

Universidad Andina Simón Bolívar

Sede Ecuador

Área de Letras

Programa de Maestría en Estudios de la Cultura

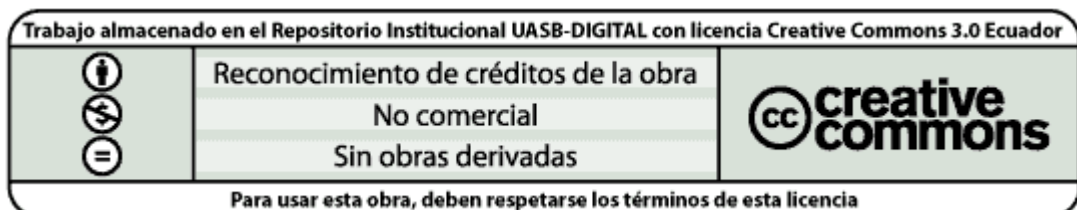
Mención en Comunicación

**Deus ex machina: Representaciones de la ciudad futura en el
anime de ciencia ficción**

Leone Enrique Buelvas García

Quito-Ecuador; Cartagena-Colombia

2015



CLÁUSULA DE CESIÓN DE DERECHO DE PUBLICACIÓN DE TESIS/MONOGRAFÍA

Yo, Leonel Enrique Buelvas García, autor de la tesis *Deus ex machina: Representaciones de la ciudad futura en el anime de ciencia ficción*, mediante el presente documento de constancia de que la obra es de mi exclusiva autoría y producción, que la he elaborado para cumplir con uno de los requisitos previos para la obtención del título de Magíster en Estudios de la Cultura (Mención en Comunicación) en la Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador.

1. Cedo a la Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador, los derechos exclusivos de reproducción, comunicación pública, distribución y divulgación, durante 36 meses a partir de mi graduación, pudiendo por lo tanto la Universidad, utilizar y usar esta obra por cualquier medio conocido o por conocer, siempre y cuando no se lo haga para obtener beneficio económico. Esta autorización incluye la reproducción total o parcial en los formatos virtual, electrónico, digital, óptico, como usos en red local y en Internet.

2. Declaro que en caso de presentarse cualquier reclamación de parte de terceros respecto de los derechos de autor/a de la obra antes referida, yo asumiré toda responsabilidad frente a terceros y a la Universidad.

3. En esta fecha entrego a la Secretaría General, el ejemplar respectivo y sus anexos en formato impreso y digital o electrónico.

Leonel Enrique Buelvas García

Cartagena, 16 de septiembre de 2014

UNIVERSIDAD ANDINA SIMÓN BOLÍVAR

SEDE ECUADOR

PROGRAMA DE MAESTRÍA EN ESTUDIOS DE LA CULTURA

MENCIÓN EN COMUNICACIÓN

*Deus ex machina: representaciones de la ciudad futura en el anime de
ciencia ficción*

LEONEL ENRIQUE BUELVAS GARCIA

TUTORA: Magíster OSIRIS MARÍA CHAJÍN MENDOZA

Quito-Ecuador, Cartagena-Colombia

2015

RESUMEN

La presente investigación realiza un ejercicio interpretativo sobre las formas que la ciudad futura se estructura en un corpus de animes de ciencia ficción japonesa. Se observó como las diferentes manifestaciones de las tensiones políticas, sociales, corporales y subversivas que se enmarcan en las nociones de tecnología, gubernamentalidad y utopía, consolidan un proyecto de ciudad futura perverso, estático y nocivo. Sin embargo se mostró como estos productos culturales representan reacciones frente a la imposición de esta ciudad. En el primer capítulo se conceptualizó sobre la ciencia ficción y la tecnología haciendo una descripción de la estrecha relación del anime y la ciencia ficción. Se mostró cómo esta relación marca un discurso de alerta sobre las propiedades de la tecnología, y su relación con el poder. En un segundo capítulo, se describió las representaciones de la ciudad en las animaciones, analizándolas bajo las nociones de “utopía”, “tecnología” y “tecnocracia”, argumentando cómo las políticas tecnócratas se relacionan con la noción de ciudad como utopía y determinando la naturaleza impositiva de la ciudad. En el tercer capítulo se expuso cómo se presentan formas de representación del control y sus respectivas resistencias, teniendo como campo en disputa la representación del cuerpo, siendo el *cyborg* su máxima expresión. En el cuarto se abordó una significación de la ciudad teniendo en cuenta un antecedente animado en el contexto latinoamericano de la Conquista.

En las consideraciones finales, se presenta una visión en conjunto de la representación de la ciudad y el cuerpo futuro en relación con la tecnología.

A mis padres, por mis padres

AGRADECIMIENTOS

A mis padres, quienes con su amor y enorme sacrificio han hecho lo posible e imposible por mí.

A mis hermanas, por quererme y aguantarme.

A mis tíos, quienes me han apoyado para alcanzar mis metas.

A mis familiares en Quito, que demostraron la calidez de los Andes.

A Osiris, por su guía y atención.

A mis amigos, por soportarme.

A los compañeros, con quienes construí experiencias, conocimientos y memorias.

A los rostros que hacen humana a la Andina.

A Diana, por una inolvidable vida.

TABLA DE CONTENIDO

TABLA DE CONTENIDO	7
CAPÍTULO PRIMERO.	
Anime de ciencia ficción o la preocupación por el mañana	21
1.1. De lo limpio a lo sucio: la ciencia ficción y el cyberpunk	22
1.2. La tecnología y sus usos sociales	26
1.3. La cibernética y su hijo corpóreo: el cyborg	30
1.4. Utopía y distopía: rostros de una misma ciudad	34
1.5. Tecnocracia y Utopía	38
CAPÍTULO SEGUNDO.	
Utopías fallidas o distopías concertadas en la ciudad estado del futuro	42
2.1. La tecnocrática <i>Metropolis</i>	43
2.2. Neo-Tokio o la ciudad agotada en <i>Akira</i>	47
2.3. La ciudad mega-conectada en <i>Ghost in the Shell</i>	52
2.4. El regreso de la Ciudad-Estado: <i>La nueva ciudad de Dios</i>	56
CAPÍTULO TERCERO.	
Las resistencias frente a la Utopía	62
3.1. Cíborgs y Robots: seres en disputa, seres de disputa	63
3.2. La furia contra la ciudad	66
3.3. Al final de la batalla: La incertidumbre como posibilidad	74
CAPÍTULO CUARTO	
Las Misteriosas Ciudades de Oro o la ciudad como nostalgia	82
4.1. Tecnología y mesianismo: un “Nuevo Mundo” a donde ir	83
4.2. Ciudades de deseo	88
CONCLUSIONES	90
BIBLIOGRAFÍA	97

MARCO METODOLÓGICO

El manga y el anime son poderosas narrativas de la cultura de masas, originadas y producidas en Japón. La palabra *manga* proviene de los ideogramas chinos *man*, “involuntario” o “a pesar de sí” y *ga* “dibujo”. El primer ideograma, sin embargo, tiene la acepción secundaria de “moralmente corrupto”,¹ denotando cierto origen popular. El manga corresponde a lo que en Occidente es denominado como cómic o “paquito”², en el caso específico de Latinoamérica. Es una narración gráfica en blanco y negro, cuya lectura se realiza de derecha a izquierda, predominando la imagen sobre la palabra. Por lo general, se distribuye en entregas semanales que abarcan varios años, siendo reunidos cada cierto tiempo en tomos compilatorios. Pese a la divergencia de los debates, su forma actual deviene de la combinación de diversas tradiciones y estilos gráficos: el dibujo monocromo japonés caracterizado por motivos fantásticos, eróticos, humorísticos y violentos, como el *Chôju Giga* o *Pergaminos de animales*, datados del S.XII y con rasgos de la caricatura occidental (tales como globos y cuadros).³

El *anime*, por su parte, es la adaptación audiovisual del manga, sea para televisión, consumo DVD, Blu-Ray, digital o para la pantalla grande. A diferencia del manga, en el *anime* el dominio del color es una de sus más notables características.⁴ El amor, la política, el humor, la cotidianidad y el sexo son algunos de sus temas más recurrentes en la exploración que realiza de las más diversas facetas de lo humano. Esta

¹ Frederik Schodt, *Manga, Manga! The World of Japanese Comics*, Tokyo, Kodansha, 1983 citado por Vanina Papalini, *Mundos tecnológicos, animación japonesa e imaginario social*, Buenos Aires, La Crujía, 2006, pag. 34. Sin embargo, esta definición, como señala Paul Gravett, condicionó negativamente la entrada a occidente del término. Paul Gravett, *Manga, la era del nuevo cómic*, Madrid, H KLICZKOWSKY-ONLYBOOK, S.L, 2004, p. 9.

² *Paquito* era el nombre de una de las varias revistas que transmitían diversidad de historietas en México y Latinoamérica desde mitad del s. XX. Este es un claro ejemplo de un uso de nombre de marca como uno genérico.

³ Vanina Papalini, *Mundos tecnológicos, animación japonesa e imaginario social*, Buenos Aires, La Crujía, 2006, p. 28.

⁴ Aquellos que se dedican a la creación de manga y anime se les denomina mangaka, y equivaldría al oficio de escritor o historietista. Sin embargo, el trabajo de mangaka en el manga vendría ser una actividad más individual, y en el anime, más colectivo. Ahora, como lo apunta Shin'ichiro Inouye, presidente de la editorial de manga, Kodakawa: “Un manga siempre son dos personas: un dibujante y un escritor”. Frédéric Martel, *Cultura Mainstream. Como nacen los fenómenos de masas*, Ciudad de México, Taurus, 2011, p. 260.

investigación aborda específicamente el género de cienciaficción en el anime, en adelante anime SF.

Este género hunde sus raíces en *Astro boy* (1952) y con *Akira* (1988)⁵ sella su éxito internacional. En su vertiente *cyberpunk*, la animación japonesa de cienciaficción va configurando una estética de la catástrofe: universos ficticiales que toman cuerpo bajo las ruinas del proyecto moderno. En esa línea la animación japonesa de cienciaficción y *cyberpunk* presta lecturas reveladoras: sus universos narrativos se caracterizan por la representación de tecnologías que media todos los ámbitos de la vida cotidiana de la familia, el trabajo, la guerra, el Estado, la escuela, la salud, la memoria, donde se diluyen las fronteras de lo privado y lo público, del ser y la máquina, de la alteridad y el Yo. Prima el afán por controlar los medios tecnológicos. Lo privado y lo estatal muchas veces en conjunción y casi indiferenciables, utilizan la tecnología en la pugna en función del mantenimiento del status quo.

Esto último, sin embargo, no debe generalizarse: la tecnología también puede estar al servicio de diversas formas de liberación. La representación de la tecnología se configura como herramienta/estado del ejercicio del poder, pero también como su escape.

Esta investigación parte de la premisa de que la animación japonesa es válida como producto cultural y artístico, y que al igual que la literatura, el cine o la música, carga con sentidos y valores que interpretan y reinterpretan las sociedades. La importancia del anime y el manga como productos culturales radica en su capacidad

⁵ Destacan los animes/manga cómo: *Astro boy* (1952) y *Jet Marte* (1977), del inmortal mangaka Osamu Tezuka; *Speed Racer* (1967), dirigido por Hiroshi Sasagawa; *Gatchaman* (1972) –conocido en Latinoamérica como *Fuerza G-*, de Hisayuki Toriumi; *Mazinger Z* (1972), de Nagai Gō; *The Super Dimension Fortress Macross* (1982), dirigido por Noboru Ichiguro; *Ninja Shensi Tobikage* (1985) –conocidos en Latinoamérica como *Los Robots Ninja-*, dirigido por Masami Anno; *Red Baron* (1994) –*El Barón Rojo-* por Akio Saga; *Neon Genesis Evangelion* (1995), dirección de Hideaki Anno; *Cowboy Bebop* (1998), dirección de Shinishiwo Watanabe; *Cyborg 009* (2001), dirigido por Jun Kawagoe; y *Steamboy* (2004), de Katsuhiro Otomo, por nombrar sólo algunos. Las series de anime tienden a tener por lo general de 25 a 100, o incluso más capítulos, de aproximadamente 25 minutos. Muchas de estas series han contado con varias versiones, como el caso de *Cyborg 009* (1968-1979-2001).

de imaginar posibilidades ficcionales divergentes de las ficciones tradicionales, aportando enriquecedoras perspectivas del mundo o de los mundos posibles. Héroes que fallan. Personajes que son capaces de las más grandes crueldades (y aún así conservan integridad moral en sus acciones). Enemigos que, al final del día, son motivados por las más nobles causas. Dioses caídos utilizados por el hombre para beneficios propios. Reelaboración de mitos: la creación humana (el robot, el cyborg), la torre de Babel (el intento de alcanzar a la divinidad por medio de las ciencias), el castigo divino o Apocalipsis (consecuencia del abuso tecnológico) y el tiempo cíclico, por nombrar sólo algunas de las sobreescrituras más notables. Relatos que van desde la adaptación de la literatura europea, como *Los Cuentos de los hermanos Grimm* (1987), pasando por el abordaje del pos-conflicto, en *Rurouni Kenshin* (1996) –donde se ficcionalizan las tensiones y secuelas de la guerra que pondría fin a la Era Tokugawa–; hasta las transgresiones de los dualismos en el género, como se configura en *Ramma ½* (1989), donde el/la protagonista se convierte en hombre y mujer al contacto con agua caliente o fría. Es claro que en estas narraciones se trabajan los tópicos recurrentes de las pasiones, la guerra, la muerte, el mito y el tabú.

Los animes SF ofrecen referentes críticos frente a las relaciones entre la tecnología y el poder en el espacio de la ciudad. Relaciones que determinan comportamientos, afectividades y cuestionamientos sobre el propio ser. De estas cuestiones tomaré algunas consideraciones más adelante, dado que las representaciones de las corporalidades en el anime SF parecen tener su mayor carga significativa en una figura distintiva: el *cyborg*. Este personaje representa con mayor fuerza el choque de la imposición de la ciudad y la tecnología sobre el cuerpo; se le exige su total integración a la ciudad: rapidez, fuerza, inteligencia, dependencia. Narrativas que presentan lecturas

sobre los posibles resultados de un vertiginoso desarrollo tecnológico en simbiosis con el poder en el marco capitalista. Todo tiene valor. Todo tiene precio (desde partes del cuerpo hasta la misma memoria). Nada parece escapar de la dinámica futura en la que políticos y empresarios se reparten lo que queda del mundo postapocalíptico. Porque muy a pesar de que la ciudad futura sobreviva una y otra vez al fin del mundo, ha de colapsar nuevamente a causa del mantenimiento del sistema.

Las Ciudades-Estado representadas en las animaciones SF se conforman en inflexibles organizaciones cohesionadas por el temor y la fuerza; y sin embargo, son frágiles. A pesar de su alto desarrollo tecnológico, se muestran a punto de quebrarse, imposibles de soportarse a sí mismas. En el espacio narrativo del cyberpunk la ciudad constituye un poderoso elemento. Vastos rascacielos, veloces vehículos, grandes autopistas e industria automatizada contrastan con los cinturones de miseria y sus condenados; se manifiestan rebeliones y subversión hacia lo establecido. La ciudad es un lugar, un protagonista discreto, un espacio implacable, vertebrador del desarrollo de los personajes. Ya sea en su eficiencia tecnocrática o en su total ineficacia cohesionadora, e incluso en su aparente ausencia, la ciudad se presenta como un espacio que se pretende utopía terrenal, en términos mumfordianos: estática y contraria a la vida.

Las ciudades del futuro se erigen en la animación japonesa de ciencia ficción como espacio de tensiones. Convergen en ella diversas formas de tecnología: tecnologías de la información (redes, computadoras, dispositivos de comunicación móviles); tecnologías del transporte (vehículos terrestres, acuáticos, aéreos, robóticos, automáticos); tecnologías bélicas (armas, vehículos de combate, camuflajes, cuerpos manipulados técnicamente para mayor eficacia en combate) y tecnologías médicas

(manipulación genética, experimentación y creación corporal, tratamiento farmacológico), permeadas por las tecnologías del yo foucaultiana. La construcción de la *polis* del futuro equivale a la elaboración y cumplimiento de una serie de políticas que involucran una serie de comportamientos específicos para los ciudadanos.

Revisando el campo de preocupaciones investigativas sobre el tema, es posible encontrar algunos antecedentes que apoyan se relacionan con esta temática. Ruh, en “Hacking Your Own Ghost: Mythology in the Science Fiction Films of Oshii Mamoru as Sites of Resistance”, analiza cómo en cuatro filmes de anime de ciencia ficción⁶ se representan lugares de resistencia frente a la hegemonía y sus formas, mostrando foucaultianamente cómo estos sistemas sirven para la dominación de los individuos. Ruh observa el especial tratamiento de los sistemas mitológicos europeos. Para él, los filmes de Oshii muestran como una negociación personal con las estructuras religiosas puede ser una experiencia liberadora:⁷“Asociando citas y metáforas religiosas con las raíces del conflicto en sus films, Oshii establece una eventual confrontación con la religión. Sin embargo, la solución propuesta no es una confrontación directa con la religión, tampoco su negación.”⁸Oshii, en este sentido, estaría “tratando de expresar a través de sus filmes: apoderándose de los conceptos de tecnología y mitología, ganamos el poder de liberarnos de los sistemas de control, incluso del control de las tecnología y la mitología también.”⁹(B. Ruh, 2000).

Papalini, en *Mundos tecnológicos, animación japonesa e imaginario social*,

⁶Mobile Police Patlabor: The Movie (Kidō Keisatsu Patoreibā: The Movie) [1989], Mobile Police Patlabor: The Movie 2 (Kidō Keisatsu Patoreibā: The Movie 2) [1993], Ghost in the Shell (Kōkaku Kidōtai) [1995], and Avalon (Avaron) [2001].

⁷Brian Ruh. “Hacking Your Own Ghost: Mythology in the Science Fiction Films of Oshii Mamoru as Sites of Resistance”, en *Animereserch.com.*, 2002, en:

<http://web.archive.org/web/20120415012830/http://www.animeresearch.com/Articles/Oshii/hackingghost.html>

⁸Traducción mía. Original: [b]y associating religious quotations and metaphors with the sources of conflict in his films, Oshii sets up an eventual confrontation with religion. However, the solution proposed is not a direct conflict with religion, nor is it a negation of religion.”

⁹Traducción mía. Original: “...trying to express through his films: by seizing the concepts of technology and mythology, we gain the power to free ourselves from systems of control, even the control of technology and mythology themselves.”

expone, por su parte, cómo la tecnología en las sociedades contemporáneas tiende a recibir atribuciones positivas: como dinamizadora del funcionamiento social; como dinamizadora del progreso en asociación con la ciencia; del progreso en sí; como “asunto inquietante”, por sus proezas y logros; y como algo “importante al margen de cualquier comprobación empírica” (V. Papalini, 2006: 72-74). La investigadora, sin embargo, analiza en un corpus de anime de género de ciencia ficción¹⁰ 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. Estudia así mismo la representación de la tecnología en animes de ciencia ficción como resultado de una sociedad desencantada de la realidad.

En *Apocalypticism in postwar Japanese fiction*, Motoko Tanaka¹¹ lleva a cabo un estudio sobre las ficciones apocalípticas japonesas de posguerra (novela, manga y anime), afirmando que “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” (M. Tanaka, 2011: 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 se dirigen generalmente a un público masculino, y funcionan como herramienta estabilizadora del daño identitario de la nación japonesa después de la Segunda Guerra Mundial (M. Tanaka, 2011: ii).

Tanaka no deja pasar el hecho de que la animación japonesa de posguerra cuenta con una continua representación de la autodestrucción del Yo, de la comunidad,

¹⁰ Macross ¿Recuerdas el amor? De Shoji Kawamori y Noburo Ishiguro; Beta X, dirigido por Mamoru Hamatsu; Neon Genesis Evangelion, por Hideaki Anno; Ghost in the Shell, de Mamuro Oshii; Serial Experiments Lain, de Ryutaro Nakamura.

¹¹ Motoko Tanaka, *Apocalypticism in postwar Japanese fiction*, Vancouver, University of British Columbia, 2011, p. ii. Enlace: <https://circle.ubc.ca/handle/2429/32065>

la nación e incluso la Tierra y el Universo motivada por los usos de la tecnología. Antes de procedencia natural (o divina), el Apocalipsis resulta un producto humano. Esta figuración escatológica, sin embargo, no es homogénea. Tanaka se apoya en la concepción de “discontinuidad cultural” del sociólogo Osawa Masachi, quien divide en etapas la posguerra vivida en Japón, entre “the idealistic age” (1945-1969) y “the fictional age” (1970-1995) –la primera consistiría en un periodo en el que las meta-narrativas ideológicas (socialismo, capitalismo, por ejemplo) eran válidas en la realidad, mientras que en la segunda no lo eran, y la búsqueda de ideales se realizaría en la ficción (M. Tanaka, 2011: 60)–. Argumenta Tanaka que las “edades” se reflejarían en ficciones apocalípticas que, en un principio, tratarían de aportar soluciones “reales” (orden ideológico, reconstrucción de identidad, entre otras), pasando a reflejar la búsquedas de ideales en la ficción.

A partir de 1995, no obstante, el Apocalipsis contemporáneo japonés se alejaría de “the fictional age”, no dejando espacio sino para una “autoconciencia hipertrófica” (M. Tanaka, 2011: iii) –para el autor *Neon Genesis Evangelion*, de Hideaki Anno, sería un buen ejemplo de ello–. Esto podría tener dos posibles respuestas: “una es afirmar que Japón es un estado eternamente impotente que trata de criticar el poder manipulando subversivamente su relación con lo poderoso. Por otra parte sería esperar por un infinitesimal cambio de madurez en la vida mundana diaria.”¹² Estaría aquí “the age of impossibility” (M. Tanaka, 2011: iii).

Mark Player en “Post-Human Nightmares”,¹³ considera que resulta imprescindible abordar la explosión de animación de ciencia ficción, en especial

¹²Traducción mía. Original: “one is to affirm that Japan is an eternally impotent adolescent state that tries to criticize power by subversively manipulating its relationships with the powerful. The other is to wait for an infinitesimal change of maturity in mundane daily life.”

