



Universidad
Rey Juan Carlos

TRABAJO DE FIN DE MÁSTER

Representaciones de las corrientes de la filosofía occidental en el
anime cyberpunk



Resumen: Un análisis de contenido *Akira*, *Ghost in the Shell*, *Neon Genesis Evangelion* y *Psycho-Pass* en el que, a través de sus elementos visuales, textuales y narrativos, se identifican referencias o aplicaciones de teorías de filosofía occidental. Con ello se descubre al anime *cyberpunk* como un debate abierto entre esencialismo y existencialismo, así como una herramienta vital para la discusión filosófica a través de la cultura.

Autor: Adrián Tomé López

Tutora: Beatriz Catalina García

Máster en Periodismo Cultural y Nuevas Tendencias

Índice

1-Introducción	5
2-Marco Teórico	6
2.1 La llegada de Occidente a Japón: la apertura	6
2.2 La cultura en Japón, el manga y el anime	11
2.3 <i>Cyberpunk</i> y deshumanización	15
2.4 Representaciones en el anime	17
3-Glosario	20
4-Objetivos	26
5-Metodología	26
5.1 Selección y justificación de objetos de estudio	26
5.2 Información y ficha técnica de los animes	29
5.3 Categorización	31
6-Resultados de la investigación	34
6.1 <i>Akira</i> , pionero del género	34
6.2 <i>Ghost in the Shell</i> y el transhumanismo	42
6.3 <i>Neon Genesis Evangelion</i> y el espíritu anti- <i>otaku</i>	48
6.4 <i>Psycho-Pass</i> y la filosofía política	58
7-Conclusiones	68
8-Bibliografía	74

1-Introducción

El propósito de este trabajo es mostrar el gran impacto que ha tenido la llegada de la filosofía occidental a Japón y el modo en que esta ha inspirado a numerosos artistas y creadores. Veremos en su desarrollo cómo muchas ideas de filósofos se han recogido, incluso en grandes partes del argumento de un grupo selecto de series y películas, aparecen mencionados o proponen temas de debate siguiendo las líneas de grandes sistemas filosóficos. La popularidad de estas series y películas conlleva, por tanto, una relevante vía de difusión de estas teorías e ideas.

El anime *cyberpunk*, y en concreto las cuatro obras seleccionadas: *Akira*, *Ghost in the Shell*, *Neon Genesis Evangelion* y *Psycho-Pass*; constituyen el núcleo más grande del movimiento *cyberpunk* en Japón. Su alcance no entiende de fronteras o medios, teniendo un impacto directo en el cine estadounidense, en el videojuego o el cómic.

Sin embargo, todavía hoy en día el anime mantiene una imagen peyorativa en gran parte de Occidente. Con frecuencia se catalogan como ‘dibujos animados’ cuando la realidad es que tanto las tramas, sus escenas y su estilo narrativo los distinguen ampliamente de lo que asociamos con ese término y las dirigen a un público mucho más adulto (Hernández Pérez, 2017). Con este análisis también vamos a reflejar la profundidad en la construcción de escenarios y personajes hallada en el anime *cyberpunk*, así como sus innovadores modelos narrativos y su capacidad para contener y transmitir discusiones filosóficas habituales en círculos académicos. No faltan motivos para defender este pequeño universo cultural que suponen el manga y el anime de aquellos que lo reducen como algo infantil o sin valor más allá de entretener a su público objetivo.

Pero para poder empezar a analizar y desvelar su contenido, primero conviene hacer un viaje, por su viaje, el del género del anime. Para nuestra investigación es importante tener en cuenta en primer lugar la historia del país; cómo llegó a Japón la filosofía occidental, cuándo y cómo apareció el manga y luego el anime, su evolución y contexto histórico que impulsó los cambios que lo convirtieron en lo que conocemos hoy. También es relevante conocer lo que es el género *cyberpunk*, su llegada a Japón y su correlación con el anime. Por supuesto, el contexto no estaría del todo completo sin hablar del anime en términos de representación, ¿son habituales este tipo de estudios? ¿qué temáticas se suelen investigar? ¿están proliferando cada vez más este tipo de investigaciones?

Quizás esto se trate de un fallido intento de condensar una gran cantidad de información, pero en una frase que comparte las palabras filosofía occidental y anime cyberpunk el contexto es agua de mayo. Una necesidad y un apoyo antes de continuar y sumergirse en una investigación que nos volverá a hacer dudar sobre esencia y existencia, sobre nuestra identidad, sobre utopías y distopías.

En el fondo, como graduado en Filosofía y fan del anime *cyberpunk*, mi mayor deseo u objetivo en este trabajo es revalorizar a ambos, y, por supuesto, compartir mi pasión y dedicación por ambas disciplinas. Juntas o por separado, pero mejor juntas, serán el epicentro de la investigación de mis futuros trabajos y publicaciones.

2-Marco Teórico

2.1 La llegada de Occidente a Japón: la apertura

Lo primero que vamos a ver es esta transición o esta asimilación por parte de Japón de la cultura y la tecnología de Occidente. Libros y enciclopedias sobre la historia de Japón hay muchos y de diversos tipos, pero el objetivo aquí es reflejar especialmente este cambio, analizar los motivos que llevaron a esto y lo que supuso para el país, así como llevarlo a nuestro objeto de estudio y hablar de manga y anime en el siguiente apartado.

Japón es hoy en día una de las principales referencias culturales del planeta, con capacidad para condensar muchos tipos diferentes de elementos culturales, ya sea propios o de otros países, y dando lugar así a producciones culturales con fans en todo el mundo. El camino que los llevó a ello comenzó a finales del siglo XIX con el proceso conocido como occidentalización, el cual no fue solo cultural sino también político y económico y, además, sorprendentemente rápido. Al respecto, Reyes (2004: 18) indica que: “Este estatus de nación industrializada fue alcanzado por Japón en un corto periodo de 50 años. [...] Japón pasó de ser una nación sometida a ‘tratados desiguales’ por los poderes imperialistas de Occidente, a ser una nación soberana reconocida por la comunidad internacional”. Esta visión del proceso fue la más extendida al ser vista como una manera de sobrevivir al imperialismo, aunque se tradujo en su propia conversión a este sistema y doctrina (Falero, 2000; Tramón, 2000).

Walker (2015) refleja perfectamente este proceso, con nombres propios, consecuencias, motivaciones y resultados en su narración sobre la historia de Japón. En su libro trata de mostrar cómo la transición entre los periodos *Edo* y *Meiji* no es solo el resultado de un movimiento político. Se pone del lado de los intelectuales japoneses para tratar de mostrar que la occidentalización no venía motivada únicamente por una ideología, sino que partía del reconocimiento de que los procesos sociales y tecnológicos de Occidente eran, en muchos casos, mejores que los suyos propios (Walker, 2015).

¿Pero qué es lo que pasó exactamente? En el panorama social, el descontento entre la población aumentaba conforme la clase social de comerciantes se enriquecía a causa de algunas políticas impulsadas por el gobierno Tokugawa¹ para debilitar a los señores feudales. Esto, sin embargo, también debilitaba a agricultores y pequeñas ciudades o pueblos, que tenían que cargar con las consecuencias de la mala situación de sus dirigentes más próximos, es decir, los señores feudales (Delgado-Agarra, 2016).

En el ámbito académico, empezaron a generarse muchas dudas y debates en torno a la validez del modelo tradicional Neo-Confuciano (Bárcenas, 2004). Especialmente en lo que se refiere a las ciencias y métodos de investigación. Como nos cuenta Bol (2010) en su libro, esta cosmovisión preminente en Asia, aunque experimentaba diferencias en función de la región, defendía la estrecha conexión entre el ámbito físico y moral. Las nociones de respeto a los mayores y a la tradición también estaban presentes. En Japón en concreto, se le confirió especial importancia a la relación entre naturaleza humana y naturaleza. Los hechos morales derivaban en hechos naturales, benévolos o catastróficos en función del cumplimiento o el incumplimiento de los preceptos morales. Este tipo de relación implicaba una actitud conservadora en cuanto a las ciencias, pues la confianza en la naturaleza no veía con buenos ojos que el ser humano, naturalmente imperfecto, investigara y alterara nada que fuera considerado obra natural. De esta forma, por ejemplo, en medicina la intervención en el cuerpo estaba censurada. El estudio médico se basaba en la armonía con lo natural más que en la investigación y remedio de enfermedades o los propios órganos y composiciones humanas (Walker, 2015).

¹ El periodo *Edo* (1600-1868) llegó con el final de las largas y cruentas guerras civiles que caracterizaron el siglo XVI en Japón. Bajo el gobierno del clan Tokugawa consiguieron unificar el país y poner fin a los conflictos (Tramón, 2000). Poco después del comienzo de este periodo numerosas leyes que se encaminaban al cierre de Japón fueron impulsadas. Prohibición del cristianismo y las misiones religiosas, la ley *Sakoku* que cerraba todas sus fronteras al mundo a excepción del puerto de Nagasaki, donde crearon una isla artificial, Dejima, para continuar el comercio con China y Holanda (Reyes, 2004). Este hermetismo dio lugar al periodo de mayor estabilidad en Japón. También potenció ciertos matices de originalidad al fomentar una evolución social, política y artística enmarcada dentro de unos códigos culturales propios, alejándose del que había sido su absoluto referente, China y el confucianismo.

No tardaron en darse cuenta de que muchas de sus teorías que habían permanecido intocables en Japón durante siglos eran erróneas, limitadas por la falta de experimentación y dependientes de la imaginación teórica. Al comenzar a realizar autopsias y comprobar empíricamente que era cierto que sus nociones de anatomía distaban bastante de la realidad, no supuso esto solo un proceso de asunción de los métodos de investigación holandeses, sino que también puso en duda a la tradición Neo-Confuciana en general, al descubrir que había cosas dentro de ella que eran completamente falsas o que inducían al error (Walker, 2015).

En 1853, Estados Unidos envió barcos a Japón para instar a que iniciaran relaciones diplomáticas y abrieran completa o parcialmente sus puertos (Bárceñas, 2004; Walker, 2015). El gobierno japonés, consciente de la amenaza de las potencias occidentales y al corriente de lo acontecido en las Guerras del Opio en China, decidió consultarlo con los señores feudales, de acuerdo con estos autores. Esto dio lugar a dos bandos, los que querían abrir el país (*Kaikoku*) y los que pretendían expulsar a los bárbaros (*Sonno Joi*)². El primero estaba principalmente impulsado por académicos que querían igualar los desarrollos tecnológicos, políticos y económicos de los países de Occidente que habían demostrado su superioridad en estos campos (Wittner, 2007). El segundo en cambio descansaba en una idea nacionalista y en la restauración de un sistema imperialista fuerte, donde el propio emperador sea el que gobierne, ideología que, como nos adelanta Walker (2015), luego sería la base para el fascismo japonés de los años 30.

Pese a las agresivas campañas realizadas por el segundo grupo, el gobierno eligió el camino para abrir el país, lo que llevó al Tratado de Amnistía y Comercio con Estados Unidos en 1854 (Tramón, 2000). No obstante, este tratado era bastante injusto para Japón, hasta el punto de que les impedía juzgar con sus leyes en su territorio a cualquier ciudadano estadounidense, lo que los partidarios del otro camino, es decir, expulsar a los bárbaros, interpretaron como una pérdida de soberanía. Tras varios años de revueltas e

² *Kaikou* y *Sonno Joi* eran los lemas utilizados por los partidarios de estos grupos, que definían su posición en este debate haciendo referencia también a su ideología, pues los partidarios de *Sonno Joi* también conocidos como *Shishi* que significa ‘hombres con un gran propósito’ pretendían derrocar al gobierno y reinstaurar el imperialismo, cosa que acabarían por conseguir (Walker, 2015: 145).

incidentes de todo tipo³, con otros países y entre ellos, el gobierno Tokugawa cayó finalmente en el año 1868 a manos del grupo imperialista y nacionalista.

Aunque en los años anteriores los responsables de la restauración *Meiji* habían sido los defensores de ‘expulsar a los bárbaros, venerar al emperador’, la situación cambió radicalmente cuando llegaron al poder (Falero, 2000). Los contactos con otros países habían evidenciado notablemente la diferencia tecnológica, incluso se aprovecharon de la diferencia para derrocar a los Tokugawa con la utilización de armamento moderno (Delgado-Agarra, 2016). Esta nueva política, cuenta Tramón (2000), convertiría a Japón en un país agresivo y peligroso que acabaría por traer la guerra y la colonización al este de Asia.

El lema y los objetivos habían cambiado, dice Walker (2015: 160): “El conocimiento debe ser buscado a lo largo del mundo para fortificar los fundamentos del gobierno imperial”.⁴

Durante las primeras décadas de la revolución *Meiji* era más común encontrar traducciones de grandes pensadores occidentales que obras originalmente japonesas. Los intelectuales *Meiji*, especialmente de la mano de Fukuzawa Yukichi, una de las figuras más importantes a nivel académico en Japón (Falero, 2000), fueron los principales impulsores de este cambio. La nueva norma que estaba impulsando una frenética revolución industrial era el estudio de ciencia, tecnología y pensamiento occidentales. Nada más terminar la guerra ya habían enviado a Occidente a varios pensadores como Tsuda Mamichi o Nishi Amane, quienes empezaron a traducir y traer a Japón términos de filosofía occidental como la propia palabra filosofía, o estética, epistemología, entre otras. Asimismo, empezaron a llegar profesores occidentales a las nuevas y reorganizadas universidades japonesas para impartir filosofía, ciencias políticas y humanidades en general (Bárcenas, 2004).

A través de las obras de autores como John Stuart Mill, Adam Smith, Georg Willhem Friedrich Hegel y Karl Marx trataron de sustituir el modelo filosófico de

³ En Kioto muchos miembros de la corriente para expulsar a los bárbaros se reunieron con el fin de organizar protestas y boicotear cargamentos extranjeros con el objetivo de poner presión en el gobierno para que abandonara los acuerdos. Pero el que fue el mayor incidente durante este periodo fue el de los estrechos de Shimonoseki. Un gobernante del dominio de Chôshû (zona en la que se habían instalado gran parte de las familias que perdieron la guerra que dio comienzo al periodo *Edo*) atacó y hundió barcos extranjeros. En respuesta a esto los países afectados por el ataque enviaron hasta 17 buques de guerra a la zona para obligar a Japón a firmar un tratado compensatorio, es decir, en el que pagaran una indemnización o que abrieran más puertos (Reyes, 2004).

⁴ Traducción del autor del TFM. El texto original dice: “Knowledge shall be sought throughout the world so as to invigorate the foundations of imperial rule.”

Confucio por el que primaba en Occidente (Walker, 2015). La influencia más grande sería recogida desde Alemania, con la llegada de los libros y teorías de muchos autores germanos, la mayoría eran los filósofos más conocidos de la época de esta nacionalidad. Además de los ya mencionados, Kant, Koeber, Schopenhauer, Schiller, Schelling y Nietzsche causaban furor en Japón hasta el punto de generar una corriente de filosofía del arte japonesa que se mantiene hasta hoy y, sobre todo, dará lugar a la Escuela de Kyoto (Bárcenas, 2004).

Sobre la base de estas teorías, elaboraron un sistema protocapitalista que sería adoptado por el gobierno y ayudaría en gran medida a este proceso de occidentalización (Walker, 2015). Este modelo era, según Falero (2000), prácticamente una copia de la constitución alemana, fenómeno que sirve como punto de conexión para el avance del fascismo en ambos países en las mismas fechas.

En un apartado más cultural, el arte nacido en Japón durante el periodo *Edo*, conocido como *Ukiyo* y que había fascinado en su llegada a Occidente, comenzó a mezclarse con ciertos rasgos impresionistas y realistas que predominaban en Europa en ese momento (Gómez Aragón, 2016). Lo irónico de ello es que, tras la apertura de Japón y la llegada de sus obras a Occidente, se originó una absoluta fascinación por las piezas japonesas que dio lugar a lo que se conoce como *Japonismo* que, como apunta Gómez Aragón (2016), contrasta completamente con el proceso que estaban viviendo en Japón.

Esta fue la tónica dominante durante la mayoría de los años del periodo *Meiji* (1868-1912), donde, tras más de dos siglos de aislamiento, ahora podíamos encontrar auténticas destrucciones de las tradiciones japonesas. Como espaguetis y cerveza en los menús de los restaurantes al lado de su comida típica, el béisbol como un deporte muy popular, las tiendas repletas de libros traducidos de Occidente, en definitiva, una época en la que la cultura occidental estaba absorbiendo y mezclándose con la cultura local.

