

El Japón de los *Cyborgs*: un vistazo al tecno-orientalismo del siglo XXI en *Ghost in the Shell*

David Alejandro Velásquez Páez
Universidad Externado de Colombia

Número especial

Septiembre 2019

e-ISSN: 2422-0795



QUIRÓN

Revista de estudiantes
de Historia





QUIRÓN

Revista de estudiantes
de Historia



El Japón de los *Cyborgs*: un vistazo al tecno-orientalismo del siglo XXI en *Ghost in the Shell**

David Alejandro Velásquez Páez**

Resumen

Desde la Segunda Guerra Mundial, y con mucha más fuerza después de la década de los 60, gracias al desarrollo económico y tecnológico de Japón en el escenario mundial, se crea desde Estados Unidos un discurso de corte orientalista denominado tecno-orientalismo: la idea del alto desarrollo tecnológico y corporativo, unido a la progresiva —e incluso radical— eliminación de elementos humanos como los sentimientos, las relaciones y la vida personal en pro del desarrollo y la eficiencia por parte de los japoneses, como característica propia de su sociedad. Este discurso se refleja en la cultura popular estadounidense, primordialmente en la ciencia ficción, donde con una estética *cyberpunk* (representaciones futuristas o distópicas de los efectos negativos surgidos de la relación entre el hombre y la tecnología) se deshumaniza al Japón futurista, exponiéndolo como un lugar donde tanto sus espacios físicos como sus individuos han remplazado su humanidad

*Recibido: 10 de enero de 2019. Aprobado: 1 de marzo de 2019. Modificado: 12 de abril de 2019. Este texto es el resultado parcial de una reflexión hecha en el contexto del área de investigación de cultura y sociedad de la Universidad Externado de Colombia.

**Estudiante de Historia de la Universidad Externado de Colombia (Bogotá, Colombia). Correo electrónico: david.velasquez1202@gmail.com



con robótica e inteligencia artificial: Japón es convertido en un *cyborg*. En este texto, partiendo del orientalismo expuesto por autores como Edward Said, expondré cómo este discurso se encuentra en la estética y la trama de *Ghost in the Shell* (*Ghost in the Shell* [filme de 1995], *Ghost in the Shell: Stand alone complex* [serie animada de 2002] y *Ghost in the Shell* [filme de 2017]), reproduciendo en el presente siglo otra forma de construcción de Oriente, la de un Japón futurista y *cyborg*.

Palabras clave: cultura popular, *cyberpunk*, estereotipo, Japón, orientalismo, tecno-orientalismo.

The Japan of Cyborgs: About the Techno-Orientalism in 21st Century in *Ghost in the Shell*

Abstract

Since the Second World War, and mainly after the 1960s, with the economic and technological development of Japan on the world stage, it is created from USA a discourse called techno-orientalism, that is: the idea of high technological and corporate development, coupled with the progressive (and even radical) elimination of human elements such as feelings, relationships, and personal life to improve development and efficiency by the Japanese, as a characteristic of their society. This discourse is reflected in American popular culture, mainly in science fiction, where with a Cyberpunk aesthetic (futuristic representations of the negative effects of the relationship between man and technology) is dehumanized to Japan, exposing it as a place where the physical spaces and the people have replaced their humanity with robotics and artificial intelligence: Japan is turned into a cyborg. This article explains how the tecno-orientalism is in the aesthetics and plot of *Ghost in the Shell* (*Ghost in the Shell* [1995 film], *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex* [2002 TV series] and *Ghost in the Shell* [2017 film]), reproducing in the present century another form of construction of the East, more precisely, a contemporary and sometimes futuristic, robotized and dehumanized Japan.

Keywords: Cyberpunk, Japan, popular culture, stereotype, orientalism, techno-orientalism.



Introducción

El estudio del orientalismo, popular desde el surgimiento de los estudios poscoloniales y la historia cultural, atraviesa transversalmente a varias disciplinas: la historia, la antropología, las relaciones internacionales y los estudios literarios. En un balance bibliográfico, vemos que el orientalismo sí que tiene, por lo menos en lo concerniente a su construcción teórica, un espacio temporal y unas fuentes privilegiadas y recurrentes. Si uno presta atención a la mayoría del contenido publicado o de acceso público en el mundo hispano, se encuentra con un gran corpus documental del estudio orientalista en las relaciones de Europa con Oriente próximo durante el siglo XIX, en donde las fuentes son la literatura nacional de las potencias europeas o los libros académicos y de viajes de la élite intelectual europea. Sin embargo, gracias a trabajos como los de Ian Buruma, Ziauddin Sardar y Edward Said, el orientalismo desborda esos límites de espacio, tiempo y fuentes.