¹³Mark Player, “Post-Human Nightmares”, en *Cyberpunk 2021*, 2011. Enlace: http://cyberpunk.asia/cp_pdf.php?txt=234&lng=us

cyberpunk, dentro de una tradición fílmica que empieza a sobresalir a finales de la década de los 70's. Player destaca que directores como Sogo Ishii, Shigeru Izumiya (precursores) y Shinya Tsukamoto y Shozin Fukui (consolidados) han formado parte de la historia del cine, donde elementos del cyberpunk japonés toman una fuerza cruda y explosiva:

Una colisión entre carne y metal [...] una explosión de sexo, violencia, hormigón y maquinaria; una pequeña colección de universos del tamaño de un bolsillo que revela en las post-humannightmares y fetiches teratológicos, empoderados por sensaciones sin fronteras de invasividad y violación. Las imágenes son abyectas, perversas e impredecibles y, como el trabajo de Cronenberg, mutaciones corporales a través de la intervención tecnológica es su mayor temática, como lo son la deshumanización, represión y sexualidad (M.Player, 2011: 1).¹⁴

La estrecha relación entre anime/cienciaficción es reveladora en cuanto a la problemática que implican las representaciones de la tecnologías y la sociedad. No es casualidad que la producción de anime SF como producto cultural sea prolífica: coincide con el afianzamiento de Japón como potencia mundial tecnológica y capitalista desde mediados del siglo XX. Igualmente, tampoco es arbitrario afirmar que este tipo de animación ha tenido cierto correlato histórico y tecnológico en la sociedad japonesa (y a la vez el resto del mundo): sus ciudades “inteligentes”, su dominio en la innovación e industria tecnológica, sus adelantos en el campo de la robótica así lo sugieren.

La cienciaficción nos presenta futuros hipotéticos. Futuros que podrían ser

¹⁴ Traducción mía: Original: “A collision between flesh and metal, [...] an explosion of sex, violence, concrete and machinery; a small collection of pocket-sized universes that revel in post-human nightmares and teratological fetishes, powered by a boundaryless sense of invasiveness and violation. Imagery is abject, perverse and unpredictable and, like Cronenberg's work, bodily mutation through technological intervention is a major theme, as are dehumanisation, repression and sexuality.”

positivos, pero también catastróficos. Este género se ha ligado a la reflexión sobre el destino que aguarda a los seres humanos. Destino que, por lo general, gira en función de las influencias tecnológicas. Como afirma Asimov, su importancia radica en su carácter prediccionalista, es decir, en su preocupación por una raza humana en el venir de los tiempos.¹⁵ En el caso de esta investigación, se señala como las animaciones japonesas SF exploran una preocupación vaticinadora sobre la tecnología como herramienta al servicio de las verticalidades del poder para las que no estamos preparados y que engendran prácticas y discursos no hegemónicos en abierta divergencia con tales verticalidades. Y es que una lectura de estos animes puede enriquecer una postura crítica sobre las repercusiones y condiciones que impone una acelerada globalización y sumergimiento en el campo tecnológico.¹⁶ Tales tensiones dialogan con las reflexiones que Heidegger y Foucault sostienen en tanto la tecnología se muestra como dominadora de la naturaleza y del sujeto. Reflexiones que critican la posición positiva y progresista atribuida a la tecnología.

El acercamiento a las narrativas anime de ciencia ficción en el presente trabajo tendrá dos perspectivas. La primera, girará en torno a los elementos tecnológicos recurrentes y analizará sus funciones en la sociedad. La segunda estará ligada al ámbito político-administrativo de las tecnologías de dominación o la *gubernamentalidad*, identificada como la gestión de gobierno en las ciudades-Estado. De ahí que se trate de abordar cómo se construyen y qué repercusiones tienen las implementaciones de las políticas de los gobiernos (mediadas por la tecnología) sobre la representación de

¹⁵ Isaac Asimov, *Sobre la ciencia ficción*, Buenos Aires, Editorial Pocket, 1999, p. 9.

¹⁶ Alvin Toffler advertía en su libro, *La Tercera Ola* (1979). Como las sociedades se acercan a una “Tercera Ola”, entendida como un cambio en el mundo que “entrechoca” y “arremolinan” el mundo, afectando la Segunda Ola, o era industrial, puesto que descentraliza, desmasifica y personaliza la producción, la economía e incluso instituciones sociales, tales como la familia. De esa forma el cambio de las tecnologías con base en energías no renovables (petróleo y gas, por ejemplo) hacia otras como la genética y la informática, produce -como lo produjeron el cambio de la Primera a la Segunda Ola- temor y resistencias a estas nuevas tecnologías. Por otro lado, también habrá agentes (políticos e industriales) que tendrán intereses económicos en mantener la sociedad en la Segunda, a la vez que se conforman sujetos que defienden los usos sociales y ecológicos de las tecnologías de la tercera. Alvin Toffler, *La tercera Ola*, Bogotá, Ediciones Nacionales Círculo de Lectores LTDA, 1980, p. 99 – 102.

los cuerpos, cuya máxima figura es el cyborg. Todo lo anterior enmarcado en las posibilidades estéticas del anime: su configuración narratológica, el manejo de códigos visuales, su relación con el lenguaje cinematográfico, sus influencias del cómic y de condiciones históricas específicas con dinámicas propias que aún no han sido agotadas.

En ese sentido, esta investigación encuentra su pertinencia si se tiene en cuenta que los valores del humanismo tradicional, los proyectos nacionalistas y las promesas de un mejor futuro son cada vez más cuestionados. En un mundo donde la justicia es un discurso para votos, y lo divino abandonó la tierra, representaciones y comportamientos marginados son traídos a primer plano. La reflexión sobre lo “correcto”, que antes ocupaba los ámbitos reservados a lo religioso, o a la moral dominante, se ve reflejada en productos culturales de diversa índole. Productos que muchas veces se muestran cuestionadores del orden establecido, poniendo sobre la mesa reflexiones sobre el bien y el mal. En otras palabras, se trata de reflexionar cómo en las nuevas narrativas del anime se da la relación entre personaje, tecnología e instituciones gubernamentales, y cómo sus tensiones estructuran la representación de los cuerpos en la ciudad futura. Tales indagaciones pueden leerse como termómetro cultural para explorar el terreno conflictivo de la simbiosis ser/tecnología, configurada tanto en las ciudades imaginadas como en los cuerpos construidos desde un terreno tan fértil –aun así poco explorado académicamente– como el anime.

En este contexto me planteo un gran interrogante de investigación: ¿Cómo se representa la ciudad del futuro en la animación de ciencia ficción japonesa? Pero que también sugiere otras cuestiones más particulares ¿Cómo las tensiones entre la tecnología, el yo/otro, en conjunción con el poder, se ven representadas en la animación japonesa? ¿En la figura del cyborg, es posible encontrar respuestas de la tensión entre el

cuerpo, política y tecnología en la ciudad del anime de ciencia ficción? ¿Qué lecciones se pueden tomar para Latinoamérica? El anime, como producto cultural, carga con sentidos, valores que interpretan y reinterpretan las sociedades, aportando enriquecedoras y perspectivas críticas del mundo o de los mundos posibles.

Bajo estas consideraciones, en la presente investigación tiene como objetivo general analizar las formas de representación de la ciudad futura, observando las tensiones políticas, sociales, corporales y subversivas que se enmarcan en las nociones de tecnología, gubernamentalidad y utopía. Esto en un corpus principal de filmes de animes representativos de ciencia ficción –*Akira* (1988), de Katsuhiro Otomo; *Ghost in the Shell* (1995), de Mamoru Oshii, y *Metrópolis* (2001), de Hayashi Shigeyuki (manga original de Osamu Tezuka)–, que serán puestos en diálogo con otras piezas de animación japonesa SF. Una mención especial para el caso latinoamericano se analizará en el anime *Las misteriosas Ciudades de Oro* (1982), dirigido por Hisayuki Toriumi.

En concordancia con el objetivo general, pretendo contrastar las representaciones de la ciudad futura en las diferentes animaciones, su funcionamiento, su lógica, prestando atención a las relaciones que se generan con los personajes principales en sus diferentes reacciones ideológicas, entre ellas, su adjunción o negación a las políticas de la ciudad. Apunto, además, a interpretar las representaciones de las tecnologías que imperan en la ciudad tecnócrata del futuro, encontrando sus funciones dentro del entramado social y la relación personaje-ciudad, tanto aquellos que están dentro de lo que se representa como institucionalidad como aquellos que no lo están.

Trato de indagar cómo en estos productos culturales se conforman las reacciones frente a la imposición de la ciudad, ahondando en la oposición que los personajes manifiestan. Dicha relación –que parece llevar hasta las últimas

consecuencias la relación entre medios y sujetos propuesta por McLuhan¹⁷: “el medio [tecnológico] es el mensaje”– conlleva a los personajes a formar nuevas perspectivas en cuanto a sus realidades. Es así que se forma lugar problemático de la simbiosis sujeto/tecnología, representada en las ciudades imaginadas como en la representación de los cuerpos construidos en el anime SF.

Para llevar a cabo la investigación, parto metodológicamente desde el espacio transdisciplinar que se proponen desde los estudios de la cultura. En esa línea, se tanea como una investigación de tono cualitativo, que necesariamente se apoya de herramientas de análisis de diversos campos de las ciencias sociales para una hermenéutica de las animaciones partiendo de sus narrativas. Los campos a dialogar son: la teoría literaria (la configuración de la trama, el desarrollo de personaje, la identificación del motivo, ciencia ficción, ciberpunk); historia y política (conceptualización de la tecnocracia, utopía, distopía); sociología y filosofía (teorización de la ciudad, la noción e implicaciones del cyborg).

Este análisis se articula dando énfasis en el estudio y el develar de la articulación de las representaciones de la ciudad, de la tecnología y de los cuerpos al interior de las obras audiovisuales.

Teniendo en cuenta estas consideraciones en el primer capítulo conceptualizo sobre la ciencia ficción y la tecnología haciendo una descripción de la estrecha relación de la animación japonesa y el SF. Muestro cómo dicha relación ha ido marcando un discurso de alerta sobre las propiedades de la tecnología, en especial su relación con el poder. Expongo, además, algunas consideraciones sobre lo que son e implican la ciencia ficción y el concepto de tecnología, y se cierra con la discusión de las

¹⁷Marshall McLuhan, *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*, Buenos Aires, Paidós, 1994, p. 29.

categorías conceptuales. En un segundo capítulo, describo las representaciones de la ciudad en las animaciones estudiadas, poniéndolas en diálogo con las nociones de “utopía”, “tecnología” y “tecnocracia”, argumentando cómo las políticas tecnócratas se relacionan con la noción de ciudad como utopía y determinando la naturaleza controladora de la ciudad del futuro. En el tercer capítulo expongo cómo se presentan formas de representación de la gubernamentalidad y sus respectivas resistencias, teniendo como campo en disputa la representación del cuerpo, siendo el *cyborg* su máxima expresión.

En un cuarto capítulo, se reflexiona un caso particular: un anime en contexto latinoamericano, donde la ciudad/utopía es una ausencia y motivo de búsqueda. En las consideraciones finales, presento una visión en conjunto de la representación de la ciudad y el cuerpo futuro en relación con la tecnología.

CAPÍTULO PRIMERO.

Anime de ciencia ficción o la preocupación por el mañana

A menos que, a semejanza de los autores de tragedias, que en sus conflictos recurren a máquinas y hacen aparecer los dioses, recurramos también nosotros al mismo artificio, diciendo que los dioses han instituido las palabras primitivas, y que de aquí procede su propiedad. ¿Adoptaremos esta explicación como la más satisfactoria?

Platón, *Crátilo*.

La animación japonesa de ciencia ficción ha demostrado un asombroso dinamismo. La conjunción entre el lenguaje SF y el estilo narrativo y artístico del anime se manifiesta singularmente cuando entran en colisión diversidad de temas, ideologías, motivos y mitologías. En este sentido, se prestan correspondencias conflictivas cuando se relacionan la naturaleza misma de la ciencia ficción, el cyberpunk, la tecnología, la cibernética, el cyborg y la utopía. En el presente capítulo abordaré la dinámica de dominación/resistencia en la representación de la ciudad del futuro, teniendo en cuenta una perspectiva política relacionada con las formas de gubernamentalidad foucaultianas: la ciudad como la *gran tecnología del control*. Para ello expondré una descripción sobre SF, tecnología, cibernética, cyborg y la imagen de la utopía. De esta forma, argumento cómo se configuran las relaciones entre los cuatro conceptos, presentando tensiones e implicaciones políticas, sociales, corporales y subversivas, que se manifiestan de manera particular en estas narrativas de alerta sobre la ciudad del futuro.

En consecuencia, primero, abordaré lo que se considera ciencia ficción y cyberpunk y necesariamente una conceptualización sobre los usos sociales de la tecnología y la cibernética, para vincularlas con su “problemático hijo”: el cyborg. En un segundo momento se reflexionará sobre el carácter de la utopía, y sus implicaciones

en la conformación de una ciudad futura. De esta forma, a través sus relaciones, se mostrará un panorama general que ayudará en la interpretación de las ciudades en la animación japonesa SF, especialmente en *Akira*, *Ghost in the Shell* y *Metropolis*

1.1. De lo limpio a lo sucio: la ciencia ficción y el cyberpunk

La ciencia ficción cuenta con una sólida tradición literaria. “Hemos de agradecer a la ciencia ficción”, afirma Kingsley Amis, “el ofrecer a nuestro sistema social una posibilidad de criticarse a sí mismo con dureza. [...] En segundo lugar, agradecemos a la ciencia ficción su preocupación por el futuro, su disposición, como ya he dicho, a trastocar lo que todo el mundo cree invariable, la decisión de afrontar los grandes problemas de tipo general, frecuentemente esquivados en la novela clásica.”¹⁸ Es así como identificamos virtudes tempranas que exploran las posibilidades de las ciencias y la tecnología en relación con los seres humanos.

Para Isaac Asimov, el género se caracteriza, entre otras cosas, por su conexión con la sociedad actual: “Lo importante, y aun crucial, de la ciencia ficción es aquello mismo que le dio origen la percepción del cambio a través de la tecnología. No es el hecho de que la ciencia ficción prediga este o aquel cambio particular lo que la hace importante, sino el hecho de que predice cambio.”¹⁹ Según Asimov, en una sociedad donde el factor dominante es el cambio continuo, el predecir se convierte en una necesidad. Para ello ya no pueden tomarse decisiones sin tener en cuenta cómo se percibe el mundo tal cual ha de ser, y por ello –quieran o no– las personas tienen que adoptar una manera de pensar propia de la ciencia ficción. Para el norteamericano, no hay otra opción si se quieren resolver los problemas mortales de la actualidad. Esto es lo

¹⁸Kingsley Amis, *El universo de la ciencia ficción*, Madrid, Editorial Ciencia Nueva, 1966, página 77.

¹⁹Isaac Asimov, *Sobre la ciencia ficción*, Buenos Aires, Editorial Pocket, 1999, p. 9.

esencial del género. En últimas, la ciencia ficción se convierte en crucial para la salvación de la humanidad, “[...] si es que merecemos de ser salvados” (I. Asimov, 1999: 9).

La ciencia ficción suele centrarse en futuros hipotéticos en los que un acontecimiento científico o tecnológico desencadena cambios en la visión de mundo de los seres humanos. En un primer momento, la ciencia ficción se desarrolló en la novela y el cuento. A medida que transcurría el siglo XX, no obstante, el teatro, el cine, la radio, la televisión, el cómic y el manga se fueron convertido en medios que cobijaron el género. Entre muchos de los futuros hipotéticos que la ciencia ficción ha mostrado, destacan con notoria fuerza las representaciones de la miseria del Apocalipsis y la soledad asfixiante de los que pudieran sobrevivir. El post-apocalipsis, lo que viene después de la Gran Catástrofe, se hace presente con mayor fuerza en la década de los 80's, ligado al nacimiento y consolidación de una rama de la ciencia ficción suficientemente poderosa por sí sola: el cyberpunk.

El cyberpunk ve su forma inicial –y para muchos definitiva– con la aparición de *Mirrorshades, una antología del cyberpunk* (1986), acompañado del famoso prólogo-manifiesto de Bruce Sterling (también copilador) sobre lo que es. Para Sterling, este “[...] explota la veta de la tradición de la ciencia ficción”²⁰, volviendo a sus “raíces”. “Los cyberpunkis son quizás la primera generación de la ciencia ficción que ha crecido no sólo 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 sólo herramientas literarias, sino también una ayuda para la vida cotidiana.” (B. Sterling, 1998: 19).

²⁰Bruce Sterling, edit., *Mirrorshades. Una antología del cyberpunk*, Madrid, Ediciones Siruela, 1998, p. 18.

Para Sterling, otras características del cyberpunk son el gusto por enfrentarse cara a cara con las ideas –núcleo de la ciencia ficción–, la superposición de mundos anteriormente separados como el de la tecnología y el submundo moderno del *pop*. El cyberpunk como fenómeno pop: espontáneo, energético; la invasión de la tecnología en los cuerpos, visceral –y no santificada ni confinada a una torre de marfil–, íntima, localizada bajo nuestra piel, en nuestras mentes; la presencia de instrumentos de integración global, como red de satélites y corporaciones multinacionales; la intensidad visionaria y/o apreciación por lo extraño, lo surreal e impensable; el detalle y su complejidad elaborada; la prosa “densa”, rápida, con avalancha de información; y la sobrecarga sensorial que sumerge al lector en el equivalente literario del “muro de sonido” del rock duro.

El cyberpunk se diferencia de la “elegancia” con la que era representada la ciencia ficción decimonónica. El futuro ha llegado y con éste las promesas rotas de la modernidad. Ha llegado el “fin del mundo”: hemos sobrevivido. Pero nuestra humanidad es otra. Después del Apocalipsis, el cyberpunk parece desarrollarse con toda su crudeza. Afirma el investigador mexicano Naief Yehya:

Esos universos deshumanizados son los principales escenarios del cyberpunk. Los terrenos donde el hombre, finalmente, ha cedido a la comodidad de convertirse en un androide sin voluntad. Es el tiempo posapocalíptico del hombre reducido a depredador que busca sobrevivir en un entorno destruido. Es el futuro-presente de las sociedades represivas y policíacas en las cuales, la alta tecnología ha entrado en violenta colisión con los inframundos miserables. Es la historia de los hombres castrados de espíritu por el gran Hermano Mayor y de los sobrevivientes de la carnicería empresarial. Es la era de la manipulación y usurpación por parte de los medios del último refugio del individuo, su mente. Es el regreso de las tribus convertidas en mafias cohesionadas por la fuerza mística

de mitos y religiones milenarias. Es el lugar donde la realidad se ha convertido en materia de especulación, en materia maleable en manos de los dueños de la comunicación de masas. Es la muerte del último ideal del Siglo de las luces y del proyecto Moderno. Es la época de rebelión de las máquinas y los objetos que ha dejado de ser prótesis del hombre para convertirse en entes autónomos.²¹

Como bien anota Yehya, en el cyberpunk, y específicamente su cine, a pesar de desarrollarse en los escombros de la modernidad, el sentimiento humano trata de imponerse frente al peso de un sistema que lo aplasta. La imagen del policía-mercenario Deckard (Harrison Ford), en *Blade Runner* (1982), de Ridley Scott, huyendo con Rachel (Sean Young), la replicante de humano que debe exterminar por órdenes del Estado-compañía, se muestra como modelo (N. Yehya, 1994: 5).

Emblemáticos creadores y directores de anime de ciencia ficción, como Katsuhiro Otomo y Mamoru Oshii han sabido plasmar la narrativa cyberpunk, mostrando elementos reveladores que se describirán más adelante (Cf. 2 cap.). El cuestionamiento de lo humano, los contrastes entre la miseria y avances tecnológicos notables, el poder de las compañías, de lo privado incluso sobre la representación de los cuerpos, son una temática presente, casi su estética. La explosiva asociación de las posibilidades creativas del anime, con las características que plasman la ciencia ficción y el cyberpunk, convierten a estas narrativas en interesantes objetos de exploración sobre las tensiones entre la tecnología en conjunción con el poder. Para esto último, habría que tener en cuenta cuales son las implicaciones de hablar de tecnología como tal, y de sus usos en la sociedad.

²¹Naief Yehya, *Los sueños mecánicos de las ovejas electrónicas. El cyberpunk en el cine*, Ciudad de México, Nitrato de Plata, 1994, p. 5.

1.2. La tecnología y sus usos sociales

La máquina del tiempo de Wells, el Nautilus del capitán Nemo, la Psicohistoria de Asimov, la nave “Enterprise” de *Star Trek*, la espada láser del maestro yedi, el Replicante de *Blade Runner*, el androide T-850 de *Terminator*, el Maestro Titiritero de *Ghost In the Shell*, la Matrix de *The Matrix*: no es posible entender la cienciaficción, y en este caso, la animación de ciencia ficción, sin detenernos en la exploración de lo que implica la tecnología. Como medio, la tecnología ejerce la dominación del *otro*: permite el ataque al enemigo, el viaje por el espacio y el tiempo, el organizar o destruir el universo. Carga con un gran peso: su penetración en la diégesis –el universo ficcional del relato– es fundamental. Hay que tener cuidado, sin embargo, con el mero término “tecnología” y sus implicaciones teóricas y sociales. Martin Heidegger y Michel Foucault han sido dos grandes pensadores que han contribuido al debate de lo que infiere lo tecnológico y su relación con la sociedad (pos)moderna.

Heidegger²² teoriza sobre lo que es la tecnología, sus orígenes etimológicos, y lo que representa para alcanzar “la verdad”. La palabra “tecnología” proviene de la lengua griega *technikon*, que tiene su origen en la palabra *téchnē*. El filósofo alemán advierte que se deben tener en cuenta dos cosas al respecto. *Téchnē* es una palabra que denomina el hacer y el hacer del obrero manual, pero, además, contiene significado para el arte, en el sentido “elevado” de las Bellas Artes. *Téchnē* es algo poiético, perteneciente a la *poiesis*: lo que se crea o se hace entendido de forma creativa (M. Heidegger, 1994: 5).

Heidegger hace hincapié en que la tecnología moderna es entendida como un

²²Martin Heidegger, “La pregunta por la técnica”, en *Conferencias y artículos*, Barcelona, Ediciones Serbal, 1994, p. 5.

medio para fines. En consecuencia, hay un afán de dominio, tanto así que, “[e]l querer dominarla se hace tanto más urgente cuanto mayor es la amenaza de la [tecnología] de escapar al dominio del hombre.”(M. Heidegger, 1994: 2). Este afán de dominio es producto de entender la tecnología como medio hacia la Verdad, y el miedo que resulta de no dominar la tecnología tendría que ver con el hecho de no poder acceder a ella (M. Heidegger, 1994: 5). Heidegger sostiene, no obstante, que la tecnología moderna no es entendida en términos de *poiesis*, esto por su afán de someter a la naturaleza de un modo destructivo.