En definitiva, aunque las intenciones de apertura hubieran comenzado antes, es innegable que lo que verdaderamente precipita la occidentalización no es otra cosa que el miedo a las potencias militares de Occidente en conjunción con el sentimiento imperialista y tradicionalista del gobierno *Meiji*. Provenía de la necesidad de adaptarse para mantener su independencia. Tramón (2000), señala esta capacidad de ‘readecuación’ que tienen los japoneses para sobreponerse en situaciones extremas en búsqueda de una ‘armonía’ que le permita volver al trabajo y seguir avanzado.

Creyeron que la única manera de seguir siendo una nación fuerte y poderosa era evolucionar, dejar atrás una identidad que les lastraba y construir una nueva. Pero el

nacionalismo permaneció en todo momento. En palabras de Reyes (2004: 26): “El etnocentrismo tradicional en Japón, alimentado por el aislamiento geográfico y la homogeneidad cultural y racial, se convirtió en un patriotismo moderno.” Se trataba de entender cómo habían evolucionado culturalmente en Occidente para llegar a los avances que habían conseguido y que implicaban esa superioridad sobre ellos, y, por tanto, entender también por qué su propia cultura no les había permitido ese desarrollo.

2.2 La cultura en Japón, el manga y el anime

En el ámbito más específico de la cultura del manga y el anime, tenemos varios referentes en España que tratan el tema de su origen, su desarrollo, sus formas y conceptualizaciones que arrojan mucha luz sobre este género artístico cada vez más en boga. Lo primero y lógico es tratar el manga, ya que es condición necesaria para la posterior existencia del anime.

Uno de los múltiples autores españoles que se sumergen en la investigación es Almazán Tomás (2012), quien hizo un recorrido por la historia del género literario en el país nipón. Hace especial mención a la importancia del periodo Meiji y cómo fue a partir de ese momento cuando el género del manga empezó a crecer progresivamente. Sin embargo, el origen exacto del manga es un tema un tanto difuso que no tiene una única respuesta.

Se suele aceptar como el mayor antecedente del género a los *Chōjū-jinbutsu-giga*, unos rollos pictóricos realizados entre los siglos XII y XII (Rodríguez Cruz, 2017). Después de este primer registro, no está demasiado claro si simplemente nadie lo intentó imitar o no se conserva nada que así lo indique, por lo que no sería hasta el siglo XIX cuando verdaderamente se pueda hablar de manga. De esto nos habla Horno López (2012), quien cuenta cómo los primeros registros del género conocido como manga se asocian a esa incipiente cultura de ciudad en *Edo*. Allí tuvo lugar un verdadero despliegue artístico y, en este contexto, se empezaron a contar historias a través de caricaturas. Sin embargo, como todo en el *Ukiyo* estuvo dominado por la inmediatez y no se conservan muchas pruebas claras de que esto fuera así. Aunque no haya ejemplos tangibles, lo que sí quedó fue la palabra manga, acuñada gracias a la obra de Katsushika Hokusai, *Hokusai Manga* que, además de llegar hasta hoy, es un pilar fundamental de la teoría que defiende

una generalización del manga durante el siglo XIX (Rodríguez Cruz, 2017). La palabra en sí misma quiere decir algo así como “imagen caprichosa” (Horno López, 2012).

El anime no tardó mucho más en comenzar su viaje. Desde 1917 diversos autores empezaron a explorar esta idea con pequeños cortos de unos pocos segundos o minutos, unos pocos años después de que otros autores ya hubieran experimentado con la animación en Francia y Estados Unidos (Ibid.).

Sin embargo, poco después tenemos que hacer un pequeño intermedio, ya que en la primera mitad del siglo XX se interrumpió gran parte de la producción cultural japonesa, debido principalmente a los conflictos bélicos en los que se vieron envueltos y el surgimiento del fascismo japonés (Walker, 2015). Con el fin de la Segunda Guerra Mundial llegó el verdadero origen del manga moderno, un manga mucho más cercano a lo que conocemos hoy en día (Rodríguez Cruz, 2017). Un factor esencial es la ocupación estadounidense. De acuerdo con Tsurimi (2010), la nueva entrada de influencia occidental no se limitó a las imposiciones políticas. A principios del siglo XX ya había aparecido el género del cómic en Estados Unidos. Este influenciaría en gran medida al manga, que llevaba ya un tiempo considerable sin evolucionar. Las formas narrativas y el estilo de dibujo del cómic serían en gran medida absorbidos y reinterpretados por los artistas japoneses, dando lugar al estilo que conocemos hoy día con personajes de rasgos occidentales, escenas de acción o la figura del héroe (Tsurumi, 2010).

Continuando este asunto de la occidentalización de las producciones culturales japonesas, y en concreto al manga y el anime, Hernández Pérez (2017), lo ve más como un criterio estilístico que ideológico. Quiere decir con esto que no todas las influencias responden a mensajes intencionales. Ahondaremos más en esto al sustraer las representaciones de filosofía occidental, ya que parte de que estas existan está asociado a algún tipo de componente ideológico, la cuestión es si procede de Occidente o ya estaba en Japón.

En este contexto, la industria en torno al manga comenzó a evolucionar y adaptarse también a los modelos de producción americanos, creciendo en popularidad, aparece la figura de *mangaka* y se pasa a hablar sobre adaptaciones a la televisión y otros medios multiplicando valor y alcance (Yamada, 2009). No obstante, el anime tiene su propia historia de origen, desde las primeras experimentaciones que comenzaron alrededor de 1917, hasta *Momotaro Umi no Shinpei* (Mitsuse Seo, 1945). Esta cinta es considerada el primer largometraje de animación japonesa, aunque llegó con fines propagandísticos y militares, ya que la película fue encargada por el Ministerio de la

Marina Japonesa (Horno López, 2013). Gracias al buen funcionamiento del manga y la respectiva progresión del anime en 1963 llegó la primera gran producción de anime *Astro Boy*. En 1973 fue el turno del primer gran éxito del anime, *Doraemon*, que ya había gustado mucho en el manga de 1969.

Esta primera época dorada del anime, que reinó en Japón y conquistó a Estados Unidos, empezó a extenderse por gran parte del globo gracias a un grupo de autores que hoy siguen siendo referentes: Osamu Tezuka, Hayao Miyazaki y Isao Takahata (Ibid.). Tezuka conocido como “*manga no kamisama*” (dios del manga), además de *Astro Boy*, es el responsable de *Kimba, el león blanco*, el primer anime que llegó a España en 1969 (Hernández Pérez, 2017) y *La princesa caballero*. Por su parte, Miyazaki y Takahata son los fundadores en 1985 del legendario *Studio Ghibli*, pero que antes de eso ya habían trabajado juntos en proyectos como *Hols el príncipe sol* en 1968, *Marco*, *Heidi* o *Ana de las tejas verdes* en la década de los 70 (Le Blanc, 2019).

Es precisamente a partir de estos años y esta época cuando en Japón se empieza a utilizar la palabra anime para designar este tipo de producciones (Horno López, 2012). Es una abreviación de la palabra *animeeshon*, una traducción del inglés *animation*, que casi, sin darnos cuenta, se convirtió en una palabra con un significado único para definir a todo este género que engloba la animación japonesa y también a aquella animación que intenta imitar su estilo (Hernández Pérez, 2017).

Aunque es frecuente esta generalización del anime, dentro de él se engloban una gran cantidad de géneros, y aun por encima de los que nosotros conocemos, comedia, ciencia ficción, drama, etc., hay otra clasificación anterior. Esta es utilizada para designar el público objetivo del anime en cuestión y es muy importante para entender su marketing y difusión. Los tipos, como correctamente los enumera Meo (2016) son: *Kodomo*, destinado a niños/as y caracterizado por tramas sencillas sin contenido para adultos, *Shōjo*, para mujeres preadolescentes y adolescentes, *Shōnen*, enfocado en hombres preadolescentes y adolescentes, *Josei*, destinado a mujeres jóvenes y adultas y por último *Seinen*, el destinado a hombres jóvenes y adultos.

El estilo que les hace ser únicos y que les diferencia de su principal inspiración, la norteamericana, tiene varios elementos especialmente distintivos. El anime ya desde sus inicios confiaba en diálogos abundantes, el uso de un narrador con voz en off y el bucle, es decir, la repetición de secuencias, lo que dejaba como resultado una animación austera pero profunda y compleja en otros niveles (Hui, 2006).

Es clave recordar que el anime y el manga son dos productos que difícilmente se pueden disociar. De acuerdo con los datos de Hernández Pérez (2017), el 85% de las historias de *Shogakukan* y el 69% de las de *Kodansha*, las principales editoriales de manga llegan de una manera u otra a tener una adaptación al anime. Aunque hay excepciones de animes que no se basan en mangas, como *Neon Genesis Evangelion* o *Cowboy Bebop*, los que más venden con frecuencia lo son: *One Piece*, *Naruto*, *Dragon Ball*, *Ataque a los Titanes*, etc. Esto se traduce en que, en términos generales, el anime recoge los principales contenidos, la estética y la narrativa del manga (Napier, 2005).

Al realizar un análisis como el presente, centrado en una serie de animes, es importante no olvidarse del manga, especialmente aquellos casos que son adaptaciones, ya que cualquier rasgo de carácter filosófico occidental ya estaría presente en la versión escrita. Pero no solo se trata de hablar de su historia, también de su impacto, de su influencia, de cómo nos ha cambiado, tanto en Japón como en Occidente.

El anime es un fenómeno de la cultura popular y, como tal, llega a mucha audiencia a lo largo y ancho del planeta. A pesar del furor que causa en Japón los principales ingresos de esta industria vienen principalmente del extranjero. A partir de aquí surge la pregunta sobre si verdaderamente se puede hacer un análisis del anime. En palabras de Napier (2005:3):

“Esto significa que muchos (algunos discutirían que la mayoría) de sus productos son efímeros, subiendo y bajando en función del gusto popular y de las demandas del hambriento mercado. ¿Puede o incluso debería el anime ser tomado tan en serio como el extraordinario rango de artefactos culturales, desde la impresión xilográfica al haiku, por los que la cultura japonesa es famosa? ¿Puede o debe el anime ser visto como ‘arte’, debe ser solo analizado como un fenómeno sociológico, clave para entender algunos de las actuales preocupaciones que abundan en la sociedad japonesa de hoy?”

Estas cuestiones perfectamente válidas habrá que tener en cuenta a lo largo del trabajo. La propia Susan Napier (2005) ya había dado su propia respuesta a estas cuestiones: el anime es un producto cultural que se funda en la tradición cultural japonesa, pero que a su vez gracias a su increíble rango de penetración puede ser el mejor medio para capturar la cambiante naturaleza de la identidad en una sociedad en cambio constante. Por tanto, su análisis sería incluso más válido que el del resto de elementos culturales considerados como más elevados, al tener un poder, trayectoria e influencia mayores sin perder la complejidad y profundidad inherente a ello. Esto, que puede sonar

a una generalización, tendrá que ser aplicado a cada anime que queramos analizar posteriormente, para comprobar si en efecto esto es cierto.

Volviendo a la entrada del anime en el resto del mundo, y en particular, desde la perspectiva española, Hernández Pérez (2017) muestra un extenso análisis de lo que se conoce como el boom de la cultura japonesa, desde por qué ocurrió, a cómo llegó a España. Incluso desarrolla un análisis de numerosos animes cuya categorización se aplicará también en esta investigación.

2.3 *Cyberpunk* y deshumanización

No obstante, nada de esto tendría sentido si no hablamos de la corriente y estética principal con la que vamos a trabajar y que sirve como punto común entre todas las partes. Esta no es otra que el *cyberpunk*.

La etiqueta *cyberpunk* se asocia a negatividad y distopia, a la destrucción de valores y principios, al caos, la artificialidad y a la disociación del cuerpo. Tuvo su primera aparición en la literatura en 1975 con mayor profundización en la década de los 80 como máxima expresión del posmodernismo (Csicsery-Ronay, 1988). Como continúa narrando Csicsery-Ronay (1988) en aquella época se habían extendido ya las novelas de William Gibson y el cine de Ridley Scott con *Alien* y *Blade Runner*, llegando también a Japón, donde el género obtendría un éxito y popularidad sin precedentes. En poco tiempo, el País del Sol Naciente y Estados Unidos ya se habían instaurado como los principales referentes del *cyberpunk*. Ya desde el principio, esta nueva temática había mantenido estrechos lazos con la filosofía, incluso se hallan autores que se centran especialmente en este movimiento, como el francés Gilles Deleuze (McQueen, 2017).

Hollinger (1990) definió el entonces incipiente género *cyberpunk* como un siguiente paso a la ciencia ficción que puede ser catalogado de antihumanismo precisamente, porque lo que le diferencia de la ciencia ficción tradicional es la eliminación de la posición de privilegio que tenía el individuo en la dicotomía humano-máquina. No obstante, la autora recalca que el *cyberpunk*, un género marcado en la literatura por hombres blancos, no han sido los únicos en explorar el antihumanismo, encontrando ejemplos en la ciencia ficción feminista como *The Female Man* (1975) de Joanna Russ, *Vampire* (1984) de Jody Scott y la famosa obra de Margaret Atwood *The Handmaid's Tale* (1985).

Schwitzgebel (2019) ve al *cyberpunk* como una herramienta de difusión del idealismo trascendental kantiano, concretamente pensando en *Neuromancer* (1984) de William Gibson y en la película *Matrix* (1999). La idea de es que, a través de este género, se informa de que las ciencias están limitadas a la investigación partiendo de análisis empírico, el cual solo depende de nosotros mismos y no tiene que ser ni cierto ni verdadero ni revelador de la cosa en sí, que no podemos llegar a conocer más allá de cómo se nos presenta. Recoger esta idea, dice Schwitzgebel, y colocarla narrativamente de forma que nos encontramos en una realidad simulada dentro de un ciberespacio o creación artificial, es uno de los momentos más brillantes y una de las muchas posibles aplicaciones del *cyberpunk*.

Pero más allá de sus aplicaciones e interconexiones con un principio filosófico u otro (cuestión que se evidenciará más adelante), lo que más nos interesa ahora es hablar de la llegada a Japón y al anime.

Lo cierto es que el *cyberpunk* comenzó su viaje en Japón al mismo tiempo que lo hacía en Hollywood. Influenciados por la literatura *cyberpunk* anterior, la película *Blade Runner* y el manga *Akira* se estrenaron en el mismo año, 1982 (Brown T., 2010). Ambas obras han sido de las más influyentes de la historia del género y reverenciadas por muchos. En el caso de *Akira*, se daba el pistoletazo de salida al *Tokyo Cyberpunk* (Brown, 2010).

No es accidental que Japón, uno de los países más avanzados tecnológicamente y con tantos progresos en robótica, abrazara el género y mostrara frecuentemente versiones futuristas de Tokio caracterizadas por la intersección entre tecnología, baja sociedad, crimen y pérdida de identidad humana o deshumanización. Como dice Montecalvo (2010), es precisamente este tipo de avances lo que dio pie a generar una actitud crítica hacia la tecnología y unas dudas que llegaban tan lejos como el transhumanismo y el límite ético del desarrollo tecnológico.

Gracias a estas dudas y a la incipiente cultura *cyberpunk*, la imaginación hipertecnológica de ciudades cibernéticas y mundos virtuales se transformó en un elemento narrativo independiente, que se mezclaba con otros más tradicionales en los que se reflejaba la sociedad japonesa y su complejidad (Maselli, 2021). Asimismo, continúa Maselli, la propia historia de Japón era una precuela perfecta para este tipo de escenarios postapocalípticos, gracias al trauma generado por el ataque atómico estadounidense, seguido de una rápida revolución industrial y tecnológica, remanente del pasado que queda más que evidente en la primera obra de este género, *Akira*.

Con estas bases, Torrents (2013a: 244) delimita los tres temas principales tratados en el anime *cyberpunk*: “el cuestionamiento de los límites de la identidad individual a través de la tecnología, el papel de lo transhumano y la relación de la tecnología con la religión o espiritualidad.” El último de los tres es precisamente lo que más distancia el estilo del anime con el americano, la incisión en el apartado metafísico-esencialista dentro de ciberespacios. Esto queda claro sobre todo con *Neon Genesis Evangelion* (1995-1996), que se aprovecha de simbología cristiana y las enseñanzas de Nietzsche para traer una narrativa *cyberpunk* cargada de cuestiones metafísicas (Arbonés, 2021).