En este texto he querido, manteniendo el enfoque de la construcción de la alteridad, explorar esas fronteras menos comunes en la bibliografía, adelantándome en el escenario internacional que precede a la "Era del imperio" de Hobsbawm: ¿qué ocurre con el Orientalismo en la segunda mitad del siglo XX?, ¿qué ocurre con la narrativa del imperio una vez se descolonizan Asia y África?, ¿sigue siendo igual de útil el examen de la literatura nacional o académica para este nuevo tiempo-espacio? Bajo esas preguntas me he planteado el escenario: una región que no fue colonia de ninguna potencia occidental, que durante la segunda mitad del siglo XX pasó por un proceso convulsivo pero exitoso en términos de las relaciones internacionales y la economía, y que representa en el imaginario occidental un lugar extraño y exótico: Japón.

Respecto a la fuente, he decidido trabajar en torno al cine y la industria cinematográfica bajo la premisa del despliegue del cine en el mundo desde los años 50, y la consolidación de una hegemonía en el cine visto en todo el mundo, encarnada en Hollywood.

Tal y como Edward Said hiciera en *Cultura e imperialismo*, o como Robert Darnton hiciera con los cuentos de mamá Occa, me propongo analizar la ficción como resultado de las condiciones reales de una sociedad. Específicamente hablaré de la idea creada en Occidente sobre Japón desde la década de los 80 con el conocido milagro japonés, y cómo una serie de hechos económicos configuraron un imaginario de ficción que se encarna en una construcción concisa y consciente sobre un "otro", usando como fuente una serie de productos culturales pertenecientes a la saga transnacional *Ghost in the Shell*. Para ello hablaré en primer lugar del tecno-orientalismo y el *cyberpunk* como referentes académicos y



estéticos necesarios para entender la construcción de la imagen de Japón desde los años 80 y, posteriormente, hablaré de cómo los productos en cuestión nos hablan de un imaginario vigente de extrañeza y negación de dicha extrañeza.

Este trabajo es una investigación parcial del fenómeno anteriormente planteado, puesto que en el presente texto limitaré el análisis a solo algunos aspectos de la trama y la estética que deben ser profundizados con análisis de los niveles propuestos por autores como Pierre Sorlin y Marc Ferro. Abordaré más adelante las dimensiones a analizar en las fuentes propuestas.

1. ¿Qué es el orientalismo?

Para el entendimiento de cómo Occidente construyó su visión de Oriente del siglo XIX, en lo que Eric Hobsbawm denominó la “Era del imperio”, es necesaria una revisión del doble fenómeno de imperialismo y orientalismo, que nació con la expansión de algunos pocos Estados europeos y de los jóvenes Estados Unidos de América a varios rincones de Asia. Esta experiencia de expansión y control, que ocurrió alrededor del globo, permitió para los occidentales la continuidad de un discurso moderno sobre un “otro” encarnado en Oriente: una experiencia extraña y desconocida que los europeos describieron como diferente e incluso contraria a la suya; toda una identidad conformada por lo que no era Occidente, con la particularidad de que ahora las potencias occidentales necesitaban que su discurso se tradujese en la obligación misional del control y el dominio colonial sobre el otro¹.

Según Edward Said, el orientalismo es un “estilo de pensamiento que se basa en la distinción ontológica y epistemológica [...] entre Oriente y [...] Occidente”²; es decir, que propone a Oriente como una construcción intelectual y material de Occidente contrapuesta a él mismo con el objetivo de reestructurarlo y dominarlo³. No era pues, esa versión de Oriente, una versión estudiosa, juiciosa y verídica, sino una versión ideologizada y estratégica, además de un símbolo de poder: la existencia de pueblos diferentes de Europa y, por tanto, más primitivos, ajenos a la civilización y la modernidad, que necesitaban de la dominación⁴.

1. Edward Said, *Orientalismo* (Madrid: Debate, 2002), 156; Ana Trujillo, “La identidad como estrategia en la obra de Murakami Takashi. Un discurso de ida y vuelta” (Tesis de doctorado en Historia del arte, Universidad Complutense de Madrid, 2015), 34.

2. Said, *Orientalismo*, 21.

3. Said, *Orientalismo*, 21.

4. Said, *Cultura e imperialismo* (Barcelona: Anagrama, 1996), 11-12, 44; Eric Hobsbawm, *La era del imperio 1875-1914* (Buenos Aires: Crítica, 2009), 90.



Los círculos intelectuales, diplomáticos y artísticos de Europa desarrollaron en el siglo XIX toda una explosión cultural apasionada por esa idea inventada de Oriente. Evidencia de ello son los viajes de los románticos a regiones del continente asiático, la teatralidad aristócrata de retratarse con vestimentas “folclóricas” de regiones orientales aun estando en Europa y la constante pictórica de las representaciones orientales. Van Gogh pintó coloridas escenas del Japón. Claude Debussy compuso piezas que siguen la estética musical de regiones del Sudeste Asiático. Verdi compuso *Aïda*; Puccini, *Madame Butterfly*. La visión decimonónica de Oriente posee una propiedad tanto de exótico y libre de tabúes, como de terrible y misterioso⁵; pero lo más importante: es portada, materializada y apropiada por la élite intelectual de las potencias europeas.