La tecnología moderna se manifiesta relacionada con las “ciencias exactas”: persigue una naturaleza que ahora es calculable. La tecnología como peligro. A pesar de todo, Heidegger aclara que el “emplazamiento” –ese entender a la naturaleza como una trama de fuerzas calculables de antemano, que se solicita al experimento– es lo peligroso de la utilización de la tecnología, mas no la tecnología en sí misma (M. Heidegger, 1994: 17). Es así que para el alemán la tecnología es concebida como medio para someter el ambiente que rodea al ser humano. No obstante, al ser sometida como ente calculable, verificable, cuantificable, se muestra en peligro.

Michel Foucault, en “Tecnologías del Yo y otros afines”, plantea una hermenéutica para esta clase de tecnología. Afirma que su objetivo “[...] desde hace más de veinticinco años, ha sido el de trazar una historia de las diferentes maneras en que, en nuestra cultura, los hombres han desarrollado un saber acerca de sí mismos: economía, biología, psiquiatría, medicina y penología.”²³ El autor tiene en cuenta para ello que las ciencias deben entenderse como “juegos de verdad”, específicos, relacionados con técnicas que los seres humanos utilizan para entenderse (M. Foucault, 1990: 48).

²³Michel Foucault, *Tecnologías del yo y otros afines*, Barcelona, Paidós, 1990, pp. 47-48

Foucault hace una división de las tecnologías: 1) tecnologías de producción, aquellas que permiten producir, transformar o manipular; 2) tecnologías de sistemas de signos, que permiten la utilización de signos, sentidos, o significaciones, para construir una “verdad”; 3) tecnologías del poder, que determinan el comportamiento o conducta del sujeto, sometiéndolo a tipos de fines o de dominación, la cual consisten en una objetivación del sujeto; 4) “tecnologías del yo, que permiten a los individuos efectuar, por cuenta propia o con la ayuda de otros, cierto número de operaciones sobre su cuerpo y su alma, pensamientos, conducta, o cualquier forma de ser, obteniendo así una transformación de sí mismos con el fin de alcanzar cierto estado de felicidad, pureza, sabiduría o inmortalidad.” (M. Foucault, 1990: 47-48).

Foucault denomina cuatro categorías de tecnología dentro del concepto “tecnología de gobierno”, y esta a su vez se subdivide en: a) tecnologías que determinan conductas de los individuos, o sea, el gobierno de los otros, y b) tecnologías que hacen que el individuo se dirija así mismo. En realidad, el contacto y/o relación de estas dos tecnologías de dominación es lo que el investigador llama “Gubernamentalidad”. Heidegger y Foucault, más allá de sus diferencias epistémicas y conceptuales, atribuyen a la tecnología, como medio en sí, el sometimiento de la naturaleza y del ser. Parte de lo que los dos intelectuales han observado sobre la tecnología y sus usos sociales es la mirada no hegemónica sobre ella.

La tecnología suele tener una serie de atribuciones positivas ligadas al orden y al progreso, ancladas fuertemente en la sociedad. Sin embargo, la tecnología se ha configurado como un brazo de la “razón instrumental”, entendida, según Max Horkheimer, como mero instrumento del sistema capitalista con sus implicaciones sociales, económicas y culturales, que deshumaniza al individuo en pro del sistema,

amenazando en última instancia la autonomía de los sujetos.²⁴ La tecnología, su relación con el poder en el espacio representativo del anime de cienciaficción, alcanza una fuerte intensidad en la nueva jungla del futuro: la ciudad. La ciudad es el lugar donde nos encontramos con el Apocalipsis: edificaciones decadentes, peligrosos suburbios, negocios de mala muerte, el mercado negro de prótesis, el apartamento del *hacker*, la Megacompañía-Estado como centro, el Gran Hermano, el crimen impune, la ley del fuerte y los humanos como meros desechos.

En el SF en general, y en especial el japonés, se intensifica la relación tecnología/poder en la representación de la ciudad. En un acercamiento preliminar, observo en los animes de cienciaficción una estrecha relación entre la manera de gobernar, la tecnocracia, la tecnología y las diversas formas en que los personajes se articulan frente a éstas, teniendo como campo de acción lo que las animaciones construyen como ciudad. Relaciones que van desde la asimilación al cuestionamiento de la inserción de la tecnología en la cotidianidad de las sociedades del futuro. Para lo anterior, debe tenerse en cuenta el concepto de “representación” como proceso de producción de sentido, implicando el lenguaje, los signos y las imágenes en lugar de las cosas.²⁵ Así mismo, dicha producción de sentido en el lenguaje (o los lenguajes) se constituye no como un espejo de la realidad –el lenguaje no refleja la realidad–, sino como una producción del lenguaje: “El sentido es producido por la práctica, por el ‘trabajo’, de la representación. Es construido mediante la significación...” (S. Hall, 2010: 457).

Así, una interpretación válida en el universo de estas animaciones debe partir de la incapacidad de mostrar *la* realidad. En su lenguaje (o sus lenguajes, ya sea

²⁴Max Horkheimer, *Crítica de la razón instrumental*, Buenos Aires, Editorial Sur, 1973.

²⁵Stuart Hall, *Sin Garantías. Trayectorias y problemáticas en los estudios culturales*, Popayán, Universidad Andina Simón Bolívar /Envió Editores, 2010, p. 447.

narrativo, cinematográfico, informativo, etc.), y/o códigos, se producen unos sentidos que, en el caso de esta investigación, tienen como eje de significación lo que se pretende como ciudad. En su afán de corresponder a los intereses hegemónicos, la tecnología invade progresivamente todo –como un dios omnipresente posmoderno– incluyendo el cuerpo. En ese conflicto, aparece la figura del cyborg.

1.3. La cibernética y su hijo corpóreo: el cyborg

El cyborg desciende de un estado en que la tecnología desconoce la frontera de los cuerpos. Para entenderlo, sin embargo, hay que definir antes qué se entiende por cibernética. Definida pioneramente por Norbert Wiener como: “The science of control and communication in the animal and the machine”²⁶, control y comunicación son sus conceptos claves. A la cibernética no le interesa la definición de *algo*, sino cómo ese *algo* se integra en un sistema determinado para cumplir alguna función. En palabras de W. Ross Ashby citadas por la ASC:

La cibernética trata, no las cosas, sino con formas de comportamiento. No pregunta “¿Qué es esto?” Si no “¿Qué es lo que hace?”... Es así esencialmente funcional y conductista [...] La materialidad es irrelevante, y también lo es la participación o no de las leyes ordinarias de la física [...] ... trata con todas las formas de comportamiento en la medida en que son regulares, determinados, reproducibles [...] se encuentra con la maquinaria real – electrónica, mecánica, neuronal, o económica– como la geometría se encuentra con los objetos reales en nuestro espacio terrestre.²⁷

Al quedar relegada la pregunta por lo que puede *ser* algo, importa más qué

²⁶Las definiciones de cibernética descritas son recopiladas en el sitio de la ASC (American Society for Cybernetics), *Defining “Cybernetics”*. Enlace <http://www.asc-cybernetics.org/foundations/definitions.htm>

²⁷ Traducción mía. Cita original: Cybernetics treats, not things, but ways of behaving. It does not ask, ‘What is this thing?’ but ‘what does it do?’...It is thus essentially functional and behavioristic [...] The materiality is irrelevant, and so is the holding or not of the ordinary law of physics [...] "...deals with all forms of behavior in so far as they are regular, or determinate, or reproducible" [...] "stands to the real machine-electronic, mechanical, neural, or economic-much as geometry stands to a real object in our terrestrial space.

puede *hacer* ese algo. Es decir, cómo puede integrarse su comportamiento a una determinada estructura. La cibernética deja manifiesto su carácter instrumental (sea de algún elemento electrónico, mecánico o neural), estando ligada la organización efectiva de un sistema a cómo se pueden aprovechar sus elementos. Stafford Beer asegura que la cibernética es la ciencia de una efectiva organización:

[...] 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 proveerle herramientas con las cuales el comportamiento de todos los sistemas pueden ser descritos objetivamente.²⁸

La cibernética deviene como espacio interdisciplinar en búsqueda de la organización última. Esta interdisciplinariedad está ligada a un objetivo concreto, en este caso, a la subordinación de los elementos respecto al funcionamiento de un sistema – comprendiendo como sistema incluso el “arte de gobernar”–. La cibernética, en esta línea, se acerca de manera peligrosa a la tecnocracia. Si se infiere que múltiples elementos son susceptibles de componer un sistema político –como es el caso de las ideologías e intereses manifestados por una sociedad–, la cibernética concibe entonces el gobernar, más que por el entendimiento de estos elementos, por el hecho de organizarlos en una función con “exactitud matemática”. ¿Qué función?, no obstante

²⁸ Traducción mía. Cita original: [...] cybernetics studies the flow of information round a system, and the way in which this information is used by the system as a means of controlling itself: it does this for animate and inanimate systems indifferently. For cybernetics is an interdisciplinary science, owing as much to biology as to physics, as much to the study of the brain as to the study of computers, and owing also a great deal to the formal languages of science for providing tools with which the behavior of all these systems can be objectively described.

¿Qué la determina? El concepto de cibernética aparece, como se ha dicho, en términos de comunicación y control. La cibernética busca la elaboración de teorías y procedimientos en cuanto a la comunicación en sistemas complejos, considerando que un sistema incluye desde robots, computadoras, gobierno, hasta el cuerpo humano, con el fin de un mejorado control. Esta tensión entre cibernética y cuerpo tiene su mejor realización en la figura del cyborg.

Clynes y Kline, propusieron la noción de cyborg en la década del setenta, como un intento por definir un ser humano “mejorado” y capaz de adaptarse al ambiente hostil del espacio. Los mismos autores proponen una serie de características que debe tener este tipo de ser humano para soportar condiciones adversas, y recomiendan, a la vez, qué clases de procedimientos médico-técnicos deben aplicarse. A su parecer, las características del cyborg serían:

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).²⁹

El cyborg nace para cumplir una función, para servir de algo. En su caso

²⁹Clynes, Manfred E., y Nathan S. Kline, “Cyborgs in Space”, en Hables Gray, Figueroa-Sarriera y Mentor (comps.), *The Cyborg Handbook*, citado por Naief Yehya, *El cuerpo transformado. Cyborgs y nuestra descendencia tecnológica en la realidad y en la ciencia ficción*, México, Editorial Paidós, 2001, p. 41-43.

primigenio, su razón de ser es la conquista del espacio –en plena carrera espacial USA/URSS–. Las connotaciones que rodean la figura del cyborg como ser que se supera a sí mismo por medio de la técnica probablemente sugestionaron la inversa y subversiva idea de Haraway, en su *Manifiesto Cyborg* (1984), al atribuirle características más allá de sus funciones originales. Para la autora, el cyborg representa un “híbrido de máquina y organismo”, una “criatura” que, al ser “simultáneamente animal y máquina”, vive en “mundos ambiguamente naturales y artificiales”. Un ser post-género: más allá de la dualidad masculina y femenina.³⁰

Haraway señala que, según “[...] las tradiciones de la ciencia y de la política ‘occidentales’ –tradiciones de un capitalismo racista y dominado por lo masculino, de progreso, de apropiación 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.” (D. Haraway, 1984: 3). Relación que dialoga con el señalamiento del mito de la utopía/ciudad, su conformación, apoyada en la construcción de la maquinaria humana; su control. No puede concebirse la imposición del mito de la utopía/ciudad desconociendo la guerra que en el cuerpo se representa.

A lo largo de su ensayo, Haraway atribuye a la figura del cyborg una serie de características: bastardo infiel del capitalismo patriarcal, máquina viva, movido entre lo físico y lo no físico; ser invisible y omnipresente, y por lo tanto, peligroso; consciente o con la simulación de conciencia. Libre de la biopolítica de Foucault, la simula. No busca identidad, sino dualismos antagónicos sin fin. Posibilidad de que su imaginaria pueda ofrecer salida a dualismos del cuerpo, el cyborg es una forma de vida que se

³⁰Donna Haraway, *Manifiesto Cyborg. Ciencia, tecnología y feminismo socialista a finales del S.XX*, California, Universidad de California, 1984, p. 3. Enlace: http://webs.uvigo.es/xenero/profesorado/beatriz_suarez/ciborg.pdf

mueve en la frontera del poder, y al ir a su filo, de esquivarlo por los bordes, es capaz de desenmascararlo, de subvertirlo, de escapar. Este lugar de escape es la ciudad. La ciudad se constituye como el espacio/tiempo en el que se desarrollan las tensiones políticas, sociales y corporales que lo rigen. A diferencia de lo que esperaban Clynes y Kline sobre sus características y sus funciones originarias en torno a la conquista del espacio, el cyborg se constituye en realidad como otra herramienta más del sistema en la conformación de una utopía/ciudad futura mucho más oscura y antigua de lo que en realidad aparenta.

1.4. Utopía y distopía: rostros de una misma ciudad

Utopía es uno de los conceptos modernos más complejos en su tratamiento político, literario y humanístico. El término ha sido asociado para referenciar “el lugar justo”, aquel donde “la paz y armonía” reinan. No obstante, “lo justo”, “la paz” y “lo armónico” están ligados a un contexto sociocultural, y como a continuación veremos, las implicaciones de la Utopía son más oscuras de lo que aparentan. En tanto significativo, el concepto es concebido por el teólogo Tomás Moro en su más famosa obra, *Utopía*, titulada originalmente como *Libro del Estado ideal de una república de la nueva isla de Utopía* (1516). En *Utopía*, Moro retrata la organización social, económica y política del reino ficcional de la isla de Utopía. La obra evidencia las preocupaciones de un religioso para quien la obediencia a la Iglesia Católica se relaciona con sus preocupaciones humanistas, políticas, y filosóficas sobre lo que de ser considerado una sociedad ideal.

Después de su publicación, lo que debía considerarse como utopía se hizo manifiesto en diferentes obras de corte político, filosófico y literario: *La ciudad del Sol*

(1623), de Tomás Campanella; *La Nueva Atlántica* (1626), de Francis Bacon; *The Law in freedom in a Platform* (1652), de Gerrard Winstanley; *La Mancomunidad de Oceana* (1656), de James Harrington; *The Blazing World* (1666) –considerada precursora de la ciencia ficción–, de Margaret Cavendish; *Año 2440* (1770), de Luis-Sébastien Mercier; *Isla de Tamoe* (1788), del Marqués de Sade; *Viaje a Icaria* (1840), de Étienne Cabet; *Una Utopía moderna* (1905), de H.G. Wells; *Shangri-La* (1933), de James Hilton; *La rebelión de Atlas* (1957), de Ayn Rand; *La Isla* (1962), de Aldous Huxley; y *Breve Historia del futuro* (2006), de Jacques Attali, entre otros.

No está de más anotar, en todo caso, que el concepto de “utopía” como lugar ideal ha sido tratado mucho antes del trabajo de Moro. *La República* de Platón se refiere a una sociedad jerarquizada en la que los individuos realizan sus funciones en un determinado entramado social. Northrop Frye se refiere al carácter de la utopía como un “mito especulativo” proyectado “para contener o proporcionar una visión de las ideas sociales de alguien, y no para constituir una teoría que pone en conexión hechos sociales”. Para el crítico canadiense, el escritor toma los elementos significativos de su sociedad y muestra cómo serían si estuviesen plenamente desarrollados.³¹

La ciudad se constituye, para Frye, en símbolo de un proyecto consciente, no dudando en afirmar que la utopía es ante todo una ciudad, una sociedad dominada por la ciudad (N. Frye, 1982: 57). La utopía responde entonces cómo *debería* ser una ciudad; su ideal máximo. En relación con la creación en el género de ciencia ficción, un escritor, autor, o mangaka –dialogando con Asimov sobre el carácter predictivo del género–, configuraría una representación de una hipotética utopía/ciudad futura como “reflejo” de elementos que rodean al creador en pleno desarrollo. Teniendo en cuenta

³¹Northrop Frye, “Diversidad de utopías literarias”, en Frank E. Manuel, Comp., *Utopías y pensamiento utópico*, Madrid, Espasa-Calpe, 1982, p. 56.

La República platónica, Lewis Mumford reflexiona sobre cómo la ciudad se cierra sobre sí misma, cómo debe ser autosuficiente en relación con otras comunidades. Tener castas: labradores, artesanos y defensores; racionalizando con estos últimos la realeza. Mumford señala que la comunidad política como tal tendrá sólo un fin: la guerra. Sólo con la guerra son soportables la autoridad y la coerción.³²

“Ciudad” y “Utopía” se presentan así conexas, casi indivisibles. Para Mumford, la ciudad se muestra inmune al cambio. La utopía debe ser rígida, estática: “todos los modelos ideales tienen esta misma propiedad de detener la vida, si no de negarla; de ahí que nada pueda ser más funesto para la sociedad humana que realizar estos ideales” (L. Mumford, 1982: 35). Los griegos no podían concebir una utopía por fuera de la esclavitud, de la dominación de clase y la guerra. Mumford incluso afirma que estos elementos de la ciudad utópica griega, con sus atributos de aislamiento, estratificación, fijación, regimentación, estandarización y militarización, sobreviven en las utopías modernas y aparentemente democráticas. La utopía se funde, en este sentido, con la distopía del siglo XX y XXI, incluyendo toda clase de ficciones (literatura, cine, televisión, anime, etc.) y mostrando que las distancias no fueron tan grandes como sus defensores y admiradores creían (L. Mumford, 1982: 38). La utopía y la distopía se configuran como dos caras de una misma moneda.

En relación con la ciudad/utopía y la guerra, se infiere un enemigo, un criminal, un déspota, un científico o un terrorista, un Otro al que se debe apuntar la carga bélica. En el anime es muy común encontrar representaciones de villanos con características o razones en sus actos que se afirman como válidas, pareciendo no totalmente “malignos”. Este es el caso que describiremos del Conde Red en *Metropolis*,

³²Lewis Mumford, “La utopía, la ciudad y la máquina”, en Frank E. Manuel, Comp., *Utopías y pensamiento utópico*, Madrid, Espasa-Calpe, 1982, p. 34.

o del Maestro Titiritero de *Ghost in the Shell*. Cuestiones que no pasarán desapercibidas para los personajes principales (cf. 2 cap). Esta relación entre utopía y ciudad tiene mucho que ver con una serie de reflejos tardíos o residuos ideológicos de un fenómeno remoto: la ciudad arquetípica. Ciudad en la que se encuentra otra institución utópica coordinada: 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” (L. Mumford, 1982: 40-41).

De esa forma, la utopía tiene como final la distopía, como describe Estrella López Keller en “Distopía: otro final de la utopía”.³³ Para la investigadora, la distopía se caracterizaría por su aspecto de denuncia frente a los posibles o hipotéticos desarrollos de la sociedad actual. Bajo esa manera, continúa López, la distopía estaría más anclada en la realidad presente. La distopía, en ese sentido, deduciría un mundo futuro de pesadilla, extrapolando las realidades presente (E. López Keller, 1991: 15). Pesadilla que, en última instancia tiene como gran motivo el “miedo ancestral al genio –ahora en forma de máquina– que el hombre en su inconsciencia ha dejado escapar de la botella y no es capaz de controlar e introducir de nuevo en ella.” Y en esa línea, describe la investigadora, la distopía, en conjunto con la ciencia-ficción del S.XX –en autores como Huxley, Wells, Zamiatin u Orwell–, expresarían un temor común, nuevo, pero milenarista: el miedo a la ciencia. Distanciándose de la fe en la ciencia como liberadora de la humanidad (E. López Keller, 1991: 23).

La ciudad de Mumford se constituye como representación del orden divino. De ahí que la “ciudad antigua” es la utopía como tal. Una vez alcanzada se convierte en distopía por razón de la conformación de la “máquina colectiva humana”. Precio de la

³³ Estrella López Keller, “Distopía: Otro final de la utopía”, en *Reis: Revista Española de Investigaciones Sociológicas*, No. 55, Centro de Investigaciones Sociológicas, Madrid, 1991.

utopía realizada es la sumisión total a la autoridad (al Rey/Dios), trabajo forzado, regimentación inflexible, comunicación unidireccional y participación en la guerra; y sin embargo, también encaja como distopía cuando abraza sumisión a la nueva (y vieja) autoridad: la ciencia. El éxito de la relación utopía, máquina, ciencia se ve deformando por los excesos, o más bien, por su misma consolidación, dando paso a la distopía.

1.5. Tecnocracia y Utopía

Para Mumford, el control sobre las energías de grandes formaciones de seres – la máquina colectiva– configura la utopía como hecho histórico que existió y pone de manifiesto que el ideal utópico de control total desde arriba y obediencia absoluta nunca ha dejado de existir. Cada vez se proyecta hacia el futuro. El servicio militar obligatorio, la policía antidisturbios, la diversidad de instrumentos de seguridad, los edificios “inteligentes”, las multas de tránsito por correo, los sistemas integrados de transporte, la omnipresencia de las agencias de seguridad y la vigilancia de la privacidad parecieran confirmar la ciudad como mito utópico/distópico junto con la máquina y la tecnología, como un lugar estático para el control.

La ciudad contemporánea está ligada a la política. Mumford sostiene que la concepción de la ciudad como utopía conlleva la ejecución de ideales de control sobre los individuos. En las democracias actuales, donde la razón técnica todavía se piensa como portadora de la verdad, este control ha de ser justificado políticamente. Es ahí donde entran en protagonismo las políticas tecnócratas. Para Manuel García-Pelayo, la tecnocracia tiene como supuestos:

1. La imagen del Estado, de la sociedad global y de las sociedades sectoriales como sistemas.

2. La convicción de que tales sistemas ‘deben’ ser orientados según los principios de la razón técnica.

3. El argumento de que los conocimientos adecuados a la dirección del Estado son proporcionados por disciplinas cuyas conclusiones son válidas y aplicables a distintos sistemas.