Además de la ya mencionada *Akira*, que tuvo su adaptación al anime en forma de película en 1988, las otras obras que vamos a analizar también recogen a la perfección estos rasgos e incluso los amplían. *Ghost in the Shell* es la obra por antonomasia relacionada con el transhumanismo y dicotomías entre mente/cuerpo, humana/máquina (Daliot-Bul, 2019; Shalet, 2018). Por último, *Psycho-Pass*, una obra posterior y muchos más refinada y consciente de todo lo que se ha hecho antes, es capaz de construir una civilización entera con un código moral propio y que ahonda como ninguna en las posibilidades y límites del impacto social de la tecnología (Carazo Angulo, 2015).

2.4 Representaciones en el anime

Diversos autores interpretan el anime desde diferentes líneas o conceptos en función de la tipología que se está tratando. Como toda producción cultural, mayor es su análisis y estudio conforme mayor sea su popularidad, y el anime, en la última década se ha adentrado en la cresta de la ola en lo que a crecimiento se refiere. No es casualidad que la mayor parte de artículos sobre representación en el anime se hayan publicado a partir de 2010.

Eso sí, en lo que se refiere al análisis de anime y en general de este tipo de producciones culturales en Japón, nuestro principal referente va a ser la autora norteamericana Susan Napier quien, en sus diversos libros y artículos, trata con gran calidad y profundidad el anime a lo largo de su historia, como en Napier (2005) o incluso analizando aspectos que van a ser clave, como el tema de la identidad en su pieza de 2002 donde, además, se centra en dos de las series con las que vamos a trabajar. Napier es considerada el pilar tradicional del que parten los estudios posteriores y, aunque su obra

se centra en producciones de la década de los 90, sus aportaciones han alcanzado ese grado de relevancia como para ser aplicables en la actualidad.

Cuando hablamos de representación hablamos de algo que siempre ha interesado a los teóricos o analistas culturales. La manera en la que ciertos elementos u objetos se representan dentro del imaginario concreto de un medio de producción cultural, o incluso de una obra específica siempre ha llamado la atención del espectador. El anime, al ser un medio que comparte una serie de características comunes pese a su amplia diversidad de estilos y tramas, es idílico para realizar este tipo de investigaciones.

Dentro de este selecto grupo o conglomerado de publicaciones, destacan obras centradas en la representación del colectivo LGTB+, tema central del trabajo de Jorge Rodríguez Moyano (2017), y que también podemos encontrar en otros textos (Bravo, 2022; Prieto Cardozo, 2021). El género, como veremos, es frecuentemente el centro de atención, quizás por la manera en que la animación japonesa decide enfocarlo a través de personajes en algunos casos polémicos.

No obstante, el propio concepto de representación da pie a casi una infinidad de temáticas, desde lo grotesco (Piñón Perales, 2010) a la familia (Rodríguez, 2022), Europa (Aranda, 2020), o los personajes femeninos (Robinson, 2021; Álvarez Gandolfi, 2013), que tantas veces han estado en el foco de la crítica en este medio. En su contraparte, la peculiar forma de representar la masculinidad en el anime también es objeto de múltiples investigaciones (Christianna & Salamoon, 2015; Pomayay Lima, 2021; Jiménez Paredes, 2020).

No siempre se pone el foco en un único elemento del que se quiere estudiar su representación. Yoshida (2008) consiguió aunar género, diversidad e identidad en su tesis doctoral, centrada en evaluar estos aspectos dentro del anime. Una idea similar tuvo Torrents (2013a) en su estudio de lo técnico y lo humano en la cultura del anime.

Pero, con la intención de la narración cercana a nuestros propios objetivos y acotando los estudios al género de la ciencia ficción en el anime, también se puede encontrar una amplia diversidad en lo que a diferentes aproximaciones se refiere. Al respecto, Becerra Cano (2016) habla de cómo se ve afectado el individuo en los escenarios característicos de la ciencia ficción, especialmente en aquellos con una estética *cyberpunk*, en las que suelen aparecer situaciones apocalípticas dominadas por una tecnología muy desarrollada al más puro estilo *Terminator*. En una línea similar, también está el estudio de Masselli (2021), y centrado en cómo se representan estas grandes urbes futuristas, el trabajo de Buelvas García (2015).

Akira es el primer anime que se analizará, al igual que lo hace Susan Napier, siendo referenciado como un punto de partida o de inflexión en la historia del anime. La película aparece siempre mencionada como el principal ejemplo de estilo *cyberpunk* en Japón y, aunque la veremos analizada en muchas de las obras que tratamos, también la veremos analizada de forma individual en Gottesman (2016) que, además, la relaciona con el futurismo italiano. La representación es un objeto de suma importancia en *Akira*, dado que es la primera obra *cyberpunk* en el manganime, tiene la primera ocasión de escoger cómo crear ciertos elementos tan característicos del género hoy en día.

Otro de los principales referentes, y que también suele aparecer en todos los textos que analizan de alguna forma el anime de este estilo es *Ghost in the Shell*. Esta película, muy aclamada por la crítica es el epítome de los conflictos de identidad que se generan en estos mundos *cyberpunk* y que podemos encontrar ampliamente analizada en diversos artículos con este corte (Daliot-Bul, 2019; Shalet, 2018; Schaub, 2001; Ruh, 2014; García, 2019).

Si antes hablábamos de cómo se representan en el anime la sexualidad, la masculinidad o el género, en *Cowboy Bebop*, uno de los padres del género denominado *Space-Western*, se volverá a retomar esta indagación de la mano de Hiramoto, el principal autor en lo que a este anime se refiere con sus dos obras publicadas respectivamente en 2010 y en 2013.

No obstante, la serie que más estudios y debates ha generado es sin duda *Neon Genesis Evangelion* de Hideaki Anno. La serie que marcó una época por muchas y diferentes razones cuenta con varios estudios de carácter filosófico o semiótico como (Tsang, 2016; Rios, 2000; Landa, 2012; Napier, 2005). Además, el libro de Arbonés (2021) incluye todas las películas de la franquicia (última de ellas estrenada en 2021) con un profundo análisis de las significaciones, la simbología, especialmente de carácter religioso, que se encuentra representada en el universo de *Evangelion*.

Carazo Angulo (2015), Wood (2019) y Santy & Soelistyo (2014) nos hablan de *Psycho-Pass*, el anime más reciente pero también el que menos esconde sus referencias a la filosofía occidental, llegando incluso a realizar citas literales de filósofos en varios de sus diálogos. Rodríguez Sánchez (2018) se centra en lo único del peculiar viaje del héroe representado. Es esta serie la que quizás más se acerque a hablar de representación de filosofía occidental de una manera explícita. Sobre todo, de las teorías de Bentham (2013), Fromm (2021), Stuart Mill (1979) o Ortega y Gasset (2019). Gracias a ello, es

una pieza fundamental para cerrar el trabajo, tanto por este hecho como por ser una especie de producto final muy influenciado por las obras anteriores del anime *cyberpunk*.

3-Glosario

En este apartado se agruparán una serie de conceptos a tener en cuenta y que sin ninguna duda se repetirán con cierta frecuencia, algunos de ellos ya han aparecido en múltiples ocasiones solo en el apartado de marco teórico. Ordenados por orden alfabético:

Anime: Esta palabra utilizada en todo el mundo para referirse a las obras de animación japonesas o aquellas que intentan imitar su estilo. Tiene su origen precisamente en Japón, a partir del inglés *animation*, que ellos trasladaron a su alfabeto como *animeeshon* en romaji (Horno López, 2012; Hernández Pérez, 2017). Conforme se popularizó su uso, su abreviación, anime, se asentó como la palabra para referirse a este tipo de contenido. Sin embargo, todavía no ha sido reconocida por la RAE.

Alienación: Hace referencia, en términos generales, a la idea de algo, mayoritariamente un individuo, que está separado de algo, lo cual provoca un sentimiento de desgarramiento y desunión, un sentimiento de alejamiento, enajenamiento y desposesión. Un concepto clave para las ideas de Hegel, Feuerbach y Marx, así como sus respectivas corrientes y autores influenciados posteriormente. Traducido del alemán *entäusserung*, aunque también incluye el significado de otras palabras utilizadas para referirse a esto como *entzweiung*, *trennung*, *entfremdung* (el término preferido de Marx y por el que generalmente se conoce esta palabra) y *entzweiung* (Blackburn, 2016; Ferrater Mora, s.f.; Zalta, s.f.)).

El significado de alienación puede variar en función de su aplicación. En el diccionario Ferrater Mora (s.f.) se exponen diferentes vertientes:

En sentido hegeliano, “el término ‘alienación’ puede usarse, en un sentido muy general, como todo estado en el cual una realidad se halla fuera de sí (*ausser sich*) en contraposición al ser en sí (*bei sich*)”.

Desde el punto de vista de Marx caben dos interpretaciones; “la «subjetiva» (o «subjetivista») y la «objetiva» (u «objetivista»). Según la primera, la alienación debe entenderse primariamente como alienación del hombre individual; el ser humano se

aliena, o enajena, de sí mismo. Con respecto a la segunda, la alienación debe entenderse primariamente como alienación del ser humano, y específicamente del trabajador, respecto a sus productos en virtud de los mecanismos que gobiernan a la sociedad y que han sido producidos, y se han desarrollado, o bien autónomamente, o bien en beneficio de una clase dada, o ambas cosas a la vez”.

También existe una definición desde el punto de vista psicológico: “una «separación», o sentimiento de separación, del hombre respecto a su trabajo”.

En el ámbito *cyberpunk* se suele dar especial importancia a la definición subjetivista, aunque también puede aparecer en cualquier otro contexto.

Biopunk: Subgénero del *cyberpunk* que se centra en el uso de la biotecnología, ya sea modificación genética, estimulación química u otros métodos similares en lugar del uso de partes mecánicas o cibernéticas para la mejora del cuerpo (Wilson, 2018).

Cyberpunk: Este término, acuñado en Estados Unidos, se atribuye en origen al movimiento literario que abrazó el uso de la tecnología como principal argumento o punto clave de la trama. Los primeros ejemplos claros se dieron en la segunda mitad de los 70. Sin embargo, no fue hasta la década de los 80 cuando se popularizó y se convirtió en máxima expresión del posmodernismo en literatura y cine (Csicsery-Ronay, 1988). Este concepto se forma con el prefijo “*cyber*”, que hace referencia en este caso a la rama de la ciencia ficción centrada en la cibernética y “*punk*” que alude a una actitud desafiante y rompedora en la cultura urbana del momento (Carvarallo, 2000). La novela de William Gibson *Neuromancer* (1984) contribuyó en gran medida a la asimilación general de este término, gracias a su uso del ciberespacio como elemento narrativo acompañado de personajes oprimidos parte de una sociedad caótica.

El *cyberpunk*, sin tener una definición clara e indistinta, siempre ha ido acompañado de una serie de ideas características como la ruptura de la identidad, la alteración del cuerpo a través de las prótesis cibernéticas, una sociedad distópica, un futuro no muy lejano, el impacto de la tecnología en términos generales, identidad de género y sexualidad y, por supuesto, esa idea con entidad propia de la gran ciudad en este tipo de escenarios.

Deshumanización: Cuando una persona o grupo de personas pierde o es privada de sus características humanas (Zalta, s.f.). En el caso concreto del *cyberpunk* aparece directamente ligado al “human enhancement” o transhumanismo, es decir, al uso de elementos cibernéticos para mejorar las cualidades del cuerpo, lo cual resulta en una hipotética pérdida de la identidad humana (Zalta, s.f.).

Epistemología (también conocido como gnoseología): Rama de la filosofía que estudia el modo y las formas de conocer, es decir, la teoría del conocimiento (Ferrater Mora, s.f.; Zalta s.f.; Blackburn, 2016). Relevante en contexto *cyberpunk* por la manera en que se entra en contacto con la información y se procesa.

Esencialismo: En este contexto, corriente ontológica que cuenta como principio principal que la esencia precede a la existencia. Por norma general, también se usa para las doctrinas que defienden la existencia de propiedades esenciales o universales y, por tanto, definiciones esenciales o universales (Ferrater Mora, s.f.).

Estética: 1. Como sustantivo. Rama de la filosofía que estudia la sensibilidad, la esencia de lo bello. Término acuñado originariamente por Baumgarten y centrado en la percepción de algo con propiedades o valor estético (Blackburn, 2016). Más tarde, como citan en el diccionario Ferrater Mora (s.f.), Kant le aportó un nuevo sentido definiéndola de la siguiente manera: «ciencia de todos los principios a priori de la sensibilidad».

2. Como adjetivo. Conjunto de elementos estilísticos y temáticos que caracterizan un objeto, autor o corriente (Zalta, s.f.).

Estructuralismo: En sentido general, se trata del estudio de cualesquiera estructuras en cualesquiera de los sentidos que pueden darse a ‘estructura’ (Ferrater Mora, s.f.). No obstante, se suele usar para referirse a una escuela de pensamiento surgida en Francia en los años 60 con autores como Lévi-Strauss, Jacques Lacan, Louis Althusser, Michel Foucault o Roland Barthes (Blackburn, 2016; Ferrater Mora, s.f.; Zalta, s.f.). Para los autores de esta corriente, la idea de estructura es entendida como un sistema o como un conjunto de sistemas. Como se narra en el diccionario Ferrater Mora (s.f.), “hay sistemas de muy diversas clases: el sistema que constituye las reglas de urbanidad o de etiqueta en una sociedad, o en una clase social, el sistema de señales para regular el tráfico, el sistema de las relaciones familiares, el sistema del lenguaje, etc. En alguna forma, todos los sistemas que constituyen una estructura son sistemas lingüísticos.”

Es a través del lenguaje que se tratará de descubrir la naturaleza y funcionamiento de las estructuras. A fin de cuentas, esto es un método de comprensión de la realidad, a través de estas estructuras. Para el estructuralismo, el hombre está sometido a las estructuras, en tanto que la vida humana solo se puede entender por sus interrelaciones estructurales (Blackburn, 2016). De esta manera, cuestiones como los cambios históricos, el progreso, la identidad, están en mayor o menor medida ligados a esta estructuración previa que aporta gran parte de su significación (Zalta, s.f.). Este concepto es, con frecuencia, explorado en entornos *cyberpunk*.

Existencialismo: Corriente comenzada por Kierkegaard y abanderada por muchos grandes autores del siglo XX, pero que hoy día se ha convertido en un término aplicado a cualquier autor de cualquier época que en mayor o menor medida se ajuste al principio básico de que la existencia precede a la esencia, idea más general y conocida del existencialismo (Blackburn, 2016; Zalta, s.f.; Ferrater Mora, s.f.). Una vez más, nos encontramos ante algo difícil de definir, pero que sí puede agrupar una serie de preocupaciones o temáticas que se repiten en teorías existencialistas. El diccionario de filosofía Ferrater Mora (s.f.) los delimita a los siguientes: la subjetividad, la finitud, la contingencia, la autenticidad, la «libertad necesaria», la enajenación, la situación, la decisión, la elección, el compromiso, la anticipación de sí mismo, la soledad (y también la «compañía») existencial, el estar en el mundo, el estar abocado a la muerte, el hacerse a sí mismo.”

Todas estas inquietudes aparecen reflejadas casi de manera inevitable en las obras del género *cyberpunk*, que no por accidente ha sido incluso catalogado como un género que explora los límites del existencialismo (Santos, 1993); siempre enfocado en cómo el individuo se encuentra a sí mismo y a los otros, arrojado en un mundo distópico y decadente.

Filosofía Occidental: En nuestro contexto, cuando nos referimos a filosofía occidental incluimos cualquier autor, corriente o idea proveniente de lo que se conoce tradicionalmente como Occidente.

La división históricamente en filosofía sigue la denominación de Western (occidental) y Eastern (oriental) (Zalta, s.f.). Normalmente, esta escisión se basa en las diferencias entre estas tradiciones y su evolución a lo largo de la historia.

Dado que es posible encontrar ciertos autores que no encajan exactamente en uno u otro, y que estas definiciones han dado lugar a eternas polémicas, se ha preferido hacer un uso reduccionista del término filosofía occidental. Con intención de facilitar la investigación, solo autores y corrientes de gran relevancia histórica reconocidos como occidentales tomarán parte del análisis, y, por tanto, será a ellos a quienes irá dirigida esta denominación.

Intertextualidad (también denominado transtextualidad siendo ambos términos equivalentes): Cualidad por la que de manera implícita o explícita un texto se relaciona con otro (Genette, 1989). Clave para explicar las relaciones entre filosofía y anime, pero, sobre todo, manga y anime.

