciones explicarían no solo las igualdades entre la arquitectura soviética y la nazi, sino, señala la investigadora, entre edificaciones tan ideológicamente diferentes, como la arquitectura “Stalin Gothic” y edificaciones como el lujoso Waldorfd-Astoria de Nueva York. Una relación entre la

pues la temporalidad está en la moda, en la implacable producción de lo nuevo y, por consiguiente, la implacable producción de lo anticuado (p. 3).

⁵³ Benjamin sitúa el inicio de ello en los pasajes de París creados a inicios del XIX, construcciones de metal y vidrio que Buck-Morss (1995) señala como centrales en la obra del alemán. Descritos por Benjamin como “the original temple of commodity capitalism”, se constituyen como antecesores de los centros comerciales, construidos en formas de cruces, para que puedan ser cruzados en las cuatro direcciones, donde se alineaban las ventanas de las tiendas, mostrando las mercancías (p.5). Estos pasajes iniciarían el culto a las mercancías que dan materialidad en la expresión a la promesa de felicidad para la masa urbana, una utopía social que se entregará por medio del nuevo poder industrial (Buck-Morss, año, p. 5). El culto a las mercancías saldría de los pasajes al resto del mundo. La arquitectura de hierro y vidrios se esparciría por el mundo en diversas edificaciones: departamentos, cafés, estaciones de trenes, etc., y en la explosión de estas formas de la cultura de masas, la ciudad se transformó (p.7). Más aún, Buck-Morss recuerda que los gobiernos participaron financiando proyectos de renovación urbanos, destruyendo y reconstruyendo áreas de la ciudad, y las metrópolis se convirtieron en paisajes tecnológicos, deslumbrantes, lugares de ensueño que promovieron ambientes para envolver a la multitud.

historia y la arquitectura, que Buck-Morss, en honor a Benjamin, sospecha política (p. 22 – p. 23). Es decir, una relación que, entre el desplazamiento de la ciudad como espacio utópico en la imagen colectiva desde los ataques aéreos de la Segunda Guerra Mundial, y, el giro político desde el final de la Guerra Fría, donde la clase trabajadora no es el centro de la planificación urbana, divorcio entre sueño y espacio de la ciudad, desemboca en un estilo que niega la responsabilidad por el presente (Buck-Morss, 1995), la ciudad catastrófica.

Bajo estas consideraciones, el fracaso de la revolución de Atlas toma otros valores. Descender para conocer. El descenso de los protagonistas permite resaltar los contrastes de la ciudad: la situación de los humanos de arriba y de abajo; el papel de los robots en el mantenimiento de la ciudad; la discriminación y el resentimiento. Humanos y robots son residuos orgánicos y de metal de la ciudad, comparten el destino que la ciudad de arriba les impone. Sobre los hombros de los desechados se sostiene la utopía. Sin embargo, la toma (violenta) de la ciudad por parte de los desposeídos parecería el desenlace perfecto en una primera instancia. Pero la historia también está llena de líderes revolucionarios, que, aunque tuvieron grandes ideales emancipatorios, fueron absorbidos por fuerzas políticas, culturales y económicas. La toma del Zigurat, y por ende de la ciudad, en el filme *Metrópolis*, sería como cambiar del Waldorfd-Astoria por el “Stalin Gothic”.

5.4. La diosa tecnócrata

Esta utopía de mil años es planeada por el Conde para que sea gobernada por el mejor invento del Dr. Laughton: Tima. Ella debe funcionar como reina-llave en el trono del Zigurat: controlar un mundo imbuido por la tecnología y la sistematización. Las primeras apariciones de Tima destacan el carácter de

importancia de ella desde el diseño del personaje: el efecto de luz que irradia ella misma y que también parecer seguirle en cualquier lado, incluyendo los sectores más recónditos de Metrópolis lo resalta.



Imagen 8. Tima y su iluminación en su primera aparición después de la destrucción del laboratorio del doctor Laughton.

La primera aparición de Tima es muy dicente (ver imagen 8) pues resalta su importancia en la trama. Después de la explosión del laboratorio donde fue creada, Tima aparece entre los escombros, aún en llamas, desnuda y con una luz dorada irradiándole en todo su cuerpo. La idea de desnudez, de verse despierta, connota nacimiento⁵⁴. Asimismo, la representación brillante, en un contexto oscuro ayuda a destacar el carácter especial del personaje dentro de la narrativa. Cabe resaltar que el hecho de no avergonzarse de su desnudez y su representación infantil, resalta su carácter de inocencia, en cierta medida ligada a la falta de conocimiento. Esto se confirma cuando se muestra que en un principio no

⁵⁴ Tima corresponde narrativamente hablando al motivo (fuerza creadora o impulsadora de una historia) del “Ser artificial”, de la cual Frenzel (1980) comenta: “La idea de producir artificialmente un ser humano evitando el acto sexual constituye uno de los sueños dorados del hombre”. La idea del ser artificial se ha manifestado varias figuras: desde el gigante de bronce, Talos, que protegía a Creta; el Golem judío; el autómata de San Alberto Magno; el Homúnculo de la Alquimia; Frankenstein; Pinocho; robots, cíborgs y replicantes. Estos pueden leerse como diferentes manifestaciones del deseo —ya realidad también— de la reproducción sin humanos.

maneja lenguaje, y con la ausencia de este, también hay en un principio una ausencia de orden simbólico, que sólo poco a poco se va construyendo. La primera conversación de Tima con Kenichi es muy dicente:

-Kenichi: ¿Quién eres tú?

-Tima: Quien eres tú.

-Kenichi: No, espera, te refieres a ti misma como “Yo”. ¿Quién soy “yo”?

“Yo soy...”

-Tima: Tú eres yo.

-Kenichi: No, escucha. Tú eres “yo”. Yo eres “tú”. Espera (expresión de confusión)

-Tima: Quien soy yo.

-Kenichi: ¡Exacto! Y yo soy Kenichi.

-Tima: [silencio]

-Kenichi: Bueno, tómate el tiempo necesario para recordarlo todo. Tu nombre, tu hogar, tu madre y padre.

Tima entonces se constituye como un ser inocente que, filosóficamente hablando, a la manera de Rousseau, “nace” bueno y que por ende puede ser corruptible por el mundo, como efectivamente sucederá. Recordemos que la creación de Tima y su nacimiento se produce en el sector más deprimido de la ciudad. Inmediatamente después su advenimiento al mundo se ve expuesta a la persecución, al peligro, y a la naturaleza vertical de la ciudad. Y de paso también al conocimiento y conciencia de su creación: la gobernanza de la metrópolis.



Imagen 9. La luz siempre llega a Tima

Imagen 10. Tima contemplando la ciudad

Este carácter inocente y de desconocimiento se va reemplazando por el de curiosidad. Piénsese cuando en el filme, Tima empieza a observar el mundo que le rodea (ver imagen 8). El hecho de que su “nacimiento” sea en el lugar más oscuro de Metrópolis y que la luz del sol la ilumine, se muestra como otro recurso para destacar su carácter especial dentro de la narrativa del filme. Esto aún se potencializa cuando sale a la superficie de la ciudad y observa el contraste entre las edificaciones con y sin luz. En esa línea, una escena es muy comunicativa, en la que muestra un plano general donde Tima, de espaldas a la cámara, observa la ciudad que en principio (abajo) aparece oscura y a medida que se va subiendo la vista, se va iluminando, mostrándose aves volando, y desplazando el carácter tenebroso de la ciudad, aun estando en una de las zonas peligrosas y pobres de esta (ver imágenes 9 y 10). En ese sentido, se destaca su presencia como elemento que pareciera hacer ver de una manera más amable y libre lo más profundo de la ciudad.

Ahora, hay que recordar que Tima es la culminación de los adelantos tecnológicos del momento. Es vida creada artificialmente, y como tecnología tiene un propósito, este caso, el control fusionada al trono del Zigurat para allí dominar. El hecho de que, al conocer su historia, saber cuál fue su propósito, hace que abrace el destino y se siente en el trono del Zigurat para condenar al aniquilamiento a la

humanidad. Esto contrasta con las primeras apariciones de Tima, donde el desconocimiento de su propósito hace que vea al mundo con ojos de curiosidad y emoción por el descubrimiento.

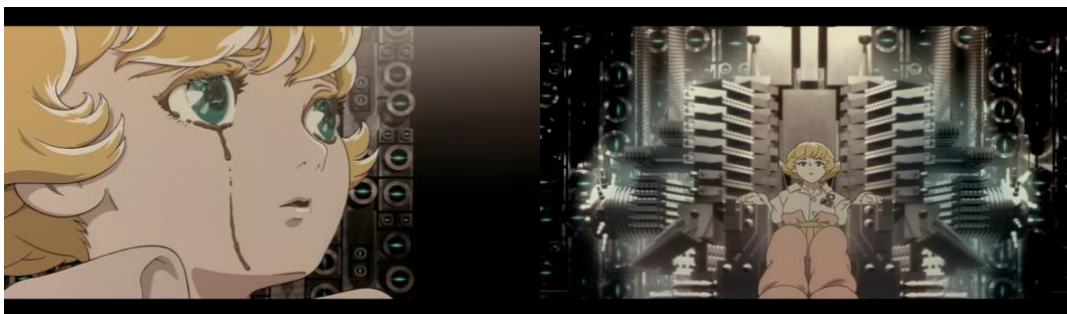


Imagen 11. Lágrimas de aceite por la verdad.

Imagen 12. Tima en el trono del Zigurat.

Ella ha de constituirse como gobernante eterno, perfecto, como lo dice el discurso del Conde: “[Tima] no eres inferior. No te confunde [sic] las emociones ni te confunden el amor [ni] la mortalidad, eres sobrehumana... eres un robot. Eres la creación más grandiosa y sublime de la historia.” Tima no es humana, pero corresponde a un ideal de humanidad. Es razón pura: el afecto y la duda le son desconocidos. Razón “encarnada”, hecha metal, es el epítome de los logros científicos humanos.

En esa medida, el Conde lo que describe es al último de los tecnócratas. Ello si entendemos a la tecnocracia como forma de gobierno que entiende al estado como un sistema y que por tanto debe ser guiado por principios de la razón técnica (García-Pelayo, 1974, como se cita en Mayol Miranda, 2003). Así, la búsqueda de optimizar, estandarizar, en última estancia, instrumentar la política y la sociedad se convierte en objetivo de la tecnocracia, siendo el tecnócrata su gestor. Tima entonces condensaría y llevaría más allá los alcances de la tecnocracia porque “no se confunde” por emociones. Dominio de la naturaleza y del sujeto. La utopía eterna necesita un gobernante eterno cuya perfección sea ajena a las

pasiones que “nublen el juicio”: la Ciudad debe ser incorruptible, y por eso es imposible para el ser humano. Necesita de su Dios(a) en este mundo.