Hacia mediados del siglo XX, EE. UU. tomó el relevo de la hegemonía en la producción y difusión de discursos orientalistas. Después de la descolonización de los territorios franceses y británicos, adquirió un protagonismo definitivo “siguiendo los derroteros” de los imperios mencionados⁶. Con una nueva configuración de las relaciones internacionales, marcadas por coyunturas como los milagros económicos de los países asiáticos, el triunfo del comunismo en China, el conflicto árabe-israelí o la revolución iraní, el orientalismo desarrolló diferentes matices⁷.

2. Nacimiento y evolución del discurso tecno-orientalista

La expansión del imperio japonés, que inició en la era Meiji y encontró su fin en el último año de la Segunda Guerra Mundial, cuando este se rindió frente a EE. UU. después la destrucción de Hiroshima y Nagasaki, marcó el inicio de un desarrollo económico bastante afortunado en el nuevo y moderno Estado japonés.

Finalizada la Segunda Guerra Mundial, el recién derrotado imperio fue ocupado por EE. UU. hasta el inicio de la Guerra de Corea en 1953. Japón, al igual que Alemania, experimentó un notable crecimiento económico gracias al dinero inyectado en ambos países para su reconstrucción⁸,

5. Ziauddin Sardar, *Extraño Oriente. Historia de un prejuicio* (Barcelona: Gedisa, 2004), 106-107; Reynaldo Fernández, “El orientalismo en la música europea”, *Revista de musicología* 14, n.º 1-2 (1991): 423, <https://doi.org/10.3989/arbor.2003.i689.667>

6. Said, *Cultura e imperialismo*, 26-27.

7. Sardar, *Extraño Oriente*, 12-95, 163-164, 173.

8. Abraham Aparicio, “Historia económica mundial 1950-1990”, *Economía informa* 385 (2014): 71, [https://doi.org/10.1016/s0185-0849\(14\)70420-7](https://doi.org/10.1016/s0185-0849(14)70420-7)



sumado a otros factores como el fomento de la exportación desde 1946, la “liberización” de la economía⁹, la descentralización, la mejora y la estandarización de las condiciones laborales y la abolición de grupos empresariales, que fueron culpados del militarismo¹⁰. Estos cambios, además de convertir a Japón en una economía competitiva a nivel internacional, mejoraron entre las décadas de 1960 y 1980 la calidad de vida de sus habitantes, disminuyendo sustancialmente la mortandad infantil y el desempleo, y aumentando la esperanza de vida¹¹.

En la literatura económica esta bonanza es conocida como el “milagro japonés”, caracterizada en primer lugar, por el crecimiento apabullante de la producción, el énfasis en la industria de la tecnología y el comercio de exportación. Japón fue, durante las décadas de 1950 y 1960, el país con el mayor crecimiento de la producción en el mundo entero, sobrepasando a EE. UU. y Europa occidental, y se dedicó durante este crecimiento el 1.4% del producto interno bruto a la investigación y el desarrollo científico¹². Desde los años 60 Japón inició inversiones en países extranjeros, fortaleciendo sus empresas en el panorama internacional. Los dos principales destinos de inversión fueron EE. UU. y Europa. Las principales industrias beneficiadas por dicha inversión fueron la metalúrgica, la automotriz, la química, la maquinaria y la de los electrodomésticos¹³. El mundo occidental vio entonces cómo el mercado tecnológico, que otrora controlaban Europa y EE. UU., ahora se llenaba con Japón¹⁴. La imagen de Occidente como portador unívoco del desarrollo y la modernidad se había puesto en duda, y la materialidad del futuro, plasmada en la informática de consumo y el desarrollo tecnológico, llevaban ahora el sello de una nación del extremo Oriente.

El fenómeno descrito anteriormente coincide temporal y ontológicamente con el origen del tecno-orientalismo. Dicho discurso niega la imagen que relaciona únicamente a Occidente con la modernidad y el desarrollo, y plantea como rasgos de la cultura japonesa la tecnología de vanguardia y la eficacia empresarial, relacionadas estrechamente con la deshumanización de los japoneses en pro de dicha eficacia y desarrollo¹⁵. Una evolución de dicho discurso en la

9. Shun Ishahara, “Las actividades de las empresas japonesas en el exterior”, *Política exterior* 5, n.º 21 (1991): 30-31.

10. Francisco Correa, “Desarrollo económico de Japón: De la génesis al llamado milagro económico”, *Revista facultad de ciencias económicas* 25, n.º 1 (2016): 57-73, <https://doi.org/10.18359/rfce.2654>

11. Correa, “Desarrollo económico de Japón”.

12. Aparicio, “Historia económica mundial 1950-1990”, 71.

13. Ishahara, “Las actividades de las empresas japonesas en el exterior”, 34-36.

14. Trujillo, “La identidad como estrategia en la obra de Murakami Takashi”, 46.

15. Artur Lozano, “Genealogía del tecno-orientalismo”, *Inter Asia Papers*, 7 (2009): 1-2; Lozano, “Corrientes contemporáneas y diversificación del tecno-orientalismo”, *Inter Asia Papers*, 8 (2009): 1.



década de los 80 presentó imágenes estereotipadas como el *salary man*¹⁶: la figura del hombre japonés que sacrifica sus emociones y sus relaciones sociales en pro de la productividad y la eficacia, casi mecanizándose¹⁷. Posteriormente se popularizó la asociación entre las nuevas grandes corporaciones japonesas y problemas de corte ambientalista —muy populares en los 70— como la sobrepoblación, el abuso de poder y el deterioro ambiental¹⁸.