Metafísica (también conocido como ontología): Rama de la filosofía que se centra en aquello que trasciende al saber o conocimiento físico, es decir aquel que no puede ser sometido a los métodos científicos de estudio (Zalta, s.f.; Ferrater Mora, s.f.; Blackburn, 2016).

El propio origen de la palabra es más bien anecdótico y sin tener ninguna relación con lo que ahora se conoce como metafísica. Este fue el nombre que Andrónico de Rodas les dio a las obras de Aristóteles que estaban colocadas detrás de los libros de física, y, por tanto, los que están detrás de la física o metafísica (Ferrater Mora, s.f.; Blackburn, 2016). Luego resultó que esos libros hablaban precisamente de lo que se entiende ahora por metafísica y que Aristóteles había denominado filosofía primera, provocando que a partir de ese momento se utilizara esa palabra para designar a ese tipo de estudios.

La metafísica ha estado en el punto de mira desde hace siglos. Muy recordada es la cita de David Hume en su famosa *Investigación sobre el entendimiento humano* (2004: 192) que sigue así:

“Si cogemos cualquier volumen de Teología o metafísica escolástica, por ejemplo, preguntemos: ¿Contiene algún razonamiento abstracto sobre la cantidad y el número? No. ¿Contiene algún razonamiento experimental acerca de cuestiones de hecho o existencia? No. Tírese entonces a las llamas, pues no puede contener más que sofistería e ilusión.”

Más allá del debate sobre su seriedad o aportaciones reales al conocimiento o a la filosofía, no deja de ser cierto que las cuestiones metafísicas son relevantes para un estudio sobre cualquier tipo de obra *cyberpunk*. No será difícil encontrar diálogos sobre el alma o esencia del individuo, o incluso deidades, determinismo o conceptos como el eterno retorno de lo igual.

Rizoma: Este concepto construido por Gilles Deleuze y Félix Guattari hace referencia a un modelo descriptivo o de conocimiento que no sigue líneas de subordinación jerárquica, sino que cualquiera de sus escisiones puede afectar o interrelacionarse con otras (Deleuze & Guattari, 2004). Una parte clave de su teoría epistemológica pero que se ha extrapolado a todo tipo de campos. Su descripción para identificar y definir un rizoma (Brown, 2010) sigue así:

“1. Cualquier punto puede conectarse a cualquier otro punto en cualquier otro nivel, de modo que una intersección de elementos heterogéneos, cosas, estados o formas de organización da lugar a un nuevo ensamblaje de vida o "devenir-otro", resistiendo así a la ontología de los fundamentos y las bases. Frente a la lógica binaria del mimetismo y la semejanza, que subordina siempre la copia al modelo, el rizoma ofrece en cambio una evolución paralela de fuerzas

heterogéneas que forman rizomas con el exterior (vírico, animal, vegetal, químico, meteorológico, tecnológico, político, económico, cultural, etc.), atravesando diferentes líneas genealógicas.

2. El rizoma describe una multiplicidad sin unidad, que es descentrada y no jerárquica (sistemas sin anclaje ontológico estable ni estructura en forma de árbol) y no teleológico (sin punto final ni meta incorporados). El rizoma no tiene unidades, puntos o posiciones estables, sólo multiplicidades y direcciones en movimiento, líneas de estratificación (reterritorialización) y fuga (desterritorialización), y cambios de dimensión (es decir, metamorfosis, circulación y flujos constantes).

3. En lugar de trazar una historia o genealogía, el rizoma ofrece una cartografía que invierte la noción de un modelo (o especie) estable y esboza un mapa con múltiples entradas, resistiendo a las totalizaciones miméticas que intentan obstruir el potencial del rizoma para la conexión y el devenir-otro. En lugar de invocar una metáfora vertical de la profundidad, el rizoma ofrece una imagen horizontal del pensamiento en la que cualquier cosa puede vincularse a cualquier otra.”⁵

Transhumanismo: Esta corriente que incluye a gran cantidad de pensadores, desarrollada en el siglo XX y hasta la actualidad, tiene por elemento principal el uso de elementos cibernéticos para mejorar el cuerpo (Zalta, s.f.). El diccionario Ferrater Mora (s.f.) lo resume perfectamente como sigue:

“El transhumanismo es un movimiento conceptual de alcance internacional que aúna a personas de procedencia y formación diversa que defienden el uso de las tecnologías para la «mejora» de cuerpos y mentes. Entre tales modificaciones, se aboga por la eliminación de la muerte o el fin del envejecimiento, considerado éste como una enfermedad. [...] Asimismo, se considera que el proceso continuado de cambios conducirá a un momento de la historia, denominado la “singularidad”, en el que los humanos alcanzarán un nuevo y especial nivel evolutivo, lo que se considera el momento del posthumanismo, dejando atrás la etapa transitoria

⁵ Traducción del autor. La versión original dice así: “1. Any point can be connected to any other point at any other level, such that an intersection of heterogeneous elements, things, states, or forms of organization gives rise to a new assemblage of life or “becoming-other,” thereby resisting the ontology of grounds and foundations. Opposed to the binary logic of mimicry and resemblance, which always subordinates copy to model, the rhizome offers instead an aparallel evolution of heterogeneous forces forming rhizomes with the outside (viral, animal, vegetable, chemical, meteorological, technological, political, economic, cultural, etc.), cutting across different genealogical lines.

2. The rhizome describes a multiplicity without unity, which is decentralized and nonhierarchical (systems without stable ontological anchor or treelike structure) and nonteleological (no built-in endpoint or goal). The rhizome has no stable units, points, or positions, only multiplicities and directions in motion, lines of stratification (reterritorialization) and flight (deterritorialization), and changes in dimension (i.e., constant metamorphosis, circulation, and flows).

3. Rather than tracing a history or genealogy, the rhizome offers a cartography that overturns the notion of a stable model (or species) and outlines a map with multiple entryways, resisting mimetic totalizations that attempt to obstruct the rhizome’s potential for connection and becoming-other. Instead of invoking a vertical metaphoric of depth, the rhizome offers a horizontal image of thought where anything may be linked to anything else.”

del transhumanismo. En este punto, se afirma que tanto humanos como máquinas adquirirán una naturaleza viviente y consciente especial, posiblemente fusionada.”

Sobra decir que tanto transhumanismo como su evolución hacia el posthumanismo son claves en obras *cyberpunk*, muchas de ellas basándose enteramente en estas ideas para plantear la trama.

Transmedia: Mensaje donde la narrativa lleva directamente al receptor de un medio al siguiente (Antikainen, Kangas y Vainikainen, 2004). Cómo un producto está ideado para traspasar las fronteras de su medio original, una constante en la industria del manga anime (del manga al anime, del anime al videojuego, al live-action, etc.).

4-Objetivos

- Resaltar la estrecha relación entre la filosofía y la narrativa en este género a través de ejemplos en los objetos de estudio.
- Encontrar referencias explícitas e implícitas en el texto de los animes sobre cultura y filosofía occidental
- Comparar cómo se representan las ciudades, el transhumanismo, la hiper-tecnologización y otros objetos clave del *cyberpunk* en las diferentes obras.
- Mostrar una progresión cronológica a través de un análisis que sigue este tipo de orden.

5-Metodología

5.1 Selección y justificación de objetos de estudio

Para esta investigación se han escogido un total de cuatro obras: *Akira*, *Ghost in the Shell*, *Neon Genesis Evangelion* y *Psycho-Pass*. Aunque quizá habría que definirlos como franquicias en la mayoría de los casos, ya que han alcanzado ese nivel de relevancia y popularidad como para que muchas secuelas, precuelas y adaptaciones se hayan añadido a su repertorio.

El porqué de la elección de estos títulos en concreto pasa por razones individuales y por razones como conjunto. De forma individual, empezando con *Akira*, no hace falta mucha discusión. La obra de Katsuhiro Otomo marca un antes y un después en la recepción internacional de la animación japonesa, dando el pistoletazo de salida a la época dorada del anime (Napier, 2005). Además, la película es considerada uno de los estandartes del género *cyberpunk* en el cine. Sus planos, estética, diseño y construcción de personajes fueron un ejemplo a seguir y una inspiración para toda obra *cyberpunk* posterior, ya fuera en el anime o en Hollywood (Brown, 2010).

Ghost in the Shell tampoco está muy lejos en términos de relevancia. En su momento, fue el proyecto de animación más ambicioso con Mamoru Oshii a la cabeza, un director que dejó su huella en el anime a la altura de los Miyazaki y Osamu (Ruh, 2014). Doblemente interesante porque se trataba de una adaptación a la gran pantalla del manga de Masamune Shirow, único caso entre las obras elegidas. *Akira* es técnicamente también una adaptación, pero al ser estrenada antes del final del manga decide tomar caminos y decisiones diferentes.

La última obra situada en el siglo XX (aunque no en su totalidad) es *Neon Genesis Evangelion*. La famosa serie de Hideaki Anno es, posiblemente, la que más discusión académica ha generado. Su simbología, su espíritu rompedor, sus personajes y su trama, y todo ello dentro de un *mecha*, quizás el género más ridiculizado del anime. No es sorpresa que despierte interés. Hoy en día ya cuenta con tres finales diferentes y todos han sido estudiados y comentados ya sea para desentrañar su significación religiosa, su intención o aquel espíritu anti-*otaku* que el propio Anno predicaba (Lamarre, 2009; Torents, 2017; Arbonés, 2021).

Para cerrar se ha elegido *Psycho-Pass*, por diversas razones. Esta serie se sumerge de lleno en una trama policiaca a través de la cual se quieren plantear inquietudes de un carácter diferente al resto. Pone mucho más énfasis en el ámbito político y social al proponer un régimen utópico que recuerda el de varios filósofos de Platón a Jeremy Bentham (Carazo Angulo, 2015). Además, se sitúa tiempo después del momento álgido del *cyberpunk* en Japón, pudiendo recoger inspiración de otras muchas obras anteriores. Pero quizás el detalle que más nos interesa es que fue ideada como una re-imaginación de lo que Mamoru Oshii había conseguido con *Ghost in the Shell* casi dos décadas después.

Cuando hablamos de justificación colectiva nos referimos principalmente a las maneras en que estas cuatro obras permiten abrir líneas de comparación. En primer lugar,

la más sencilla, es la construcción cronológica. Empezando en los 80, continuando en los 90, década de mayor proliferación de anime *cyberpunk* y concluyendo con una serie mucho más contemporánea para ofrecer contraste. Ya hemos visto la estrecha relación entre *Ghost in the Shell* y *Psycho-Pass*, también la hay entre *Evangelion* y *Akira*, aunque en diferentes términos. *Evangelion* trata de emular a Tetsuo con Shinji, ambos siguen tramas y desarrollos similares, así como el propio mundo en el que se encuentran, ambos en una Neo-Tokio posterior a una gran catástrofe con premoniciones de la siguiente en la que se van a ver envueltos de lleno. Precisamente en una versión futurista de Tokio se encuentran todas las obras a tratar, ya sea tras su destrucción o no, lo cual facilita el poder hacer una línea temporal, aunque sea solo para ver cómo cada una escoge representar la ciudad.

Puede llamar la atención que se hayan escogido dos películas y dos series, en lugar de centrarse en uno u otro tipo. Lo cierto es que en el anime ambos géneros guardan una relación increíblemente estrecha, en gran parte por aquello que Hernández Pérez (2017) llamaba narrativa *cross-media*. Estas cuatro obras, sin excepción, han sido adaptadas a otros formatos o surgen de otros formatos. En el caso de las series, ambas cuentan con películas que sirven o bien como continuación o para ampliar el mundo en el que se encuentran. También tienen adaptaciones al videojuego, manga o novela ligera entre otros. Coger cualquiera de estas obras en su totalidad sería casi misión imposible. Pero aun así es innegable que la duración de las series es mayor a la de las películas. No obstante, las series cuentan con mucho mayor contexto y desarrollo que no aporta tanto contenido en nuestra línea de investigación, mientras que *Akira* y *Ghost in the Shell* destacan precisamente por ser un aluvión constante de referencias y capas de profundidad que construyen un universo completo en un tiempo limitado. En *Psycho-Pass* nos centramos más en citas puntuales y sus capítulos finales donde verdaderamente se revela su interés. La excepción a esta regla es *Neon Genesis Evangelion*, ya que, al ofrecer tres finales diferentes, uno en la serie y dos en las películas posteriores, amplía considerablemente su rango de interpretación, aunque gire principalmente en torno a estas diferentes maneras de cerrar la historia. La importancia de *Evangelion* es vital por todo lo que es cada de afrontar, sobre todo teniendo en cuenta que parte del mismo esquema que *Akira*, y por ello se ha hecho un análisis que también incluya las películas como contraste con la serie.

En conclusión, tanto por su impacto como por sus interrelaciones estas cuatro parecían las mejores opciones aun dejando fuera otras series de digna mención como

Serial Experiments Lain o *Ergo Proxy*, series que quizá no llegaron a tanto público a nivel internacional como sí lo hicieron estas magníficas obras.

5.2 Información y ficha técnica de los animes

Akira:

-Manga publicado entre el 20 de diciembre de 1982 y el 25 de junio de 1990. Creado por Katsuhiro Otomo y publicado por Kodansha. Reunida en 6 volúmenes *tankōbon*. En España ha sido publicado por Ediciones B y más tarde por Norma Editorial.

-Película (objeto de estudio) estrenada el 16 de julio de 1988. A España llegó el 10 de julio de 1992. Animación del estudio TMS Entertainment. Dirigida por el propio Otomo quien también colaboró en la escritura del guion junto con Izo Hashimoto.

- Duración: 124 minutos
- Presupuesto: 9 millones USD
- Recaudación en taquilla: 49 millones USD
- Información relevante: La película, aunque basada en el manga toma una dirección diferente a partir de cierto punto, ya que en el momento de su realización el manga no estaba finalizado. Se puede entender como una versión diferente de la misma historia, ambas creadas por Katsuhiro Otomo

Ghost in the Shell:

-Manga publicado entre mayo de 1989 y noviembre de 1991. Creado por Masamune Shirow y publicado por Kodansha. Fue condensado en un único volumen *tankōbon*. En España fue publicado por Planeta DeAgostini.

-Película (objeto de estudio) estrenada el 18 de noviembre de 1995. A España no llegó hasta el 27 de noviembre de 2002. Animación del estudio Production I. G. Dirigida por Mamoru Oshii. Guion de Kazunori Ito.

- Duración: 82 minutos
- Presupuesto: 330 millones de yenes (10 millones de USD)
- Recaudación en taquilla: 10 millones de USD
- Información relevante: Se la pegaron en la taquilla, apenas cubriendo los gastos de los que costó producir la película. Es un producto que

triunfó más a largo plazo que en su estreno. Sus secuelas⁶ recaudaron cifras similares, pero su impacto, merchandising, manga, adaptación *live-action* y otros tantos productos de una franquicia transmedia tan grande hacen que en conjunto sea rentable

Neon Genesis Evangelion:

-Serie de animación original. Emisión desde el 4 de octubre de 1995 hasta el 27 de marzo de 1996. Creada, escrita y dirigida por Hideaki Anno. Animación de Gainax y Tatsunoko.

- Duración: 26 episodios
- Al igual que en el caso anterior la franquicia continuó a posteriori.

5 series de manga, una novela ligera y con mucha mayor importancia sus colecciones de películas, *Revival of Evangelion* (1997)⁷ y *Rebuild of Evangelion* (2007-2021)⁸

- Información relevante: Anno, gran fan de los *mecha*, se empeñó en hacer una desconstrucción para darle valor al género y mostrar cómo las historias de robots gigantes pueden ser enrevesadamente complejas. Su consideración *cyberpunk* no es compartida por todo el mundo, ya que es una serie muy difícil de catalogar debido a su profundidad y diversas temáticas, más allá del género *mecha*

Psycho-Pass:

-Serie de animación original. Emisión desde el 12 de octubre de 2012 hasta el 22 de marzo de 2013. Codirigido por Naoyoshi Shiotani y Katsuyuki Motohiro. Escrito por Gen Urobuchi. Animación del estudio Production I.G.