Y, sin embargo, la misma Tima es elaborada por encargo del Conde, es decir es una mercancía. Es lo más sofisticado y avanzado que puede ofrecer la ciencia, pero está en el mismo plano de la adquisición de un electrodoméstico. Desde ese punto, la división de la ciudad (arriba rica y abajo pobre), su política vertical, su automatización, y la creación de Tima, hacen parte de un mismo fenómeno: el utilitarismo de la ciencia al servicio del capital. Pero, por otro lado, cuando está alejada de las consideraciones del poder y del capital, como se presenta al principio, debajo de la ciudad, se representa como un ser especial que ilumina los rincones más oscuros de la ciudad excluida. Y en esa línea, pareciera que, dependiendo de la posición que sea colocada, es condenatoria o redentora.

5.5. Consideraciones de cierre: las fronteras porosas de la utopía

Recapitulando un poco, la ciudad en *Metrópolis* se va constituyendo en arquitecturas de lo monumental. Con ello, se da hincapié a resaltar la estructura, la ciudad por sí misma. El edificio Zigurat, centro de la ciudad, cargado de significaciones míticas, será el epítome arquitectónico de ello, alzando a la ciencia ligada al poder como guía suprema de la sociedad, desplazando a un segundo plano a los ciudadanos. Esto formará una utopía que caerá en los hombros de robots y hombres, configurando resentimiento frente a la ciudad y que finalmente estallará en las calles a manera de una “revolución”. Sin embargo, esto no resuelve los conflictos, lo que puede leerse como la negativa del filme en la resolución a través de la pura emocionalidad del resentimiento. Tampoco estará la resolución en Tima a la manera del Conde, a pesar de ser el máximo representante de los logros tecno-científicos. Primero porque en sí misma es

mercancía y por lo tanto ligada a las dinámicas del capital y el poder, y segundo porque hace parte de la misma política vertical de la ciudad.

Pareciera entonces que hubiese dos discursos de cómo debería ser gobernada la ciudad. Una representada por el Conde que pretende de Tima la racionalidad extrema, y otro con Atlas, quien se asocia al resentimiento, a la emoción pura y violenta de la revolución: racionalidad absoluta vs emocionalidad exacerbada. Estas dos posturas que el filme nos presenta desembocan a la destrucción, y se relaciona con unas consideraciones sobre el espacio en la ciencia ficción en general.

Referente a los discursos sobre la ciudad y/o el espacio urbano, Orbaugh (2006) afirma que la espacialidad en las narrativas de ciencia ficción ha cambiado con el tiempo desde finales del S. XIX hasta el presente. Por un lado, en lo moderno, donde la ciudad es representada de forma vertical en las estructuras y edificaciones, donde es importante en las narrativas elementos de nacionalidad, etnicidad, diferencias de clase y tensiones entre trabajadores y dueños. Y por otro, la espacialidad ha cambiado a lo posmoderno, donde a pesar de que se conservan elementos de lo moderno –incluyendo lo hegemónico del capital– los mecanismos para mantener las diferencias y fronteras se han roto o no son tan claros (p. 89).

Teniendo en cuenta las observaciones de Orbaugh, podría decirse que la ciudad del filme *Metrópolis* se enmarca en lo posmoderno. Ello porque a pesar de su verticalidad en su estructura, espacialidad y clase, se observa cómo las fronteras de clase, poder, científicas y hasta humanas se resquebrajan. Ello a nivel narrativo: en la revolución –a pesar de su fracaso – o los sentimientos que Kenishi y Tima demuestran mutuamente, entre humano y robots; pero también a nivel visual, mostrándose en escenas como Tima llorando lágrimas de aceite (ver imagen 11) y la escena de la destrucción del Zigurat. Y precisamente, dentro de este resquebrajamiento de las fronteras parece estar

un tercer discurso de la ciudad, apoyado en lo extradiegético, en la cual, la banda sonora tendrá un papel fundamental.

Parte de la propuesta de resolución en el filme se encontrará en el plano musical como elemento clave en la composición del anime. La banda sonora de *Metrópolis* maneja mayormente un estilo de música jazz, y fue orquestada por el músico y compositor de música jazz, Toshiyuki Honda. Entre las piezas musicales que se destacan en la banda sonora, se encuentran *There'll never be goodbye*, *St. James Infirmary*, y *I can't stop loving you*.

La primera composición es escrita e interpretada por la cantante japonesa Minako Obata, música de Honda, producida originalmente para el filme, que expresa la negativa al adiós del amado (a), apelando a los recuerdos de los sentimientos. Sin embargo, las otras dos tienen unas connotaciones históricas más profundas. *St. James infirmary*, es una canción atribuida originariamente a Irving Mills, pero que se rastrea desde finales del siglo XIX en Inglaterra, y que básicamente cuenta la historia de un soldado que ha salido del hospital y ha visto el cuerpo de su mujer muerta, además de hablar de su propia muerte.⁵⁵ Y por último a *I can't stop loving you*, original de Don Gibson, cantante de música country, aunque en el filme se escucha la versión de Ray Charles, que narra el clamor de vivir una vida prefiriéndose el sueño pasado hacia quien se amó, que la ausencia en el presente. Se tiene una producción original y dos joyas destacables de la historia musical, las tres ligadas a la expresión de sentimientos tales como la nostalgia, la pérdida y la negación de ésta.

⁵⁵ Se dio a conocer más popularmente con la interpretación de Louis Armstrong a principios de los treinta, pero ha sido interpretada por decenas de artistas. Así mismo, Honigmann (2015) considera la canción, desde la interpretación de Bob Dylan de *Blind Willie McTell*, como “observadora de siglos de historia reprimida”.

Y es que, con la arquitectura, la música aparece como connotadora de significados. Si entendiéramos a la arquitectura como ese lugar del conocimiento entre el arte y la técnica que piensa los espacios, la música, paralelamente, entraría a ser el arte que piensa la organización y lógica de maneras sensibles el sonido. En esa medida, los dos dialogan con los espacios, las pausas, silencios, la ciudad, donde la producción sonora humaniza lo artificial, pero también como recurso narrativo que irrumpe como vehículo sonoro para desmontar el aire de solemnidad de la ciudad. Y con ello se resalta el ámbito humano y sentimental de la relación humano-robot, y de paso, la relación con la ciudad y la sociedad.

Ello tendrá su mayor visibilidad en la composición de la escena de la destrucción del Zigurat, la escena más representativa del filme. En ella se muestra como el Zigurat poco a poco se va destruyendo: ventanas, columnas, paredes, todo se desploma, intercalando en velocidades, siendo muy detallista en los colores y las formas de lo que se está demoliendo de la infraestructura. Entre muchos elementos, se muestran engranajes que se desarman, como haciendo apelación al fin de la máquina que es el edificio, pero también a la estructura vertical que se presenta. Todo ello mientras suena *I can't stop loving you*, de Ray Charles. Cerrando la escena las palabras de Tima a Kenichi: “¿Quién soy yo?” antes de caer con el Zigurat.

La escena cobra aún más protagonismo por su composición. Mientras la destrucción de la edificación se manifiesta en una animación completa, y se muestran escenas de algunos personajes muriendo, una turba de robots destruyendo lo que encuentran, y los personajes principales en pugna por sobrevivir, acompaña de fondo la mencionada canción. La escena íntegra está compuesta para que dure exactamente el tiempo de la canción, es decir, está subordinada al tiempo y también al *tempo* musical. La coreografía entre la música y la escena están en sincronía. La combinación de imágenes 3D, con animación completa, no desentonan, se complementan: por un lado, la animación 3D retrata a varias

estructuras del zigurat que se desarman a modo de vista de despiece, explosionada (imagen 13), mientras la animación completa retrata las explosiones. Es el despiece de la arquitectura ligada a la tecnología vertical y destructiva, que desplaza la imagen de adoración que se muestra al principio del filme.

Esta vista de despiece o explosionada es clave desde el punto de vista de la teoría animética de Lamarre, además de que hace parte de la tradición de la animación japonesa. Para el teórico, la estructura de la vista explosionada en el anime sirve para capturar la fuerza de la imagen en movimiento a medida que la composición plana la esparce por la superficie de la imagen. Teóricamente, Lamarre lee la utilización de la vista explosionada en contra del determinismo implícito en la teoría de la modernización, como describe en trabajos de Hideaki Anno. Asimismo, este afirma que “Estructuralmente hablando, la vista explosionada no plantea una posición de visualización unificada a la manera de una perspectiva de un punto, no implica una ventana al mundo. Es un diagrama que muestra cómo se puede desmontar o armar algo.”⁵⁶ (Lamarre, año, p. 140).

En este sentido, el desmonte del zigurat toma una especial relevancia. Ello porque se enfatiza en la imagen y la composición en el desmonte de la arquitectura vertical desde el centro de control de la ciudad. Y, en esa línea, aplica a las consideraciones de Lamarre en las que señala que esto implica cuestionamientos sobre la unidad y multiplicidad. Esto no solo se ve en esta escena, sino también aplica en *Ghost in the Shell*, por ejemplo, en la creación cibernética, pues “La vista explosionada no solo permite mantener la destrucción, sino también la generación dentro de la imagen animada”⁵⁷ (Lamarre, 2009, p.

⁵⁶ Traducción mía, original: “Structurally, the exploded view does not posit a unified viewing position in the manner of one-point perspective; it does not imply a window on the world. It is a diagram that shows how something can be taken apart or put together.”

⁵⁷ Traducción mía, original: “The exploded view makes it possible to sustain destruction and generation within the animated image.”

147): la creación cibernética en *Ghost in the Shell* y de la ciudad de Metrópolis como elementos de control y poder, pero también la destrucción de estos, para luego, así su recreación (en *Ghost in the Shell* un nuevo ser Kusanagi/Maestro Titiritero, y una nueva ciudad en Metrópolis) fuera de sus ideas originarias de dominación y verticalidad.

Sin embargo, la escena de la destrucción del Ziguat, animética y central a la experiencia del espectador desde el punto de vista compositivo de la teoría de Lamarre, tiene en la música un agregado. Ligada a la pérdida y a la nostalgia, la canción se hace un contrapeso lo suficientemente fuerte a lo atractivo de la imagen en movimiento, de tal forma que modifica el sentido de la composición de esta. La banda sonora hace de la experiencia de la imagen pase de ser algo épico como gesta contra la tecnología, el poder o lo vertical, a algo romántico, en la formulación de un lazo afectivo. Y de paso, contradiciendo, desde el punto de vista de la composición, afirmaciones de investigadores como Cheyesh (2010) de que *Metrópolis* es un anime tecnofóbico.

La visión de la destrucción tiene una intención placentera, y de paso puede leerse como una celebración del desmontaje de la verticalidad de la ciudad, de paso, de la ciencia ligada al poder, y hasta de la mercantilización y militarización de la misma. Pero también, de paso, la posibilidad de otras relaciones entre humanidad y tecnología.



Imagen 13. Despiece del centro del zigurat



Imagen 14. Compañía Robot, Tima Kenichi y Tima

Aun así, el filme va más allá, pues, aunque puede aparentar que es un filme antitecno-científico, en realidad manifiesta una propuesta de producción de conocimiento. Al final de los créditos, se puede observar que Tima y Kenichi abren un taller de robots (Ver imagen 15). En ello se observa como Kenichi carga lo que podrían ser partes usadas o desechadas de robots u otros artefactos, mientras otros robots apoyan. Asimismo, también se observan palomas y hasta a la misma Tima quién al final del filme parecía destruida. Ello demuestra que en el filme no se ha renegado de la ciencia, ni de los robots, ni de la humanidad, pero sí ha renunciado a la creación de conocimiento desde arriba, como el Conde imponía desde el principio del filme, más aún, se apuesta a la creación de ciencia y saber desde abajo, colaborativo, pensando en el re-uso y reciclaje.