4. La imagen de que para cada problema existe una solución óptima, con lo cual se evitan discrepancias.

5. La recomendación de que la estructura político-institucional debe adaptarse a las exigencias de la razón técnica.³⁴

La tecnocracia señala una forma de gobierno que se basa en una razón técnica que busca optimizar, estandarizar, catalogar e instrumentalizar la política y de paso la sociedad. La tecnocracia se presenta como un sistema capaz de alcanzar, de hacer posible la utopía. Como bien se ha dicho, no obstante, la tecnología ha de presentarse como sometedora de la naturaleza (Heidegger) y del sujeto (Foucault). La tecnocracia subordina la política, entendida no ya en tanto actividad de sujetos libres que deciden sobre la sociedad, sino en tanto la *razón* como utilización y justificación para un determinado orden. Los tecnócratas, especialistas en las ciencias, son los sujetos idóneos para el control, ya que tienen el conocimiento necesario para realizar acciones óptimas en el gobierno. Por medio de la razón científica, el gobierno se muestra como ejecutor de una verdad –y por consiguiente los tecnócratas son sus mensajeros o profetas políticos–, guiado por el progreso que las ciencias (de la mano de la modernidad), prometen.

Lugar clave para la imposición de la tecnocracia, la ciudad es propuesta como sistema, y el sistema –rígido– ha de orientarse por principios racionales como cualquier

³⁴Manuel García-Pelayo, *Burocracia y tecnocracia y otros escritos*, Madrid, 1974, citado por Alberto Mayol Miranda, “La tecnocracia: el falso profeta de la modernidad”, en *Revista de Sociología*, No 17, Universidad de Chile, Santiago, 2003, p. 105-106.

ciencia para un “idóneo desarrollo”. La ciudad ha de constituirse bajo las políticas tecnócratas –con el acompañamiento indispensable de la tecnología– como el lugar donde ha de alcanzarse el verdadero progreso y bienestar, siempre y cuando se acate lo que la tecnocracia, portadora de la verdad –política– afirme: la ciudad se erige como el lugar idóneo para el control. La tecnocraciase manifiesta, en este sentido, como un sistema político que, mediante la razón científica, con sus instrumentos, sus estrategias, y desconocimiento de las múltiples formas, diferencias y dinámicas que contienen las sociedades, busca su dominio. Un sistema que pretende, aún así, la construcción de lo utópico en lo terrenal: en la ciudad. Utopía que, descrita por Mumford como estática y sometidora de los sujetos, se hace más viva que nunca.

Las ciudades del futuro, construidas como pretensión de utopías, se presentan como sueños idílicos irrealizables e insoportables para la condición humana. Tal vez el ejemplo ficcional más claro lo constituya la novela *1984* (1949), de George Orwell, posiblemente la obra más lúcida sobre el carácter de la utopía mumfordiana del futuro, en la que hay una completa imposibilidad de resistencia frente al peso de los estados totalitarios. En la imaginación, en el acto creador, señala Brian Ruh, el anime/manga se manifiesta como el lugar de resistencia ante la hegemonía. Piezas de animación en las que la representación de imágenes mitológicas se toma no para reproducir, sino para ser reinterpretadas, leídas en forma no canónica, apropiándose de otros significados (cf. Cap. 3). La naturaleza de la ciudad, aunque trate de imponerse, no la tendrá fácil.

Hay que puntualizar, sin embargo, bajo qué formas la ciudad/utopía futura trata de imponerse: sus formas no son homogéneas, como bien se representa en las animaciones descritas a continuación: *Akira*, *Ghost in the Shell*, *Metropolis*, principalmente y *Patlabor (1 y 2)*, *Psycho-Pass*. En este marco, teniendo como guía la

pregunta por cómo se ha representado la ciudad en la animación japonesa SF, en el siguiente capítulo revisaré los modos cómo se da la relación utopía/distopía en el proyecto de urbe futura, exponiendo su composición mediante políticas tecnócratas, manifestadas en las tensiones que se generan en los personajes.

CAPÍTULO SEGUNDO.

Utopías fallidas o distopías concertadas en la ciudad estado del futuro

Cada época sueña la siguiente

Jules Michelet

Un robot con apariencia de niña desata el caos cuando toma el control de la más poderosa supercomputadora, activando todas las armas del planeta contra las principales ciudades. Una decadente ciudad se encuentra al borde de la aniquilación por causa de un experimento que ha dado a un traumatado niño los poderes de un dios que no puede controlar. Por otro lado, una inteligencia artificial mantiene una disertación con un burócrata, confirmando su propia existencia, cuestionando la propia definición de vida reducida a lo biológico y solicitando un asilo político. Estamos ante la animación japonesa de cienciaficción: conflictos de poder, control, tecnología e identidad en el espacio de la ciudad.

En este capítulo exploro las representaciones de la ciudad en los filmes de animación *Metropolis* (2001), *Akira* (1988) y *Ghost in the Shell* (1995). Argumentaré que las tensiones que se representan en los principales personajes manifiestan la naturaleza pretendida de la ciudad del futuro: una nueva Ciudad-Estado absorbida por discursos científicos, la entidad privada y la tecnocracia. Esta ciudad futura cuenta con unas lógicas propias: su imposición, pero también su agotamiento; su interconexión y su incomunicación; su ambicionado control de todos los ámbitos de la vida—y de la vida misma—y su imposibilidad de sostenerlo, en algunos casos. Para ello consideraré la estrecha relación que tienen los conceptos de tecnocracia, tecnología y utopía.

2.1. La tecnocrática *Metropolis*

En el capítulo anterior exponía sobre la naturaleza de la tecnocracia en relación con la ciudad. Esta filosofía política partía de los principios de la razón instrumental en pro de un establecimiento que desconoce las múltiples perspectivas políticas de la sociedad. La tecnocracia colabora así con la imposición de la utopía. Bajo estas consideraciones, en la animación japonesa la tecnocracia futura parece acentuar aún más sus características, a la vez que su representante, el tecnócrata, parece radicalizarse.

Si bien es cierto que el género de ciencia ficción se le atribuye un carácter predictivo, en cuanto a una política tecnócrata, es interesante arriesgarse a preguntar qué es lo que exactamente intenta predecir. *Metropolis* (2001) constituye uno de los mejores ejemplos sobre cómo la ciudad se edifica bajo las promesas tecnócratas de un futuro. Dirigido por Rintaro, con guión de Katsuhiro Otomo (*Akira*), *Metropolis* es un largometraje anime basado en el manga homónimo de Osamu Tezuka. En esta versión animada, inspirada en la película homónima de principios del siglo XX del director alemán Fritz Lang, la ciudad es 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.

Metropolis transcurre en la ciudad homónima. Justo cuando se está celebrando la terminación de la torre Ziggurat, llegan el detective privado Shinsaku Ban y su sobrino Kenichi para dar con el paradero del doctor Laughton, acusado por 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 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.

El detective y su sobrino descubren que el Dr. Laughton trabajaba para el Conde Red –el hombre más poderoso de Metrópolis–, en la construcción de un robot, Tima, que tiene un gran parecido físico con la hija fallecida del Conde. Esto acontece acorde a un plan: ponerla en el trono de la torre Ziggurat, que se revela como una supercomputadora capaz de dominar el mundo. Tima, al enterarse de su ser robot, se transforma e instala en el trono del Ziggurat, y decide activar todas las armas del mundo para destruir a la humanidad, apuntando a sus principales ciudades (ironía del modelo de ciudad que se representa como la más avanzada de la civilización).

Metrópolis, el proyecto de ciudad futura, deja de presentarse como un ejemplo a seguir: promete la destrucción de las mismas ciudades que algún día debieron haberla imitado. Tima, el robot, el gobernante tecnócrata perfecto, no necesita de los humanos para gobernar. La tecnocracia, en última instancia, prescinde de los humanos para su ejecución. 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 Ziggurat 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.

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 con que hemos iniciado el presente capítulo, y que se cita al principio del film, es muy dicente para lo que ha acontecido: “Cada época sueña la siguiente”.

Metrópolis es, en apariencia, un sueño de ciudad en la tierra. Imponentes rascacielos con tonalidades doradas y acompañadas de grandes reflectores se levantan del suelo. Sus carreteras, anchas y espaciosas, son concurridas por la circulación de miles de vehículos. La plaza principal es considerablemente grande, y a pesar de que miles de ciudadanos se reúnen en ella, se muestran minúsculos por lo gigantesca que es. 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 e imperecedera 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 XX. La animación, sin embargo, nunca afirma fecha alguna.

La ciudad de *Metrópolis* es soñada por el Conde Rojoco como “la culminación de la larga historia de logros científicos de la humanidad” que permitiría “iluminar las estrellas”, teniendo el Ziggurat como estandarte de su culminación. No dejó de asociar esta imagen de *Metrópolis* –la ciudad que “ilumina” al resto del planeta– con el París de la Ilustración. La ciudad francesa se pretendió iluminadora, creadora de un orden que llevaría al máximo las capacidades humanas –con la *Razón* como guía hacia ese destino–, y sin embargo, *Metropolis* iluminará el mundo con el fuego de las armas de destrucción masiva. “Civilizar” al otro es destruirlo. La ciudad se describe como la más avanzada del planeta, dominadora de las áreas económica, política y cultural: todo gracias al protectorado del Conde. Tanto así que la propaganda promete una “nación de mil años”, como lo hacía el Tercer Reich, y en verdad lo parece: las representaciones de edificaciones, monumentos y estatuas son descomunales: producen la sensación de

eternidad.³⁵

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 de Ziggurat: controlar un mundo imbuido por la tecnología y la sistematización. Ha de constituirse como gobernante eterno, perfecto: “[Tima] no eres inferior. No te confunde [sic] las emociones ni te confunden el amor [ni] la mortalidad, eres sobre humana... eres un robot. Eres la creación más grandiosa y sublime de la historia.” Tima no es humana: 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. 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.

El Conde es un tecnócrata radical. Metrópolis se construye como un sistema dividido por sectores en los que hay una fuerte presión para que humanos y robots no violen las fronteras. Hay sectores ricos y llenos de bienestar; otros miserables, sin educación o trabajo que contienen el odio, la miseria y la frustración de un mundo negado. El Conde pretende una sociedad libre de “ideologías” organizada por los principios “más racionales” que evitarían futuras discrepancias, guiada por la razón absoluta representada en un robot (tanto así que elimina, por un lado, a la autoridad legítima, si bien corrupta –representada por el presidente: el poder político–, y por otro,

³⁵ Cómo lo sugiere Carmen Rábanos, sobre la representación de la Alemania Nazi, la cual “se hallan exentas de servicios sociales, pues su único destino era la solemnidad al modo alemán y por eso se construían con lo más preciados materiales, el granito y el mármol de los grandes monumentos de las civilizaciones humanas, imperecederos a través de los siglos, monumentales y lejanos a las «insignificantes necesidades cotidianas». También el planeamiento de las nuevas ciudades se inscribían en esa monumentalidad, como catedrales de milenios futuros. .. Los monumentos, mirados unitariamente, tienen la función de anular los 'tiempos' de la percepción, sin dialéctica entre lo vacío y el monumento.” Carmen Rábanos Faci, “Estética de la Representación en los regímenes autoritarios (el marco escenográfico arquitectónico del nazismo, fascismo, franquismo: Albert Speer, Adalberto Libera y Pedro Muguruza)”, en Revista *Emblemata*, No. 12, Zaragoza, I. Fernando el Católico ed., 2006, p. 278-279.

a la resistencia obrera revolucionaria, izquierdista, aunque desorganizada y violenta: los oprimidos que pretenden el poder).

Aunque se muestra como la punta de lanza de una sociedad ideal –líder de todos los campos del saber y las artes–, la ciudad modelo del mundo se quiebra a sí misma. El cascarón reluciente oculta podridas bases: miseria, discriminación, resentimiento, inconformismo, odio, violencia, luchas de clase, lucha por la tecnología, por un espacio y un cambio. La utopía tecnócrata se desmorona empujada por su propio peso: insoportable para sí misma. Tima, creada para gobernar, se presenta como el termómetro ideal que lo demuestra. Al estar en contacto con Kenichi, la humanidad la constituye, la desborda. La creación de la utopía tecnócrata no es otra cosa que la destrucción de lo humano. Es imposible una utopía tecnócrata dominante por siempre si a la vez que pretende ejercer el control destruye lo que controla.

2.2. Neo-Tokio o la ciudad agotada en *Akira*

Si Metrópolis es la utopía que no fue, Neo-Tokio, de *Akira* (1988), es la utopía agotada. Dirigido por el aclamado mangaka Katsuhiro Otomo³⁶ está basado en el manga homónimo de su autoría. Este film animado cyberpunk, con tintes sobrenaturales y psicológicos, transcurre en un mundo pos-apocalíptico, donde el caos y la violencia imperan. La ciudad de Neo-Tokio está cargada de modernas edificaciones, con una notable vida nocturna. Avenidas principales repletas de automóviles, hologramas publicitarios de colores fluorescentes, licor, comida y diversión. Pero también callejones oscuros, sucios, repletos de desperdicios. Edificaciones abandonadas, con grietas y

³⁶Katsuhiro Otomo (14 de abril de 1954, Tome, Japón) artista manga, director de cine, guionista. Se le reconoce por su diversidad de trabajos en manga: *Akira* (1982), *The Legend of Mother Sarah* (1990), *Hipira*, *The Little Vampire* (2001), y filmes, como *Akira* (1988), *Memories* (1995), y *Steamboy* (2004). Es miembro de la Orden de las Artes y las Letras del gobierno francés, y se le reconoce como uno de los máximos exponentes del manga y anime a nivel internacional.

ventanas rotas, hologramas publicitarios inservibles y carreteras obstruidas por vehículos destruidos.

Es el año 2019, 32 años después de que la antigua Tokio fuera destruida en la Tercera Guerra Mundial, Neo-Tokio está al borde del colapso tras años de intentos de recuperación económica y social y cada vez se acentúan más las protestas de trabajadores y estudiantes por las políticas de recortes de trabajos y presupuesto. Kaneda y Testuo, adolescentes que hacen parte de una pandilla de motociclistas, se ven atrapados en un enfrentamiento bélico entre el ejército y un misterioso grupo de rebeldes. Testuo es detenido y sometido a experimentos que acabarán por otorgarle poderes sobrenaturales: el vuelo, la telequinesis, a prueba de armas, perturbado psicológicamente, deviniendo en un ser incontrolable.

Testuo escapa de las instalaciones para encontrar respuestas a su estado y va en busca de Akira, otro ser especial producto de experimentos militares: el primero. Combate contra las fuerzas militares y contra su propio amigo Kaneda, pero pierde el control de sus poderes. Desbordado, amenaza con autodestruirse y arrasar Neo-Tokio. Akira y otros niños creados deciden detenerlo, llevándose posiblemente a otra dimensión de tiempo y espacio. Gran parte de la ciudad queda destruida. Kaneda, no obstante, se sentirá mejor, pues sospecha que su amigo está en un mejor lugar. La primera escena del film es muy dicente respecto a lo que ocurre al final: la ciudad de Tokio de 1988 es destruida por una gran explosión. Treinta y un años después Neo-Tokio es construida sobre la vieja urbe. “La pasión por la reconstrucción y el progreso”, afirma el personaje conocido como el Coronel, “ha quedado olvidada... ahora simplemente se preocupan por complacerse a sí mismos”.

Neo-Tokio es gobernada por un Consejo Ejecutivo incapaz de ofrecer

respuestas a la crisis. Esta incompetencia para dar soluciones reales a la ciudad y el sentimiento que desarrolla Tetsuo de destrucción/atracción, en su estado sobrenatural e inestable, hacia Akira, justifican al Coronel a efectuar un golpe de estado. La oficialización de algo observado en todo el film: la militarización de la urbe. Cuando no se puede sostener la ciudad por medios políticos, cuando falla el contrato social, sólo la fuerza militar es capaz, por lo menos de forma momentánea, de evitar el caos.

Al igual que en Metrópolis, encontramos un grupo de rebeldes encargado de realizar atentados contra el gobierno y en un principio aparentan ser los “buenos del paseo”. En el transcurso del film, sin embargo, se descubre que el grupo rebelde es el brazo ilegal de uno de los miembros del Concejo, Nezu, a quien sólo le importa su beneficio personal.

Los sectores económicos y políticos de la neo-ciudad fallan y se multiplica el fervor religioso. Miles de simpatizantes de lo que creen es un mesías, Akira, se lanzan a las calles y chocan contra la fuerza pública, proclamando un nuevo orden: “¡Aléjense de quienes distorsionan la providencia bajo la máscara de la ciencia! ¡Bajo la máscara del progreso encontramos devastación tras devastación! ¡Bajo la máscara de la civilización solo encontramos la desolación del corazón humano! ¡El tiempo de la expiación está en nosotros! ¡Es tiempo del señor Akira! ¡El tiempo de despertar está cerca! ¡El tiempo del señor Akira despertando dibuja así!” Grita un líder religioso, atribuyendo a Akira como ser del cambio mediante la destrucción. Cuando Tetsuo escapa de los militares y los enfrenta en las calles, los ciudadanos ven cómo las armas no pueden detenerlo, y lo confunden con Akira, su redentor. Proclaman la destrucción de la “ciudad corrupta”. Al final, sólo encuentran su destrucción en el fuego cruzado entre Tetsuo y las fuerzas militares.

Como bien señala Sterling, en el prólogo de *Mirrorshades*(1986), la tecnología en el cyberpunk no ha de estar por fuera, sino bajo nuestra piel, en nuestras mentes y cuerpos. Las escenas *gore* protagonizadas por Tetsuo—destrozando los cuerpos, esparciendo sus restos a lo largo del camino, fusionando cuerpo y máquina, y las implicaciones identitarias que podría causar, el desprecio por la autoridad— aparecen como características que configuran este anime cyberpunk, estableciéndose incluso en pauta para animaciones posteriores.

Aunado al fracaso político, económico y religioso, las ciencias figuran como una de las grandes causas de la crisis social, acaso la principal. El poder de Akira *debe* ser estudiado y sintetizado. El Dr. Onishi, líder del proyecto de investigaciones, contribuye al desarrollo incontrolado de los poderes de Tetsuo, importándole muy poco las consecuencias, es la imagen del científico dispuesto a pagar cualquier precio por el conocimiento, incluyendo la destrucción de la ciudad. Después de treinta años de crecimiento, Neo-Tokio está en decadencia. Los discursos no transmiten confianza, no resuelven nada: ni siquiera el religioso, que deviene como el último recurso. Las ganas de progreso, como lo observó el Coronel, han quedado atrás. La utopía, agotada, está en pedazos. La devastación de Tetsuo solo es el toque final de un proceso inevitable.

La ciudad/utopía de Neo-Tokio es una imposición militar, y ésta no puede durar para siempre; es insoportable. Cuando Tetsuo todavía no ha desarrollado sus poderes, habla con Kaori, su novia, y le manifiesta su necesidad de huir a “algún lugar lejos”, mientras mira la ciudad. Al final, efectivamente, logra irse. La nueva Tokio, proyectada como ciudad de avanzada, no responde socialmente; económicamente no es inclusiva. Políticamente no representa. Los hijos más jóvenes de la ciudad están en guerra en contra de la misma ciudad, y Tetsuo es su mayor representante. Él, la mejor

creación que puede dar la ciencia, se convierte en el instrumento de la destrucción de la ciudad. De nuevo, por la mano del ser humano, se avecina el final: un Apocalipsis tras otro en una ciudad vieja y cansada.

Akira transcurre después del Apocalipsis, característica muy notable en las ficciones del cyberpunk de los 80's. Los ciudadanos han vivido el terror y las consecuencias de la devastación de la guerra. La escena primaria de la destrucción de Tokio hace recordar la destrucción por bombas nucleares de las ciudades de Hiroshima y Nagasaki. Tópico bastante recurrente en la animación japonesa: la ciudad en llamas, la ciudad bombardeada, la ciudad destruida por la aniquilación natural o del hombre.³⁷ Un fantasma, una herida que niega su desaparición: la imagen de la ciudad destruida en segundos. Impregnada en la memoria colectiva japonesa, sus narrativas –en este caso el anime– reproducen una y otra vez este cataclismo, donde el artefacto más representativo en su tiempo sobre la capacidad tecnológica del ser humano, se convierte en el más espantoso verdugo de la ciudad, y con ello, de sus habitantes. Como lo afirma Tanaka:

La invención de las armas nucleares significaba que ahora la humanidad tenía la capacidad de destruirse así misma. Mientras antes la entidad que tenía el poder de traer el apocalipsis se había entendido como (super) natural, ahora dicha entidad era humana. La única nación que ha experimentado un ataque nuclear, Japón, continúa sufriendo el impacto; la bomba atómica hizo real esa clase de visión apocalíptica y poderío jamás visto con anterioridad. Luces segadoras y el calor radiante de las bolas de fuego ardiendo cerca a los cuatro mil grados centígrados convirtieron dos ciudades históricas en ruinas llenas de cadáveres; cerca del punto de la explosión, lugar conocido como zona cero, todo lo que pudo

³⁷El número de mangas y animes que han representado el fin del mundo es muy numeroso. Por nombrar varios de los más populares en Latinoamérica: *Space Battleship Yamato* (1974), en la cual la Tierra ha sido bombardeada y es radioactiva; *Dragon Ball* (1986), en la cual ciudades, planetas e incluso la misma Tierra son destruidos; *Cowboy Bebop* (1998), donde un experimento espacial ha hecho a la Tierra inhabitable; *Naruto* (2002), en las constantes guerras, muchas aldeas-ciudades son exterminadas.

arder se convirtió en llamas, la arena se vitrificó, y los seres humanos se vaporizaron o instantáneamente se convirtieron en carbón. Nunca antes una visión tan apocalíptica o un poder tan destructivo se había experimentado.³⁸

El único país que sintió tan nefasta detonación, también sería el lugar donde más representaría en sus narrativas la aniquilación del mundo, reflexionando sobre ello, incluyendo la incógnita por el después de éste. La imagen de la destrucción y sus nefastas consecuencias confirma la imagen del fin del mundo como algo tangible, cercano, y en especial, como otra posibilidad dentro de la bajara de opciones para el ser humano. Nunca fue tan real, nunca fue tan cercana. De ahí que la destrucción, reconstrucción, supervivencia humana sean una constante en *Akira*. En ese sentido, las generaciones nacidas en el post-apocalipsis, en esta *Neo Tokio*, no han sido parte de la reconstrucción; no sienten que han formado parte del proyecto de ciudad.