- Duración: 22 episodios
- Una vez más, se traga de una gran franquicia que, en este caso, continúa su expansión. Dos secuelas, *Psycho-Pass 2* en 2015 y *Psycho-Pass 3* en

⁶ El número total de producciones con el sello *Ghost in the Shell* es completamente abrumador. Centrándonos en la animación, tuvo 4 secuelas en versión película: *Ghost in the Shell 2: Innocence* (2004), *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex-Solid State Society* (2006), *Ghost in the Shell 2.0* (2008) y *Ghost in the Shell: The New Movie* (2015). Otras 4 en versión serializada: *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex* (2002-2005), *Ghost in the Shell: S. A. C. 2nd GIG* (2004-2005), *Ghost in the Shell: Arise-Alternative Architecture* (2013-2015) y *Ghost in the Shell: SAC_2045* (2020-2022). A mayores se realizaron 5 OVAs.

⁷ Consta de dos películas. La primera es un recopilatorio de lo acontecido en la serie hasta cierto punto titulada *Death & Rebirth*. La segunda, ofrece un final alternativo al que se vio en la serie, uno mucho más cruel y que hace referencia a la propia recepción del público, titulada *The End of Evangelion*.

⁸ Como su propio nombre indica, se trata de una nueva reinterpretación de la serie. En sus dos primeras películas, *1.0 You Are (Not) Alone* y *2.0 You Can (Not) Advance*, los acontecimientos son bastante similares a los de la serie. Las dos siguientes, *3.0 You Can (Not) Redo* y *3.0+1.0 Thrice Upon a Time*, la historia diverge completamente y ofrece un final algo más esperanzador que los anteriores.

2019. Una gran cantidad de películas, *Psycho-Pass: The Movie* (2015), la trilogía *Psycho-Pass: Sinners of the System* (2019), *Psycho-Pass 3: First Inspector* (2020) y *Psycho-Pass: Providence* (2023). Dos mangas centrados en sus personajes principales, *Kanshikan Tsunemori Akane* (2012-2014) e *Inspector Shinya Kogami* (2014-2017). Por último, pero no menos importante, una versión en novela ligera publicada en 2013.

- Información relevante: La serie original fue un producto de la admiración por el trabajo que Mamoru Oshii hizo con *Ghost in the Shell*, también de Production I.G, y cómo se puede explorar este género para hablar de temas que quizás escapen el ámbito del anime en términos generales. Una más que digna sucesora del clásico de los 90.

5.3 Categorización

En este trabajo se tratará de reflejar el grado de impacto que ha tenido la llegada de la filosofía occidental a Japón en una parte muy concreta de su cultura: el anime *cyberpunk*.

Como todos los estudios que se han hecho sobre anime, el foco está puesto en cuatro categorías principales: los elementos visuales, el texto, la trama y la recepción (Napier, 2005).

La división tradicional suele pasar por diseño formal (elementos visuales) y diseño narrativo (texto y trama) con especial énfasis en el proceso de construcción. De acuerdo con Benet (2004), este método nos puede desvelar mucho sobre una cinta, su adecuación con el guion, las limitaciones a las que estaba sujeto, el tipo de encuadre o el espacio seleccionado.

Se ha preferido esta división en 4 categorías para facilitar un esquema de análisis que tenga en cuenta, en primer lugar, qué nos muestra la película a través de sus elecciones estéticas. En anime, a diferencia de los análisis de cine clásico, hay gran cantidad de factores externos que complican el método de Benet. Por ejemplo, en los casos de *Akira* y *Ghost in the Shell*, al tener un manga previo en el que se inspiran, requieren de un estilo de dibujo que emule el cómic original a todos los niveles: diseño de personajes, escenas y planos o guion. En los demás, a pesar de ser animes originales, no dejan de estar sometidos a los códigos estéticos de la industria del anime (Tsurumi, 2010).

Son muchos los autores que han centrado su investigación en los elementos visuales, el texto y la trama de distintas series o películas. Es el caso de Lamarre (2009), Torrents (2017) o Arbonés (2021) entre muchos otros. No obstante, para este trabajo se ha elegido el método de Susan Napier (2005) y el de Brian Ruh (2014) como referentes en el estudio del anime. Su método, que no es exclusivo para el análisis de este tipo de obras, separando con epígrafes cada una de las series o películas con las que están trabajando. De este modo, aislando cada obra por sí misma, luego se sigue un modelo de desarrollo progresivo que mientras resume la historia de esta va extrayendo los objetos de análisis pertinentes.

Esta tarea o este tipo de análisis depende en su mayor parte de una investigación documental. Por un lado, del visionado y recolección de información de los propios animes que se han escogido como objeto de estudio. Por otra, de la bibliografía que decidió embarcarse en el estudio de estas series, del género o del anime en general para ofrecer contraste con tus propios resultados tras terminar tu análisis, o en algunos casos durante el mismo para apoyarlo. Con el objetivo de favorecer la claridad de la información obtenida de las series y películas durante su visionado, se incluirán en el cuerpo del texto fotogramas correspondientes que acompañen el discurso, así como puntuales citas textuales de las obras.

En definitiva, en nuestro caso particular se trata al fin y al cabo de encontrar relaciones implícitas o explícitas con teorías de filosofía occidental. De forma implícita se tienen en cuenta los elementos visuales o textuales que no hagan una alusión directa a lo occidental y, sobre todo, la conversación en torno a la obra. Es en esta parte donde se refleja la idea de recepción de la que habla Napier (2005). Esta recepción se refiere a la interacción del público con ella, qué ideas suscita, qué se ha generado a partir de su llegada al mercado, cómo ha sido interpretada. Su principal utilidad es comparar con mis propias conclusiones y ofrecer diferentes puntos de vista sobre el mismo objeto.

La versión explícita se centra de lleno en la obra, en su análisis detallado a través de cualquier tipo de interrelación con los objetivos del análisis. Puede pasar por diferentes fases, la construcción del mundo, la interacción de los personajes, citas dentro del propio texto, ideas que se plantean a través de la trama que pueden funcionar como alusiones o referencias y conclusiones tras el final de la historia.

Una vez identificados los elementos de filosofía occidental, lo único que queda es seguir una línea argumental comparativa que aúne las cuatro obras con las que

trabajamos. Como ya se ha mencionado, aquí entran en juego tanto similitudes como una idea de progresión cronológica sobre la que se asienta la investigación.

En resumen, separando cada obra dentro de un epígrafe propio, luego se procederá a su análisis. Este análisis estará compuesto por una extracción de elementos relevantes a partir de su historia, elementos visuales, elementos textuales y narrativa mientras que será apoyada o contrastada con las conclusiones de otros autores. A mayores, se ofrecerá una visión general del impacto que ha tenido la obra y se tratará de establecer una línea comparativa progresiva entre los objetos de estudio. La idea de que sea progresiva viene de que las obras posteriores tienen a las anteriores como referentes y por tanto cogen o heredan muchos de sus elementos. Las conclusiones recogerán esta línea comparativa progresiva y le darán forma, añadiendo también cuestiones planteadas durante el marco teórico y resoluciones a los objetivos.

A continuación, se encuentra un cuadro resumen del esquema de trabajo para facilitar la claridad, seguimiento y entendimiento de los resultados expuestos una vez cerrado el apartado de metodología.

Orden de Análisis y Esquema de Trabajo	Descripción
Obras separadas por epígrafes y ordenadas cronológicamente	Orden de los epígrafes: <i>Akira</i> , <i>Ghost in the Shell</i> , <i>Neon Genesis Evangelion</i> , <i>Psycho-Pass</i>
Elementos visuales, elementos textuales y trama	Identificación de lo que contiene la obra en su relación con Occidente, en concreto con la filosofía occidental
Recepción	Contrastación bibliográfica con lo obtenido del visionado. Esta puede aparecer tras mi análisis personal o en algunos casos acompañando a este en forma de apoyo
Comparación	Especialmente después de <i>Akira</i> , establecer una línea comparativa entre las obras analizadas anteriormente en este trabajo

6-Resultados de la investigación

6.1 *Akira*, pionero del género

Difícil elegir cualquier otra opción para comenzar. *Akira* es una película sobre el paso de la adolescencia a la edad adulta, de la reacción ante la opresión, una metáfora sobre las relaciones entre poder y control, pero sobre todo es una obra que pasó a definir lo que se conoce como *cyberpunk* en el cine, especialmente en el cine de animación.

El registro visual de *Akira* es especialmente interesante desde el primer momento. La localización sigue siendo la capital nipona, pero el escenario se esfuerza por ser predeterminado, es decir, un estándar que bien podría verse en Estados Unidos de donde recoge la mayor parte de la influencia de literatura *cyberpunk*. No por accidente nos encontramos con grafitis en inglés a cada paso o las pegatinas de la famosa moto de Kaneda no se limitan a elementos japoneses.



Figura 1: La moto de Kaneda

Una de las mayores preocupaciones de los autores japoneses en el momento del surgimiento del *cyberpunk* era la globalización, especialmente cómo Estados Unidos había implantado su modelo en su país lo que había llevado a una fuerte recesión económica y una pérdida de identidad a favor de la cultura norteamericana (Tramón, 2000).

Durante gran parte de la película seguimos a Kaneda y su amigo Tetsuo. Estos dos jóvenes son parte de una banda de motoristas que recorre las calles de Neo-Tokio, ciudad reconstruida tras una Tercera Guerra Mundial y una catástrofe que asoló gran parte de la antigua ciudad. Una de las primeras escenas muestra una pelea/persecución con otra banda de motoristas, al tiempo que un personaje con rasgos de niño y anciano al mismo tiempo parece huir de la policía y el ejército. Para mala suerte de Tetsuo, su persecución se acaba encontrando con este personaje que resulta tener poderes telequinéticos. Al chocarse con él, Tetsuo despierta en sí mismo este tipo de poderes, por lo que tanto aquel personaje misterioso como Tetsuo son trasladados a unas instalaciones del gobierno. Allí, Tetsuo es sometido a experimentos para maximizar su poder. Prácticamente nada más empezar, ya se está hablando de transhumanismo, pero de una manera un tanto peculiar.

Los poderes telequinéticos no son, ni mucho menos, la elección más frecuente en el género, sobre todo en los años 80.

El transhumanismo se enfoca de una manera diferente a lo común y que veremos en el resto de las series y películas. Se trata de un intento de potenciar el cerebro químicamente para desbloquear un poder telequinético que se puede presentar en forma de premoniciones, control sobre los objetos, telepatía o creación de campos de energía. La idea del *human enhancement* prevalece, pero no depende de prótesis o elementos cibernéticos. En este entramado se ve envuelto Tetsuo, que en un encontronazo con el sujeto fugado es también tomado prisionero, y al haber sido expuesto a la telequinesis, se convierte en el nuevo conejillo de indias de los científicos a cargo del proyecto. Este evento es el que marca un antes y un después en el desarrollo identitario de Tetsuo.

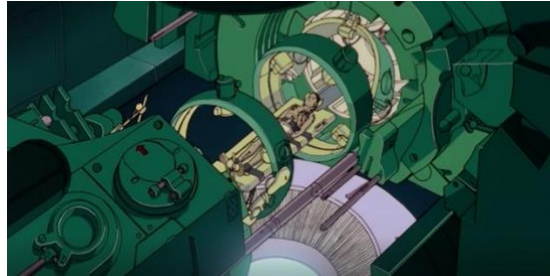


Figura 2: La experimentación con el cuerpo de Tetsuo

Akira se postula como la metáfora del individuo alienado dentro de una sociedad en el colapso del capitalismo, tal como lo describieron Marx y Engels (2021). Todavía en el principio de la película, ya hemos visto este suceso a dos niveles: cultural y social.

En lo cultural queda evidente casi en la primera escena. Todas las opciones para reproducir en el tocadiscos se limitan a grupos de habla inglesa de los 60-70, el camarero pasando los canales de la televisión tampoco encuentra nada de valor. Pero esta pista inicial cobra más sentido cuando se funde con la situación social de Neo-Tokio. También desde esta primera escena en el bar, y repetido en múltiples ocasiones a lo largo de la película, se muestra una manifestación en contra del ministro de economía por una pésima gestión que ha llevado a gran parte de la población al desempleo y por tanto al colapso financiero. Cuestión que quizás no entraña demasiado misterio viendo el estado de las calles con coches abandonados, paredes llenas de grafiti, basura por todas partes y edificios bastante poco cuidados. También en la primera escena del bar un cliente llega para recoger su pedido de estupefacientes, otro clásico elemento de sociedades *cyberpunk* decadentes.

Tetsuo y Kaneda, miembros de una banda de delincuentes juveniles y que asisten a un instituto destinado específicamente para este tipo de adolescentes conflictivos tampoco se encuentran en una idílica situación económica. En un mundo así es muy difícil

tener espacio para la creación artística. La idea de la lucha de clases como motor social del materialismo histórico es llevada al extremo. Los políticos y militares parecen llevar una vida de lujos y comodidades, mientras que el ciudadano promedio es víctima no solo de la pobreza, también de una fuerte represión policial.

Sin embargo, *Akira* decide seguir un camino peculiar. A pesar de estar al borde del colapso socioeconómico, el grupo de resistencia revolucionaria que se nos muestra no tiene por objetivo meramente derrocar al gobierno y devolver el poder al pueblo, como habrían ideado Marx o Lenin. Su principal preocupación parece ser dismantlar los experimentos que el ejército está llevando a cabo con el fin de crear y controlar poderes telequinéticos. Para ello intentan liberar a los niños que han sido víctima de estos experimentos, pero se encuentran con una brutal respuesta. La fuerza militar de Japón no tiene ningún tipo de escrúpulo a la hora de ejecutar a uno de sus miembros en mitad de la calle y perseguir al fugado por todos los medios.

En este punto de la trama, la figura de Akira⁹ se menciona de cuando en cuando como lo que destruyó Tokio en el pasado, un poder imposible de comprender o controlar y que desafía cualquier tipo de lógica científica, a pesar de que es en esencia el resultado de la experimentación. Su aura es tal que, en esta sociedad distópica y en permanente crisis social y económica, una secta ha surgido que le aporta una significación mesiánica y predica sobre una segunda llegada de este.

Por otro lado, las investigaciones del grupo científico-militar han tomado la dirección de tratar de entender qué pasó con Akira para llegar a aquella catástrofe que destruyó gran parte de la antigua Tokio. En la película se nos presentan dos maneras externas de entenderlo. Por un lado, el coronel y la famosa secta que se crea en torno a su supuesta segunda llegada lo ven precisamente como eso, una deidad. El coronel se llega a plantear si es lícito jugar con ese poder, el poder de un Dios. Es irónico que Akira, un niño normal y corriente que simplemente fue sometido a un proceso artificial adquiera esta significación. Ya Feuerbach (2013) decía que la religión en concreto la cristiana se sustenta en una creación del hombre basada en sí mismo, y tanto él como Marx (2021) indicaban su proliferación en tiempos de crisis.

La vista autoritaria del coronel aboga por el control dada su visión negativa sobre la naturaleza humana. Ya puestos a jugar con este tipo de asuntos es necesario poder controlarlo y darle uso. Su obsesión por la reforma social autoritaria dio un paso más

⁹ Cuando Akira está en cursiva se refiere a la película. Si no, al personaje.

cuando se vio superado por este poder que finalmente escapó a su control llevándole a dar un golpe de estado militar. La secta, por otro lado, sufre un destino un tanto perverso al ser prácticamente aniquilados durante el enfrentamiento de Tetsuo con el ejército en quizás una manera más de mostrar el vacío de estas creencias, pereciendo precisamente a manos del poder que consideraban divino.

La otra visión, la del doctor jefe de las investigaciones, va enfocada en la teoría darwiniana de la evolución, aunque en lugar de dejar a la naturaleza seguir su curso pretende forzar el siguiente paso. Su intención no es crear un monstruo o un poder superior. Sus ambiciones buscan desbloquear la evolución del ser humano que lleva mucho tiempo atascada en el mismo punto. Casi sin darse cuenta la situación se ha convertido en un debate antropológico. El uso del *biopunk* en *Akira* abre varias líneas de discusión. Primero, la clara cuestión moral (o bioética más bien) que defiende el grupo revolucionario tratando de impedir la experimentación en personas, más aún en niños o adolescentes en el caso de Tetsuo. Pero más allá de eso, la búsqueda constante de la humanidad por superarse, por darle un empujoncito a ese proceso evolutivo que ya nos había dejado como los aventajados en comparación con otros seres vivos, en definitiva, la búsqueda de poder.

Desde el punto de vista de Tetsuo, este poder se le había otorgado en contra de su voluntad y no se diferencia de muchas otras situaciones de su vida. Tanto en grandes espectros, como puede ser su posición social, como en los más pequeños detalles, el no poder conducir la moto de Kaneda. Pero algo ha cambiado, tras ser abducido por el ejército su actitud se ha vuelto reaccionaria. Ha dejado de ser el objeto alienado para convertirse en el sujeto que reacciona en contra del abuso, como debería ser, añadirían Marx y Engels (2014). Su primera acción cuando se escapa del laboratorio es precisamente coger la moto de Kaneda. Su siguiente huida es todavía más explícita, destruyendo todo a su paso, atacando a antiguos amigos y conocidos tras cualquier mínimo intento de oponerse a él o negarle lo que cree que es su derecho.