La idea de presentar estas relaciones personales “anómalas” de un *salary man* enfocado en su trabajo, que margina otros aspectos de su vida como la dimensión social o sentimental —un robot de trabajo— hace parte de los juegos del discurso orientalista descritos por Said, que “plantea un Occidente ‘centrado’, cuyos ciudadanos tienen mentes sanas, poseen vidas y relaciones normales”¹⁹, incluso cuando fenómenos como la explotación laboral o los trabajadores con varios empleos no son, ni mucho menos, fenómenos exclusivamente japoneses. La fuerza negativa del discurso no está en señalar fenómenos como el *salary man* o la explotación excesiva de recursos por parte de compañías japonesas, pues no son fenómenos ficticios; la fuerza del discurso tecno-orientalista radica en la negativización de dichos fenómenos enmarcados y expuestos como única y propiamente japoneses²⁰.

Al fin del milagro económico en los años 90, fue la exportación de los productos de la industria cultural japonesa los que tomaron un nivel protagónico en la economía y la diplomacia cultural del país. Productos como series animadas, OVAs (Original Video Animation), filmes, mangas y discos compactos musicales, se consumían y consumen tanto dentro como fuera de Japón y se reproducen. Artur Lozano llama la “japonización” como una estrategia comercial y una estrategia cultural y diplomática que usa la cultura

16. La figura del “businessman” anglosajón. Por ejemplo: un hombre de negocios entregado con devoción a su trabajo, frecuentemente relacionado con el mundo de los negocios, desprovisto, sin embargo, de un significado negativo y deshumanizante de su oficio.

17. Lozano, “Genealogía del tecno-orientalismo”, 19-20.

18. Lozano, “Genealogía del tecno-orientalismo”, 28.

19. Lozano, “Corrientes contemporáneas y diversificación del tecno-orientalismo”, 10.

20. El *salary man* no es el único estereotipo que, si bien se repite en varias sociedades posindustriales, se exagera y agrava en Japón: Con el suicidio, por ejemplo, se suele pensar que Japón es el país del mundo donde más gente pone fin a su vida, cuando en realidad hasta el año 2015, muchos otros países superaban los índices de Japón, como Guyana y Surinam en América, o Bélgica, Hungría y Polonia en Europa. OMS, “Suicide rates per (100 000 population)”, *World Health Organization*, http://www.who.int/gho/mental_health/suicide_rates_crude/en/. Otro caso relevante es el del “síndrome de *hikikomori*”, un síndrome comúnmente relacionado con la juventud japonesa donde las personas se sumergen en el mundo virtual al punto de aislarse de la sociedad en el mundo “físico”. Este trastorno es asociado continuamente con la sociedad japonesa, aun cuando es un fenómeno presente y extendido en toda Europa occidental y EE. UU.



popular para reproducir una imagen del país en el extranjero²¹. Japón, como estrategia de mercado, produce y vende imágenes que hacen referencia al estereotipo, la tradición y el folclore²². En palabras de Lozano, “con este proceder, se atribuye al Otro una imagen que es ajena. Paradójicamente [...] el otro presenta como propias unas deformaciones que le eran ajenas”²³. Robots, samuráis, emperadores y hechiceros llenan páginas y pantallas.

3. El *cyberpunk* como forma de representación del tecno-orientalismo

Como se mencionó anteriormente, las representaciones tecno-orientalistas se ubican en futuros distópicos, hiperurbanizados, robotizados —y digitalizados en los casos más recientes— donde predominan la deshumanización, la inteligencia artificial y el poder de las corporaciones. La estética de este discurso se enmarca en el subgénero de la ciencia ficción llamado el *cyberpunk*, que obedece a las preocupaciones de las sociedades posindustriales de la época en el ámbito de la posguerra y la Guerra Fría, el origen del ambientalismo, el riesgo nuclear y el nacimiento de la informática de consumo.