2.3. La ciudad mega-conectada en *Ghost in the Shell*

Ghost in the Shell (1995) es un film dirigido por el reconocido director y escritor japonés Mamoru Oshii³⁹, basado en el manga homónimo de Masamune Shirow. *Ghost in the Shell* se ambienta en una sociedad que ha alcanzado un monumental avance tecnológico, pero que no ha acabado con los conflictos. En ese futuro no lejano los seres humanos integran a sus cuerpos partes cibernéticas para

³⁸Traducción mía. Cita original: The invention of nuclear weapons meant that it was now within humanity's means to destroy itself. Whereas before the entity with the power to bring about apocalypse had long been understood as (super)natural, it was now human. The only nation to have experienced a nuclear attack, Japan continues to suffer from its impact; the atomic bombs made real the kind of apocalyptic vision and power that had never before been seen. Blinding light and radiant heat from fireballs burning at nearly four thousand degrees centigrade turned two historic cities into corpse-filled ruins; near the point of explosion, known as ground zero, everything that could burn burst into flame, sand vitrified, and humans were either vaporized or instantly turned into carbon. Never before had such an apocalyptic sight or such destructive power been experienced. Tanaka, Motoko, *Apocalypticism in postwar Japanese fiction*, Vancouver, University of British Columbia, 2011, p. 55 Enlace: <https://circle.ubc.ca/handle/2429/32065>

³⁹ Mamoru Oshii (8 de agosto de 1951, Tokio, Japón) escritor, director de cine, televisión y anime. Es reconocido por sus trabajos en *Urusei Yatsura* (1981-1984), *Mobile Police Patlabor* (1988-93) *Ghost in the Shell* (1995), *Avalon* (2000), *Ghost in the Shell: Innocence* (2004), *The Sky Crawlers* (2008) por nombrar algunos. 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 (*GS:Innocence*). Ha sido nombrando en la Palme d'Or (*GS:Innocence*) y el Golden Lion (*The Sky Crawlers*).

mejorar sus capacidades e incorporarse a la Red: una suerte de sistema global interconectado. Los contrastes entre los artefactos tecnológicos (supercomputadores, vehículos especiales, camuflajes ópticos) con elementos tradicionales (como un mercado popular, barcos de madera, carretas transportadas por personas) hacen de la ciudad un híbrido de convivencia del pasado con el futuro.

La mayor Motoko Kusanagi es una agente cyborg que trabaja para la Sección 9, un grupo de asalto gubernamental con la misión de capturar a un *hacker* conocido como el Maestro Titiritero. Al ser una sociedad bastante dependiente de la tecnología, atrapar al Maestro Titiritero se convierte en una prioridad. En el transcurso de la operación, la Mayor Kusanagi, y su compañero Batou, descubren que el hacker es un programa informático desarrollado por el Ministerio de Asuntos Exteriores para ser utilizado en labores de espionaje. El programa, no obstante, ha tomado consciencia de su existencia, y bajo lo que considera su ciclo de vida, decide formar una nueva entidad uniéndose a la mayor Kusanagi, visto que ha reconocido en ella las mismas dudas existenciales. Después de que el Ministerio y otra sección del gobierno intenten destruirlos, tanto Kusanagi como el “Maestro Titiritero” se convierten en un solo y nuevo ser.

Ghost in the Shell presenta una ciudad sin tintes o pretensiones de perfección. Como se afirma en el epígrafe del film: “En un futuro próximo, las redes corporativas alcanzan niveles de desarrollo imaginados. Los electrones y la luz fluyen a través de todo el universo. Sin embargo, a pesar de la computarización las naciones y los grupos étnicos siguen existiendo.” Por otro lado, vemos personas dialogando, comiendo, caminando por las calles, trabajando en oficinas y conduciendo. Varias escenas sugieren un acontecer de la vida en la ciudad: continúa calma o indiferencia, contrarrestando lo que sucede en la trama. Los adelantos cibernéticos no han constituido tampoco el fin de

las guerras, es decir, el fin de las pretendidas diferencias; es más, se han integrado con tal naturalidad que las personas someten sus cuerpos a las más variadas técnicas de manipulación técnica para cumplir sus labores: implantes en el cerebro que permiten conectarse a la Red, identificar y obtener información, conducir vehículos sin necesidad de tocarlos, localizar un objetivo con la voluntad de la mente, comunicarse a grandes distancias sin ningún aparato externo (una especie de telepatía cibernética), fuerza y agilidad sobrehumana, entre otras características.

Esta permanente y acostumbrada conexión permite vivir y sentir la ciudad no sólo de manera física, sino virtual, y con la aparición del Maestro Titiritero, es la virtualidad reclamando ser parte de lo físico. Esto se evidencia cuando revela su verdadera naturaleza: una inteligencia, una vida nacida del mar de la información con intenciones de obtener asilo político a la Sección 9. En este sentido, el desarrollo de la tecnología de la programación es dramáticamente perturbado por una nueva forma de vida que reclama reconocimiento como ser viviente y como ciudadano. En su conciencia de lo que cree es *vivir*, el Maestro Titiritero le pide a la mayor Kusanagi que acepte una unión de sus seres, pues no se considera un ser completo:

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 regeneración. Renacen constantemente a medida que envejecen, y al momento de morir, la información que poseían se pierden [...] sólo dejan como legado sus genes y sus crías. Constituyen sus defensas contra la falla catastrófica de un sistema inflexible.

La concepción de la vida del Maestro Titiritero está ligada a la variación, al cambio y la muerte. Postura que encontramos con anterioridad en la Mayor Kusanagi: “No importan qué 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 superespecialización conduce a la muerte”. Los dos personajes, tanto en el mundo físico como en el virtual, reconocen la presencia de la fatalidad. La superespecialización en que se encuentra el mundo –las prótesis, las “mejoras”, la interconexión, los implantes cibernéticos en el cuerpo–, aunque nos haga parecer más fuertes, está conformando un camino hacia lo estático. Los seres humanos se hacen cada vez más dependientes de tecnologías ligadas a compañías privadas, convirtiendo el ser en otro software/hardware programable, modificable y reemplazable, expuesto a ataques de virus, imposición y eliminación de recuerdos, acciones inconscientes: conversión en títeres.

El Maestro Titiritero es un nombre acertado: sus facultades como programa lo hacen un espía ideal. Puede extraer, borrar e implantar recuerdos y conductas en las personas sin que se den cuenta. Es el sistema otorgando las herramientas para “mejorar” o sobrepasar las cualidades humanas, pero aumentando el control sobre éstas. Como buen representante del género cyberpunk, en *Ghost in the Shell* se observa la representación de una abrumadora tecnología, en especial la militar, integradas “bajo la piel”: cámaras, sistemas de vigilancia en red, diversidad de vehículos militares avanzados tales como camiones de transporte de tropas, helicópteros para ataques rápidos y precisos, trajes con camuflaje óptico, armas modificadas con alto poder destructivo, sistemas de comunicación integrados al cuerpo, en perfecta simbiosis corpórea y mental.

Tales tecnologías podrían catalogarse, atendiendo a Foucault, como manifestaciones físicas de dispositivos del control. Reguladores, pero también autoreguladores: los miembros del Estado pueden responder al control del crimen, y sin

embargo, al estar integradas a los cuerpos, estas tecnologías autorregulan a sus portadores, convirtiéndolos, como el caso de la Mayor Kusanagi, en tecnología de control. Una ciudad mega-conectada se conforma como lugar de vigilancia, una gubernamentalidad física y virtual en la que todo debe estar interconectado, convirtiendo lo que no esté en conexión con la ciudad-sistema, como Kusanagi/Maestro, en factores peligrosos, a ser neutralizados.

2.4. El regreso de la Ciudad-Estado: *La nueva ciudad de Dios*

Metrópolis, Neo-Tokio, y la ciudad de *Ghost in the Shell* tienen su propia personalidad. La experiencia de Tima, como habitante, es muy particular. A pesar de que no tiene recuerdo de una vida pasada, y de que sus primeros recuerdos transcurren en las zonas más miserables de Metrópolis, declara su necesidad de ser humana, incluso cuando se le dice que no lo es. La convivencia con Kenichi, quien no diferencia en el trato entre humanos y robots, y unos días en las zonas pobres de la ciudad, le es suficiente para reconocerse a sí misma como humana. Un par de escenas en las que la luz natural la ilumina como ser viviente se pueden leer como significativas en tanto esa relación. Kenichi, quien es un visitante en la ciudad, y aún siendo testigo de sus más oscuras zonas, insistirá en quedarse. Imagen esclarecedora sobre su necesidad de pertenecer la ciudad. Tima se reconoce humana en la ciudad y Kenichi no encuentra otro lugar para vivir (particularmente para reconstruir la urbe y a Tima).

La inexistencia de otro mundo fuera de la ciudad la constituye en el propio universo. Está claro, sin embargo, que aceptar la ciudad significa corresponder a un sistema rígido acatado por principios racionales. Tales principios, llevados al extremo por el Conde Rojo, son insostenibles para los seres humanos, y también para Tima,

quien, en última instancia, se considera como uno. En *Akira* uno de los miembros del concejo de la ciudad, Nezu, afirma: “En todos los aspectos, esta ciudad se satura, es como una fruta podrida.” Como describí anteriormente, la ciudad en *Akira* se muestra agotada: la máquina colectiva humana no aguanta más la forma de gobernar y la inconformidad explota. El clamor por la destrucción, sin embargo, no es sino un clamor por la reconstrucción de otra ciudad. La escena final del filme, Kaneda, Kei y Kai se alejan del lugar del enfrentamiento, dirigiéndose a lo que queda de la ciudad. En la versión del manga acontece la misma escena, pero con Tetsuo y Yamagata acompañando en “espíritu”. Neo-Tokio, incluso en su agotamiento, en su destrucción y putrefacción, todavía es el lugar a vivir.

En *Ghost in the Shell* el ser producto de la fusión de la Mayor Kusangi y el programa informático para espionaje, el Maestro Titiritero, es una necesidad mutua. Para la Mayor es tal vez la respuesta a su inquietud sobre si es humana o no, si existe o no, a pesar de su cuerpo y cerebro cibernético; mientras que para el Maestro Titiritero consiste conformarse como ser vivo completo en la unión con otro, visto que, como dice éste último a la Mayor antes de su unión: “Por ahora es como si viésemos a través de un cristal empañado.” Y sin embargo: “¿A dónde irá la recién nacida ahora? La red es basta e ilimitada”, dice en sus últimas líneas el nuevo ser Kusanagi/Titiritero, y lo dice observando la ciudad con sus grandes edificaciones: ciudad que ilumina el todo en medio de la noche. Aparece la ciudad como si fuese la entrada hacia otra realidad, a otras posibilidades más allá de las impuestas. Más allá del cristal empañado. En una entrevista a Mamoru Oshii, afirma que Hong Kong es la ciudad modelo para *Ghost in the Shell*. Es su imagen, o por lo menos de ahí parte su idea de ciudad del futuro:

Como modelo para el escenario de *Ghost*, es porque Hong Kong, al igual que

Singapur, es una ciudad única. Se convertirá, a medida que se acerque el siglo XXI, en el centro del mundo del desarrollo y modelo para las ciudades en Asia. Mis predicciones es que todas las energías poseídas por Asia continuarán en el próximo siglo. Cuando estaba en la búsqueda de una imagen del futuro, lo primero que se me vino a la mente fue una ciudad asiática. Al principio no pensé que fuera posible crear el perfecto paisaje urbano del futuro; y lo que fue hecho en el pasado me parecía poco convincente... La única forma, si esto iba a ser creíble para la metodología de la animación, era el uso de calles reales como modelos, y por eso pensé en Hong Kong. Es como los Ángeles de *Blade Runner*; lo que fue logrado en esa ciudad, sería usado en filmes posteriores.⁴⁰

En un momento fantástico de *Ghost in the Shell*, Oshii despliega su visión de ciudad. La mayor Kusanagi se desplaza en una embarcación en un río. En el transcurso del viaje, observa a un doble suyo, y éste también la observa. No obstante, su *otro* posee un elegante vestido marrón, diferente de su masculino ropaje, sugiriendo, tal vez, un *otro yo* que no está poseído por sus incertidumbres (o certezas), ni su cuerpo cibernético, acaso una proyección de su deseo (apoyada por las constantes dudas sobre su humanidad). Hay un magnífico nivel de detalles: el agua llena de desperdicios contrasta con los locales comerciales repletos de letreros y mercancías lujosas (vestidos, zapatos, restaurantes); las edificaciones desgastadas, pequeñas e insignificantes en comparación con los gigantescos y relucientes edificios del fondo. La lluvia empieza a caer y la oscuridad natural da paso a las coloridas luces de los anuncios publicitarios. Cierra una última toma con maniqués: verdaderos testigos de una ciudad que se

⁴⁰Traducción mía. Cita original: As a model for the setting of *Ghost*, it is because Hong Kong, just like Singapore, is a unique city. It will, as it moves towards the twenty-first century, become a centre of world development and a model for cities in Asia. My prediction is that all the energies possessed by Asia will continue in the next century. When I was in search of an image of the future, the first thing that came to my mind was an Asia city. At first I did not think it was possible to create a perfect cityscape for the future; and what was done in the past seems unconvincing to me now... The only way, if one is to be true to the methodology of animation, is to use real streets as models, so I thought of Hong Kong. It is like the Los Angeles of *Blade Runner*; what has been achieved in that city set will be of use to later films. Mamoru Oshii, *The Analysis of Ghost in the Shell*, Kodansha Young Magazine, 1995, citado por Wong Kin Yuen, "On the Edge of Space: Blade Runner, Ghost in the Shell and Hong Kong's Cityscape" en Sean Redmond, *Liquid Metal: The Science Fiction Film Reader*, London, Wallflower, 2004, p. 205.

despliega artificial, metonimia acaso de la naturaleza del resto de sus habitantes. Verdaderos títeres de poderes que controlan sus destinos.

Las ciudades del futuro reflejan la atenuación de lo visible hoy. No hay vida fuera de ellas –se presentan como el Mundo–: son el foco de lo posible e incluso de lo imposible. Desde arriba se impone lo que debe ser considerado vivir: desde lo económico, lo político y lo religioso, con la tecnología como herramienta. En *Metropolis* se intenta una hegemonía tecnológica del todo para un “bienestar de mil años”; en *Akira* se quiere el control de los poderes que presenta la próxima etapa evolutiva del ser humano, lo que daría una supremacía armamentística. Y en *Ghost in the Shell* las posibilidades de manipular los pensamientos, los sentimientos y los cuerpos proyectan el control hacia el infinito. El futuro está plagado de compañías que trabajan en conjunto con los que ejercen el poder –en algunas ocasiones puede que sean estas las que lo ejerzan–. La relación de las corporaciones y la estabilidad de los gobiernos, la utilización de la tecnología en el espacio y el cuerpo, hace pensar una relación mutualista entre lo privado y el Estado para el sometimiento y dominación de lo corpóreo: la última frontera del poder y del control sobre las personas.

Temáticas parecidas han sido tratadas por filmes estadounidenses como *Blade Runner* (1982), *The Terminator* (1984), *Robocop* (1987), *Total Recall* (1990), *Resident Evil* (2002) y *Elysium* (2013), entre otros, e incluso se puede hacer una especial mención de la obra maestra del cine alemán, *Metrópolis* (1927), basada en el libro de Thea Von Harbou y dirigida por su esposo, Fritz Lang, por nombrar algunas. Corporaciones como Tyrell Corporation, Cyberdyne Systems Corporation, OCP, Umbrella y Armadyne prestan el material, la tecnología, mientras los gobiernos legitiman su utilización, siempre y cuando les ayude al mantenimiento del

establecimiento. Estamos ante la ciudad/utopía mumfordiana que, proyectada hacia el futuro, manifiesta el control del ser mediante su transformación con la máquina. Investigadores como Alonso y Arzos tratan este tema de la ciudad como lugar que condensa una pertinente consideración sobre lo que se ha tratado de construir como ciudad a partir del marco religioso en tanto construcción de una utopía celestial en la tierra, a lo que denominan la *Nueva Ciudad de Dios*.⁴¹

Una preocupación que se torna actual, pues, según estos autores, la ciencia, mediante la tecnología, es ahora la que reemplaza a Dios en dicho propósito, con todos sus mitos, virtudes y excesos. *La Ciudad de Dios* de San Agustín se precisa como una ciudad eterna y se opone a los hombres. Vemos, no obstante, que la ciudad –desde la perspectiva de Mumford– no se antepone, sino que insiste en imitar un orden divino. La construcción de la ciudad se confirma como la construcción del reino de los dioses en la tierra. Semejante construcción, ya no ligada al orden de alguna divinidad antigua, está ahora en función del dios-Ciencia, del dios-Razón. Es bastante recurrente que la imagen de ciencia como religión sea utilizada, porque se critica esa fe sin cuestionar ciertas prácticas que en la sociedad se pretenden con base a dichos razonamientos:

La tecnología en su conjunto especialmente las cibertecnologías han hecho posible en este siglo, al menos a un cierto nivel hipotético, el real cumplimiento de los mitos herméticos. Solo que para entender la manera en que esto pueda llevarse a cabo es preciso entender primero el modo en el que la ciencia actúa por mediación de la tecnología en este sentido religioso. En su nuevo *status* de religión emancipada, el propósito de la ciencia se centra en imitar y reproducir artificialmente los mitos de la religión. Para ello cuenta con la esperanza de que la tecnología los vaya cumpliendo poco a poco en un futuro indeterminado.

⁴¹Andoni Alonso, Iñaki Arzos, *La Nueva Ciudad de Dios. Un juego cibercultural sobre el tecno-hermetismo*, Madrid, Ediciones Siruela, 2002.

Y a través de pequeños avances, aparentes o confirmados, en el imaginario de las gentes, el problema es que esta tecno-ciencia convertida en religión artificial ha de reproducir el escenario religioso como una escatología terrenal. De alguna manera ha de construir el paraíso aquí en la tierra (el mito fundamental de toda religión), y en los confines del tiempo. (Alonso, Arzoz, 2002: 79).

Las tres ciudades descritas confirman cómo se pretende el establecimiento de un orden guiado en todos los ámbitos por la tecnología. Ésta es la deidad en la que hay que creer y someterse. Medios y herramientas para su aparente beneficio son migajas para alimentar la creencia indiscutible en su hegemonía. Es así que la ciudad-estado del futuro ha de presentarse absorbida por el discurso científico, pero que a su vez es controlado por una relación entre entidad privada y políticas tecnócratas. En última instancia, estas se ayudan para el control de los seres, incluso en su misma creación, engrosando las filas de la maquinaria humana, intentando alimentar la utopía, exigiendo su existencia, y de paso sus terribles consecuencias. A pesar de esta gubernamentalidad futura, se vislumbra resistencia, representada en un “campo de batalla” tan antiguo y aún así tan reciente en el mundo académico: la representación del cuerpo.

CAPÍTULO TERCERO.

Las resistencias frente a la Utopía

En este capítulo describiré las formas de resistencia a la ciudad/utopía. Para ello presentaré, en un primer momento, las relaciones entre cyborgs y robots, y lo que significa su presencia en la ciudad. En un segundo momento, mostraré la ciudad como campo de batalla –receptora de la furia– donde “héroes” y “terroristas” despliegan sus visiones de mundo, poderes y energía en lo que creen es su deber salvar o condenar. Y en un último momento, propondré una configuración de la incertidumbre ante la utopía/ciudad.

Acercado al ejercicio del poder –como veíamos en el primer capítulo–, Foucault se refiere, en “Tecnologías del Yo y otros fines”, a la *gubernamentalidad* como el conjunto de tecnologías que determinan las conductas de los individuos. Por otro lado, el teórico francés habla de tecnologías que hacen dirigir al individuo así mismo, es decir: por fuera y por dentro. Tecnologías de producción. Tecnologías que van desde los sistemas de signos: su utilización, su significación en pro de construir una verdad; pasando por las tecnologías del poder, que determinan comportamientos, y las tecnologías del yo, que pretenden que el individuo haga por su cuenta y/o con el apoyo de otros instrumentos una serie de procedimientos en su cuerpo y su alma, transformándose para alcanzar la felicidad, la sabiduría o la inmortalidad. El sometimiento del ser. ¿Qué pasa, no obstante, cuando no existe una clara división entre estas tecnologías? ¿Qué pasa cuando las fronteras del control por dentro y por fuera del individuo son borrosas? El cyborg articula mejor que ninguna otra figura estas tensiones.

Una de las expresiones para denominar un ser que incorpora elementos tecnológicos dentro de su cuerpo es la de “organismo cibernético”. Considerando las múltiples, y aun así relacionadas definiciones de cibernética, un ser cibernético, sea cyborg, androide o robot, se construye como un ser organizado de forma “efectiva”: se le puede considerar como (auto)conectado, (auto)regulado, (auto)organizado, (auto)controlado y procesador de información a niveles infinitamente superiores, capaz de organizarse y organizar, de informarse e informar, de controlarse y controlar. El cyborg, en este sentido, parece configurarse como el *ser* en donde se confabula en su máxima expresión la gubernamentalidad futura. No obstante, ello tendrá primero que desarrollarse en unas circunstancias muy particulares, unas donde la tecnología, la cibernética y la tecnocracia se fusionan de forma a veces coherente y a veces traumática. Esto conforma una parte fundamental en la constitución de la ciudad del futuro.

3.1. Cíborgs y Robots: seres en disputa, seres de disputa

Cuando Tetsuo, en *Akira*, es capturado por las fuerzas del gobierno para ser sometido a experimentación, sus poderes salen de control, atacando a una incapaz maquinaria militar. Tetsuo pierde un brazo en el combate, pero incorpora elementos de su entorno (metal, cables, concreto, basura) para construir uno artificial. Es un producto híbrido: un cyborg. Hace parte de un programa militar, pero el poder de Akira teóricamente puede ser despertado por cualquier ser vivo, ya que dicho poder es una especie de “memoria del universo” del ADN traída de su olvido. Tetsuo obtiene, en este sentido, el poder del Universo, de la Creación: la memoria despierta del Todo. El fin último de la ciencia, el conocimiento y control de la naturaleza. De ahí su imposibilidad

de sometimiento. Es un hijo bastardo de los que ejercen el poder, y aún así, negador del mismo.