El clímax de la película pasará precisamente por el viaje de destrucción de Tetsuo. La voz de Akira que resuena en su cabeza le empuja a reencontrarse con él, quizás porque es el único que verdaderamente puede comprender su situación. Cuando llega a su encuentro descubre que Akira no es más que una colección de muestras encapsuladas de lo que un día fue una persona. El final, muestra a Tetsuo rebelándose como un auténtico monstruo al fusionarse con los restos de tecnología del lugar tras haber perdido un brazo. Convirtiéndose en una gran masa visceral que poco a poco adopta la forma de un bebé

gigante, Tetsuo pierde por completo el control de sus acciones hasta que Akira hace su breve reaparición generando una gran cúpula de luz que destruye todo a su paso trasladando a Tetsuo y los otros niños con poderes a otro lugar, otro universo donde poder desarrollarse, que no deja de ser más que imaginativo al concluir la película sin nada más que la frase “soy Tetsuo”.

En estos momentos finales, se prueba que ni el ejército, ni el doctor, ni el propio Tetsuo que realiza su viaje destructivo tienen entendimiento de la situación, y desde luego, escapa por completo a su control. En palabras de Torrents (2017: 261), “La película se centra en el poder, entendido como potencia excesiva e imposible de someter completamente a control, y el control mismo como sometimiento de la potencia a un régimen determinado, y la relación de ambos con la identidad.”

La clave es esa escena en la que Tetsuo comienza a fusionarse con el entorno después de haber creado su prótesis para el brazo hasta alcanzar una forma visceral de bebé gigante que en contra de su voluntad acaba con la vida de su pareja, Kaori hasta destruirse por completo y ser absorbido por la cúpula de



Figura 3: La fusión tecnológica-biológica del brazo de Tetsuo

luz de Akira. Una peculiar fusión entre los dos tipos de transhumanismo prominentes en el *cyberpunk* y que representa de forma monstruosa la extensión humana a partir de lo tecnológico (Torrents, 2013a). Eso sí, aunque se incluyan estos elementos deshumanizantes en lo tecnológico, tampoco parece mostrar un planteamiento claramente esencialista. No ofrece una manera clara de trascender la carne a través de lo tecnológico, pero tampoco dice explícitamente que no haya algo esencial en lo humano que permita separarse del cuerpo.

Lo que sí hace es colocar una vez más a Akira como el salvador, que, acompañado de un gran poder incomprensible hace un breve acto de presencia para salvarlos a todos. La cúpula de luz que absorbe a Tetsuo al final le descubre por primera vez su verdadero ser y le rescata de un mundo distópico y decadente.

El poder biotecnológico capaz de crear una figura mesiánica dirige la mirada hacia el concepto de *biopunk*. Cuando McQueen (2016) habla de *biopunk* para traer a colación las ideas de Deleuze y Baudrillard sobre el cuerpo, habla precisamente de lo que el

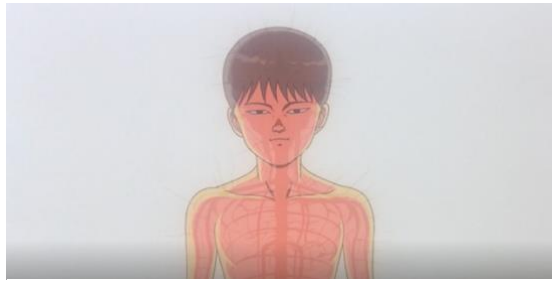


Figura 4: Akira aparece para salvarlos a todos

doctor pretende en *Akira*. Este subgénero del *cyberpunk* ahonda de una manera diferente la cuestión de la identidad. No es tanto cómo se pierde la identidad sino cómo se descubre a sí mismo tras romper ciertas barreras o ciertos límites del propio cuerpo. Para Deleuze, este tipo de aproximación al cuerpo abre el camino de abrazar la animalidad contenida en el ser humano. La visión del otro adquiere importancia en esta parte. La reflexión original de Deleuze y la interpretación de McQueen venían pensando quizá en el *Frankenstein* de Mary Shelley, pero tampoco está distante de Tetsuo. Tras ser “creado” artificialmente, Tetsuo rápidamente se convierte en el enemigo, un monstruo imparable movido por sus instintos de destrucción. El resto de los niños son los únicos que parecen entenderle e incluso aseguran que la sociedad todavía no está preparada para aceptar seres como ellos.

De acuerdo con Deleuze y Guattari (2004), el esquema político y cultural es la razón de peso que produce esa animalización del ser humano con el objetivo de ser más fácilmente manipulable dentro de unas condiciones tecnocientíficas que puedan permitir su control. Esto es a la vez una evidencia y una contradicción en *Akira*. Estas condiciones parecen darse con los niños que se encuentran en sus instalaciones, pero no con Akira o Tetsuo los cuales acaban por destruir cualquier intención previa. Esta destrucción es precisamente el objetivo de la filosofía de Deleuze, liberarse de la opresión volviendo a una razón prerracional (Ferrater Mora, s.f.). Es más, el hecho de que el poder telequinético sea algo contenido en el propio cerebro humano hace todavía más conveniente hablar de una razón prerracional. Los poderes, contenidos de manera subconsciente y reprimidos sin intervención o contacto directo con esos poderes, terminan al final por liberar a los niños de la distopía en la que vivían. La definición de este poder como algo intrínseco a todos los seres humanos facilita una lectura deleuziana y marxista que aboga por un cambio, una destrucción del sistema presente.

Tras el final, también es fácil concluir que la concepción de la temporalidad en *Akira* aparece distorsionada. Esta complicada relación que establece entre el cuerpo tecnológico y el cuerpo fenomenológico parece poner en duda la concepción lineal de pasado, presente, futuro. Según Torrents (2017: 231), “el pasado no es nunca el pasado simple de la historia lineal, sino aquello con lo que el sujeto debe enfrentarse repetidamente en un proceso en el que se deciden el contenido de su identidad y los límites de ésta”. Este cuerpo-proceso no solo tiene efecto en su cuerpo, también en su propia historia mientras se entrelaza con la de otros individuos, especialmente Akira y Kaneda.

Ese encontrarse arrojado en el mundo del que habla Sartre (2021) y el existencialismo en general son en realidad dos momentos para Tetsuo, el momento inicial de su vida y el momento en que adquiere los poderes telequinéticos. Este hecho cambia inevitablemente su relación con el mundo y los otros en tanto que cambia por completo su morfología, su alcance y posición social. En lugar de definirse por su contexto, intenta definirse a sí mismo. Sin embargo, no mucho después se da cuenta gracias a Akira de que esto no es posible, y la realización final depende por completo de su comunicación con el otro. Pero encontrar un mínimo ápice de libertad y autorrealización en un mundo que les rechaza es imposible. Tetsuo no deja de ser el ejemplo perfecto de lo que Žižek (2012: 13) define como hacerse a uno mismo; “significa trascender el contexto de las condiciones históricas a partir de las cuales emerge un fenómeno.”¹⁰ Con la ayuda de Akira, pero consiguió escapar de las cadenas de la sociedad y de su trágico destino tras adquirir un poder inmenso.

La crítica al capitalismo neoliberal es una de las ideas base de la mayor parte de obras *cyberpunk*. No es extraño que en *Akira* sea relativamente sencillo ver una base en el materialismo histórico dentro de su trama. Susan Napier (2005) identifica las mismas claves. La alienación de Tetsuo en una sociedad distópica y opresiva inmersa en una crisis social, cultural y económica. Un relato sobre la rebelión adolescente y la transformación de identidad. Sin olvidar por supuesto la aparición de la religión en torno a Akira.

Tryantafyllos (2022) ve la parte de deidad de Tetsuo como un *yonaoshi*, una figura divina destinada a traer el final a una sociedad corrupta y con ello permitir un cambio. Ueno (1999) se refiere en múltiples ocasiones al uso de la religión en el anime

¹⁰ Traducción del autor. La versión original sigue así: “becoming means transcending the context of historical conditions out of which a phenomenon emerges.”

de este género como tecno-orientalismo, y dar por sentado que tienen una mentalidad mayoritariamente oriental. Y es que *Akira* tampoco renuncia a sus raíces ni mucho menos. Un elemento común a estas cuatro franquicias es la hibridación constante de occidentalización con cultura tradicional japonesa que tiene como resultado una amalgama de estilos y corrientes de pensamiento, se incline la balanza más hacia un lado u otro.

Torrents (2017) y Brown (2010) establecen una conexión directa entre la filosofía de Deleuze y *Akira*. No tanto por su concepción del cuerpo o por sus propuestas de cambio social, sino por su concepto de rizoma, es decir de gran cantidad de escisiones sin un centro claro. Se traduce a *Akira* como el uso de gran cantidad de narrativas diferentes sin haber una línea o interpretación clara. Brown las separa concretamente en 8 narrativas: Cambios en la adolescencia, *Bōsōzoku*¹¹, Lucha generacional, Postapocalíptica, Económica, Revolucionaria, Evolucionaria y Cósmica. A través de todos estos tipos de narración se construye una trama que no por accidente es capaz de generar y evocar tantas líneas diferentes de interpretación.

Por supuesto, esta concepción de la obra como rizoma tuvo una influencia masiva dentro de su contexto. Ya lo tuvo primero como manga en 1982 y más aún en el cine en 1988 (Brown, 2010). La influencia es claramente perceptible en las obras que analizaremos a continuación, especialmente en *Neon Genesis Evangelion* y las incontables similitudes a nivel estético, narrativo, textual, temático, su construcción del mundo o su crítica social.

No es de extrañar que gracias a esta obra Japón se colocara como el principal referente del movimiento *cyberpunk* a la altura de Estados Unidos. Si algo tenían en común estos países es que sus propias sociedades del momento eran en cierto modo *cyberpunk*. El gran salto tecnológico entre los 60 y los 80 fue el gran motivador para muchos de los autores de esta corriente. *Akira*, dice Gottesman (2016), se adentra en esta corriente como una expresión estética de la contradicción entre lo moderno y premoderno.

También es capaz de destacar en ese momento dentro del ambiente *cyberpunk* por ofrecer una visión positivista sobre la tecnología y que además no se limita a ser

¹¹ El *Bōsōzoku* es una subcultura japonesa asociada a bandas de moteros con especial interés en la personalización sus motos y que generalmente están compuestas por adolescentes. Tuvieron su época de esplendor a mediados del pasado siglo, aunque sigue siendo relativamente popular, sobre todo en ficción, con series como *Tokyo Revengers*.

algo instrumental. En gran parte porque está envuelta en lo biológico, pero no se encuentra como una crisis identitaria sino como una parte de esta. La siguiente obra, *Ghost in the Shell*, recoge esta visión y trata precisamente de justificarla también desde la versión cibernética sin recurrir al *biopunk*.

6.2 *Ghost in the Shell* y el transhumanismo

Ghost in the Shell se estrenó en Japón en 1995 con bastante expectación, al tener el manga de Masamune Shirow bastante éxito. En sus 82 minutos de duración nos adentramos en las calles de una gran ciudad futurista en un mundo que se está dominado por la tecnología, donde muchos viven gracias a cuerpos robóticos. La propia composición de los cuerpos y su conexión constante a un servidor da origen a un nuevo tipo de terrorismo, el terrorismo cibernético, que invade y controla en remoto estos cuerpos para sus intereses. La historia sigue a Motoko Kusanagi, policía de la Sección 9 de la ciudad. Nuestra protagonista, que también es poseedora de un cuerpo cibernético, se ve envuelta en los atentados del terrorista conocido como ‘*Puppet Master*’ (maestro de las marionetas) en una investigación que supondrá un viaje hacia una nueva versión de sí misma, en la que ella como tal no existe.

El propio argumento de la película nos habla de la corrupción política, de las consecuencias de la superindustrialización en un futuro distópico, se pregunta por lo que nos hace verdaderamente humanos y crea una nueva definición para el concepto de identidad con su final (Torrents, 2013a). Pero lo interesante aquí es ver cómo lo hace y qué lecturas se pueden sacar de ello. Como diría Celia Cuenca García (2019), la animación al estar liberada de toda pretensión de realidad puede desplegar sin límites todo tipo de recursos complejos para conseguir lo que se propone.



Figura 5: Escena inicial presentando el cuerpo cibernético

Cuando hablamos de identidad en *Ghost in the Shell*, nos referimos con frecuencia a la trama principal de la película: la angustia de Motoko sobre el origen de su espíritu (ghost en la película), si este, al igual que su cuerpo, es artificial y lo que esto supondría. Al comienzo de la película, tras una escena de introducción, se

nos muestra la construcción del cuerpo de la protagonista con todo detalle. A través de estos planos se observa como narrador omnisciente, el punto de vista más frecuente de la película, la construcción de Motoko, parte humana parte robot en una manera similar a la de una cadena de montaje. ¿Qué es lo que le hace única? ¿Cómo diferenciarse del otro? Estar arrojado en la existencia no es suficiente nos dicen, porque estamos en un mundo donde las mentes viven interconectadas en la red, donde los cuerpos no son de carne y hueso, la identidad y el hacerse a uno mismo con frecuencia se distorsiona y se mezcla con el otro.

Esa misma idea reside en la cabeza de la protagonista y hace su primera aparición clara en una de las escenas más importantes de la película, que da comienzo en el minuto 26. Siguiendo la pista de su principal antagonista, ‘*Puppet Master*’, Motoko y su compañero Batou se topan con un basurero que había sido manipulado para colaborar en diversos atentados. Su memoria había sido alterada, de manera que creía tener una esposa e hija, por las cuales necesitaba un dinero extra, cuando en realidad vivía solo en un pequeño apartamento.

Es en el momento del interrogatorio cuando ella sufre su propia escisión, dudando de sus propios recuerdos y de su vida en general, algo que antes había definido como lo que te hace ser persona. Los constantes planos con su propio reflejo en el cristal, en el agua, muestran lo que la película quiere verdaderamente contar, más allá de la acción, más allá de la investigación policial.

Las dicotomías entre mente/cuerpo, humana/máquina se convertirán en el principal punto de interés de aquí al final de la película (Daliot-Bul, 2019). Nos encontraremos muchos planos de Motoko mirando directamente a “cámara”, seguidos de planos amplios de la ciudad, sus calles o incluso su contaminación. La cuestión parece estar clara: abrazar los recuerdos supuestamente humanos, y reconocer tu identidad a partir de ellos, o por el contrario asumir tu identidad de cibernético y empezar a construir desde ahí. Esa es la metáfora planteada cuando bucea, el único de los hobbies de la protagonista, muy inusual para alguien con un cuerpo como el suyo dice Batou.

En este momento se muestran sus dos versiones posibles, asociadas a un tono cromático. El azul para lo frío y mecánico de lo tecnológico y el naranja para lo cálido



Figura 6: Representación gráfica de la dualidad

y cercano de la humanidad. Como ella misma dice poco después: “A veces siento que, cuando vuelvo a la superficie, puedo convertirme en una persona diferente” (Oshii, M., 18 de noviembre de 1995).

Después de esto la película transiciona hacia la primera aparición del villano. El aspecto del ‘*Puppet Master*’, los rasgos de su cara son idénticos a los de Motoko. La realidad es que se trata de un cuerpo cibernético fabricado por la misma empresa, y que supuestamente se encontraba sin ‘*ghost*’ (espíritu), por lo que no era considerado humano. Sin embargo, ‘*Puppet Master*’, que resulta ser un programa con el nombre de Proyecto 2501, toma el cuerpo e intenta declararse como una forma de vida, igual a los humanos.

La semilla de la duda se vuelve a sembrar en Motoko, quien se encuentra aún más confusa, tanto por el parecido, como por su declaración como forma de vida con conciencia propia. Lo que quiere hacer aquí la película es darle la vuelta completamente a la dualidad que habíamos estado entendiendo hasta ahora. Para ello, desde este momento, Motoko aparece siempre en tercera persona, vista desde fuera, mientras libra una batalla por recuperar el cuerpo del Proyecto 2501.

Casi sin darnos cuenta, llegamos al momento culmen de la película, momento en el que la verdadera identidad se crea. El ‘*Puppet Master*’ revela a Motoko su auténtico plan, encontrarse con ella y crear un ser enteramente nuevo, que condense lo mejor de los dos mundos y cree una oportunidad para que lo que entendemos por seres humanos cambie.