Imagen 15. Inauguración del Zigurat por parte del Conde.

Metrópolis entonces se constituye en un filme interesante, en tanto ilustra una ciudad que no se soporta, una utopía pesada para los de abajo. Que expone cómo el conocimiento científico ligado al poder en forma de tecnocracia absoluta y al capital, reflejado en una arquitectura que se niega a sus habitantes, se constituye catastrófico para la ciudad. Que, sin embargo, no ve una resolución en la destrucción

violenta de la ciudad, pero sí celebra el desmonte del poder tecnocrático y la ciencia impuesta desde arriba. Asimismo, el filme propone una resolución en la producción de saber desde abajo, colaborativo y reutilizable, e incluso, una relación poshumana, es decir, una que piensa a la humanidad más allá de sí misma, y que incluso se duda de sí misma (la pregunta de Tima). En últimas, el filme hace una lectura estimulante, ya que hace ilustrativo temores, ansiedades y esperanzas de lo que es y puede ser la ciudad, la sociedad, la creación de conocimiento y lo (pos) humano.

Capítulo 6. *Pale Cocoon* y la catástrofe después del apocalipsis

“Excavando en los archivos la gente puede entender esta realidad.

*El mundo que existía al principio
y el mundo artificial que cubre esta superficie”*

Ura, *Pale Cocoon*

Un archivista revisa archivos digitales en una pequeña oficina. Frente a él, en vez de papeles o documentos físicos, solo hay pantallas donde puede buscar lo que tiene encargado revisar: imágenes, sonidos y videos de paisajes, animales, plantas y personas. Elementos que le causan una gran curiosidad ya que jamás ha comprobado lo que muestran los archivos en persona. El lugar desde donde trabaja el archivista es la colonia subterránea *Pale Cocoon*, y el lugar al cual hace referencia los archivos es el planeta Tierra, del cual, se afirma, su superficie hace tiempo es inhabitable.

Esta OVA⁵⁸ del director Yasuhiro Yoshiura nos presenta un mundo posapocalíptico con un sentido minimalista y burocrático. *Pale Cocoon* (2006) es una obra dirigida y escrita por Yoshiura (quién también presta la voz para uno de los personajes), y es su tercer proyecto importante como director. Este anime ha tenido reconocimientos como gran parte de la obra del autor⁵⁹: premio a mejor cortometraje en

⁵⁸ Siglas de Original Video Animation (OVA), término que se utiliza para designar animes que son producidos para consumo en vídeo, primeramente, en Beta y VHS, y ahora en DVD, Blu-Ray y online.

⁵⁹ Este director ha sido reconocido por obras como *Mizu no Kotoba* (2002), premiado por el Tokyo International Anime Fair; *Time of Eve* (2008-10), que tuvo reconocimientos por el New York International Children’s Film Festival (2011), selección oficial en el Pusan International Film Festival (2010), entre otros; *Sakasama no Patema* (2013), ganadora al premio de la audiencia en el Scotland Loves Anime (2013), nominada a mejor película animada en el Asia Pacific Screen Award y película del jurado joven en el Seattle International Film Festival (2014). Así como también ha participado en el Young Animator Training Project, proyecto de la Agencia de Asuntos Culturales del gobierno de Japón del cual resultó el anime *Harmonie* (2014).

el Seoul International Cartoon and Animation Festival (SICAF) en 2006; primer lugar en el Nipponbashi International Film Festival (2006); además de mejor guión en el Sapporo International Short Film Festival and Market (2006).

Yasuhiro Yoshiura se ha destacado por sus particulares y complejas visiones del futuro en sus producciones, donde destaca problemáticas sociales como la discriminación y el olvido histórico ligadas a la convivencia con nuevas tecnologías, y el impacto en la psiquis de los personajes. Anjani (2008) afirma que este creador ofrece en sus obras su visión futurística sobre nuestras relaciones con la tecnología, la sociedad, la discriminación, la memoria, que suelen relatarnos sobre múltiples condiciones distópicas. En ese sentido, Nagataki (2017) destaca cómo Yoshiura aborda en el anime *Eve No Jikai* (2008-10), la construcción de la intersubjetividad entre seres humanos y humanoides, resaltando que la humanidad no solo depende de la propia identificación, sino también en el reconocimiento. Asimismo, para Ling y Nakamura (2019), en dicho anime, el autor explora las relaciones poshumanas de forma híbrida, donde el espacio de encuentro del café se convierte en un radical espacio heterotópico donde es posible el encuentro de humanos y androides sin distinciones, a pesar de las prohibiciones sociales, evocando reflexiones críticas del día a día e imaginando alternativas políticas (p. 546-547). Señalizaciones en la obra de Yoshiura que, a pesar de sus interesantes exposiciones, no tocan la composición de sus animes a profundidad.

En la obra de Yoshiura se notan estos elementos descritos en diferentes intensidades. Sin embargo, tres de sus obras más destacadas, *Pale Cocoon*, *Eve No Jikai*, y *Sakasama No Patema*, abordan particularmente la temática de un futuro donde el olvido y el recuerdo del pasado es elemento de conflicto. El caso particular de *Pale Cocoon* se hace central para esta investigación, visto que su historia y composición nos ilustran un mundo donde las consecuencias del olvido de lo perdido muestra una de

las formas de la catástrofe, en este caso después del apocalipsis. Una donde la desconexión con la historia, las imágenes, las sensaciones de estas, conducen a un estado de presente insoportable en su estatismo y monotonía.

Variedad de animes se destacan en género y temáticas parecidas en mayor o menor medida a *Pale Cocoon* en relación con el posapocalipsis, lo psicológico, la pérdida y la memoria, tales como: *Hoshi no Koe* (Makoto Shinkai, 2002), *Texhnolyze* (Hiroshi Hamasaki, 2003), *Ergo Proxy* (Shokou Murase, 2006), *Freedom* (Shuhei Morita, 2006), *Shelter* (Toshifumi Akai & Porter Robinson, 2016).

En este apartado se argumenta la catástrofe después del apocalipsis o el posapocalipsis, en *Pale Cocoon* en la separación de los personajes con la Tierra, lo telúrico, lo elegíaco en la ausencia, pero también la culpa por la pérdida. La supervivencia o incluso la vivencia diaria, aun con las funciones, con las tareas que los personajes tengan que hacer no es suficiente para brindar un sentido más allá del vivir el presente. Esta condición catastrófica se resuelve en la curiosidad que las imágenes digitales de la Tierra despiertan, donde la búsqueda y el (re)descubrimiento con el mundo reemplazan la condición de posesión de este. Ello se muestra tanto en la historia y la composición misma del anime como veremos a continuación.

6.1. La catástrofe después del apocalipsis en la historia de Pale Cocoon

Este anime nos relata que los humanos viven en una colonia subterránea, y al parecer es el único lugar donde se puede vivir. Un miembro del Departamento de Excavación de Archivos, Ura (Michio Nakao), es un trabajador que le fascina lo que ve en los archivos y se suele quedarse más tiempo de lo que le requieren buscándolos y observándolos. Sin embargo, se muestra como el único con esa actitud, pues se da a entender que el resto no le gusta ese trabajo y hasta se sugiere un abandono paulatino de muchos de

sus puestos. La labor de Ura consiste en explorar y analizar archivos de imágenes. Ello le intriga, aun a pesar de que uno de sus compañeros (Yasuhiro Yoshiura), quien solo se escucha a través de un teléfono en altavoz y del cual no se dice el nombre, no le motiva, y hasta le sugiere dejar el trabajo.

Mientras, una compañera de Ura, Riko (Minako Kawashima), miembro del Departamento de Análisis, pasa el tiempo después del trabajo acostada en una escalera, que de arriba abajo parece no tener fin, y muestra una infinita oscuridad en sus extremos. Ura y Riko suelen tener contacto pues el trabajo de Ura es encontrar archivos, mejorarlos para entregarlos a Riko, quien los analiza. Pero la curiosidad de Ura por los archivos suele ser tan grande, que tiende hacer más de lo que se le pide en sus funciones, llevándose incluso llamados de atención del compañero del teléfono, especie de supervisor, quién le insiste que haga solo lo que se le indique.

En uno de sus trabajos, Ura recibe un vídeo para ser restaurado, el cual contiene audio, constituyéndose como algo fuera de lo normal por el alto nivel de daño que suelen tener los archivos. En este, Ura y Riko observan una chica diciendo algo sentada en una escalera y rodeada por una estantería de libros. Se da a entender que nunca han visto uno, pues ambos reflexionan sobre lo que es el libro, para lo que Riko afirma que era una especie de forma de conservar y pasar información en el pasado. También concluyen que el lugar debe ser una especie de espacio para preservar información. Esto nos sugiere que el trabajo de ellos los lleva a un gran nivel de suposición de las cosas que descubren, lo que nos dice también que hay mucho desconocimiento por elementos del pasado.

Esto es interesante porque se muestra que en el mundo que habitan los personajes los libros no existen y, por consiguiente, mucho –sino la mayoría – del conocimiento, la historia escrita y el conocimiento acumulado de la humanidad se ha perdido. Sin embargo, el hecho de que exista

información de la Tierra de forma digital, a pesar de lo dañada, resalta aún más lo importante de los archivos digitales como fuente de información –o lo que queda – del pasado.

Más adelante vemos que Ura se encuentra con Riko en las escaleras donde ella suele acostarse, con la mirada perdida siempre hacia arriba. En ese momento, Riko le comenta a Ura que la gente solía vivir arriba, en los niveles superiores de la colonia, donde no había sistemas de soportes. Incluso, cuando ya la gente de los niveles superiores consideró que era inhabitable, algunos siguieron viviendo, incluyendo la abuela de Riko. La abuela le comentaba sobre lo verde que era el mundo. Riko entonces le dice a Ura que lo mejor sería que no se conocieran los archivos, pues muestra la estupidez humana, ya que, se sugiere que el planeta ha sido destruido por un desastre ambiental producido por la humanidad, y ello solo da tristeza, por lo cual, afirma, lo mejor sería olvidarlo todo. Sin embargo, Ura, aunque afirma que entiende lo que dice Riko, no lo comparte. Pues desea que por lo menos exista una pequeña parte de ese lugar verde, en algún lugar de la superficie.

Aquí se muestra explícitamente el choque de posturas de que hay en el anime en referencia a los archivos y el pasado que representan. Por un lado, el de Ura, el cual es de curiosidad, de búsqueda y de inconformismo frente al presente, que incluso llega al escapismo, ya que, como una vez afirma, se sumerge en los archivos para abstraerse de las ruinas de “este campo de concentración artificial gigante”; y por el otro, el de Riko, el cual es una postura de resignación, de olvido, ligado al desconsuelo de no poder acceder a ese lugar. Esta última perspectiva explica el abandono progresivo de los empleados hacia la búsqueda y análisis de los archivos: les es triste y deprimente.