En *Ghost in the Shell*, la Mayor Kusanagi está conformada casi en su totalidad por prótesis artificiales, y el “Maestro Titiritero” es completamente un ente, un producto artificial. Megatech, compañía que trabaja estrechamente con el gobierno, es la encargada de la fabricación y mantenimiento de cuerpos artificiales para las fuerzas estatales. El cuerpo de la Mayor Makoto Kusangi es producto de dicha empresa, y ni siquiera su cerebro escapa de ello: una de sus características más sobresalientes es el “cibercerebro”, es decir, un cerebro humano –¿su cerebro?– con innumerables componentes electrónicos que aumentan su capacidad cerebral y le permiten estar en contacto con la red y con su inmensa base de datos.

El Maestro Titiritero, igualmente, es un ser construido por entes gubernamentales. Mejor aún, es puro “*ghost*” (fantasma);etéreo, sin posibilidad de dejar rastro, sin comprobación de existencia. Para la creación de un nuevo ser libre de ataduras, ilimitado, fuera de la gubernamentalidad, la fusión de la Mayor y el Maestro Titiritero planifica la madurez del cyborg. Hablo de la capacidad del individuo de habitar un mar de información con posibilidades infinitas. Virtual omnipresencia: la liberación del cuerpo corrompible por el poder de la técnica –último sueño de la razón cartesiana–. Pero mientras en *Ghost in the Shell* y *Akira* observamos cómo la tecnología choca de forma violenta contra el cuerpo en la conformación de un “otro” sujeto –uno con libertad sobre sus creadores, que no corresponde a su instrumentalización–, en *Metrópolis* se humaniza la máquina (la construcción de la conciencia de un ser artificial inteligente) gracias a una relación con humanos y sus sentimientos de por medio.

La temática del robot que se humaniza puede rastrearse desde principios del siglo XX con *R.U.R. (Robots Universales de Rossum)*, obra teatral de Karel Capek escrita en 1920. *R.U.R* aborda cómo estos seres creados por los humanos pasan de ser sirvientes a rebelarse y exterminar la raza humana. Como Tima, la toma de conciencia relacionada con inteligencia conlleva una reflexión por lo que se es (una creencia de humanidad), más no de lo que se impone hacer (obedecer una tecnocracia absoluta). Los R.U.R buscan la supervivencia, implicando la destrucción de la humanidad –cuestión que también intenta Tima–. Tima, la robot protagonista de *Metropolis*, se cree así misma humana, no un ser divino/sometedor. Cuando se le revela que ha sido construida para gobernar eternamente el mundo y que su origen no es humano, queda en desconcierto. En el desenlace, no obstante, cuando Kenichi intenta sujetarla para que no caiga de la torre Ziggurat, Tima (re)cobra consciencia, y le pregunta a Kenichi: “¿Quién soy yo?”, para luego caer. Tima se auto-cuestiona, y en ese proceso, en ese instante, se humaniza.

Cíborgs y robots se configuran más allá de sus diseños originales. Creados para mantener el orden, lo transgreden. Paul Virilio afirma sobre la cibernética: “Las nuevas tecnologías son las tecnologías de la cibernética. Las nuevas tecnologías de la información son tecnologías de la puesta en la red de las relaciones y de la información y, como tales, son claramente portadoras de la perspectiva de una humanidad unida, aunque al mismo tiempo de una humanidad reducida a una uniformidad.”⁴² Una uniformidad, homogeneidad, otro procedimiento de disolución de las diferencias para la utopía terrestre, que solo puede servir para una pequeña élite.

Es así que estos seres se presentan como amenazas, como en *R.U.R*, y sin embargo también salvadores, como R. Daneel Olivaw, ese milenario robot custodio del

⁴² Paul Virilio, *El Ciber mundo, la política de lo peor. Entrevista con Philippe Petit*, Madrid, Cátedra S.A., 1999, p. 14.

universo de Asimov. Son creaciones que originalmente fueron pensadas para sobrevivir el territorio hostil del espacio exterior, y aún así capaces de darse cuenta de que lo hostil no está solo allá fuera, sino en sus funciones originarias, en su utilización para el servicio y sometimiento, de ahí su lucha, su disputa en y contra la gubernamentalidad.

3.2. La furia contra la ciudad

Enzensberger, en *Perspectivas de guerra civil* (2001) expone la idea de guerra civil en tanto es una “abominable regla” en la condición humana.⁴³ En esa línea, es entendida como una guerra diferente a la que los estados realizan, pues ésta se caracterizaría por “...el carácter autista de los criminales, y por otro su incapacidad para distinguir entre destrucción y autodestrucción. En las actuales guerras civiles ha desaparecido todo vestigio de legitimación. La violencia se ha desligado totalmente de las justificaciones ideológicas.”(H.M. Enzensberger, 2001: 20), Y continúa con el concepto de “guerra civil molecular”, entendido como estallidos de violencia sin una aparente convicción en las metrópolis, donde “las luchas entre bandas siempre son los perdedores quienes disparan contra otros perdedores” (H.M. Enzensberger, 2001: 24), asaltos a menos los favorecidos, saqueos a negocios pequeños, incendios a bibliotecas y hospitales locales, asesinatos entre vecinos. Todo esto, para el escritor, sin ninguna convicción, disfrazadas de ideologías, pero sin profundidad de contenido, es una “lucha por nada.”

En las producciones de anime descritas, el mundo futuro está lejos de la perfección. Las calles de Neo-Tokio están repletas de manifestantes que exigen mejores condiciones, pero también de pandillas que se enfrentan unos contra otros por motivos

⁴³Hans Magns Enzensberger, *Perspectivas de Guerra Civil*, Barcelona, Anagrama, 2001.

frívolos tales como el cruce de una frontera invisible, o la simple competencia. En *Ghost in the Shell* a pesar de la existencia de una avanzada tecnología, de la interconectividad, los cerebros-red, los entes policíacos, hay enfrentamientos. En la ciudad de *Metrópolis* la violencia estalla en las calles, contra los robots, contra las fuerzas estatales, contra todo, solo para fracasar. Hay una particular escena cuando los parias de *Metrópolis* intentan tomarse la ciudad liderados por el revolucionario Atlas, encontrándose éste con Pero, un robot policía, quien les pide que se dispersen, preguntando también él por qué los humanos utilizan la violencia para resolver los conflictos, a lo que Atlas responde: “Es una buena pregunta. En verdad esa es la fuente 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”. Atlas entonces le dispara y avanza la “revolución”. Hay odio manifestado, contra los robots (también oprimidos), contra los políticos, contra la condición marginal.

Estamos viendo el proyecto de la ciudad/utopía, la cual, como plan de dominio de unos pocos hacia las mayorías, se quiebra. Los personajes se manifiestan en resistencia frente a ello, y la furia se desata en la ciudad, contra la ciudad, ya sea para destruirla o para transformarla, pero en sí, para que deje de ser fuerza de cohesión. Esta problemática es posible observar en otras animaciones japonesas de cienciaficción, destaco los filmes, *Patlabor 1* y *2* (1989 - 1993) dirigidas por el mismo Mamoru Oshii, y la serie *Psycho-Pass* (2012) dirigida por Naoyoshi Shiotani.

Psycho-Pass es un anime serial que se inscribe en el género de cienciaficción, más específicamente dentro del cyberpunk. Su trama transcurre a principios del siglo XXII, en un mundo donde la sociedad, en todos sus aspectos, está “organizada” por un sistema computarizado universal e interconectado, llamado el Sistema Sibila. Dicho

sistema tiene la capacidad de leer el estado mental y/o psicológico de las personas, juzgando si una persona es apta para vivir en sociedad o no, la medida de ello es llamada Psycho-Pass. Si la persona posee en ese sentido un “coeficiente criminal” muy alto, éste es perseguido por la policía para una “rehabilitación” en centros especializados, pero en caso de que no sea posible, se le ejecuta, incluso si no ha cometido hecho alguno. La simple elevación del Psycho-Pass es un crimen.

La figura del Sistema Sibila se muestra como imparcial y omnipresente en la ciudad: cámaras, escáneres, robots, policías, son los ojos de esta profetisa cibernética, ello con un mínimo de personal humano, todo un ejemplo de estado reducido. Sin embargo, a pesar de la aparente funcionalidad de este sistema, se presentan criminales como Shogo Makishima, el cual puede mantener su psycho-pass en cero incluso mientras asesina a sangre fría, y a la vez sujetos con un psycho-pass altísimo trabajando para la policía, llamados “Ejecutores”. Las implicaciones de estos seres con psycho-pass indetectables amenazan con hacer tambalear los cimientos de la sociedad.

En esa línea, el buscado Makishima cometía asesinatos, organizaba sabotajes, incitaba a otros a cometer actos delictivos con la intención de acabar con el Sistema Sibila, pues considera que ha convertido a la raza humana en “meras ovejas”. Por otro lado, la heroína, inspectora Akane Tsunemori,⁴⁴ mientras está en búsqueda del criminal, se le es revelada la verdad sobre la constitución del Sistema Sibila: es una inteligencia colectiva y computarizada, conformada por cerebros de personas como Mikishima los cuales no se les puede determinar su coeficiente criminal. Y en ese sentido, está constituido por cerebros de personas que han cometido actos criminales, incluso

⁴⁴Es notable la predominancia de personajes femeninas en la animación japonesa de ciencia-ficción: la mayor Kusanagi de *Ghost in the Shell*, Noa de *Patlabor*, Tima de *Metropolis*, Akane de *Psycho-Pass*, Nausicaä de *Kaze no Tani no Nausicaä*, el escuadrón femenino de *Bubblegum Crisis*, Deunan en *Appleseed*, Makoto de *Toki wo Kakeru shōjo*, por nombrar algunos.

asesinatos. Por esa razón el Sistema se mantiene en secreto, aunque confía en que tarde o temprano la sociedad los acepte.

Consciente de la situación, la inspectora Akane se ve envuelta en una contradicción: siente una gran antipatía hacia el Sistema, y sin embargo, no ve otra alternativa inmediata para su reemplazo, la sociedad está totalmente regulada por éste en todos los ámbitos (salud, educación, trabajo, justicia, etc.) y su desaparición repentina llevaría al caos y el colapso de la sociedad. Aún así, ella le advierte a Sibila: “No subestimes al ser humano. Siempre anhelamos una sociedad mejor. Un día, alguien vendrá a esta sala y apagará el interruptor. Encontraremos un nuevo camino. Puedes estar segura de ello.” La imagen podría resumirse así: no importaría si tienes el coeficiente criminal alto o en cero, si cometes actos criminales o no, sino como le sirves al mantenimiento del poder.

Otra implicación del sistema es que está llevando a la población a una lenta extinción. Una sociedad que ha abandonado un “libre albedrío” en pro de armonía, bienestar económico, progreso técnico, estabilidad laboral, empieza a perder la voluntad de vivir. Se describe entonces que la población está muriendo cada vez más joven y de forma repentina. Esto dialoga con lo que afirma la Mayor Kusanagi en *Ghost in the Shell* cuando dice que la “superespecialización conduce a la muerte”, refiriéndose a especialización técnica del sistema. De nuevo el congelamiento, lo estático, es muerte, es el fin.

En un par de filmes de Mamuru Oshii anteriores a *Ghost*, *Patlabor* (1989) y *Patlabor 2* (1993), se muestran como antecedentes interesantes sobre la problemática de la ciudad, y la necesidad de destruirla por la carga de su existencia.

El universo *Patlabor* transcurre en una sociedad que se vale de robots/vehículos

llamados *labor* para las actividades económicas, logísticas, construcción y guerra. En el primer film, *Patlabor*, un grupo especial de la policía se enfrenta a un virus que amenaza con desestabilizar los *labors* de Tokio. En *Patlabor 2* la trama gira en torno a la captura de un retirado militar quien pone en jaque la ciudad por medio de ataques terroristas (tales como explotar el puente de la bahía de Yokohama). En el primer film, los motivos de los ataques están fundados en la interpretación que tiene el programador del virus sobre la imagen mítica de Babilonia como ciudad pecaminosa, comparándola en este caso, con la construcción de un mega proyecto en la ciudad de Tokio: el Arca, una edificación que sería el centro de operaciones para la construcción masiva de *labors*. En el segundo film, el villano intenta llamar la atención por la violencia vivida mientras hacía parte de las Fuerzas de Paz de la ONU. En estos dos filmes de Oshii se observa como el “enemigo” intenta demostrar mediante actos violentos, catalogados como terroristas, sus puntos ideológicos, los cuales son inconformidades frente a la sociedad en la que se encuentran sumergidos.

Destrucción, pero no la destrucción arbitraria, ni necesariamente de toda la ciudad, basta con lo representativo, lo aparentemente divino. En *Metropolis*, Atlas, el revolucionario, habla de la destrucción del Ziggurat, el edificio/artefacto construido por el Conde Red con la intención de que sea el lugar donde Tima “organice” el mundo. Efectivamente el lugar al final es destruido. El Ziggurat o Zigurat hace alusión a las clases de templos que en la antigua Mesopotamia se construían para honrar a los dioses, el lugar donde moraban y se les rendía culto.

La experimentación en Tetsuo, en *Akira*, se realiza en un edificio en plena ciudad, y es centro de combate cuando se le intenta rescatar. Además, Akira se encuentra en lo más profundo del Estadio Olímpico de Neo-Tokio, el cual albergaría los

próximos Juegos Olímpicos. Es -o más bien iba- ser el lugarrepresentativo de la ciudad frente al mundo, y sin embargo ocultaba el germen de la aniquilación, la vergüenza de la ciudad. Es destruido como el Ziggurat de Metrópolis.

En *Patlabor* el mega-proyecto de construcción, “El Proyecto Babilonia”, con su edificación insigne, “El Arca”, conlleva a la destrucción de viejos suburbios y justifica al villano la elaboración de un virus destructivo. Al final El Arca es destruida para evitar un daño mayor. Babilonia en el cristianismo tiene una serie de atribuciones negativas: “...Babilonia, la Grande, la madre de las ramera y de las cosas repugnantes de la tierra.” (Revelación 17-5). Esta imagen de Babilonia simboliza al parecer en el contexto histórico bíblico la amenaza que representa el Imperio Romano hacia las comunidades cristianas primigenias.⁴⁵ Aquí, para el programador, Hoba, simboliza el mal, ligado a la noción del progreso técnico y económico a costa del entramado social tradicional. Como afirma Brian Ruh:

El intento de alejar a la humanidad lejos de la arrogancia no viene de un dios vengativo, sino de otro ser humano, Hoba [...] la versión de la historia bíblica de Oshii le da un giro a la historia de Babel; El Proyecto Babilonia no es destruido al final, sino que es salvado por los hombres y mujeres de la División 2. Sin embargo, para hacerlo, deben sacrificar la torre, es decir, la estación de fabricación Labor. La destrucción del Arca es una acción simbólica de la deconstrucción mitológica Cristiana por parte de Oshii, derribando la estructura cuando es necesario. [...] “A través del personaje de Hoba, Oshii demuestra el peligro de la megalomanía y culto de la personalidad que muy a menudo se manifiesta en los movimientos religiosos modernos. Oshii reconceptualiza los pasajes mencionados de la Biblia para demostrar lo peligroso que puede ser la fe ciega.”⁴⁶

⁴⁵Biblia del Pueblo de Dios, *Nuestra Sagrada Biblia*, Bogotá, Editorial San Pablo, 2012, p. 1692.

⁴⁶Traducción mía. Cita original: he attempt to bring humankind away from the arrogance comes not from a vengeful god, but another human, Hoba [...] Oshii's version of the Bible story twists the story of Babe; the Babylon Project is not actually destroyed

En ese sentido, no solo preocupa la tecnología, sino el uso y el rechazo fanático de ésta. *Patlabor*, al igual que en *Ghost in The Shell*, son filmes donde Oshii construye su representación de contraste de esa sociedad con alto grado de desarrollo por un lado, y por el otro, ruina y desgaste de zonas antiguas. Mostrando esa parte de la ciudad que se moderniza de manera acelerada y que devora lo antiguo, lo tradicional de la sociedad. Eiichiro Hoba, villano creador del virus para la afectación de los *labors*, cometió suicidio antes de que se descubriera su plan, lo cual puede sugerir que él mismo no tenía mucha esperanza de que el plan fuese exitoso, que detuviera en sí la modernización de la sociedad, o que sencillamente no le importara el resultado.

El intento de Makishima de destruir el Sistema Sibila, instalado en la edificación más visible de la ciudad, fracasa, pero la heroína Akane promete su desaparición (aunque no sabe cuándo). La figura de la Sibila en la mitología griega tiene la característica de profetizar el futuro, sin embargo, en el anime deja de ser un mero instrumento de los dioses para convertirse en reguladora y constructora de un porvenir perverso para la humanidad, uno donde la libertad de elección es mera ilusión.

Por otro lado, en *Akira*, la búsqueda de Testuo del semi-divino Akira, para encontrar respuestas y posiblemente destruirlo, provoca la devastación de Neo-Tokio. Tetsuo ejerce poderes que no son posibles controlar por la institucionalidad, pues toda la tecnología bélica es incapaz de contenerlo, es más, lo enfurecen y lo motivan en su búsqueda. Es así que en términos de Weber, la violencia no es posible ser monopolizada por el Estado, o en relación con Hobbes, Tetsuo se convierte en otro Leviatán, uno

in the end, but rather is saved by the men and women of Division 2. However, in order to do so, they must sacrifice a tower of their own, namely, the Labor manufacturing station. The destruction of the Ark is an action symbolic of Oshii's own deconstruction of Christina mythology, systematically tearing down the structure when necessary [...] "Through the character of Hoba, Oshii demonstrates the danger of megalomania and the cult of personality that all too often manifests itself in modern religious movements. Oshii reconceptualizes the passages from the Bible just mentioned to demonstrate how dangerous blind faith can be. Ruh, Brian, *Stray dog of anime. The films of Mamoru Oshi*, New York, Palgrave Macmillan, 2004, p., 94-95.

capaz de aniquilar la vida.

Mientras, en *Ghost in the Shell* se busca la captura y luego destrucción del Maestro Titiritero, una nueva forma de vida que se manifiesta intolerable para la sociedad que lo creó. Hecho para controlar el enemigo, su toma de consciencia se convierte en un inconveniente para el gobierno, porque no puede ser utilizado, ha perdido su carácter instrumental, de ahí su inutilidad.

En *Metrópolis* se observa el intento de crear un dios sin los “vicios” de los sentimientos, con las descritas consecuencias. Un dios, con un trono que le permitiría ejercer un poder total de la ciudad y el mundo. El conocimiento acumulado por la humanidad, concentrado en el trono Ziggurat, controlado por un ser creado para ello.

Babel, Babilonia, Ziggurat, Sibila, se convierten en poderosas imágenes míticas reelaboradas. Estas representan lugares que condensan el poder, uno creado por la técnica humana, pero que se deshumaniza. Imágenes prestadas de varias mitologías, pero que leídas en el anime SF retoman una fuerza significativa. Así, su producción de sentido connotará el poder que la ciudad del futuro podría ejercer. “El modelo de nuestro mundo que se establece tras el delirio de la información es Babel, e Internet es un signo de ello. La megaciudad es Babel... ¡Y Babel es la guerra civil!”. (Virilio, 1999: 78). El espacio colonizado por la técnica, incluyendo el cuerpo, va conformando una ciudad en la cual hay una fe hacia la tecnología, afirma Virilio. De esa forma, las cada vez más predominantes tecnologías de interconexión, sistematización de la información, y su control, implica también un dominio, aunque también una resistencia.

De ahí que destruirlos, acabar con los monumentos instrumentalizadores de la ciudad futura, sea recurrente en estas animaciones. Es en esos lugares donde la información es acumulada, distribuida, contenida; es donde es controlada las diversas

actividades de la ciudad, tales como el conocimiento, la fuerza militar, el gobierno, la economía, son los lugares que representan el centro de la tecnología y del poder. En pocas palabras, de héroes a terroristas, la furia es contra la ciudad, y se verá canalizada simbólica y estratégicamente en mayor instancia frente a sus estandartes.

3.3. Al final de la batalla: La incertidumbre como posibilidad

Dentro de la literatura y los mitos es posible rastrear elementos que dan luz sobre la problemática del robot y el cyborg. Con todo y lo dicho sobre estos y la relación con el poder, estas dos figuras las podemos inscribir dentro de la crítica literaria en el motivo (entendido como fuerza creadora o impulsadora de una historia) del “Ser artificial”. Elizabeth Frenzel comenta que “la idea de producir artificialmente un ser humano evitando el acto sexual constituye uno de los sueños dorados del hombre”.⁴⁷ El Autómata de Talos, El Golem judío, el Autómata de San Alberto Magno, el Homúnculo de la alquimia, Frankenstein y Pinocho, son ejemplos de estos anhelos. Se podría agregar incluso que sería el acto supremo que equipararía al ser humano con Dios.

Es decir, la mayor Kusanagi, Tema, Testuo, Akira, y sus creadores están más cerca de lo divino que los seres normales al potencializar (o crear) los cuerpos y prolongar la existencia. Basándonos en lo que se ha estado sugiriendo en estos universos fílmicos, donde la tecnología ligada a lo corpóreo hace parte de la cotidianidad, así mismo, también se presta para servir a los intereses de los grupos económicos y políticos dominantes. Control del cuerpo y con ello control de la reproducción, control del pensamiento, control de libertades, control de un “yo”, y por consiguiente, su disolución.

⁴⁷Elizabeth Frenzel, *Diccionario de Motivos de la Literatura Universal*, Madrid, Gredos, 1980.

Dicha disolución del “yo” sería una diferente o a la inversa a las que profesan las religiones orientales –incluyendo el Cristianismo – para alcanzar una “liberación” de sí mismo (llámese Nirvana, Despertar, Iluminación, Santidad, etc.), visto que ésta no sería fruto de una reflexión, autoconocimiento y autocontrol de nuestros actos, sino un sometimiento total hacia las instituciones gubernamentales.