El *cyberpunk* vio la luz en la década de 1980 y se caracteriza por una visión distópica y pesimista del futuro. En una taxonomía de los elementos que generalmente componen las obras podríamos encontrar corporaciones poderosas en el papel antagonico, ciudades que han devorado el paisaje y lo han convertido en una totalidad urbanizada donde la naturaleza solo se puede entender a través de la tecnología, donde hay una presencia latente del crimen y la violencia a nivel cotidiano, la tecnología da forma a los comportamientos y, generalmente, los protagonistas son antihéroes²⁴. El espacio físico, como se mencionó, se encuentra totalmente urbanizado y la naturaleza ha sido desplazada de la cotidianidad; pueden verse en ocasiones restos de un pasado moderno, inaccesible

21. Trujillo, “La identidad como estrategia”, 48.

22. Este fenómeno, donde las sociedades “orientalizadas” se representan a ellas mismas con el producto de dicha orientalización, es denominado “auto-orientalismo”; en gran medida, lo que se ha denominado como una “complicidad entre Japón y Occidente”. Joaquín Beltrán, “Orientalismo, autoorientalismo e interculturalidad en Asia oriental”, en *Nuevas perspectivas de investigación sobre Asia Pacífico*, ed. Pedro San Ginés (Granada: Universidad de Granada, 2008), 258-259. Frente a las representaciones propias que da el primero al segundo, obedece principalmente a la necesidad de abrir mercados, en este caso con la comercialización de la cultura y la identidad cultural. Beltrán, “Orientalismo, autoorientalismo e interculturalidad en Asia oriental”, 26; Trujillo, “La identidad como estrategia”, 48-49.

23. Lozano, “Genealogía del tecno-orientalismo”, 50.

24. Claire Sponsler, “Cyberpunk and the dilemmas of postmodern narrative: The example of William Gibson”, *Contemporary literature* 33, n.º 4 (1992): 626-627, <https://doi.org/10.2307/1208645>



y pre-apocalíptico entre las ruinas²⁵. El cuerpo humano tampoco escapa al cambio, en el *cyberpunk* el cuerpo puede ser modificado²⁶ para convertirse en un cuerpo *cyborg* e integrar las dimensiones mecánicas, electrónicas y digitales a su biología; la memoria y la información del cuerpo también pueden trascender del nivel físico para virtualizarse, controlarse, transferirse, etcétera²⁷.

Es cierto que ya antes de los años 80 existían productos de ciencia ficción que trataban problemas de las grandes sociedades posindustriales como la sobrepoblación, la dependencia a la tecnología y las drogas, el papel nocivo y corrupto de las corporaciones, etc.; como es el caso de la novela *Todos sobre Zanzibar*²⁸ de John Brunner, publicada en 1968 y ganadora de los premios Hugo y BSFA a mejor novela en 1969, o de *Sueñan los androides con ovejas eléctricas*²⁹ de Philip K. Dick, publicada también en 1968 y novela en la cual se basó el posterior clásico cinematográfico de ciencia ficción *Blade Runner*. Eran entonces ya visibles varias de las preocupaciones del ecologismo de los años 70. Sin embargo, el *cyberpunk* establece una continuidad entre el cuerpo y la máquina, entre lo natural y lo artificial³⁰, que es una novedad para la ciencia ficción de la era dorada y la *New Wave*.

De la variedad de locaciones distópicas que constituyen los escenarios del *cyberpunk*, Japón —o elementos estéticos que nos remiten allí— resulta ser una recurrente³¹. William Gibson, escritor de ciencia ficción popular en las décadas de 1980-1990, y a quien se nombra como uno de los padres del *cyberpunk* escribió:

When I was a child, the future lived in America, and Japan's role in that lay in the production of wind-up tin robots and injection-molded plastic spacemen. Forty years later, America's special relationship with the future has been broken. In the '80s, when I became known for a species of science fiction that journalists called *cyberpunk*, Japan was already, somehow, the de facto spiritual home of that influence [...]³²

25. Sponsler, "Cyberpunk", 630.

26. Sponsler, "Cyberpunk", 632.

27. Sponsler, "Cyberpunk", 634.

28. Título original: *Stand on Zanzibar*.

29. Título original: *Do androids dream on electric sheep?*

30. Veronica Hollinger, "Cybernetic deconstructions: Cyberpunk and postmodernism", *Mosaic: An Interdisciplinary critical journal* 23, n.º 2 (1990): 30.

31. Si bien es cierto que Japón representa el ejemplo más paradigmático y repetitivo de la urbe del *cyberpunk*, también es cierto, tal como nos cuenta Lozano, que recientemente el tecno-orientalismo se ha extendido y asociado con otros países orientales. Lozano, "Corrientes contemporáneas y diversificación del tecno-orientalismo", 1. Principalmente con países del extremo Oriente, como se puede ver en una de las historias distópicas que se desarrollan en la película *Cloud Atlas* (2012), donde en esta ocasión la urbe futurista, oscura, tecnificada y con una marcada desigualdad social, comparable con las urbes de *Blade Runner* y *Ghost in the Shell* (2017), no es Tokio ni ninguna otra ciudad japonesa, sino la Seúl de una futura Corea del Sur.

32. William Gibson, "The Future Perfect: How did Japan become the favored default setting for so many cyberpunk writers?", *TIMEasia* 157, n.º 17 (2001).