Unos días después Riko no se acerca más al cubículo donde trabaja y el compañero telefónico de Ura le comenta que piensa dejar el trabajo. Para este momento, Ura ha restaurado la grabación, donde se muestra a una chica, Yoko Yamaguchi (Yuka Koyama), cantando, teniendo en sus manos un libro.

Rápidamente el anime empieza a acelerar su ritmo, y se muestra que Ura le arroja una especie de tableta digital donde Riko está acostada, y esta observa la grabación de Yamaguchi cantando. Mientras, se muestra a Ura ascendiendo por el elevador hacia la superficie, mostrándose de manera arriesgada y peligrosa la subida, posiblemente por el hecho de que hace mucho –quizás desde los tiempos de la abuela de Riko– nadie sube.

Paralelamente, Riko va a la oficina cubo donde está la grabación completa y observa un pequeño video donde Yoko canta una canción para los televidentes de la Tierra, en lo que parece una antigua grabación de una proyección en vivo. En la grabación, ella afirma que ha llegado a la colonia en la luna llamada Mar de la Tranquilidad y que es más confortable de lo que esperaba. Asimismo, también pide por la tranquilidad de las personas que están esperando las naves espaciales en migración. Al final del video, Yoko habla de su preocupación por la Tierra, la cual describe de color “óxido”, pidiendo también rezar por el Sol y por la gente de “acá abajo” en Pale Cocoon, referenciando a los que habitan la Luna. Mientras, al tiempo, Ura logra subir a la superficie, observa lo que parece ser una lanzadera espacial, con lo que figura ser los propulsores de una nave espacial estacionada en posición vertical, y arriba, la Tierra, observándola con sorpresa y diciendo en la última línea del anime “es azul”.

En una asombrosa vuelta de tuerca, el clímax del anime se compone de dos elementos reveladores: que los personajes, y el resto de los humanos, han estado viviendo en la Luna y no en el subsuelo de la Tierra; y que por el color azul que posee, en vez del color oxido descrito en el video por Yoko, el planeta se ha recuperado de la catástrofe ambiental no especificada. Una inversión del tropo “Tierra todo el tiempo”, donde, por lo general, historias de ciencia ficción se desarrollan en lugares

aparentemente alienígenas, pero que terminan siendo la Tierra⁶⁰. Así, la Luna como lugar de desarrollo, pero al mismo tiempo colonia y confinamiento, configura a los personajes a una tensión entre mantenerse en el estatismo o la movilidad ligada a la búsqueda de respuestas del mundo que ya no está, pero de paso, del mundo que habitan.

6.2. La catástrofe después del apocalipsis en la composición de *Pale Cocoon*

Ahora, para acercarnos a un sentido lo más completo posible a este anime, y partiendo de algunos elementos de la propuesta teórico-metodológica de Lamarre, hay que indagar en lo que la composición nos dice. En ese sentido, observamos que el diseño de la colonia, los colores, las fotografías, el fondo, el diseño y posición de los personajes presentan elementos que critican el estatismo, y al tiempo, promulgan una relación de levedad en los cuerpos, ello frente a la condensación de estos a la arquitectura cerrada.

6.2.1. El orden de la desolación o el espacio catastrófico

El diseño del espacio y la arquitectura en *Pale Cocoon* se caracteriza por su belleza en cuanto a su orden y la calidad de la imagen computarizada. Ello lo observamos en los puestos de trabajo, en especial la de Ura y Riko, pero también lo poco que advertimos de otros espacios de la colonia, como los pasillos, las oficinas, los elevadores y las escaleras. Asimismo, su composición mayoritariamente monocromática en la gran mayoría de la colonia, que difiere con los colores diversos en las imágenes de la Tierra, nos habla de la contraposición de valores entre la Tierra y la colonia.

⁶⁰ Piénsese, por ejemplo, en el *Planeta de los Simios* (1968), donde la revelación es que no se está en un mundo alienígena sino en la Tierra del futuro.

Uno de los espacios más importantes del anime es la oficina de Ura. Este se muestra trabajando en un cubículo, rodeado de innumerables cables y pantallas. El espacio del cubículo es reducido, donde no parece haber un margen de maniobra más allá del estar frente a las pantallas para hacer su trabajo de archivista. Hablar de que hay muchas pantallas sería poco, para ser más exactos, tres de las cuatro paredes de la oficina son pantallas, las cuales se muestran cargadas de los archivos e imágenes que Ura trabaja. El lugar de trabajo del archivista es mayoritariamente de colores y tonalidades grises, amarillas, blancas, y negras. Es pequeño, y no hay detalles, ni artefactos, ni decoración u otro elemento por fuera de lo funcional, es decir, no presenta elementos más que para cuestiones de trabajo.

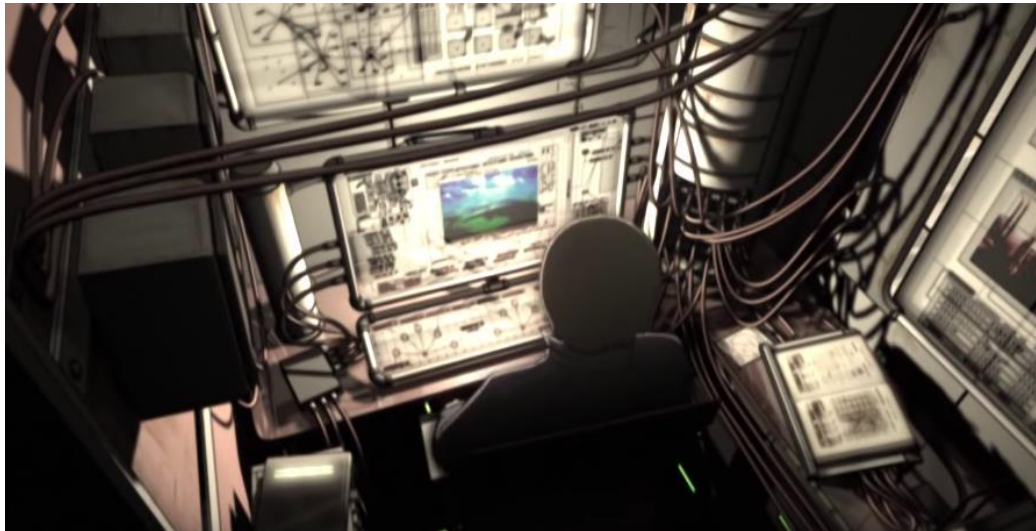


Imagen 1. Cubículo de trabajo de Ura donde recopila los archivos audiovisuales de la Tierra

El diseño del puesto y lugar de trabajo en general es de una geometría ordenada, donde el cubículo de Ura está junto a otros, formando filas de cubículos que se extienden a un horizonte oscuro, dando una impresión de una infinitud, más no de libertad, sino de contención, de un encerramiento interminable. Asimismo, los pasillos se muestran estrechos, donde pueden transitar solo dos personas al

tiempo, además de que son pasillos rodantes o de desplazamiento automático, lo cual hace que los trabajadores no tengan que caminar.

Se trabajó muy bien para dar la sensación de que la historia transcurre en una colonia en el subsuelo de la Tierra, enfatizando mostrar el paisaje de forma totalmente artificial: los puestos de trabajo, el techo con iluminación eléctrica, los equipos de mantenimiento medioambiental que producen oxígeno y que seguramente regulan la temperatura, elevadores, y una escalera que no muestra ni principio ni fin. Además, el hecho de que los fondos se compongan en animación 3D CGI⁶¹ resaltan aún más el carácter artificial de la colonia, si se contrasta con los personajes que se notan más de constitución animada tradicional.

Asimismo, el color también juega una parte importante en el anime, destacando el contraste entre la Tierra y la colonia. Lo que se muestra investigando Ura en los archivos son imágenes de llanuras verdes, atardeceres con tonalidades amarillas y rojas, cielos azules cargados de nubes, desiertos, industrias, cabras y demás animales, flores, etc. Se destacan los archivos como lo único que desentona en contraste con la colonia. Esto no solo porque son imágenes coloridas que se diferencian con lo casi total monocromático y oscura de la estética en general de la colonia, sino porque incluso las imágenes de la Tierra se muestran espontáneas, azarosas y diversas, características muy diferentes al orden grisáceo que rodea a Ura y a los demás.

⁶¹ CGI de las siglas en inglés *Computer-Generated imagery* o imagen generada por computadora.

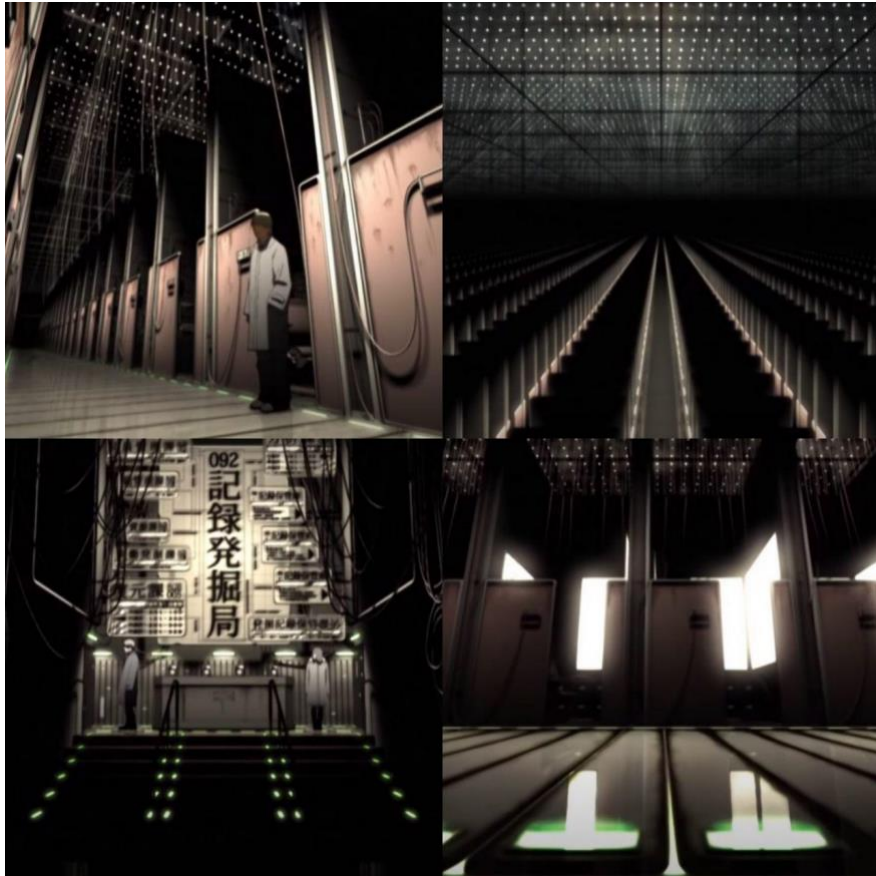


Imagen 2. Diseños de la colonia *Pale Cocoon*

La colonia misma, con su diseño de gran esfera contendedora, nos relata el tono y el sentir de los personajes, ligadas a las funciones que estos deben cumplir. No hay espacio para la variedad y el movimiento, produciendo una sensación de confinamiento y hasta en encarcelamiento, que, como se mencionó, Ura explicita como “campo de concentración”. Espacio limitado, movimientos restringidos, actividades fijas es lo que predomina este lugar artificial, el último bastión de lo que sobrevive de la humanidad. Y, sin embargo, frente a ello, la composición de los cuerpos a la arquitectura de la colonia, muestra sus resistencias.