En las animaciones que competen a este trabajo, esta situación parece dialogar en torno a los periodos para las forma narrativas construidas en Japón durante la posguerra propuesta por el sociólogo Ōsawa Masachi: “Periodo idealista” (*The Idealistic age - risō no jidai* -1945 a 1969), periodo en el cual las narrativas, tales como las políticas e ideológicas eran aceptadas en la realidad; “Periodo ficcional” (*The fictional age - kyokō no jida* - 1970 a 1995), donde éstas narrativas se constituyen como inválidas y eran cuestionadas dentro de las ficciones (literatura, cine, anime).⁴⁸ Un tercer periodo, el “Período de la Imposibilidad” (*The Age of Impossibility - Fukanōsei no jidai* - 1995 a [?]) reflejaría dos direcciones: una sería el deseo de las personas de experimentar la realidad, en vez de escapar, argumentando que la experiencia más extrema dentro de esta concepción de lo real sería el Apocalipsis, un desastre natural, el terrorismo y la guerra. La otra sería el deseo por la superficcionalización de la realidad, en la cual, habría parecido con el periodo ficcional, pero sin vestigios de violencia o peligro (M. Tanaka, 2011: 80-81). En ese sentido, este periodo “... es uno donde la gente pierde sus ideales debido a las debilidades en las relaciones interpersonales y comunes”(M. Tanaka, 2011: 8).⁴⁹

Poniendo en referencia dentro de este marco las animaciones presentadas,

⁴⁸ Ōsawa Masachi, *Kyokō no jidai no hate (The End of the Fictional Age)*, Tokyo, Chikuma Shobō, 1996, página 38-51, citado por Motoko Tanaka en *Apocalypticism in postwar Japanese fiction*, Vancouver, University of British Columbia, p. 60, enlace: <https://circle.ubc.ca/handle/2429/32065>

⁴⁹ Traducción mía. Cita original: “...is one in which people lose their ideals due to weakening interpersonal relationships and communalities.”

podría decir que “espiritualmente” están ligadas a la edad ficcional, acercándose al periodo de la imposibilidad. *Akira*, *Metropolis* (a pesar de ser una producción del 2001), *Ghost in the Shell*, se presentan como piezas de ficción que presentan cuestionamientos de los metarelatos hegemónicos en todos los campos: políticos (la tecnocracia no resuelve las dificultades sociales), económicos (la producción, industrialización y especialización de la producción no son capaces de revertir los colapsos financieros), religiosos (los sistemas de creencias no son capaces de corresponder a las preocupaciones de los personajes). Como afirma Tanaka: “Puede decirse que la edad idealista refleja el espíritu moderno, mientras que la edad ficcional refleja el comienzo de la posmodernidad.” (M. Tanaka, 2011: 61).⁵⁰

Tanaka observa que las ficciones de posguerra con temas apocalípticos tienden a presentar dos cuestiones: la relación entre El Yo y el Otro, y la oposición de valores en conflicto como Vida y Muerte, lo natural y lo artificial. Es así, que en su desarrollo en la ciudad futura, la pregunta por la diferencia e igualdad del Yo del Otro son bastante pronunciadas, combinada por el cuestionamiento de lo que es natural y artificial.

La afirmación del carácter de ser vivo que se adjudica el Maestro Titiritero, y el cuestionamiento de la Mayor Kusanagi de su propia existencia, la incertidumbre de Tima frente a la revelación de su ser robótico y el descontrol de Tetsuo. Todas estas situaciones parecen girar en torno a dudas existenciales y a la búsqueda de un lugar.

En el caso de *Ghost in the Shell* una conversación entre la mayor Kusanagi y su compañero Batou condensa parte de esta problemática y sus temores:

-Batou: ¿Qué es lo que te preocupa?

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

⁵⁰Traducción mía. Cita original: “...It can be said that the idealistic age reflects the late modern spirit, while the fictional age reflects the start of the postmodern.”

-Batou: No, no lo creo.

-Kusanagi: No me refiero a la cara o a la figura.

-Batou: ¿Qué cosa entonces?

-Kusanagi: Puede que todos los cibernéticos reemplazables como yo se pregunten esto. Tal vez mi verdadero yo haya muerto hace mucho tiempo, y ahora soy tan sólo un clon, como un 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 una persona, no?

-Kusanagi: nadie ha visto nunca su propio cerebro. Solamente creo que existo basándome en lo que el entorno me dice.

Este escepticismo radical sobre la propia existencia se justifica por la propia conformación del cuerpo. En ese sentido, se “es” en cuando se es visto, y lo visto es el cuerpo. Kusanagi se cuestiona si su cuerpo, lo que los otros observan, es su verdadero “yo”, si sus partes cibernéticas la hacen un sujeto. Necesita algo más para sentirse humana, y su contraparte también: el Maestro Titiritero quiere un cuerpo porque quiere existir. Sin embargo, ¿de qué clase de cuerpo estamos hablando y que implicaciones tiene dicho cuerpo? En una conversación anterior, de nuevo con su compañero de armas, Batou, Kusanagi dejaba ver qué implicaciones tiene el cuerpo que posee:

Tenemos todo el derecho de renunciar (a nuestros cuerpos) si así lo queremos, pero debemos devolver nuestros cuerpos mecánicos al Gobierno. Con todos los recuerdos que ellos contengan. Así como son muchas las personas que definen a un ser humano como tal, se necesita un gran número de cosas para conformar al individuo. Un rostro para distinguirlo de los demás. Una voz de la que tú mismo 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 constituye. Dando origen a una conciencia que puedo llamar “yo”. Y a la vez me confina dentro de mis propios límites.

Kusanagi es consciente de su condición. Hay un total control del cuerpo –y parte de la mente– mediante la tecnología (que no le pertenece) para el combate. Por otro lado, un momento se hace representativo en *Metropolis*: el primer encuentro de Kenichi con Tima.

-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 es una creación artificial, sin memoria alguna de un pasado. La memoria, ligada a una identidad, a un “yo”, hace que le sea imposible, en una primera parte, entender a qué se refiere Kenichi cuando le pregunta “¿Quién es?”. No puede contestar porque en ese momento Tima no “es”: ha sido creada como herramienta para los propósitos ya descritos, y como tal, no está anclada a una comunidad, ni relaciones de

parentesco: Tima no es un “yo”, o por lo menos no es construida para que pueda afirmarlo. La intención detrás de su construcción no es para que haga lazos, ni vínculos con otros.

Las escenas finales de *Akira* muestran cuando Kaneda puede ver por un instante fragmentos de los recuerdos de cuando eran niños él, Tetsuo y hasta el mismo Akira: Tetsuo llorando por el abandono de sus padres, y su relación de amistad con Kaneda; Akira y sus amigos siendo sujetos de experimentos por parte del gobierno. Tetsuo, Akira y compañeros desaparecen llevándose consigo sus poderes, cada vez más incontrolables, a lo que se presume es otra dimensión del universo. La desaparición de sus cuerpos, de sus existencias en este mundo, la transformación en seres divinos, la apoteosis, puede ser entendida como una transcendencia/desaparición de un Yo en el mundo terrenal.

Además, el futuro de la problemática del control de los cuerpos va más allá, visto que no solo se legitima el control, sino la creación de estos. Ya no se necesitaría democracia, ni escuelas, ni universidades, ni instituciones de formación. La metáfora del control del todo, la imagen de un Estado creador de cuerpos y de vida proyecta el poder hacia el absoluto.

Y en esa línea, en principio, todos nos convertimos en cyborg, pero sin aparente principio liberador. Haraway comentaba la posibilidad de que todos fuéramos cyborgs portadores de la llave para la liberación de las dualidades masculinas y femeninas que nos mantienen atrapados. Sin embargo, como apunta Yehya, la noción de cyborg puede vincularse a nosotros por el mero hecho de estar moldeados y conformados por la cultura tecnológica: “...una persona con marcapasos, auxiliares auditivos, corazón artificial o prótesis cibernéticas es ya un cyborg [...] Pero también

podemos extender la definición de <<cyborg>> más allá de las estrechas fronteras del individuo y considerar que la convergencia de millones de mentes en la red electrónica de comunicaciones planetarias es también un cyborg.” (N. Yehya, 2001: 46) Somos sujetos medicados permanentemente con suplementos vitamínicos; hay tratamientos prenatales para garantizar la salud antes del nacimiento; las prótesis cada vez se hacen más comunes y mejor adaptadas a nuestras necesidades; y ni se diga de nuestros celulares, tabletas, y demás dispositivos electrónicos cada vez más “necesarios” en nuestra vida diaria. Más que aparatos externos, se les puede considerar parte de nosotros. Somos cyborgs bajo esta perspectiva, o por lo menos vamos en camino a ello.

Específicamente *Ghost in the Shell* y *Psycho-Pass* por ejemplo, los ciudadanos están conectados a la Red, partes de sus cuerpos son cibernéticas –algunas veces a cabalidad–, y la vida transcurre subordinada a lo que el Sistema dicte (estudios, empleo, economía, psicología, lo moral aceptable e inaceptable, etc.). Son una gran colectividad cyborg, una ciudad de cyborgs.

Para Lewis Mumford, el mito de la ciudad en cuanto a utopía representa lo estático y por ende la muerte. La ciudad se configura como la vanguardia de la tecnología y el progreso, y estos inundan todos los ámbitos de la vida en la urbe, incluyendo la política, siendo su máxima representación la tecnocracia. La tecnocracia en líneas generales se muestra como otro rostro de la gubernamentalidad. Los ciudadanos, esa “maquinaria humana”, son simples reproductores de los deseos de los que ejercen las tecnologías del poder. Y como ya lo temen los filmes de anime de ciencia ficción descritos, nos transformamos en cyborgs, hijos del sistema.

Sin embargo, luz, y posibilidades de liberación. La resistencia de parte del sujeto cibernético presentará desdibujación de las fronteras, apuntando al cambio y al

desconcierto: al final de la batalla no hay certezas, solo incertidumbres. No hay un típico final feliz, sino más bien la huida del detective Deckard, la contemplación de Kusanagi/Maestro Titiritero sobre lo que se espera hacer, la incógnita del estado final de Tetsuo, la permanencia de Kenichi y Tima en la “fallida” ciudad de Metrópolis, la esperanza de Akane del cambio aunque no lo tenga a la vista. Lo estático es muerte, la vida se configura en cambios, con sus ensayos y errores. El final feliz es utopía, y efectivamente de ella se trata de escapar. La resistencia final hacia la gubernamentalidad de la utopía/ciudad futura entonces se manifiesta en un principio de incertidumbre, con sus cargas y temores, pero también acompañado de la esperanza sobre un mejor futuro, motor de lo peor de nosotros, y también de lo mejor.

CAPÍTULO CUARTO.

Las Misteriosas Ciudades de Oro o la ciudad como nostalgia

La representación de la ciudad en la animación japonesa no solo ha imaginado ciudades habitables, también ha construido ciudades que “inexistentes” en sus universos ficcionales, aún son objeto de misterio y búsquedas, hasta de esperanzas. Esto acontece en el anime *Las misteriosas Ciudades de Oro* (1982). Este anime es un antecedente raro e interesante por tratarse de la búsqueda de ciudades en suelo americano en plena etapa de la conquista española. El texto introductorio es muy dicente sobre el contexto de su desarrollo:

Siglo XVI, desde los cuatro rincones de Europa, gigantescas flotas zarpan hacia el nuevo mundo. Su tripulación: hombres ávidos de sueños, aventuras, y espacio en búsqueda de fortuna. ¿Quién no ha soñado con este Mundo Subterráneo, ese mar lejano, poblado de leyendas con una riqueza asombrosa para conquistar en algún sendero alrededor de la Cordillera de los Andes? ¿Quién alguna vez no ha querido ver el Sol Soberano? Guiar sus pasos... al corazón del Imperio Inca rumbo a la riqueza y a la Historia de las Misteriosas Ciudades de Oro.

Las Misteriosas Ciudades de Oro (1982) es un anime serial, producido para la televisión, dirigida por el novelista y mangaka Hisayuki Toriumi. Está basada en la novela infantil de Scott O'Dell, *The King Fifth* (1966). La serie fue transmitida en Japón desde junio de 1982, hasta julio de 1983. Contó con 39 episodios, de una duración aproximada de 22 minutos. En Latinoamérica, la serie fue transmitida por primera vez por la cadena Cana 13 Uc Tv, de Chile, y posteriormente, transmitida en diferentes

canales latinoamericanos en la década de los 90.

En *Las misteriosas Ciudades de Oro* se puede ver cómo los protagonistas, Esteban, un huérfano de doce años, y dos nativos americanos, Tao y Zia de edades similares, se embarcan en un viaje por todo el continente americano en búsqueda del misterio de las Ciudades de Oro. Esta historia tiene un tinte de ciencia ficción blanda, pues –entre muchas cosas– viajan en naves de oro en forma de aves y encuentra artefactos misteriosamente avanzados para la época.

Muchos de estos animes han sido y siguen transmitiéndose en Latinoamérica, tanto por los canales oficiales, como por las descargas y visitas por internet. Sin embargo son muy pocos los animes que tomen o por lo menos mencionan a América Latina, y en esa línea, *Las Misteriosas Ciudades de Oro* (1982) se observa una rareza, un antecedente muy significativo de la animación japonesa.⁵¹ Es notable observar que estos animes desarrollados en el contexto latinoamericano se presentan con el motivo de la búsqueda, es decir, Latinoamérica como lugar de respuestas. *Las Misteriosas Ciudades de Oro* no son la excepción.

4.1. Tecnología y mesianismo: un “Nuevo Mundo” a donde ir

La serie *Las Misteriosas Ciudades de Oro* transcurre en el año de 1532,

⁵¹ Aun así, no es el único. Algunos animes que he podido identificar una intensa representación latinoamericana, en especial en los Andes, son:

Las Aventuras de Pepero, el *Niño de los Andes*, (1975), con la dirección de Kazuhiko Udakowa, cuenta como el niño Pepero, residente en una villa pobre en las montañas de los Andes, sale en búsqueda de su padre, el cual se ha perdido buscando El Dorado.

Marco (1976) -conocido también como *Marco, De los Apeninos a los Andes-*, dirigido por Isao Takahata, es transmitido en el continente por primera vez en 1980 por TV Azteca, la cual narra las aventuras de Marco, un niño italiano en búsqueda de su madre perdida en la Argentina.

Nazca (1998), producida bajo la dirección de Hiroko Tokita, presenta una trama que se desarrolla en Japón y Perú, ya que los personajes principales son japoneses contemporáneos que resultan ser reencarnaciones de guerreros incas, que estuvieron bajo el mando de Huáscar y Atahualpa, cuando estos estaban en guerra.

El Cazador de la Bruja (2007), dirigido por Kōichi Mashimo, retrata la búsqueda del pasado de la misteriosa y amnésica Ellis, con la cazarrecompensas Nadie. En un ambiente rodeado por la magia, las aventuras, y el misterio, México se convierte en el lugar de la búsqueda.

Michiko To Hatchin (2008), dirigido por Sayo Yamamoto, narra las aventuras de una convicta, Michiko Malandros y una niña Hana Morenos, las cuales se embarcan en la búsqueda del exnovio de Michiko, por un territorio que aparenta representar un Brasil de las favelas, lleno de niños armados, pobreza extrema, falta de autoridad gubernamental, y criminalidad impune.

Es notable observar que estos animes desarrollados en el contexto latinoamericano se presentan con el motivo de la búsqueda, es decir, Latinoamérica como lugar de respuestas. Una investigación sobre esta temática se está llevando a cabo.

cuarenta años después de la llegada de Colón. La historia comienza en Barcelona, cuando Esteban, huérfano con la mágica capacidad de hacer aparecer el sol cuando no está, se entera de su origen: había sido rescatado en un barco que naufragó. Con esta información, incitado por Mendosa, el marino que lo rescató, y las ganas de encontrar a su padre y su origen, Esteban decide ir a América. En su camino se encuentra con Zia, una niña Inca que puede descifrar donde están las Ciudades de Oro, y Tao, un descendiente de la misteriosa y desaparecida civilización Mu, la cual construyó dichas ciudades. En el viaje, las tormentas, el ambiente, los animales se hacen diferentes a lo que los personajes han conocido, incluso para los mismos niños nativos. Por ejemplo: en medio del viaje, aparecen peces “voladores”, huracanes amenazantes, y hasta mariposas amarillas que surgen en varios momentos en la serie.

Cuando Esteban, Zía y Tao, acompañados de Mendoza y sus seguidores, Pedro y Sancho, llegan a América, las aventuras y descubrimientos empiezan. La naturaleza toma un gran protagonismo, haciéndose hincapié en los paisajes, su fauna y los animales. Es común la muestra de los atardeceres y amaneceres, con un protagonismo notable del sol: es como si fuese el verdadero dios de las tierras andinas. Sin embargo, muy a pesar de que en un principio hay una preponderancia de la naturaleza, la serie poco a poco va introduciendo otros elementos: tecnológicos, personajes, ciudades con sus propias culturas, y conflictos de diversa índole.

En el capítulo seis, por ejemplo, Tao comenta a los demás que el antiguo imperio de Mu, antes de su destrucción, poseía tecnología avanzada, maquinas más rápidas que animales e incluso voladoras. En ese mismo capítulo, los protagonistas encuentran la nave imperial Solaris, un barco gigantesco y con tecnología avanzada, más rápido que los galeones y calaveras de los españoles, y que por medio del

aprovechamiento de la energía del sol, es capaz de impulsar su maquinaria.

Ahora, no solo la tecnología avanzada (o más bien sus vestigios) cobra protagonismo. Poco a poco también se muestran representaciones de las culturas indígenas y también la crueldad de los españoles. Es común que a cada instante se muestren los castigos de los españoles frente a los indígenas: azotes, golpes, quema de sus hogares, trabajos forzados, incluso ejecuciones.

Pero también son comunes las representaciones de la organización de los pueblos indígenas, sus creencias y arquitectura. Como las que se muestran en el capítulo 12. En ese momento, Esteban, Zia y Tao se dirigen a una montaña sagrada, llamada el “Viejo Pico”, guiados por las indicaciones de un anciano sacerdote indígena, quien a su vez es líder, y tiene una serie de mandos medios que dan orden al lugar. Al llegar, la ciudad se muestra imponente con sus diseños y arquitectura, que dan la sensación de estar suspendida en el aire. Su nombre es la ciudad de Pico Viejo, que en quechua sería “Machu Picchu” (o montaña vieja). En relación a esto, el arqueólogo y espeleólogo cubano, Antonio Núñez Jiménez afirma: “Los ingenieros que planificaron o construyeron Machu Picchu se adelantaron con mucho a la corriente de armonizar la arquitectura con el medio ambiente. En Machu Picchu, montañas y palacios forman una unidad armónica como el cauce de un río con sus aguas o el trono de un árbol con sus ramajes.”⁵² La serie trata de hacer justicia representando una notable arquitectura en las culturas andinas, esto en concordancia con lo que afirma Galich sobre la arquitectura incaica, afirmando que es lo más sobresaliente del genio de este pueblo (M. Galich, 1979: 363).

Es interesante resaltar que el barco Solaris, el vehículo volador que encuentran

⁵²Manuel Galich, *Cuarto y último viaje: el imperio de los incas*, La Habana, Casa de las Américas, 1979, página 363.

en el capítulo 19, llamado el Cóndor y la infraestructura de las ciudades y su organización, representen una superioridad tecnológica en el mar, en el aire y en la tierra frente a los españoles.

En Machu Picchu, el sacerdote encargado, al ver los amuletos del Sol que Esteban y Zia portan guindados de sus cuellos, afirma que estos son las llaves que conducen a la Ciudad de Oro de Zaila, y que además: “Por muchas generaciones nuestro pueblo espera su llegada pues las palabras dicen que cuando estos dos medallones, después de dejar la diosa de la Luna y regresen a los brazos de Pakamamá, Diosa en la Tierra, en ese momento se abrirán los portales de la Ciudad de Oro de ‘Zaila’”. Esteban y Zia se convierten para los nativos en los salvadores, en los elegidos, como mensajeros de Viracocha, salvadores y semidioses.⁵³

Ahora, tengamos en cuenta que para la religión oficial del imperio Inca, por encima de las cosas, de los tres planos del universo, del Sol y la luna y de las estrechas, está Viracocha (M. Galich, 1979: 359). Sin embargo, en la serie pareciera que Viracocha y el Sol fuesen una misma entidad.

Más adelante, Mayuca, un sabio indígena de Machu Picchu, habla con Esteban sobre sus orígenes. Hablan de su padre, un hombre que se enamoró de una noble inca que a su vez era pretendiente del sol. El sol enfurecido se ocultó en las nubes, y los sacerdotes, para invocarlo de regreso, sacrifican a la joven, y expulsan al hombre con el niño. Este hombre profetizó que “En el lugar dónde se cruce ‘Inti’ Dios del sol junto con ‘Coyolit’ lucero brillante del atardecer, volverá a la vida el medallón sagrado del sol.” Es decir, Esteban es un mestizo, hijo de un hombre europeo y una mujer indígena, y por ende, portador de los mundos.

⁵³Cabe anotar que el sol siempre aparece como iluminador del camino de Esteban y sus acompañantes. Es más, desde el primer episodio los españoles que lo cuidaban en Barcelona lo llamaban “el hijo del sol”, ya que tiene la capacidad de invocar a “su padre” si no aparece por las lluvias.

Luis Millones⁵⁴ desarrolla un interesante artículo sobre movimientos mesiánicos del S.XVI en los Andes, entre ellos el Taki onqoy. Este movimiento parte del concepto de mesianismo el cual engloba una serie de consideraciones: “La idea central es que la divinidad, cumplidos ciertos requisitos por sus seguidores, enviará un mesías para redimirlos.” Dentro de los requisitos para el taki onqoy, el indígena debía despojarse de todo lo que la religión y la cultura europea había impuesto: ritos católicos, ropas, comportamientos, obediencia al Imperio Español. Esto, por supuesto, llevo a una reacción de levantamientos y exterminio, en el cual se caracterizó la persecución implacable realizada por el clérigo español, Cristóbal de Albornoz. Sin embargo, acá se muestra a un ser que no se puede desligar de su origen europeo, pero tampoco de su pasado andino. Esteban encarna la figura mestiza y Zia, la jovencita inca, se muestran como representantes de la confirmación de una profecía de bienestar.

En cuanto al papel del catolicismo en la Conquista, éste se muestra invisible, no se muestra sino como una mera referencia al principio de la serie, pero su responsabilidad en la Conquista es inexistente en el anime. La responsabilidad en la cacería hacia Esteban y a los indígenas solo recae en los militares de Pizarro.

La representación andina en el anime es de variantes múltiples. Por un lado, hay una representación de una tecnología superior; un protagonismo de la cultura andina con una más o menos rigurosidad anclada a la realidad, donde hay un señalamiento de la crueldad española, pero también un desconocimiento de la responsabilidad de la Iglesia Católica; y unos héroes que no son españoles, por lo menos no del todo, donde el componente profético es importante. Todo esto rodeado de un misterio sobre el origen y finalidad de estas ciudades perdidas, las cuales, en suma, dan un halo de enigma, de

⁵⁴Luis Millones, “Mesianismo en América Hispana: el Taki Onqoy”, en *Memoria Americana 15*, Buenos Aires, 2007.

incógnita sobre este “Nuevo Mundo”. En esa línea, me es inevitable pensar que se trata de una variante temática del mito de El Dorado, ese lugar soñado por los españoles, y en que se enfocaron tantos esfuerzos por encontrar.