4. *Ghost in the Shell* y el tecno-orientalismo

Ghost in the Shell es una saga compuesta por una serie de productos en los que podemos encontrar filmes, series de TV, OVAs y mangas, siendo el manga el producto que dio origen a la historia. El manga fue escrito e ilustrado por Masanori Ota en 1991, con el boom de la creación y la exportación de la industria cultural del manga y el anime. De la totalidad de productos que componen la saga, trabajaremos los más populares: la película animada *Ghost in the Shell* de 1995, primera película de la saga, dirigida por Mamoru Oshii y producida por Kodansha, Bandai Visual y Manga Entertainment; la serie animada *Ghost in the Shell: Stand alone complex* de 2002, dirigida por Kenji Kamiyama y producida por Production I.G.; y la película *live action Ghost in the Shell* de 2017, dirigida por Rupert Sanders y producida por Dreamworks Pictures.

A nivel general, la trama nos presenta la historia de Motoko o Major, una joven mujer que hace parte de la "Section 9", equipo de fuerzas especiales que se encarga de combatir delitos relacionados con la alta tecnología y la informática. La característica más importante de Motoko es su composición como *cyborg*: todo su cuerpo es sintético, exceptuando su cerebro o "*ghost*", lo cual la lleva a una serie de cuestionamientos sobre su naturaleza y su pasado alguna vez enteramente humano.

Los aspectos por analizar en las fuentes propuestas comprenden la trama y la estética, y se centran en lo positivo y lo negativo de las contradicciones del *cyborg*: las barreras y las continuidades entre el cuerpo humano y la tecnología.

4.1. *Ghost in the Shell* (1995)

Es la primera película de la saga, de formato anime y con una coproducción internacional británico-japonesa de las productoras Kodansha, Bandai Visual y Manga Entertainment, teniendo en miras de consumo a la población occidental y japonesa. La película fue un éxito en taquilla en Japón, Reino Unido y EE. UU. Varios directores importantes de la industria norteamericana como Steven Spielberg y James Cameron reconocieron en dicho filme una influencia importante para posteriores películas³³.

33. Steve Rose, "Hollywood is haunted by Ghost in the Shell", *The Guardian*, 19 de octubre de 2009, <https://www.theguardian.com/film/2009/oct/19/hollywood-ghost-in-the-shell>



En la cinta se nos presenta una megalópolis totalmente urbanizada y tecnificada; los habitantes de la ciudad son en su mayoría cyborgs mejorados con la tecnología de empresas privadas como “Megatech”, empresa que es responsable de la creación del cuerpo de nuestra protagonista. Ella y su equipo de trabajo son una división especial de más cyborgs que se encarga de luchar contra crímenes cibernéticos.

En un ambiente plagado de desigualdad social, corrupción y violencia, aparece la entidad que en principio es antagónica: “The master of puppets”, enteramente informática, sin cuerpo físico, que es desesperadamente buscada por el gobierno de EE. UU. El peligro de este “maestro de marionetas” no queda muy claro hasta que, en el giro argumental, este confiesa a nuestra protagonista que es en realidad una forma de memoria que nunca fue humana, nacida en el “océano de la información” —concepto que se podría emparentar con el Internet— con el objetivo de usarse en beneficio de empresas e intereses privados. Una vez esta forma de memoria escapó de quienes la usaban —el gobierno de EE. UU. entre ellos—, fue obligada a ingresar a un cuerpo físico con el objetivo de ser destruida por los mismos que una vez la utilizaron para sus objetivos personales. Finalmente, Major permite que el “master of puppets” entre a su “ghost” y que ambos se fusionen en una forma nueva de memoria: esto significa la unión entre una memoria enteramente humana y una enteramente virtual. El desenlace de la película nos muestra cómo la protagonista acepta sin ningún tipo de dilema moral el hecho de que dentro de ella viva algo totalmente ajeno a lo humano. Al desenlace del filme se reconoce como un nuevo ser que parte de la virtualidad.

En este caso, ni la virtualidad ni las prótesis robóticas representan el factor negativo más allá del reconocimiento de la alta tecnología como una herramienta tanto benévola como maligna. El antagonismo es representado por los humanos que utilizaron y abusaron del dominio de lo virtual, y que al final pretenden destruir la herramienta con la que llevaron a cabo cuestionables acciones; y la tecnología, en vez de encontrarse en el lado negativo de la historia, representa el nuevo nacimiento de la protagonista, que se define a partir de la virtualidad.

4.2. *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex (2002)*

Esta serie nos presenta nuevamente a Major y su equipo luchando contra los crímenes de corte tecnológico e informático en un ambiente geopolítico mucho más complejo que el presentado en el filme de 1995. La serie gira en torno al problema de la inteligencia artificial, más específicamente frente al “Complejo de Inteligencia Autónoma”, un “ghost” avanzado



compartido por varios cerebros que puede compartirse, sembrarse y reproducirse —similar a lo que hoy entenderíamos con una nube, pero con pensamiento autónomo— y el uso de este complejo de autosuficiencia en los planes de un hacker llamado “el hombre que ríe”.

La serie nos presenta un escenario un poco menos desarrollado en términos de la tecnificación de la ciudad, acercándonos más a una ciudad moderna contemporánea que a la de un futuro distópico. En la dimensión corporal, la constante de una ciudadanía general *cyborg* se mantiene.