6.2.2. Los cuerpos contenidos: personajes y su posición

Otro elemento que destaca, es la ausencia de una presentación de la vida fuera del trabajo. No hay mayor indicio de que otras actividades se hacen a parte de lo laboral. Lo único diferente, es cuando Ura se encuentra con Riko, quien aparte de trabajar, suele verse acostada boca arriba, sobre la escalera. Pero, igual, dicho encuentro siempre gira en torno a lo laboral: los archivos sobre la Tierra. Y, sin embargo, esto también nos habla de las relaciones de los personajes con el espacio.

El diseño de los personajes es sencillo y austero. Sus ropas consisten de pantalones, camisetas y bata grisácea, con botas negras, y las usan tanto Ura como Riko, no mostrando mayores diferencias de estilo a excepción del cuello de Riko, un poco más cálido en apariencia. El anime muestra que sigue habiendo población, aunque solo se muestra una vez, y es en una escena donde todos salen del trabajo y se dirigen a los elevadores para bajar a los pisos inferiores de la colonia. La representación de la población nunca muestra sus rostros, y se muestran algo alejados de los protagonistas, de una manera que podría decirse casi accesorio. Sin embargo, más bien podría tener el objetivo de mostrar que, además de que hay población a parte de Ura y Riko, la interacción no trasciende más allá de las funciones laborales. Con ello, se resalta el comportamiento de Ura y en especial Riko en los encuentros fuera del trabajo.

En ese sentido, Riko se suele mostrar acostada mirando hacia arriba, desde la escalera. Sin embargo, hacia donde mira no hay cielo, ni estrellas, nada, solo oscuridad, tal como también se muestra en las oficinas. Con su historia acerca de cómo su abuela le hablaba del mundo exterior, y también su afirmación de que tal vez no se debería buscar más sobre el pasado, se manifiesta el único momento

donde la voz de ella enfatiza un tono emotivo. Tono que destaca su opinión negativa de seguir indagando en los archivos del pasado de la Tierra, contraria a la de Ura.

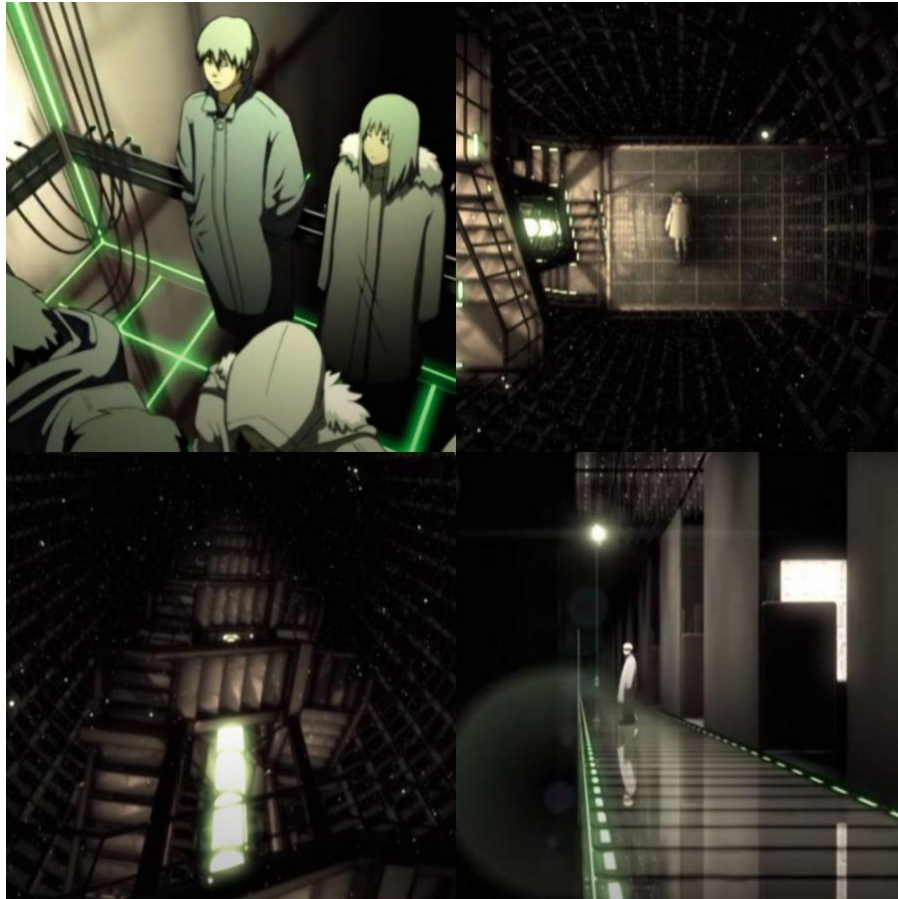


Imagen 3. Ura y Riko en el ascensor; Riko acostada viendo las escaleras; las escaleras; Ura caminando los pasillos de la colonia

Sin embargo, la postura de Riko puede indicarnos que la negativa no necesariamente se ancla en la negación apática del deseo de conocer, sino más bien del miedo de saber. Riko se le muestra desde la primera escena en que se presenta acostada mirando arriba, lo cual puede sugerir que a pesar de lo que dice, si piensa en la Tierra, o, más bien, la Tierra que le describía su abuela. Cabe anotar que en el afiche promocional del anime a Riko se le representa como en esa primera escena que aparece, acostada mirando

hacia arriba. Una pequeña, pero importante transgresión de espacios que no están diseñados para hacer algo diferente a las funciones laborales.

Esto nos deja dos posturas diferentes, pero relacionadas: si bien es cierto que Ura trabaja mucho más de lo que se le pide en los archivos y es quien se motiva a buscar si algo de la Tierra es cierto o queda un remanente, también se observan en la postura de Riko se transgrede una relación espacial diferente, una que no está ligada a la productividad.

Así entonces que la composición que observamos de Ura dentro de su oficina, siendo el único visible rodeado de pantallas con imágenes coloridas y diversas de la Tierra, se demuestra como elemento nostálgico de lo que nunca se ha vivido. Una nostalgia prestada por los remanentes archivos que contrasta con el mundo frío, eléctrico, artificial, monótono y estático que le rodea. Y, que, a su vez, Riko manifiesta en una pasividad no productiva, demostrada en su posición recostada en medio de la escalera, elemento que puede llevar tanto abajo, hacia donde vive el resto de la humanidad o hacia arriba, donde mira y se supone queda la Tierra.

6.2.3. Arriba es abajo, abajo es arriba: componiendo la levedad en la contemplación

La posición de los personajes, acostados, mirando hacia arriba, tanto al principio, como en algunos momentos en el desarrollo, y, en especial, en la escena final, es característica en este anime, prestándose especial atención. Esto en el sentido de que la escena termina con Ura flotando gracias a la poca gravedad, observando el espacio exterior, y el planeta Tierra en medio de este. Y, en esa línea, el personaje se muestra liviano, fuera de las fronteras del “campo de concentración”, como él mismo se refiere. Una posición flotante, liviana, donde no se puede definir abajo con respecto a la luna, lugar de la colonia; o

arriba con respecto a la Tierra, lugar originario, es decir el arriba y el abajo depende en relación con el lugar se elija.

Hasta la escena final el anime se compone para que pensemos que nos encontramos en las profundidades de la luna, no solo por los diálogos con sus referencias sobre “la superficie”, sino también en la presentación en el mismo principio del anime un mapa del lugar. Pero no cualquier mapa, sino uno con apariencia de vista explosionada donde parecen mostrarse brevemente divisiones, niveles y partes de la colonia, que en principio parecen referenciar a la Tierra.

La escena final no solo muestra la resolución, sino que también se presenta como la más sugestiva y poderosa de este anime, tanto por su revelación narrativa de que los personajes habitan la Luna y no la Tierra, sino también por su significado en la concepción espacial, reflejada en su composición. Cuando Ura se encuentra flotando, se muestran lo que parecen ser nubes (que posiblemente sean gases producto de la maquinaria de soporte de vida de la colonia), las cuales se manifiestan en diferentes perspectivas: una abajo del personaje, otra rodeándolo, otra arriba de este. Solo la salida del sol que se refleja sobre el personaje precede una dirección frente a él, lugar donde se encuentra la Tierra, ya no de color oxido como dijo el mensaje, sino azul, lo que connotación de una recuperación ambiental.

Una esfera color azul en medio del negro espacio, y que, por las perspectivas múltiples que muestran al protagonista, parece flotar sobre las aparentes nubes de la Luna. Así mismo, el azul vivo de la Tierra contrasta con las tonalidades oscuras, grises, opacas y metálicas de la colonia, que se resalta en su aplicación de la imagen generada por computadora o 3D CGI, pero, al tiempo, se relaciona con las imágenes de los archivos que tanto le gustaba escavar, y que siempre se veían en vívidos colores, es más, solo aquellas imágenes tenían diversidad de colores.

De esa forma se muestra un contraste entre el encerramiento y contención de la colonia con la liberación y flotación fuera de esta. Y, en ese sentido, una levedad representada ya no en un cuerpo dentro de la colonia/prisión, sino en composición animética, donde el personaje no solo comprueba el mundo, sino que, al ser iluminado este por el sol detrás de la Tierra, parece que el mundo también lo descubre a él. Un cuerpo frágil, recibiendo, expuesto a la luz, al mundo que de nuevo es azul, de nuevo recuperado, y que, no necesitó de los seres humanos para ser salvado, sino más bien, y de seguro, salvado gracias a la ausencia de la humanidad.



Imagen 4. Fotogramas de la escena final, el descubrimiento de la Tierra

Estos elementos se relacionan con toda una tradición animética del anime, que la cual Lamarre ha señalado traspasa una variedad de directores y creadores. Y, en ese sentido, demuestran una relación

diferente a la idea de “poseer” el mundo a través de la tecnología, sino más bien moverse entre superficies. Una escena compuesta no hacia un movimiento en profundidad, no “ir” hacia el mundo, o como consideraría Lamarre (2009), un cinematismo, sino más bien un animatismo, es decir, moverse sobre y entre superficies, como en este caso, el fondo de “nubes” y espacio. Y con ello, la construcción de un descubrimiento y contemplación del mundo, más que en una dominación o posesión.

No es azaroso entonces que lo último que vemos es la contemplación de la Tierra, en un final que no nos muestra si habrá una odisea de regreso a ella, o si quiera si Ura podrá regresar a la colonia para contarle a Riko, pues ello no es lo importante. Un personaje que pasa de una ubicación opresiva, a una libre, pero, al mismo tiempo compuesta de tal forma donde este se ve minúsculo mientras contempla la Tierra. Relación de composición de personaje y fondo que manifiesta una importancia en lo que descubre y observa: la viveza del mundo real, vivo y colorido vs el mundo estéril, gris que habita.