Estas ciudades misteriosas, sus conocimientos, sus artefactos y el hecho de ser solo alcanzables a gente predestinada, unos niños (Esteban, Zía y Tao), puede interpretarse como un intento desde la imaginación de explicar lo ausente. En realidad, bien como lo afirman los estudiosos de las culturas andinas, entre ellos Manuel Galich, es extremadamente difícil explicarse como estas culturas dejaron monumentos y diversas construcciones tan majestuosas, como Machu Picchu (M. Galich, 1979: 368), Las figuras de Nazca, las Pirámides mayas y Aztecas, o Ciudad Perdida, todo esto sin los medios tecnológicos de construcción actuales. Y con esto, se ha dado incluso pie a todo tipo de teorías de seres de otros planetas, hecho que puede verse, primero, como un síntoma de la pérdida de conocimiento ancestral, y por el otro, la incapacidad de Occidente de reconocer que otras formas de conocimiento han creado maravillas que siguen alimentando la imaginación de aquellos que vemos esta simpática serie.

4.2. Ciudades de deseo

Las Ciudades de Oro se presentan como lugares en los cuales el conocimiento, las tecnologías, el bienestar alguna vez existieron para todos, y ahora no lo están. En contraste, los españoles se presentan como corruptos y oportunistas, que se aprovechan de las sociedades nativas americanas, incapaces de defenderse por sí solas, y apelan a un resurgimiento de un pasado glorioso para su existencia futura. La ciudad aquí es un lugar ausente, perdido, a ser encontrado, para así restablecer un orden perdido, una gloria pasada y esto para Mumford sería el restablecimiento de la ciudad/utopía antigua.

Las Ciudades representan un lugar idílico: ahí están las respuestas a los interrogantes, es un Dorado no solo de riquezas materiales, sino de saberes que pueden dar luces sobre el pasado de los pueblos, de la historia de los seres humanos, de un bien que aunque perdido, es posible recuperar. Es otra Ciudad de Dios, es búsqueda de la utopía.

Mientras en las otras animaciones descritas la ciudad es una realidad que permea la existencia de los personajes. Las Ciudades de Oro se presentan como un lugar perdido que ha de ser encontrado, un lugar que representa la nostalgia de un pasado más amable, más querido, menos trágico. La ciudad se convierte en un objeto de deseo, un lugar pasado donde se depositan las esperanzas de futuro: un paraíso, perdido en América.

Estas buscadas Ciudades de Oro representan la ciudad que ya no existe, porque posiblemente son insoportables. Las profecías sobre su retorno, sobre la llegada del viejo orden que derrumba este nuevo injusto y corrupto, refuerzan la llegada de esta Ciudades como portadoras del bien absoluto y renovador. En ese sentido, las Ciudades se proponen como respuestas y promesas de un futuro mejor, uno anclado a la seguridad del pasado glorioso, frente a un “progreso” europeo de oscuras consecuencias.

CONCLUSIONES

A lo largo de esta investigación se discutió sobre la representación de la ciudad futura en varias animaciones japonesas de ciencia ficción. Para esto, en una primera parte, se describieron y pusieron en diálogo conceptos como: ciencia ficción, cyberpunk, tecnología, cibernética, tecnocracia y utopía, con el ánimo contextualizar y entender las implicaciones que conlleva la construcción de la ciudad del futuro.

En esa línea, la ciencia ficción se definió como un espacio que, en palabras de Amis, se preocupaba por el futuro, o en las de Asimov, predice. Así, en una primera instancia, se configuró como género que se movía en el ámbito literario, y que luego se desarrolló y consolidó en el siglo XX en múltiples productos culturales, tales como el cine, el cómic, la televisión y el anime, por nombrar algunos.

El género presentaría evoluciones, y una de ellas cambiaría radicalmente la forma originaria del SF: aparecía el cyberpunk. La predicción del futuro en el cyberpunk fue irónicamente un no-futuro. El apocalipsis había llegado, la suma de todos los miedos se había materializado, la condición humana había degradado, y en esa línea, el proyecto de modernidad había fracasado de forma desastrosa (o tal vez se consolidaba). Como una imagen inversa de Cronos devorando a sus hijos, la tecnología en el cyberpunk, protagonista y manifestación material del ingenio humano, se presentaba devorando a sus creadores.

Sumado a lo anterior, se mencionó como la tecnología es un elemento característico del SF. Y en esa línea se definió como parte de un imaginario progresista que se hace indispensable y de valor positivo, que se demuestra como sometedor de la naturaleza (Heidegger) y también de sujeto (Foucault). Y en esa instancia, la tecnología,

materialidad del progreso científico, se acentúa en la ciudad. Pero la tecnología no sería la única en materializarse, dos sistemas se hacen evidente, uno en lo político y el otro en las ciencias: la tecnocracia y la cibernética.

La primera se presentó como un sistema político basado en las aplicaciones del método científico en la política, desconociendo las diferencias ideológicas en pro de una mayor “eficacia” de gobierno. Eficacia que está ligada al entendimiento del gobierno como la ejecución de políticas en función de la razón instrumental. La segunda se describió como una ciencia del control y la comunicación, contemplando los elementos de una realidad como piezas para un sistema (de salud, de comunicación, de transporte, de informática, etc.) con la intención de tener un dominio rápido, confiable y con mínimo gasto posible.

De esa forma, la tecnocracia como política, y la cibernética como filosofía de ejecución, conformaran una dupla, rostro de la gubernamentalidad, donde el poder produce verdad (Foucault). Así se va construyendo un proyecto de ciudad que desconoce las diversidades de posturas, ideologías, de posibilidades de ser, una ciudad que se promete utopía. Y sin embargo, como señaló Mumford, muy a pesar de este llamado progreso de la ciudad, la utopía prometida constituye vestigios de la ciudad arquetípica del pasado, en la cual sus habitantes se conforman como “maquina colectiva” de obediencia, negando el movimiento, congelando la vida.

En una segunda parte de este trabajo se demostró como las ciudades representadas como tecnocracias absolutas, transversalizadas por la tecnología, solo llevaban al fin mismo de la ciudad, a una insoportable existencia en ellas.

Metrópolis pretende ser la ciudad modelo de la humanidad. Sin embargo, las bases que soportan esta utopía terrenal están podridas; aquello que dicho sistema de

gobierno no puede incluir en el bienestar. Más aún, precisamente por el carácter que Metrópolis representa, un lugar donde no es posible el accionar libre, donde no se elige, donde no hay diálogo por los intereses, sino una imposición implacable basados en la razón instrumental, conforma una ciudad futura, una utopía tecnócrata, que paradójicamente no necesita de sus ciudadanos para subsistir.

Con la ciudad Neo-Tokio se demuestra de otra forma la imposibilidad de la utopía. Social, económica, y políticamente no reacciona frente al agotamiento que implica el esfuerzo de su mantenimiento. Un crecimiento de la ciudad, de manera prolongada e intensa solo acelera su caída como proyecto. Akira y Tetsuo, representación de la máximas capacidades que puede tener la ciencia en el cuerpo, dioses de la ciudad, solo aceleran su inevitable caída.

Y finalmente, en la ciudad de *Ghost in the Shell* se observó su configuración como lugar de vigilancia física y virtual. La ciudad no permite una libertad, gracias al monopolio de la capacidad de interconexión informática y control/creación de los cuerpos por parte del Estado y las corporaciones. Por eso la entidad Kusanagi/Maestro es tan peligrosa, ya que aprovecha las ventajas que la ciudad futura ofrece, sin la capacidad de ser sometidos a sus designios.

La ciudad del futuro en estas narraciones de ciencia ficción japonesa se representan como utopías consolidadas, gracias a la ciencia: con estructuras gigantescas e impresionantes, fruto de lo más avanzado en arquitectura e ingeniería; tremendamente pobladas y organizadas; interconectadas a través de las tecnologías en comunicación. Y aún así, son ciudades impositivas, sancionatoria, rígidas. Ciudades que en ese sentido, son proyectos de consolidación del poder tecnocrático y cibernético con proyecciones eternas. Y sin embargo, a pesar de que parecen funcionar, solo es por un momento, visto

que terminan agotándose: sus ciudadanos no aguantan el ritmo, los discursos se quedan sin respuestas, las estructuras sociales se disuelven en el caos.

Y en última instancia, lo descrito sobre la ciudad hace parte del carácter de la utopía. Las ciudades representan así las formas de una *Nueva Ciudad de Dios*, en tanto la ciudad que trata de instaurar un orden divino, El Reino de los Cielos en la tierra pero, en este caso, no sería el Dios cristiano de San Agustín, sino más bien la ciencia occidental. La reproducción de la utopía mumfordiana, la ciudad del futuro, no ligada al orden de alguna antigua divinidad pero si una nueva, justificará su existencia en dios/razón, dios/ciencia, dios/tecnología: una Trinidad del Futuro, con sus insostenibles consecuencias.

En una última parte de este trabajo se abordó sobre la resistencia hacia la imposición de la ciudad/utopía. En esa línea, frente a las diferentes estrategias de su imposición, personajes, tanto héroes como villanos se desvelaban en huir y hasta destruirla ciudad. Su furia se desata hacia ella y en contra de su fuerza cohesionadora.

Para ello, sus creadores se han valido de utilización de imágenes con fuertes connotaciones míticas (en especial de fuentes sumerias y bíblicas), para la elaboración de un contenido que va más del mero entretenimiento, y se sitúa en una crítica frente al sistema. En esa línea, la destrucción de centros del poder llamados Babel, Babilonia, Ziggurat, Sibila representan la necesidad de liberación frente al poder de la utopía. Y es que estos lugares concentran la fuerza de la ciudad futura: información, educación, milicia, economía, se contienen en estos centros de poder. Desde ahí se sistematizan y se ejecutan las acciones correspondientes al control, incluyendo, la creación artificial de seres. Esto es la tecnocracia futura.

De esa forma, la tecnología, el yo/otro, en conjunción con el poder se ven

representadas en las animaciones japonesas de formas conflictivas: personajes intentan liberarse de las cadenas que la sociedad les impone, mientras otros se acostumbran o las manejan, al tiempo que reflexionan sobre la naturaleza humana, efímera y valiosa, y su papel en el mundo. Es así que la ciudad se conforma como centro de control y resistencia de los personajes/sujetos.

En cuanto a la lección latinoamericana, en *Las Ciudades de Oro* hay un significativo antecedente sobre la representación en el contexto local. El anime, que se desarrolla en el período de la conquista, tiene como fuerza argumental la búsqueda de ciudades desaparecidas, pero que representan un pasado memorable. En esa línea, las representaciones de ciudad, se construyen como un modelo idílico y nostálgico: de un equilibrio perdido y que quiere recuperarse. Los vestigios tecnológicos que los personajes encuentran en su búsqueda sirven para reforzar la sensación de mejor lugar, ligado a una superioridad tecnológica. En esa línea, la tecnología y las construcciones en el “nuevo mundo” sustentan un poder moral superior a lo de los conquistadores.

Pero estas ciudades no están destinadas consolidarse más. En la trama, aunque una de estas es encontrada, al poco tiempo se ve destruida. La ciudad/utopía solo sirve de ilusión, como referencia frente al cruel trato que son sometidas las culturas nativas por parte de los Conquistadores, pero hasta ahí, no es posible más, las ciudades exigieron, pero ya no más. Y sin embargo, Esteban y sus amigos no desisten, se embarcan en un final inconcluso para buscar las otras ciudades. Metáfora de una Latinoamérica que se sigue buscando a sí misma, una utopía con tanto potencial, pero en constante búsqueda.

Las Ciudades de Oro se muestran como lugar idílico: ahí están las respuestas a los interrogantes, es un Dorado no solo de riquezas materiales, sino de saberes que

pueden dar luces sobre el pasado de los pueblos. Es otra Ciudad de Dios, es búsqueda de la utopía. Mientras en las otras animaciones descritas, la ciudad es una realidad que permea la existencia de los personajes, las Ciudades de Oro se presentan como un lugar perdido, olvidado, que ha de ser encontrado, un lugar que representa la nostalgia de un pasado más amable, más querido, menos trágico. La ciudad se convierte en un objeto de deseo, donde se depositan las esperanzas de futuro: un paraíso perdido en América. Y sin embargo, solo es un parte de la verdad: los antepasados de las Ciudades de Oro fueron aniquilados en una guerra, en la cual, su dominio de la tecnología también llevó a su autodestrucción.

Los pobladores que construyeron las Ciudades de Oro eran capaces de utilizar la energía del sol, por ende, controlaron una fuente de energía infinita, y aún así sucumbieron. Estas buscadas Ciudades de Oro, al igual que en las otras animaciones, ya no existen por ser insoportable. Las profecías sobre su retorno, sobre la llegada del viejo orden que derrumba este otro orden europeo injusto y corrupto, refuerzan la llegada de esta Ciudades como portadoras del bien absoluto y renovador, uno que tal vez nunca existió. A pesar de ello, las Ciudades se proponen como respuestas y promesas de un futuro mejor, uno anclado a la seguridad del pasado glorioso, frente a un “progreso” europeo de oscuras consecuencias.

En líneas finales, es notable ver como en estas animaciones la ciudad es tecnología, la tecnología es poder, el poder es control. Y los sujetos como el cyborg participan, se conforman protagonistas de la ciudad del futuro: un ciudadano del futuro, descendiente del sistema y conflictivo con éste. El cyborg, el robot, el ser artificial, creaciones hijas de la ciencia, cuya función primaria es el mantenimiento de la ciudad futura. El ser nuevo, el ciudadano del futuro. Y sin embargo, la superespecialización, la

medicación, los tratamientos médicos, la transformación progresiva de los humanos en cyborg, gracias a la imposición de la ciudad, solo confirma la utopía mumfordiana, un lugar estático y de muerte. Todo esto justificado en el afán del progreso, disfrazado políticamente por la tecnocracia, consolidando una gubernamentalidad incuestionable, donde el “ciudadano máquina” se conforma reproductor de un orden no partícipe, uno que no pretende sino una inclusión forzada y aniquiladora. En los animes vistos se construyen una gubernamentalidad o tecnología del poder para consolidar dicho control. Como afirma Paul Virilio, en relación con la tecnología, confirma como esta se nos presenta y representa tanto mediadora omnipresente en todos los ámbitos de la vida (relaciones sociales, afectivas, comunicativas, etc.), un dios tecnociencia.⁵⁵ Dios no ha muerto, solo se ha transfigurado. *Deus ex machina* universal, dios hecho máquina para “crear y solucionar” los conflictos de los seres, y en ese sentido, se construye la ciudad como la gran tecnología última. Dios hecho ciudad para su imposición, para crear a sus habitantes, dominarlos y elegir el rol de cada uno, incluyendo su muerte. Y sin embargo, frente a la certeza degenerativa de la utopía, los personajes se resisten -tal es la naturaleza de la tragedia-, sin un final claro, aguantan, huyen, luchan, se mantienen en movimiento. De ahí que las fronteras se perforan, se corroan poco a poco, presentándose frente a la solemne certidumbre de la utopía, la posibilidad de la perplejidad en la ciudad futura.

⁵⁵Paul Virilio, *El Ciber mundo, la política de lo peor. Entrevista con Philippe Petit*, Madrid. Cátedra S.A., colección Teorema, 1999, p. 83.

BIBLIOGRAFÍA

Alonso, Andoni e Iñaki Arzos, *La Nueva Ciudad de Dios. Un juego cibercultural sobre el tecno-hermetismo*, Madrid, Ediciones Siruela, 2002.

Amis, Kingsley, *El universo de la ciencia ficción*, Madrid, Editorial Ciencia Nueva, 1966.

Anime News Network, enlace: <http://www.animenewsnetwork.com>

ASC (American Society for Cybernetics), enlace: <http://www.asc-cybernetics.org/foundations/definitions.htm>

Asimov, Isaac, *Sobre la ciencia ficción*, Buenos Aires, Editorial Pocket, 1999.

Berazaluce, Iñaki, “Diez corporaciones del mundo real que parecen salidas de la mente de un supervillano”, en *Público.es*, Madrid, 2 de diciembre de 2013. Enlace: <http://blogs.publico.es/strambotic/2013/12/diez-corporaciones-malvadas/>

Biblia del Pueblo de Dios, *Nuestra Sagrada Biblia*, Bogotá, Editorial San Pablo, 2012.

Buelvas, Leonel, Lady Benedetti, Osiris Chajín, *La heroína en el anime. Respuesta oriental a lo heroico posmoderno*, España, EAE, 2013.

Enzensberger, Hans Magnus, *Perspectivas de Guerra Civil*, Barcelona, Anagrama, 2001.

Foucault, Michel, *Tecnologías del yo y otros afines*, Barcelona, Paidós, 1990.

Frenzel, Elisabeth, *Diccionario de Motivos de la Literatura Universal*, Madrid, Gredos, 1980.

Frye, Northrop, “Diversidad de utopías literarias”, en Frank E. Manuel, Comp., *Utopías y pensamiento utópico*, Madrid, Espasa-Calpe, 1982.

Galich, Manuel, *Cuarto y último viaje: el imperio de los incas*, La Habana, Casa de las Américas, 1979, página 363.

Godenstein, Bárbara y Analía Meo, *Construcción del mito en la animación japonesa. Su relación con la tecnología, los mass media y la naturaleza*, Buenos Aires, Universidad de Buenos Aires, 2011.

Hall, Stuart, *Sin Garantías. Trayectorias y problemáticas en los estudios culturales*, Popayán, Universidad Andina Simón Bolívar, Enviñón Editores, 2010.

Haraway, Donna, *Manifiesto Cyborg. Ciencia, tecnología y feminismo socialista a finales del S.XX*, California, Universidad de California, 1984. Enlace: http://webs.uvigo.es/xenero/profesorado/beatriz_suarez/ciborg.pdf

Heidegger, Martin, “La pregunta por la técnica”, en *Conferencias y artículos*, Barcelona, Ediciones Serbal, 1994, pp. 9-37.

Horkheimer, Max, *Crítica de la razón instrumental*, Buenos Aires, Editorial Sur, 1973.

Kin Yuen, Wong, “On the Edge of Space: Blade Runner, Ghost in the Shell and Hong Kong’s Cityscape” en Sean Redmond, comp., *Liquid Metal: The Science Fiction Film Reader*, Londres, Wallflower, 2004, pp. 98-111.

López Keller, Estrella, “Distopía: Otro final de la utopía”, en *Reis: Revista Española de Investigaciones Sociológicas*, No. 55, Centro de Investigaciones Sociológicas, Madrid, 1991, pp. 7-23.

Mayol, Alberto, “La tecnocracia: el falso profeta de la modernidad”, en *Revista de Sociología*, No 17, Santiago, Universidad de Chile, 2003, pp. 95-123.

Martel, Frédéric, *Cultura Mainstream. Cómo nacen los fenómenos de masas*, Ciudad de México, Taurus, 2011.

McLuhan, Marshall, *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*, Buenos Aires, Paidós, 1994.

Millones, Luis, “Mesianismo en América Hispana: el Taki Onqoy”, en *Memoria*

Americana 15, Buenos Aires, 2007

Mumford, Lewis, “La utopía, la ciudad y la máquina”, en Frank E. Manuel, Comp.,
Utopías y pensamiento utópico, Madrid, Espasa-Calpe, 1982.

Papalini, Vanina, *Mundos tecnológicos, animación japonesa e imaginario social*,
Buenos Aires, La Crujía, 2006.

Player, Mark, “Post-Human Nightmares”, en *Cyberpunk 2021*, 2011, p. 1, enlace:
http://cyberpunk.asia/cp_pdf.php?txt=234&lng=us

Rábanos Faci, Carmen, “Estética de la Representación en los regímenes autoritarios (el marco escenográfico arquitectónico del nazismo, fascismo, franquismo: Albert Speer, Adalberto Libera y Pedro Muguruza)”, en Revista *Emblemata*, No. 12, Zaragoza, I. Fernando el Católico ed., 2006, pp. 275-288.

Ruh, Brian, “Hacking Your Own Ghost: Mythology in the Science Fiction Films of Oshii Mamoru as Sites of Resistance”, en *Animereserch.com*, 2002, en <http://web.archive.org/web/20120415012830/http://www.animeresearch.com/Articles/Oshii/hackingghost.html>

Ruh, Brian, *Stray dog of anime. The films of Mamoru Oshi*, New York, Palgrave Macmillan, 2004.

Sterling, Bruce, edit., *Mirrorshades. Una antología cyberpunk*, Madrid, Ediciones

Siruela, 1998.

Tanaka, Motoko, *Apocalypticism in postwar Japanese fiction*, Vancouver, University of British Columbia, 2011. Enlace: <https://circle.ubc.ca/handle/2429/32065>

Toffler, Alvin, *La tercera Ola*, Bogotá, Ediciones Nacionales Círculo de Lectores LTDA, 1980.

Tubau, Daniel, *Las paradojas del guionista*, Barcelona, Alba Editorial, 2007.

Virilio, Paul, *El Ciber mundo, la política de lo peor. Entrevista con Philippe Petit*, Madrid, Cátedra S.A., 1999.

Yehya, Naief, *El cuerpo transformado. Cyborgs y nuestra descendencia tecnológica en la realidad y en la ciencia ficción*, Ciudad de México, editorial Paidós, 2001.

Yehya, Naief, *Los sueños mecánicos de las ovejas electrónicas. El cyberpunk en el cine*, Ciudad de México, Nitrate de Plata, 1994.

FILMOGRAFÍA

Guaita, David y Jorde Costa, *Explosión Anime*, Canal +, Madrid, 2005.

Oshii, Mamoru, *Ghost in the Shell*, Production I.G, Tokio, 1995.

Oshii, Mamoru, *Patlabor: The Movie*, Production I.G, Tokio, 1989.

Oshi, Mamoru, *Patlabor 2: The Movie*, Production I.G, Tokio, 1993.

Otomo, Katsuhiro, *Akira*, Tokyo Movie Shinsha, Tokio, 1988.

Rintaro, *Metropolis*, Madhouse Studios, Tokio, 2001.

Shiotani, Naoyoshi, *Psycho-Pass*, Production I.G, Tokio, 2012.