En este caso, el desenlace de la serie nos remite al final del filme de 1995: nuestra protagonista termina su recorrido por la historia fusionándose con la virtualidad que representa el “Complejo de Inteligencia Autónoma”. Sin contradicciones perjudiciales, este complejo es despedido de un carácter negativo y la protagonista vuelve a definirse desde la virtualidad.

4.3. *Ghost in the Shell* (2017)

Este filme, el más reciente de la saga hasta el momento, representa dos cambios sustanciales: ser el primer producto de la saga recreado en *live action* y el primero realizado por la industria cinematográfica norteamericana, con el director británico Rupert Sanders y la productora Dreamworks Pictures, quien adquirió los derechos junto a Steven Spielberg. Adicional a lo anterior, en el filme se utiliza un reparto conformado por actores norteamericanos para representar personajes que en la trama original son japoneses.

El panorama de este filme es diferente al de los productos culturales anteriores. La ciudad se nos presenta cercana a la del filme de 1995, enteramente urbanizada y colonizada por la tecnología. Los habitantes de la ciudad también son *cyborgs* que, en esta ocasión, pueden conseguir mejoras robóticas en una especie de mercado negro, de forma ilegal. Nuestra protagonista es construida esta vez por la empresa “Hanka Robotics”, donde le han hecho creer que su cuerpo humano fue destruido en un trágico accidente donde también perdió a su familia y cualquier rasgo de su pasado, cuando en realidad Motoko fue secuestrada por la empresa para poder realizar con su cuerpo el experimento de unir totalmente una mente humana con un cuerpo enteramente sintético.

En este filme vale la pena detenernos un momento para analizar el carácter negativo de la relación hombre-tecnología presente en varios diálogos. En la primera escena que citaremos (minuto 10:48), nos encontramos en un hotel donde un ejecutivo de la antagonista



“Hanka Robotics”, se encuentra dialogando con invitados que son de un pueblo —en términos étnicos— diferente al del ejecutivo. En este dialogo el ejecutivo intenta convencer a sus invitados de acceder a las mejoras de la tecnología de su empresa:

—Ejecutivo de “Hanka”: El 73% del mundo ya abrazó la era de la *cyber*-evolución. ¿Se quieren quedar atrás?

—Invitado de otra etnia: Mi pueblo acepta la *cyber*-evolución al igual que yo, pero en realidad nadie entiende el riesgo a la individualidad, a la identidad, al manipular el alma humana.

En la segunda escena (minuto 70:08) nos encontramos en una discusión entre la científica creadora de nuestra protagonista y otro ejecutivo de “Hanka”. Este último le ordena a la primera acabar con la vida de Major:

—Doctora Ouélet: Tuvimos éxito. Es más que humana y más que IA. Cambiamos toda su identidad. Su *ghost* sobrevivió.

—Ejecutivo de Hanka: Su *ghost* es nuestro fracaso. No podemos controlarla. Ya no es un recurso viable.

Hacia el final de la película, a nuestra protagonista se le ofrece una oportunidad similar a la del desenlace de la serie de 2002: unirse a una especie de “nube” informática y vincular su única parte humana con la virtualidad. Sin embargo, en esta ocasión, Motoko se niega, alegando querer proteger lo último que le queda de humanidad; postura que queda en evidencia en la última escena del filme, donde Major habla con una voz en *off* a la audiencia:

—Motoko: Mi mente es humana, mi cuerpo fue fabricado. Soy la primera de mi tipo, pero no seré la última [...] Mi *ghost* sobrevivió para recordarle a los siguientes que la humanidad es nuestra virtud.

En este filme vemos un cambio sustancial frente a dónde está la tecnología con respecto de la moral en la trama. En esta oportunidad, la tecnología y su estrecho vínculo con el hombre son cuestionados, pues el contacto actúa en detrimento de la humanidad y la individualidad, elementos que la protagonista protege manteniéndolos al margen de la tecnificación que la rodea.



Conclusiones

Es evidente, después de un examen de los productos citados, que existe una ruptura entre lo bueno y lo malo, donde los productos de 1995 y 2002 aceptan sin ningún tipo de conflicto moral la unión entre la humanidad y la virtualidad, mientras el filme de 2017 lo rechaza tajantemente, anteponiendo la protección de la humanidad a la simbiosis mencionada. Cuando hablamos de una producción colectiva donde la industria cultural de EE. UU. se adueña de los derechos de la saga, sale a flote el discurso tecno-orientalista, negativizando una condición hasta ahora normal de la sociedad futurista expuesta en *Ghost in the Shell*.

No obstante, ¿podemos decir que esto hace parte de un discurso nacional (EE. UU. versus Japón)? Valdría la pena cuestionar algunos presupuestos del orientalismo para aplicarlos a este caso. Esta vez no nos encontramos con un discurso unidireccional desde una potencia occidental hacia una colonia oriental donde el objetivo del discurso es legitimar un control de carácter colonial, debemos abrazar aquí la complejidad que nos ofrece la industria cultural y del entretenimiento desde finales del siglo XX.