6.3. De la “edad de la imposibilidad” a la “edad de la curiosidad”

Pale Cocoon es una historia posapocalíptica, y aunque no se destaca mucho, ni se enfoca en los detalles de lo que pasó antes de la trama, sí es lo suficientemente detallista como para sugerirle al espectador en un par de notas de los archivos sobre lo que aconteció al planeta. Una nota dice: “El crecimiento demográfico está degradando de manera constante el medio ambiente. Si no se hace nada, un cambio drástico en el ecosistema será inevitable. 2218 A.D.” Asimismo, se sugiere que el tiempo diegético puede ser el año 2670 A.D. o alrededores.

En ese sentido, se destacan dos elementos. El primero, que el apocalipsis de la Tierra es causa humana, lo que obliga a la gente a huir hacia la Luna; y segundo, que el tiempo transcurrido entre la destrucción y abandono de la Tierra con el tiempo que transcurre la narración es de por lo menos cuatro

siglos. Y, en ese sentido, podría decirse según las consideraciones de Tanaka (2011) que este anime se inscribe en una tradición de ficciones apocalípticas japonesas que tienden a la representación de la destrucción de la Tierra.

Como se describió anteriormente (cap. 1), para Tanaka, las ficciones apocalípticas, incluyendo las retratadas en el anime, han servido como herramienta estabilizadora del daño identitario de posguerra japonesa. Y, que, basado en la concepción de “discontinuidad cultural” del sociólogo Osawa Masachi, dichas ficciones han variado en la búsqueda de dicha estabilización. En una “edad idealista” (1945-1969), las ficciones apocalípticas tratan de dar soluciones “reales”, pues las metanarrativas ideológicas eran válidas en la realidad; mientras, en la “edad ficcional” (1970-1995), la búsqueda de ideales de solución se enfocaba más en la ficción. Sin embargo, para Tanaka, las ficciones apocalípticas a partir mediados de los noventa inauguran la “edad de la imposibilidad”, donde no se proponen ni soluciones “reales”, ni “fccionales” de las dos edades pasadas.

Bajo estas consideraciones, en *Pale Cocoon*, lo que acontece después del apocalipsis podría estar relacionado con la “edad de la imposibilidad”, en el sentido de que no hay solución al apocalipsis, ya que este acontece y acaba con el planeta, quedando los sobrevivientes exiliados, olvidando, incluso, su propia historia. Sin embargo, como ya hemos estado analizando, eso no quiere decir que, desde una perspectiva de la catástrofe, es decir, que se quiebra, acelera o se progresa, y su narrativa, o en que se propone una rearmonización, o, por la posibilidad de recomposición después en la catástrofe. En *Pale Cocoon*, tanto en el relato, como en la composición, frente a la imposibilidad de una resolución o “real” o “ficcional”, la propuesta por un principio básico en la curiosidad se convierte en motivo, en movimiento. Es decir, se observa una dinámica donde la curiosidad y el movimiento se convierten en los

valores que se contraponen a la catástrofe del estatismo, la contención, y la burocracia, que, en última instancia llevan al olvido histórico.

Elementos que se pueden observar en diferentes niveles en reconocidas obras posteriores de Yoshiura, como *Eve no Jikan* y *Sakasama No Patema*: en la primera obra se puede ver como el estatismo y conservadurismo de una parte de la sociedad censura la convivencia horizontal entre humanos y andróides; y en la segunda, se presenta una humanidad dividida entre una aparente utopía de orden y una sociedad subterránea, donde en cómo se vive la gravedad se constituye en el motivo ideológico para impedir el acercamiento de estas dos sociedades.⁶²

Valores en la narrativa y la composición que en Yoshiura nos hablan de la curiosidad por el mundo, aun cuando el apocalipsis haya acontecido. En donde si bien, el fin del mundo fue, la posibilidad de la continuación de la catástrofe sigue manifiesta para quienes lo sobreviven. Y, en esa medida, las relaciones con la tecnología y los espacios manifiestan personajes resignados en sus vidas. Sin embargo, la misma tecnología también puede ser elemento que medie en otras relaciones que reviertan la catástrofe: en *Pale Cocoon*, los archivos digitales que permiten una vista al pasado, incentivando la curiosidad y la búsqueda del mundo, y con ello construyendo una relación más allá de la burocrática. Y bajo esa forma, el espacio que contiene, limitado y burocrático, se convierte en un “capullo” (Cocoon) que ha de romperse, permitiendo el (re)descubrimiento de un mundo que, en vez de ser poseído –germen del

⁶² Problemáticas que desde el punto de vista compositivo se resuelven de manera dinámica: en *Eve no Jikan*, el dinamismo y el movimiento que hay dentro del café donde se desarrolla la historia es mayor que en las afueras, en la ciudad. Ello porque es solo en el café donde hay libertad para que los andróides y humanos convivan, gracias al anonimato del no saberse quién es humano o no. Mientras, en *Sakasama no Patema*, la relación de los protagonistas, representantes de las dos sociedades, es demostrada en sí misma como dinamismo y movimiento, visto que ambos poseen ejes de gravedad diferentes, donde el arriba y el abajo están invertidos, lo cual hace que unidos puedan moverse con mayor libertad que los demás, tanto como para flotar. Una interesante propuesta de parte del autor, donde la composición de la “otredad” se manifiesta necesaria para el escape de valores estáticos, y también el crecimiento y desarrollo de la sociedad.

apocalipsis terrestre-, más bien llama a la contemplación, y con ello, tal vez una posibilidad diferente que no conlleve a un nuevo apocalipsis, ni a la catástrofe que le sigue.

Conclusiones

La catástrofe en el anime no se quedó en Hiroshima y Nagasaki, ni mucho menos su narrativa. Desde la segunda mitad del siglo veinte, finales de ese, y principios del siglo veintiuno, las narrativas de la catástrofe del anime de ciencia ficción han demostrado que las catástrofes estaban vigentes e incluso que se diversificaban. Aun así, en especial finales del siglo pasado y comienzos del presente, conservaban y consolidaban un núcleo de tensiones en la relación entre la tecnología, el cuerpo y la ciudad.

En concordancia con los valores intrínsecos de la ciencia ficción de intentar predecir mediante la toma de elementos del presente, los animes que se analizaron se manifiestan en pruebas de cómo la catástrofe era visualizada en concordancia a temores, anhelos y posibles resoluciones del tiempo que cambiaba para dar molde al presente. Visualización de la catástrofe que mostramos no solo es diversa y compleja por los intereses particulares de los distintos autores, sino también por los elementos compositivos del mismo anime.

Cada anime de ciencia ficción analizado expuso una narrativa de la catástrofe con diferentes grados de variabilidad de las tensiones entre la tríada de la tecnología, el cuerpo y la ciudad. En ese sentido, cada narrativa audiovisual mostró una posibilidad de futuro que advierte sobre cómo las relaciones de la sociedad con la tríada y la catástrofe que le puede suceder.

Ghost in the Shell muestra un rostro de la catástrofe en su discurso y composición en forma de acentuada especialización o *hiperespecialización*. Una propuesta interesante que expone la lectura de una sociedad en la catástrofe si solo ve en la especialización técnica la base de cómo se organiza. Ello porque demuestra que, dentro de la especialización meramente técnica, la operación de control sobre los cuerpos y la vida en el vacío político entre lo público y lo privado, condiciona la mediación del sujeto con el mundo, congelando la diversidad y la mutabilidad de las cosas. La hiperespecialización permea

su condición catastrófica en el cuerpo técnico y la ciudad hiperconectada. Condición catastrófica cuyo germen radica en la búsqueda de la eficacia absoluta, y con esto, la crisis y ruptura que se manifiesta en el cuestionamiento de lo tradicionalmente humano, e incluso, de la vida misma. Contra ello, se propone una resolución en la apropiación de las capacidades técnicas, diversidad y digitales, y dialogismos entre dualidades de lo natural y lo artificial, la tecnología y el cuerpo como siguiente paso de la vida misma. Relación diversa que formula la aceptación de estas dualidades, y que escapa de la imposición funcionalista de la hiperespecialización, es decir, de esa eficacia por sí misma.

En *Metrópolis* la catástrofe acontece cuando el conocimiento científico es aprovechado para la imposición de una tecnocracia absoluta y con ello se refleja una arquitectura catastrófica porque niega la inclusión de los ciudadanos como fin de la ciudad. En ese sentido, la imposición de la tecnocracia construye una utopía estática, estratificada e insoportable, manifiesta en una arquitectura colosal que aplasta socialmente y simbólica a sus habitantes. Una ciudad hecha y sostenida por quienes la habitan, humanos y robots, pero no hecha para ellos. Para la resolución de esta problemática, el anime propone el desmonte de la producción de conocimiento como herramienta de imposición y la arquitectura que le sigue, con la contraposición del conocimiento vertical en la producción de saber desde abajo, horizontal, colaborativo y reutilizable.

Con *Pale Cocoon* acontece la catástrofe después del apocalipsis. En el posapocalipsis, la catástrofe está en la burocratización de la vida diaria, en especial, en relación al trabajo y lo funcional. Mediante la monotonía y automatismo, la alineación en las funciones laborales aniquila la curiosidad. Estas condiciones limitan la visión del mundo que está más allá de la rutina, donde hasta la memoria colectiva se ve afectada. Condición de burocratización y encerramiento que se resuelve en las imágenes de la Tierra, ya que disparan la curiosidad y la búsqueda del mundo que representan. Con el encuentro

del mundo se cuestiona la situación de catástrofe de la burocracia congeladora, pues demuestra otra posibilidad en la contemplación y el movimiento, y no la posesión, ni el estatismo de la vida que le puede seguir al apocalipsis.

Tres narrativas, tres visiones de lo catastrófico, que, desde el medio del anime, en el género de ciencia ficción cuestionan tiempos más próximos que lejanos. Visiones de la catástrofe que son posibles de considerar gracias a un análisis que no solo raya en sus elementos discursivos, de trama y narratológicos, sino en sus elementos compositivos. Con Oshii, Rintaro y Yoshiura se presentaron composiciones muy particulares que, para los análisis de las narrativas de la catástrofe, eran indispensables. Sin embargo, se descubrió que, a pesar de que el análisis de la composición del anime fue basado en la teoría animética de Thomas Lamarre, sus tres propuestas de formas de composición no aplican estrictamente a los casos analizados.

Es decir, no se encontró correspondencia para afirmar que en términos de composición los animes abordados se manifiestan dentro de las propuestas de: *minimización*, como se ve con Miyazaki/Ghibli; ni *optimización*, característico con Anno/Gainax; ni tampoco *perversión*, como se describe con CLAMP. Es así que se propone que en las escenas analizadas de los animes se manifiesta una nueva negociación animética, una *Maximización* en términos compositivos.