Figura 7: Deconstrucción completada en el clímax de la película

El encuentro rompe con una explosión provocada por aquellos que no quieren permitir que esta forma de vida vea la luz. La secuencia termina con uno de los fotogramas más impactantes de la película. La cabeza de Motoko, en el suelo, con sus ojos haciendo contacto directo con el espectador. *Ghost in the Shell* juega constantemente con la mirada, le trata de aportar un significado intrínseco, que en este caso parece querer mostrar como su identidad no va a desaparecer por completo. El cuerpo no es sinónimo de identidad, sin embargo, todavía no tenemos claro que es exactamente aquello que funciona como elemento clave diferenciador.

Lo primero que vemos a continuación es una habitación, con una pequeña muñeca en un sillón. Conforme el plano se va acercando, vemos que es la cara de Motoko, pero

si nos fijamos más, vemos que no es Motoko. El final tiene lugar en el apartamento de Batou, donde se despierta la nueva identidad, “no está Mayor ni está *Puppet Master*” es una nueva conciencia unificada y con posibilidades infinitas. Posibilidades que representa la red, simbolizada con la gran urbe *cyberpunk* que supone el último fotograma de la película y defiende, en contraposición con lo habitual en el género, una actitud positiva hacia la tecnología (Shalet, 2018). La ve como una oportunidad, como una esperanza de encontrarse y empezar de nuevo, dentro del infinito mundo de posibilidades que ofrece la red.

Ghost in the Shell es un debate constante en la búsqueda de la identidad, por lo que todas sus conclusiones e ideas quedan claras a posteriori, tras el cierre de la película. Por un lado, el ‘*ghost*’ parece estar haciendo referencia a la esencia de uno mismo. La dualidad presentada entre cuerpo y esencia de manera constante, así como la conclusión a la que llega Motoko que prácticamente grita que la existencia no precede a la esencia recuerda al debate del existencialismo de Heidegger (2022) con el esencialismo o incluso el estructuralismo, pero añade una capa más al tratarse de un cuerpo enteramente tecnológico. La conexión con los demás es en este caso literal a través de la red que conecta a todos los individuos de esta sociedad. Por otro, la forma en que trata el desarrollo de Motoko y la interrelación robot-otro tecnológico está estrechamente relacionada con el feminismo *cyborg* de Haraway (Ueno,1999).

Básicamente, lo que Oshii pretendía con esta película era crear un discurso filosófico de corte existencialista y posthumanista con la cuestión de la identidad en el centro. A través del uso de la tecnología en la adaptación del manga de Masamune Shirow se encontró con la oportunidad perfecta. Esta película da casi más sensación de ensayo, de metáfora experimental sobre una nueva teoría identitaria partiendo de las bases de estas dos corrientes que una película designada para entretener al público. La propia Kusanagi sirve únicamente para explorar los límites de lo humano, sin depender de su cuerpo biológico para establecer una relación con el pasado que le aporte significación. Una idea clave, ya presente en Sartre (2021) y en gran parte de autores existencialistas, es que la historia del sujeto individual no se encuentra únicamente en el cuerpo biológico, sino también en su lugar de encuentro con la especie. A través de sus relaciones, con Batou, con el ‘*Puppet Master*’ y con todos los individuos que componen esa red interconectada, encuentra su verdadero propósito al final de la película liberándose de los esquemas tradicionales de identidad y abrazando una nueva postura que aboga por la fusión de biológico, tecnológico y humano.

Torrents (2013a) destaca precisamente la oposición directa propuesta en *Ghost in the Shell* sobre la filosofía de la tecnología de Simondon. Durante la película se crea una clara distinción entre los robots obtusos y patosos y los humanos mejorados que cuentan con el gran diferenciador, el ‘ghost’ traducido como espíritu al español que no puede ser imitado ni copiado. O así es al menos hasta que se introduce al ‘*Puppet Master*’, que como describe la autora (2013; 259) es “un ser sin necesidad de un cuerpo para su existencia.” Esta diferenciación es la que inclina la balanza en contra de la filosofía de Simondon. El autor francés ve a la tecnología como una extensión de lo humano (Simondon, 2018) y en parte es así también en *Ghost in the Shell*. Sin embargo, añade Torrents (2013a), el imaginario de la película es bastante cartesiano en sus ideas de instrumento y función. La división inquebrantable entre lo humano y lo técnico se hace pedazos con la introducción del ‘*Puppet Master*’ haciendo que aquello que era irremplazable, el ‘ghost’, dejara de serlo.

Otros autores, como Bolton (2002) ven una cierta contradicción en el tratamiento que se hace del cuerpo. Su alegato se centra en que la película parece estar dividida entre la nostalgia por un cuerpo físico por un lado y el deseo de trascender ese cuerpo y entrar en un mundo de “datos puros o lenguaje”¹² (2002: 731). Pero más que una contradicción es precisamente la intención de Oshii. Quiere pintar ambas opciones como plausibles y deseables, volvemos a la escena del buceo, uno de los momentos más trascendentales de toda la película. Ambas opciones tienen su parte buena, es cuestión de decidir cuál prefieres abrazar. Finalmente, la elección se decanta por una forma de existencia concebida como incorpórea, o al menos no dependiente de un cuerpo concreto al poder desplazarse de uno a otro y por tanto una forma de vida superior, lo cual implica un cierto esencialismo (Brown 2010; Torrents, 2017). La película concluye con una reintegración de lo espiritual en lo tecnológico con una nueva etapa para Motoko partiendo de una individuación transindividual.

Ruh (2014) rescata la idea del orientalismo propuesta por Ueno (1999) y argumenta cómo se da una creación intencional de este sentimiento tecno-orientalista en Occidente. El uso alusivo de varias religiones en esta obra quiere facilitar esta asociación y fomentar la comparativa. Sin embargo, al hacerlo ya está rompiendo con lo que Ueno llamaba mentalidad oriental al querer despertar un interés global. Susan Napier (2005) abraza este análisis interesándose especialmente por cómo la película representa en

¹² Traducción del autor. Versión original: “a world of pure data or language”.

múltiples ocasiones las escenas de caída libre de Motoko, literal y figuradamente y sus implicaciones religiosas. La autora se refiere en concreto a tres momentos, la caída que da inicio a la película desde la azotea de un rascacielos previo a un intento de acabar con su objetivo, la caída

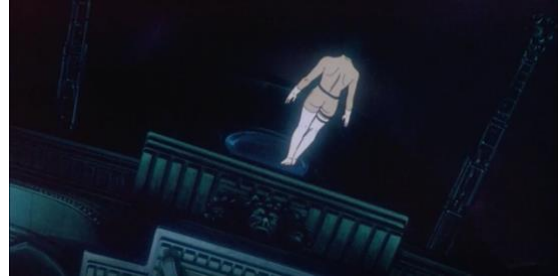


Figura 8: Saltando desde el rascacielos

metafórica al sumergirse cerca del puerto y su caída final en la conciencia del ‘*Puppet Master*’. Parecen hacer referencia a una progresión en la creación, es decir, un camino a través del cual llegar al estado final de despertar, de completud. Esto se basa en una interpretación de la caída del estado de gracia como un paso para completar la creación del hombre más que como una pérdida de la perfección original (Ruh, 2014).

La relevancia de *Ghost in the Shell*, tanto por su narrativa, como por su innovación en el uso de elementos digitales en la animación (Ruh, 2014) es indiscutible. *Akira* ya había conseguido abrir las puertas del mercado internacional y sobre todo aportar un tono diferente, mucho más serio, a la imagen general de la animación japonesa. Una obra de culto situada a la altura de *Blade Runner* (1982) en cuanto a influencia. *Ghost in the Shell* llegó en un momento en el que ya se veía con otros ojos a este tipo de producciones y terminó de conquistar al público en todo el mundo, especialmente a la crítica convirtiéndose en la gran obra de Mamoru Oshii y una de las más grandes de la historia del anime hasta la fecha (Ruh, 2014). Consiguió que un anime fuera de hecho más popular y estudiado en Estados Unidos que en la propia Japón (Napier, 2005).

Desde un punto de vista estrictamente narrativo, *Ghost in the Shell* no sigue el esquema de *Akira*, aunque en gran medida les muevan las mismas inquietudes. La relativamente breve historia de Motoko no tiene esa concepción de rizoma. Por el contrario, trata de afrontar de lleno la cuestión identitaria ofreciendo una dualidad, la de Motoko como humana con cuerpo cibernético en contraste con la del ‘*Puppet Master*’, entidad enteramente tecnológica que se encontrarán mediados por un personaje neutral o aparentemente externo al conflicto, Batou.

No obstante, *Ghost in the Shell* recogió directamente el testigo de *Akira* en cuanto a sus preocupaciones y su manera de entender el género *cyberpunk*. Ambas concluyen con una integración positiva de la tecnología, a pesar de que esta sea representada como parte de un mundo distópico decadente. La tecnología tiene en sí misma una parte fundamentalmente identitaria, ya sea en su integración biológica o cibernética. Es un

lugar de encuentro y comunicación, y aunque ambas caigan en una cierta ambigüedad parecen resolver de manera positiva todas estas tensiones entre lo técnico y lo humano que Simondon defendía como una separación definitiva. Eso sí, en ambos casos es a raíz de sus finales que se asientan unas bases para que en un futuro se pueda construir algo que verdaderamente complete esta integración positiva.

Cabe añadir que en términos generales *Ghost in the Shell* se olvida mucho más de la tensión social y no se esfuerza por incluir un mensaje ideológico esencialmente anticapitalista como si se podía encontrar en *Akira*. El desarrollo tecnológico es un accesorio para apoyar un discurso, más que mostrarse como el desarrollo futuro de un esquema económico corrupto. Más evidente queda en cómo se representan los cuerpos de seguridad del estado en ambas películas. Se pasa de una fuerza opresiva y autoritaria que existe para mantener las estructuras de poder y dominación del sistema a una versión más común de una policía con un código ético estricto que les puede inducir a error pero que están ahí para resolver crímenes y traer justicia. Cabía esperarlo cuando en una el foco está puesto en un grupo de adolescentes obligados a enfrentarse a una determinada situación, y en el otro en una capitana del cuerpo de policía de la ciudad. Estas dos maneras de entender el género serán totalmente reinterpretadas por sus homólogos, *Evangelion* en el caso de *Akira* y *Psycho-Pass* en el caso de *Ghost in the Shell*.

6.3 *Neon Genesis Evangelion* y el espíritu anti-otaku

La tercera entrada corresponde a la obra quizá más enrevesada. *Neon Genesis Evangelion* de Hideaki Anno nació para romper todos los esquemas, moldes y prejuicios que pudiera haber sobre un subgénero del anime y también del *cyberpunk*, el *mecha*.

Centrándonos primero en la serie, esta comienza con un escenario postapocalíptico. Una sociedad recuperándose del llamado Segundo Impacto y bajo la amenaza de los constantes ataques de unas misteriosas formas de vida denominadas Ángeles. El lugar no es otro que Tokio-3, una reconstrucción de la antigua capital nipona, adaptada para tratar de subsistir los ataques de estos poderosos seres. Pero en

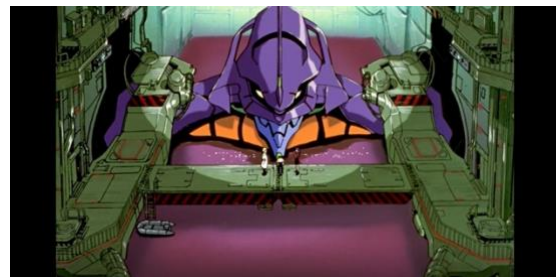


Figura 9: Shinji ante su primera decisión

realidad, la única línea de defensa de la humanidad son los EVA, robots gigantes que equilibran la balanza, contruidos por la organización llamada NERV y pilotados por unos niños “elegidos”. Uno de ellos es Shinji Ikari, el hijo del director de NERV, Gendo Ikari. Forzado a subirse al EVA 01 y defender a la humanidad de su extinción, la serie narra principalmente el progreso psicológico de Shinji en sus interacciones con su tutora Misato Katsuragi, sus compañeras pilotando Rei Ayanami y Asuka Langley Soryu, y más adelante Kaworu Nagisa, así como sus compañeros de clase, los trabajadores de NERV y su complicada relación con su padre.

Las referencias al cristianismo están por todas partes desde el principio. La forma en cruz la podemos ver en el collar de Misato, en la postura que adoptan los EVA, en los patrones de luz al destruir un Ángel, en la literal escena de crucifixión cuando se presenta al personaje que dice ser Adán, aunque luego se revela que es en realidad Lilith. La organización secreta SEELE, que planea cumplir el Plan de Instrumentalización Humana¹³ siguiendo el guion del Manuscrito del Mar Muerto tiene como símbolo la serpiente, el árbol y el fruto. Los EVA, fueron creados, al menos así se dice en un principio, a partir de Adán. Constantemente se habla de que los humanos comieron la fruta del conocimiento mientras que los Ángeles comieron la fruta de la vida. Los ejemplos son prácticamente incontables pero el patrón parece quedar claro. El uso una vez más de la religión como fundamento de la trama lleva a que la conclusión sea una elección entre génesis y destrucción. La naturaleza de SEELE, deseando que una fuerza sobrenatural venga a la Tierra para provocar un cambio y conseguir un estado ideal de las cosas convierte a Evangelion en una obra de ficción milenarista (Ríos, 2000). Todo parece girar alrededor de múltiples referencias al cristianismo y una balanza inclinándose entre salvación y apocalipsis que no se verá resuelta en los 26 episodios que dura la serie.

Los EVA, que parecían ser meros elementos cibernéticos, robots que ser manejados como herramientas, se revelan en realidad como biológicos. Cuerpos vacíos, sin alma, que solo funcionan cuando otra alma entra. La sincronización de esta alma con el EVA puede provocar un estado de “despertar” en el que revelan su verdadera naturaleza, pero esto puede ser costoso de diversas maneras. Aparece aquí también aquella idea de jugar con el poder de los dioses y las consecuencias que conlleva, desde la pérdida de tu cuerpo e identidad, hasta provocar la destrucción masiva con un Tercer Impacto, pero a eso ya llegaremos más adelante.

¹³ También traducido al español como Plan de Complementación Humana.

Para tratar de reducir o delimitar la gran cantidad de contenido del universo *Evangelion* nos vamos a centrar específicamente en sus tres finales. El primero, el de la serie es el más complejo. Los últimos episodios dieron mucho de qué hablar, y con razón. El estado psicológico de Asuka le impide pilotar, Rei no parece ser la misma, Shinji encontró una verdadera conexión con Kaworu solo para después descubrir que él era el primer y decimotercer Ángel y verse obligado a matarle con sus propias manos. Pero la conclusión que Anno escogió sorprendió a todo el mundo.

Lamarre (2009) trata de aplicar un poco de claridad al respecto. De acuerdo con su interpretación, Hideaki Anno más que revolucionar el medio con esta obra lo que pretendía era hacer una crítica, en concreto, una crítica al modo *otaku*, que se había adueñado del panorama cultural japonés y al anime como producto. En lugar de ofrecer una resolución al conflicto por salvar el mundo, el final se da dentro de la cabeza Shinji,



Figura 10: El críptico final de la serie

donde se muestran todas sus inseguridades y problemas, su actitud vacilación infantil. Todas las cuestiones que se habían planteado sobre su mundo y su tecnología quedan en el aire, mostrando únicamente la crisis existencial de Shinji y su actitud como un fracaso moral al no ser capaz de afrontar la situación. La serie concluye con Shinji dándose cuenta de que debe aceptarse a sí mismo mientras todos le aplauden sin ofrecer mayor resolución.

Las constantes quejas y peticiones de los fans para que la serie tuviera un final “de verdad” acabaron por empujar a Anno a hacer la película *The End of Evangelion*. En ella le puso un final como tal a la historia, pero lo hizo de la manera más cruenta y obscena posible.