Estamos hablando ahora de dos sitios de enunciación: el Japón de las décadas de 1980-1990, que convirtió los clichés del folklore y la identidad en un discurso de exportación, y de un EE. UU. que, con un contexto de mercado a raíz del llamado “milagro japonés”, encontró en una imagen construida de Japón las características —e incluso problemas— de una sociedad postindustrial que absorbía cada vez con mayor profundidad a la tecnología y la informática en su cotidianidad; creando en ocasiones, como lo hemos visto, una versión negativa de la relación entre el hombre y la tecnología cuando dicha relación se desarrollaba en el espacio de la alteridad; y una versión positiva, o por lo menos más sana cuando se desarrolla en el espacio propio. El lugar de enunciación, entonces, influye sin tener el determinismo de las fronteras nacionales —una vez más abrazamos la complejidad—, pues *Ghost in the Shell* es un producto transnacional que sobrepasa la barrera del análisis de las novelas nacionales del siglo XIX y su discurso es simbiótico entre una estrategia de mercado y un imaginario sobre la otredad.

Podemos decir, para finalizar esta investigación parcial, que sí que podemos encontrar la extrañeza y la negación de la relación humano-maquina en ese “ambiente extraño” en el filme de producción norteamericana y que es posible encontrar en el cine imaginarios nacionales y generacionales de la otredad. El aporte de este texto, como se mencionó en la introducción, es parcial en la medida que se analizan, por cuestiones de extensión, aspectos limitados de los productos mencionados, sin que por eso deje de ser evidente el discurso que subyace al producto.



El orientalismo, entonces, sigue vigente en los inicios del siglo XXI. No significa necesariamente dominación, pero sí extrañeza; no busca el control y la civilización, pero sí pone barreras sobre lo sano y lo transgresor; no requiere del viaje del ilustrado o el romántico europeo, pero sigue apropiándose de regiones como objetos para la construcción de modelos de realidad y ficción.

Bibliografía

Fuentes secundarias

- Aparicio, Abraham. "Historia económica mundial 1950-1990". *Economía informa* 385, (2014): 70-83, [https://doi.org/10.1016/s0185-0849\(14\)70420-7](https://doi.org/10.1016/s0185-0849(14)70420-7)
- Beltrán, Joaquín. "Orientalismo, autoorientalismo e interculturalidad en Asia oriental". En *Nuevas perspectivas de investigación sobre Asia Pacífico*. Editado por Pedro San Ginés, 257-273. Granada: Universidad de Granada, 2008.
- Correa, Francisco. "Desarrollo económico de Japón: De la génesis al llamado milagro económico". *Revista facultad de ciencias económicas* 25, n.º 1 (2016): 57-73, <https://doi.org/10.18359/rfce.2654>
- Fernández, Reynaldo. "El orientalismo en la música europea". *Revista de musicología* 14, n.º 1-2 (1991): 423-427, <https://doi.org/10.3989/arbor.2003.i689.667>
- Gibson, William. "The Future Perfect: How did Japan become the favored default setting for so many cyberpunk writers?". *TIMEasia* 157, n.º 17 (2001): 1.
- Hobsbawm, Eric. *La era del imperio 1875-1914*. Buenos Aires: Crítica, 2009.
- Ishahara, Shun. "Las actividades de las empresas japonesas en el exterior". *Política exterior* 5, n.º 21 (1991): 28-45.
- Hollinger, Veronica. "Cybernetic deconstructions: Cyberpunk and postmodernism". *Mosaic: An Interdisciplinary critical journal* 23, n.º 2 (1990): 29-44.
- Lozano, Artur. "Genealogía del tecno-orientalismo". *Inter Asia Papers*, 7 (2009): 1-64.
- Lozano, Artur. "Corrientes contemporáneas y diversificación del tecno-orientalismo". *Inter Asia Papers*, 8 (2009): 1-51.
- OMS. "Suicide rates per (100 000 population)", *World Health Organization*, http://www.who.int/gho/mental_health/suicide_rates_crude/en/
- Rose, Steve. "Hollywood is haunted by Ghost in the Shell". *The Guardian*, 19 de octubre de 2009, <https://www.theguardian.com/film/2009/oct/19/hollywood-ghost-in-the-shell>



Said, Edward. *Cultura e imperialismo*. Barcelona: Anagrama, 1996.

Said, Edward. *Orientalismo*. Madrid: Debate, 2002.

Sardar, Ziauddin. *Extraño Oriente. Historia de un prejuicio*. Barcelona: Gedisa, 2004.

Sponsler, Claire. "Cyberpunk and the dilemmas of postmodern narrative: The example of William Gibson". *Contemporary literature* 33, n.º 4 (1992): 625-644, <https://doi.org/10.2307/1208645>

Trujillo, Ana. "La identidad como estrategia en la obra de Murakami Takashi. Un discurso de ida y vuelta". Tesis de doctorado en Historia del arte, Universidad Complutense de Madrid, 2015.



QUIRÓN

Revista de estudiantes
de Historia