Maximización compositiva que es transversal, manifiesta en el corpus de animes a pesar de las diferencias estéticas y narrativas de los directores/autores. En la *Maximización*, los elementos característicos que hacen parte de la composición son: el detallismo en la arquitectura, los cuerpos y diversidad de elementos que le rodeen (como el fondo, la tecnología o la vestimenta); composición en “cámara lenta” que destaca el detallismo, resaltando la carga de la experiencia en la imagen; tendencia a la vista explosionada y/o al despiece de los elementos en la imagen, ya sea para la contemplación (como

la Tierra en *Pale Cocoon*), construcción (como la escena de la construcción del cuerpo cibernético de Kusanagi) o para la destrucción (como la de la torre Ziguat en Metrópolis).

En la *Maximización* hay una intención de aprovechar al máximo los recursos de la escena dentro de las consideraciones de Lamarre sobre el animatismo como contraposición al cinematismo, y esto incluye la banda sonora. Los análisis demostraron cómo la música y la sonoridad hacen parte intrínseca en la composición de las escenas, tanto que hasta la duración y el ritmo de esta puede verse subordinada a la imagen (casi como si fuese un videoclip en sí mismo). Lo podemos ver, por ejemplo, en *Ghost in the Shell* como ayuda a configurar dialogismos entre tecnología y cuerpo, y entre tecnología, lo orgánico y la ciudad, como acontece en la escena analizada de *Ghost City*; el desmonte de la ciudad tecnócrata en la escena donde suena Ray Charles con *I can't stop loving you*; o la cálida canción, "Aoi Tamago" por Little Moa, en *Pale Cocoon* que da paso a la salida del capullo de la estéril colonia hacia el encuentro con el cálido y colorido mundo. Es así que, en los animes, la banda sonora hace parte fundamental en la composición del sentido, más allá de un mero vehículo de guía de emociones.

Con los elementos compositivos descritos, forma y contenido, composición e historia, se potencia la narrativa de la catástrofe en los animes de ciencia ficción, es más, posiblemente sea un elemento intrínseco en este tipo de animaciones. La propuesta de Lamarre se centra en animes de ciencia ficción y fantasía, los cuales son gran parte del grosor de la producción de anime⁶³. En esa línea, es como si los animes de ciencia ficción, incluyendo los de narrativa catastrófica y apocalíptica, tuvieran la tendencia o la predisposición de composiciones de *minimización*, *optimización*, *perversión* y la propuesta de *maximización*, y en ese sentido, una crítica intrínseca, propia, en la manera acelerada (y por ende

⁶³ Según la base de datos anime *My Anime List*, se estima más de 2537 animes de ciencia ficción y 3131 animes del género de fantasía. Consultado en MyAnimeList.net el 1 de julio de 2020.

catastrófica) como nos relacionamos con la tecnología, como lo afirma Lamarre, sino también con la ciencia, la arquitectura, la ciudad, el cuerpo, y hasta la memoria.

De ahí que las narrativas de la catástrofe en el anime condensen parte de lo considerado catastrófico desde varios puntos de vista, relacionándolas entre sí. Desde las afirmaciones de la catástrofe como el desastre en sí mismo, evento súbito e inesperado, hasta las consideraciones de Benjamin del tiempo moderno como catástrofe porque evoca un tiempo otro; o de Virilio por la constante búsqueda de la velocidad, aceleración constante del tiempo y por ende la acentuación de la velocidad como violencia absoluta que lleva al accidente; o de crisis y ruptura según Qader.

Así, la o las narrativas de la catástrofes tienden a tener relación con los anime, no solo en su narrativa sino en su propia constitución, su ontología, se presentan en conjunción: la ciudad que se cae a súbitamente a pedazos por su total inconsistencia en una arquitectura otra, ruinoso porque no está hecha para sus ciudadanos; las tecnologías del control, la vigilancia y de la información como otro elemento en el aparataje burocrático y de los que ejercen el poder, operando en los intersticios de la ley; o los cuerpos cibernético, aumentados técnica, cibernéticamente, hechos para la eficacia permanente, acelerados, cuerpos catastrófico porque son cuerpos para un mero funcionalismo y no para sentir, explorar, es decir, no para la existencia o la vida en sí misma; o la ruptura de la humanidad con el planeta, un divorcio que lleva a una crisis en la expectativa de la existencia muy a pesar de que haya un ambiente artificial que pueda resolver las necesidades ambientales.

Mucho de los elementos catastrófico expuestos por estos filmes anime de ciencia ficción se asomaban a lo que empezaba acontecer a finales del s. XX, principios del s. XXI y lo que parece, se consolida en nuestro presente. Como parecen advertirnos, progresivamente aumentan los grandes sistemas de vigilancias supermasivos, especializados y como cada vez más poderosas I.A. para el

reconocimiento facial e íntimo de la población, operando y desarrollándose en cooperación entre Estado y empresa privada. Tecnologías de control e información cotidianas que convierten el gusto, las decisiones, la comunicación, y casi cualquier experiencia humana en información que alimentan las bases de datos de los programas e inteligencias artificiales, y así, mejorando su eficacia. Asimismo, ciudades que tienden a desarrollar cada vez más espacios contrarios a los ciudadanos, la propagación de la arquitectura hostil, no solo ya contra población empobrecida y /o vagabundos, sino, incluso, contra población en general que desee usos al espacio público diferentes a los propuestos desde la institucionalidad-corporativa. Acciones de la ciudad, que desde la arquitectura obligan a comportamientos determinados, del “cómo se debe” habitar la ciudad. Un afán de especialización de las cosas, los cuerpos, los trabajos, las ciudades, que busca asegurar el control de las actividades humanas, justificado en la idea de un progreso infinito.

Y, sin embargo, también desde la tríada tecnología, cuerpo y ciudad, se encuentran alternativas a la catástrofe. La liberación de la tecnología del utilitarismo policíaco y abrazar la idea de esta en función del descubrimiento del mundo, más que para su sometimiento, e incluso, para un descubrimiento propio, identitario y hasta espiritual. De criticar la idea de cuerpo como receptor de repuestos y aumentos solo para el mero aceleramiento de su control y búsqueda de la eficacia funcionalista. Considerar la ciudad no como un espacio inerte, encubierto tecnocrática y burocráticamente, congelado en la idea de alcanzar el futuro utópico a costa de quienes la habitan, sino como un espacio que vaya más allá de las limitaciones y las fronteras sociales, tecnológicas, políticas, y hasta biológicas, es decir, visualizar la ciudad sin jerarquías tan estrictas y pesadas, más orgánicas, porosas en la relación de lo biológico, lo técnico y lo arquitectónico.

En el transcurrir de estos tiempos, donde la tecnología avanza a pasos gigantescos, se abarata y transforma nuestra cotidianidad, donde las ciudades crecen y albergan más de la mitad de la población mundial, y nuestros cuerpos se presentan entre los usos tecnológicos y el habitar la ciudad en sus constantes transformaciones, los animes, en su narrativa y composición, se manifiestan para atreverse a exponer, en sus escenarios futuros, las posibles condiciones catastróficas en esta triada, y al mismo tiempo, proponer como contrarrestarlas.

Bibliografía

- Abel, J. E. (2014). Masked justice: allegories of the superhero in Cold War Japan. *Japan Forum*, 26(2), 187-208. doi:10.1080/09555803.2014.900512
- Almazán Tomás, V. (2013). El grabado “ukiyo-e” como reflejo de los valores de la cultura japonesa. *Kokoro: Revista para la difusión de la cultura japonesa*, (1), 1-17.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4330555>
- Altozano, J. [Jaime Altozano] (2017, septiembre 15). *Ghost in the Shell y el futuro de la música* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=hM6ScEZWXQ0>
- Amano, I. (2014). From mourning to allegory: Post-3.11 Space Battleship Yamato in motion. *Japan Forum*, 26(3), 325-339. doi:10.1080/09555803.2014.915868
- Amis, K. (1966). *El universo de la ciencia ficción*. Ciencia Nueva.
- Anjani, B. R. (2018). *Gambaran Masyarakat Dystopia Dalam Film Animasi Sakasama No Patema Karya Sutradara Yasuhiro Yoshiura* [Tesis doctoral]. Universitas Brawijaya.
- Archipel. (2016, 1 de mayo). *toco toco ep.32 Kenji Kawai, Composer* [Video]. YouTube.
https://www.youtube.com/watch?time_continue=87&v=puIsASh5P2U
- Asimov, I. (1999). *Sobre la ciencia ficción*. Editorial Pocket.
- Bachelard, G. (2003). *El agua y los sueños. Ensayo sobre la imaginación de la materia*. Fondo de Cultura Económica.
- Benjamin, W. (1973). El narrador. *Revista de Occidente*, 129, 301-333.
- Benjamin, W. (2008). *Obras, Libro 1/Vol. 2*. Abada.
- Benjamin, W. (2008). *Tesis sobre la historia y otros fragmentos*. Edición y traducción de Bolívar Echeverría. Ítaca.

Berkwits, J. (2002, 28 de febrero). *Interview. Animation legend Rintaro reinvents the city to build a better Metropolis*. SciFi.com.

<https://web.archive.org/web/20080505093621/http://www.scifi.com/sfw/issue248/interview.html>

Bernstein, J. L. (2013). The Warm Welcome of the Japanese Cyborg. *Journal of Asia Pacific Studies*, 3(1), 110-154.

Blautoothdmand. (2015, 12 de septiembre). The Music of Kenji Kawai. *Blautoothdmand*.

<https://blautoothdmand.wordpress.com/2015/09/12/the-music-of-kenji-kawai/>

Bolton, C. A. (2002). From Wooden Cyborgs to Celluloid Souls: Mechanical Bodies in Anime and Japanese Puppet Theater. *Positions*, 10(3), 729.

Born, C. A. (2010). In the Footsteps of the Master: Confucian Values in Anime and Manga.

Asianetwork Exchange, 17(2), 39-53.

Brown, R. (2007). Alternative modernities: A cultural genealogy of Japan's modernization. *Asian Journal of Social Science*, 35(4-5), 488-510.

Brown, S. T. (2006). *Cinema Anime*. New York, US: Palgrave Macmillan.

Buck-Morss, S. (1995). The City as Dreamworld and Catastrophe. *October*, 73, 3-26.

doi:10.2307/779006

Chebbi, Z. (2008). El lugar y el hombre: los estuarios del Éufrates. *Actas del Hábitat Popular*, (2), 33-41.

https://repositorio.unal.edu.co/bitstream/handle/unal/55991/El_lugar_y_el_hombre_Actas_de_Habitat_2.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Cheypesh, O. (2010). Humanity in Cybernetic Environments. En D. Daniel Riha (Ed.), *Humanity in Cybernetic Environments* (pp. 13-19). Inter-Disciplinary Press.
- Corbett, A. (2008). Beyond Ghost in the (Human) Shell. *Journal of Evolution & Technology*, 20(1), 43-50.
- Curti, G. H. (2008). The Ghost in the City and a Landscape of Life: A Reading of Difference in Shirow and Oshii's Ghost in the Shell. *Environment and Planning D: Society and Space*, 26(1), 87-106. <https://doi.org/10.1068/d458t>
- Dander Sánchez, O. (2012). *Historia de la arquitectura I*. Red Tercer Milenio.
- De la Iglesia, M. (2018). Has Akira Always Been a Cyberpunk Comic? *Arts*, 7(3), 32. <https://doi.org/10.3390/arts7030032>
- Del Barco, L. (2018, 19 de marzo). Latinoamérica se echa a la calle para ver 'Dragon Ball Super'. *Hipertextual*. <https://hipertextual.com/2018/03/latinoamerica-calle-dragon-ball-super>
- Del Col, J. J. (2007). *Diccionario auxiliar: español-latino para el uso moderno del latín*. Bahía Blanca.
- Ebert, R. (2002, 25 de enero). *Metropolis (2002)*. RogerEbert.com. <https://www.rogerebert.com/reviews/metropolis-2002>
- Edwards, M. (Ed.). (2015). *The Atomic Bomb in Japanese Cinema: Critical Essays*. McFarland & Company.
- Foucault, M. (1990). *Tecnologías del yo y otros afines*. Paidós.
- Frenzel, E. (1980). *Diccionario de Motivos de la Literatura Universal*. Gredos.
- Guita, D. (productor) y Jordi Costa (guión). (2005). *Explosión Anime* [Documental]. Canal +.
- Mayol Miranda, M. (2003). La tecnocracia: el falso profeta de la modernidad. *Revista de Sociología*, (17), 105-106.

- Haraway, D. (1991). *Manifiesto Cyborg. Ciencia, tecnología y feminismo socialista a finales del S. XX*. Universidad de California. http://xenero.webs.uvigo.es/profesorado/beatriz_suarez/ciborg.pdf
- Heidegger, M. (1994). *La pregunta por la técnica. Conferencias y artículos*. Ediciones Serbal.
- Honigman, D. (2015, 19 de junio). The life of a song: 'St. James infirmary'. *Financial Times*.
<https://www.ft.com/content/de67699e-102e-11e5-ad5a-00144feabdc0>
- Isidoro de Sevilla (2004). *Etimologías*. Edición de José Oroz Reta y Manuel Marcos Casquero. B.A.C.
- Katō, N. (2006). Goodbye Godzilla, Hello Kitty. *American Interest*, 2(1), 72-79.
- Lam, P. (2007). Japan's Quest for "Soft Power": Attraction and Limitation. *East Asia: An International Quarterly*, 24(4), 349-363. doi:10.1007/s12140-007-9028-6
- Lamarre, T. (2008). Born of Trauma: Akira and Capitalist Modes of Destruction. *Positions*, 16(1), 131-156. doi:10.1215/10679847-2007-014
- Lamarre, T. (2009). *The anime machine a media theory of animation*. University of Minneapolis Press.
- Ling, L. H. M., y Nakamura, M. (2019). Popular culture and politics: re-narrating the Senkaku/Diaoyu Islands dispute. *Cambridge Review of International Affairs*, 32(4), 541-558.
- Liotta, S. (2007). A Critical Study on Tokyo: Relations Between Cinema, Architecture, and Memory A Cinematic Cartography. *Journal of Asian Architecture and Building Engineering*, 6(2), 205-212. DOI: 10.3130/jaabe.6.205
- Looser, T. (2002). From Edogawa to Miyazaki: cinematic and anime-ic architectures of early and late twentieth-century Japan. *Japan Forum*, 14(2), 297-327. doi:10.1080/09555800220136392
- Makela, L. (2008). From Metropolis to Metropolis. En M. W. MacWilliams (Ed.), *Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime* (pp. 91-113). M. E. Sharpe.

- Martel, F. (2011). *Cultura Mainstream. Cómo nacen los fenómenos de masas*. Taurus.
- Martinez, D. (2015). Bodies of future memories: the Japanese body in science fiction anime. *Contemporary Japan - Journal of The German Institute For Japanese Studies*, Tokyo, 27(1), 71-88. doi:10.1515/cj-2015-000
- Minzoku (民族). (2019). Jisho. <https://jisho.org/search/%E6%B0%91%E6%97%8F>
- Miyao, D. (2002). Before anime: animation and the Pure Film Movement in pre-war Japan. *Japan Forum*, 14(2), 191-209. doi:10.1080/09555800220136356
- Monnet, L. (2002). Towards the feminine sublime, or the story of ‘a twinkling monad, shape-shifting across dimension’: *intermediality, fantasy and special effects in cyberpunk film and animation*. *Japan Forum*, 14(2), 225-268. doi:10.1080/09555800220136374
- Morley, D. y K. Robins. (1995). *Spaces of identity: global media, electronic landscapes, and cultural boundaries*. London: Routledge.
- Mumford, L. (1982). La utopía, la ciudad y la máquina. *Utopías y pensamiento utópico*. Espasa-Calpe.
- Muramatsu, N., y Akiyama, H. (2011). Japan: super-aging society preparing for the future. *The Gerontologist*, 51(4), 425-432.
- Nagataki, S. (2017). Body, Technology and Humanity. En Y. V. D. Eede, S. O. Irwin y G. Wellner (Eds.), *Postphenomenology and Media: Essays on Human–Media–World Relations* (pp. 45-62). Lexington Book. <https://url2.cl/raS6m>
- Napier, S. J. (2001a). *Anime from Akira to Princess Mononoke: Experiencing Contemporary Japanese Animation*. Palgrave Macmillan.
- Napier, S. J. (2001b). Confronting Master Narratives: History As Vision in Miyazaki Hayao’s Cinema of De-assurance. *Positions*, 9(2), 467-493.

- Napier, S. J. (2002). When the Machines Stop: Fantasy, Reality and Terminal Identity in Neon Genesis Evangelion and Serial Experiments Lain. *Science Fiction Studies*, 29(3), 418-435.
- Orbaugh, S. (2006). Frankenstein and the Cyborg Metropolis: The Evolution of Body and City in Science Fiction Narratives. En S. T. Brown (Ed.), *Cinema Anime*, (pp. 81-111). Palgrave Macmillan.
- Orbaugh, S. (2002). Sex and the Single Cyborg: Japanese Popular Culture Experiments in Subjectivity. *Science Fiction Studies*, 29(3), 436-452.
- Oshii, M. (director). (1995). *Ghost in the Shell* [Filme]. Production I. G.
- Pabón, J.M., (Ed.). (2009). *Diccionario Manual Griego clásico-español*. VOX.
- Paoli, S. (Director). (2009). *Paul Virilio: Penser la vitesse* [Filme]. Arte France & La Générale de Production.
- Papalini, P. (2006) *Mundos tecnológicos, animación japonesa e imaginario social*. La Crujía.
- Player, M. (2011). Post-Human Nightmares. *Cyberpunk 2021*.
http://cyberpunk.asia/cp_pdf.php?txt=234&lng=us
- Porcu, E. (2015). Down-to-Earth Zen: Zen Buddhism in Japanese Manga and Movies. *Journal of Global Buddhism*, 16, 37-50.
<http://www.globalbuddhism.org/jgb/index.php/jgb/article/download/146/164>
- Prakash, G. (Ed.). (2010). *Noir Urbanisms: Dystopic Images of the Modern City*. Princeton University Press.
- Qader, N. (2009). *Narratives of Catastrophe: Boris Diop, Ben Jelloun, Khatibi*. Fordham Univ Press.
- Rintaro (director). (2001). *Metropolis* [Filme]. Madhouse.

- Rose, S. (2009, 19 de octubre). Hollywood is haunted by Ghost in the Shell. *The Guardian*.
<https://www.theguardian.com/film/2009/oct/19/hollywood-ghost-in-the-shell>
- Rose, S. (2017, 31 de marzo). Ghost in the Shell's whitewashing: does Hollywood have an Asian problem? *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/film/2017/mar/31/ghost-in-the-shells-whitewashing-does-hollywood-have-an-asian-problem>
- Rubio Marín, M. (2013). Le Numérique En Tant Que Véhicule De Transcendance Dans Les Films De Mamoru Oshii, Réalisateur De Ghost in the Shell. *Culture Numérique*,
http://culture.numerique.free.fr/publications/ludo13/Rubio_Ludovia_2013.pdf ,
- Ruh, B. (2002). *Hacking Your Own Ghost: Mythology in the Science Fiction Films of Oshii Mamoru as Sites of Resistance*. Animereserch.com.
<http://web.archive.org/web/20120415012830/http://www.animeresearch.com/Articles/Oshii/hackingghost.html>
- Ruh, B. (2004). *Stray dog of anime. The films of Mamoru Oshi*. Palgrave Macmillan.
- Salazar, Y. M. (2015). Principales enfoques en el estudio de la cultura de medios japonesa contemporánea: un estado del arte. *Scientific Journal Of Humanistic Studies*, 7(12), 1-5.
- Schaub, J. C. (2010). Mecha-topia: Imagining a Posthuman Paradise in Osamu Tezuka's Metropolis. *Interdisciplinary Humanities*, 27(2), 94-110.
- Schodt, F. (1983). *Manga, Manga! The World of Japanese Comics*. Tokyo: Kodansha.
- Schrodt, P. (2017, 1 de abril). How the original 'Ghost in the Shell' changed sci-fi and the way we think about the future. *Business Insider*. <https://www.businessinsider.com/original-ghost-in-the-shell-movie-influence-2017-3>

- SDShamshel (2017, 21 de noviembre). Ukiyo-e and the Concept of Anime Sameface [Entrada de un blog]. *Ogiuemaniax*. <https://ogiuemaniax.com/2017/11/21/ukiyo-e-and-the-concept-of-anime-sameface/>
- Shin, H. (2011). Voice and Vision in Oshii Mamoru's *Ghost in the Shell: Beyond Cartesian Optics*. *Animation*, 6(1), 7-23. <https://doi.org/10.1177/1746847710391506>
- Sterling, B. (Ed.). (1998). *Mirrorshades. Una antología cyberpunk*. Siruela.
- Suzuki, M., Ito, M., Ishida, M., Nihei, N., y Maruyama, M. (2010). Individualizing Japan: searching for its origin in first modernity. *British Journal of Sociology*, 61(3), 513-538. doi:10.1111/j.1468-4446.2010.01324.x
- Tanaka, M. (2011). *Apocalypticism in postwar Japanese fiction* [Tesis doctoral]. University of British Columbia. <https://circle.ubc.ca/handle/2429/32065>
- Virilio, P., y Peti, P. (1999). *El ciber mundo, la política de lo peor. Entrevista con Philippe Petit*. Cátedra S. A.
- Utai (詔). (2019). En *Jisho*. <https://jisho.org/search/%E8%AC%A1%20%23kanji>
- Vallejo, I., y Heredia, D. (2016, 11 de julio). *Encuentro con los fans y entrevista a Kenji Kawai en el MOSMA 2016*. Koy-Nya. <https://www.koi-nya.net/2016/07/11/encuentro-los-fans-entrevista-kenji-kawai-mosma-2016/>
- Wong, K. (2000). On the Edge of Spaces: "Blade Runner", "Ghost in the Shell", and Hong Kong's Cityscape. *Science Fiction Studies*, 27(1), 1-21. <http://www.jstor.org/stable/4240846>
- Yoshida, S. (2017, 30 de marzo). Ghost in the Shell Has the Look of the Original, But Not Its Brain. *Vulture*. <https://www.vulture.com/2017/03/ghost-in-the-shell-movie-review.html>
- Yoshiura, Y., (director). (2006). *Pale Cocoon* [Filme]. Studio Rikka Directions