La película arranca después del episodio 24. SEELE, conscientes de la traición de Gendo consumido por el deseo de reunirse con Yui su difunta esposa, decide atacar el complejo de Tokio-3. El objetivo es forzar el Plan de Instrumentalización Humana a cualquier precio. Tras una larga batalla que acaba con la vida de varios personajes principales, Shinji se sube al EVA 01 y, con la lanza Longinus, da comienzo al Tercer Impacto. Es este incidente el paso

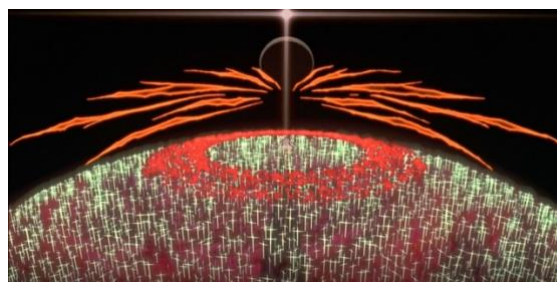


Figura 11: El planeta consumido a manos de Shinji

necesario para llevar a cabo dicho plan, con la diferencia de que no van a ser ni Gendo ni SEELE los que tengan la última palabra. El proceso sigue su curso mientras vemos como todos desaparecen convirtiéndose en ese líquido anaranjado, el planeta sucumbe ante el Tercer Impacto y una gran figura que parece asemejarse a Yui o Rei se alza, reuniendo todas las almas de los humanos.

En ese punto ya se ha revelado como todo había sido en realidad orquestado por la madre de Shinji, Yui, para asegurar el éxito del Plan de Instrumentalización Humana que pretendía eliminar las barreras de los cuerpos, “un mundo en el que el ‘yo’ ha perdido su forma” (Anno, H., Tsurumaki, K., 19 de julio de 1997), dicen textualmente en la película. Con esto se pretende eliminar los efectos y problemas de la individualidad, pero Shinji rechaza este camino y decide conservar la corporalidad. Cuando recobra el sentido se encuentra en un mundo destruido con solo él y Asuka como supervivientes, a la que intenta estrangular hasta que rompe en lágrimas.

Durante mucho tiempo estos fueron los dos finales de *Evangelion*, pero en 2007 Anno había comenzado el *Rebuild*, una reinterpretación más de la franquicia con un tono algo más típico del medio. Aparte de ciertos detalles, como la introducción de Mari, o que los mares están ya rojos como al final de *The End of Evangelion*, la primera película básicamente repite los eventos de los primeros episodios de la serie, la segunda película los continúa, pero su final con un Casi-Tercer Impacto cambia por completo la historia a partir de ese momento. En la tercera película hay un salto temporal de 14 años en los que Shinji ha estado atrapado dentro del EVA 01 sin conciencia de sí mismo. Cuando finalmente es rescatado se encuentra con un mundo en el que Misato y Asuka lideran Wille, una organización anti-NERV que lucha por proteger lo poco que queda de la humanidad e impedir el Cuarto Impacto y el Plan de Instrumentalización Humana.

En esta versión hay oportunidad de ver a Shinji interactuar más tiempo con Kaworu, pero es sobre todo interesante la manera en que definen el plan de SEELE. Kaworu habla de cómo los humanos (o lilin como los llama él) se transforman a ellos en lugar de transformar al mundo, por lo que iniciaron este ritual para evolucionar artificialmente y acabar con la individualidad que de manera constante lleva al conflicto y el dolor. El esquema general se repite, Kaworu muere ante los ojos de Shinji y este se encuentra en el



Figura 12: Una metáfora más sobre la “caída”

epicentro del momento decisivo al final de la película. Vuelve a subirse al EVA 01 pero esta vez se encuentra con su padre en el EVA 13, que está tratando de provocar un Impacto Adicional con el único deseo de volver a reunirse con Yui. Los momentos finales de la última película muestran a Shinji tomando una decisión diferente esta vez, reescribir el mundo para que sea uno que no necesite los EVA, una nueva creación del mundo: *Neon Genesis*. Tras esto se ve a todos los EVA abandonados caer a la tierra recuperando su forma humana. El final presenta un mundo similar al actual, con Kaworu, Ayanami, Shinji y Mari en una estación de tren para después pasar a imagen real. Para poder ser felices, Shinji tuvo que hacer uso de un acto creativo para crear un mundo sin Ángeles ni un Dios con el que se ha pactado un plan, un mundo como el nuestro.

Con esto se completan los tres tipos de finales: el que deconstruye el medio (serie), el de corte nihilista con una destrucción del mundo, pero sin finalizar la Instrumentalización Humana (*The End of Evangelion*) y el *Neon Genesis*, final que reescribe el mundo y acaba con los EVA (*Rebuild*). Tres maneras de entender la historia que tienen implicaciones diferentes, pero que también tienen varios puntos en común.

El primero de ellos es quizá el intento de establecer un modelo de tiempo que mezcla el eterno retorno nietzscheano con la concepción deleuziana de rizoma (Ballús & Torrents, 2014). Es fácil ver que Evangelion nunca tuvo interés alguno por ser lineal, el ritmo de la serie se corta una y otra con escenas del pasado, escenas imaginarias, repeticiones, bucles y demás. Si bien sigue siendo un entramado hiperconectado como en los esquemas de Deleuze y Guattari (2004), pero también quiere mostrar una especie de continuidad cíclica a través de sus diferentes finales.

Esta noción está presentada a través del personaje de Kaworu. En su primera introducción en la serie original trata de combatir el destino eligiendo la muerte, su única libertad absoluta dentro de un guion que ya estaba escrito. Al comienzo de la primera película del *Rebuild*, Kaworu hace una aparición en la que se despierta en la una saliendo de un ataúd rodeado de otros ataúdes idénticos todos ellos abiertos. A continuación, narra cómo los Manuscritos del Mar Muerto han mutado al Libro de Leyes, por lo que se acerca la hora del Pacto y añade: “así que de nuevo el tercero” (Anno, H., 1 de septiembre de 2007) y expresa su deseo de volver a ver a Shinji. Desde entonces repite en varias ocasiones que el principio y el final son lo mismo, cosa que ya se había mencionado en *The End of Evangelion* cuando explican que en la Puerta de Guf, donde se elige el camino a la génesis o al apocalipsis, es también lugar en que se encuentra el comienzo y el final. Pequeñas pistas hay a lo largo de toda la obra, como que cuando Gendo intenta reiniciar

el piloto automático del EVA 01 en la serie dice comenzar desde 108 y en el *Rebuild* comenzar desde 308 (lo que dejaría a *The End of Evangelion* como 208), las tres versiones de Rei o Shinji diciendo esta vez no revertiré el mundo. Precisamente esto último se añade a otros elementos de continuidad como el ya mencionado mar, el parche de Asuka o que ya no se hable de Adán y se hable directamente de Lilith para consolidar esta fusión entre eterno retorno y rizoma.

La repetición continua de parte de la historia queda evidente, pero la conciencia parcial de lo anterior indica que más que un progreso cíclico son escisiones interrelacionadas que se crean y se repiten sin que ninguna de ellas sea el centro claro o el canon. Todo ocurre y sigue ocurriendo, y pese a los elementos comunes, cada vez es diferente. Lo que no queda del todo claro, es si esta escisión tendría un límite o no y si todos los ataúdes abiertos representan versiones que ya han pasado, versiones que pasarán o un poco de cada. En cualquier caso, *Evangelion* es capaz de reinterpretar a su manera la concepción de narración lineal para darle varias vueltas y crear una idea única recogiendo ciertos aspectos de teorías filosóficas.

Otro elemento común es la concepción del cuerpo a través de los EVA. Aunque al principio no se sabe prácticamente nada sobre ellos, conforme se va revelando más y más información se dibuja una línea general que se mantendrá en todas sus versiones. Dentro de esta concepción hay varios elementos clave. El primero de ellos sería la figura maternal de estos cuerpos presentados como robóticos (Torrents, 2013b; Arbonés 2021). Esto se hace explícito cuando se habla de la creación de los EVA y se menciona específicamente que Yui Ikari, la madre de Shinji desapareció dentro del cuerpo del EVA. Yui de alguna manera se fusionó con él, con lo que parte de su conciencia y voluntad permanecieron haciéndose manifiestas cada vez que el EVA alcanza ese estado de despertar. La construcción de los EVA da otro giro más cuando se rebela que no es un cuerpo cibernético, sino que son solo coberturas metálicas, una armadura, para un cuerpo biológico creado a partir de Adán y que replica el cuerpo de los Ángeles. Este fue el movimiento necesario de la humanidad para poder defenderse, llegando a un acuerdo con Adán para poder usar su cuerpo a cambio de completar el Plan de Instrumentalización Humana.

La escisión del sujeto y el problema del deseo es una temática constante de la serie, a través de varios personajes. Se muestra una y otra vez cómo tienen que enfrentarse a la manera en la que les ven los otros, y los conflictos constantes que se dan con relación a su propia existencia que solo aparece o se define mediante su trato con los otros.

Evangelion se sustenta en gran medida en la concepción de Sartre (2021) del desarrollo de la identidad en su interacción con otros. Prácticamente la estructura narrativa tiene como su epicentro este hecho concreto, sobre todo en la serie original. La carga existencialista en este apartado se extrapola también a su idea general sobre la existencia.

Si estamos hablando de representaciones de filosofía occidental, no se puede ignorar que *Neon Genesis Evangelion* es en sí misma la historia de un plan ontológico, es decir de un plan de regulación, modificación o control de la existencia humana. De hecho, el resultado último del plan de SEELE es básicamente equivalente al concepto del Uno¹⁴ en Heidegger (Tsang, 2016). Hasta el momento, ya hemos visto como el anime *cyberpunk* a través de *Akira* y *Ghost in the Shell* se gusta de abrir el debate ontológico entre existencialismo y esencialismo, y en ambos casos se escogió una conclusión diferente.

Aquí vamos a ver otra opción más de interrelación entre tecnología y existencia. A pesar de las difusas líneas de separación entre tecnológico y biológico, y la predilección por una simbología religiosa, no se muestra explícitamente que haya una esencia concreta e inmutable en ningún momento (Torrents, 2017). Si bien se habla en muchos contextos de alma, esta no parece ser tanto algo previo que define lo posterior como algo que debe ser construido, algo que debe ganar una significación con el tiempo en gran medida en base a las interacciones y desarrollo psicológico y emocional del individuo. Esto es especialmente interesante con el personaje de Rei Ayanami. Su cuerpo, creado a partir de Yui/Lilith se convierte en un ser humano totalmente funcional, pero hay muchos detalles que apoyan la visión existencialista. Lo que se observa a primera vista es que Rei carece enteramente de personalidad en un principio, pero conforme se relaciona con Gendo, Shinji y Asuka empieza a adquirir una visión propia. Hasta el punto de aconsejar a Asuka en la escena del ascensor sobre su conflictiva relación con el EVA o en el *Rebuild* organizando la cena para tratar de tender puentes entre Gendo y Shinji.

Sin embargo, cuando su cuerpo es destruido y reemplazado por otro idéntico el proceso se reinicia. Rei vuelve a ser una página en blanco y vuelve a necesitar de interacción humana para poder completarse. Lo vemos en todas las interacciones entre Rei y Shinji después del salto temporal del *Rebuild*. Ella evidentemente no es la misma ni tiene los mismos intereses, más allá de estar programada para sentir afección por Shinji (al haber sido creada a partir de Yui). Vuelve poco a poco a desarrollar una personalidad durante su estancia en el Pueblo-3, pero la pierde abruptamente al no poder vivir fuera de

¹⁴ Das Man en alemán, y referido como “the They” en el artículo de Tsang (2016). Uno de los conceptos clave de la filosofía de Martin Heidegger.

las instalaciones de NERV. Este punto es quizá donde se aleja de una posición enteramente existencialista. A pesar de haberse desarrollado emocionalmente se dice que no puede mantener su “A.T. Field” o las paredes de su corazón como es descrito en múltiples ocasiones. Por tanto, Rei carece de un elemento esencial que sí tienen los demás como para poder vivir sin el tratamiento constante que recibe en las instalaciones de NERV. Lo que parece estar claro es que ese algo esencial no es pre-definitorio o constitutivo de nada más allá de garantizar la existencia a largo plazo (Napier, 2002).

No se puede ignorar tampoco dentro de los tropos generales de Evangelion el carácter alienado de Shinji. Esta vez, no tanto por lo socioeconómico como por sus relaciones afectivas y su posición de poder como piloto (quiera o no) cargando con el peso de salvar a la humanidad. De acuerdo con Li, Nakamura y Roth (2013), la pobreza de las relaciones interpersonales de Shinji le estigmatiza de tal manera que su alienación con respecto a los demás se convierte en el centro de la trama y funciona como motor de la historia. En este sentido, no es ya la lucha de clases tradicional representada en Akira, es en cambio una alienación emocional, quizá más cruel porque es más fácil de percibir en el día a día. Es precisamente este sentimiento lo que empuja al protagonista a sentirse insignificante, innecesario, abrazando la soledad y rechazando a los demás al tiempo que pide desesperadamente su aprobación. Shinji necesita ser necesario, que le alaben, que le agasajen con cumplidos, necesita encontrar un lugar en sociedad, necesita romper la alienación, o de lo contrario. será empujado a un abismo del que difícilmente se puede volver.

La manera en que la alienación afecta a Shinji hace que sea representado como un héroe que no quiere ser un héroe, totalmente alejado de lo convencional (Napier, 2002). Pero Evangelion no sería *Evangelion* si Shinji fuera la única víctima de la alienación. El Plan de Instrumentalización Humana surge precisamente de un deseo de huir del dolor y la alienación (Tsang, 2016). Asuka, Misato, Gendo, Ritsuko, todos se encuentran en esa misma situación. Quizás es por eso más significativo cuando un personaje como Kaworu, que no es parte de esta humanidad alienada que ha olvidado cómo relacionarse, abre su corazón completamente a Shinji.

La conclusión temática de *Evangelion* es la realización por parte de Shinji de que debe aceptarse a sí mismo para que los demás puedan quererle, para que no haya solo un Kaworu. Arbonés (2021) identifica este problema con la manera en que Shinji tiene una percepción distorsionada de la realidad. Esta percepción le lleva a ver las cosas no como son sino como ha aprendido a creer que son. La solución a esto ya la había encontrado

Ortega y Gasset, continúa Arbonés, cuando dice que se debe buscar nuestra circunstancia precisamente en sus limitaciones, en su lugar acertado en la inmensa perspectiva del mundo. En palabras del filósofo (Ortega y Gasset, 2005: 20): “la reabsorción de la circunstancia es el destino concreto del hombre.”

Latente a todo esto queda la intención verdadera de Anno, que no iba más allá de lo que concluye Arbonés (2021: 81): “encontrar una cura para ese mal primordial que es la angustia de estar vivos.” Dentro del entramado metafísico y simbólico que superpone a la historia de esta franquicia es fácil perderse y pasar por alto la simpleza de su intención. Esto va de cuidarse a uno mismo y de aprender a relacionarse con los otros, ver el mundo como lo que es. Torrents (2017) identifica esto como una intención terapéutica a dos niveles, del espectador con la obra, y del *otaku* con la sociedad en general como ya había indicado Lamarre (2009).

La progresión dentro de Shinji en su viaje para aceptarse a sí mismo y al otro se ve más clara comparando las escenas finales con Asuka en *The End of Evangelion* y el final del *Rebuild*. En el primer caso se ve como ellos no han pasado a formar parte de la sopa primigenia, han sobrevivido al apocalipsis, pero únicamente porque su individuación, sus trauma e imposibilidad de aceptar a los otros eran más poderosos que la propia voluntad de Dios. De ahí pasamos a la brutal escena del estrangulamiento. En el segundo caso, Shinji se limitó a agradecer a Asuka todo lo que ha hecho por él, ya hay una aceptación y comprensión suficientes como para que ya no tenga sentido eliminar la individualidad. Por esto, un final es visto como nihilista y el otro existencialista, es tan simple como un poco de empatía.

Comparando ahora estos dos finales, resulta complicado mirar atrás al momento en el que ninguno de los dos existía y la trama concluía con esa escisión completa de la historia y de la línea temporal de la serie para hacer una crítica directa al espectador. Crítica, que, como cabría esperar no fue muy bien recibida por los fans. Entre su estreno



Figura 13: Momento en el que Shinji estrangula a Asuka, antes de empezar a llorar y del final de la película con el “Qué asco” de Asuka



Figura 14: Una recreación de exactamente la misma escena, pero con Shinji agradeciendo a Asuka todo lo que ha hecho por él

y su final *Evangelion* pasó de ser la serie del momento a enemigo público número 1 (Napier, 2005). No en la crítica eso sí, donde vieron la decisión de Anno como una auténtica genialidad, y es quizá más esa buena recepción que el rechazo de los fans lo que animó al creador a ampliar su universo y ofrecer esto dos finales adicionales.

La influencia de Hideaki Anno en el género *mecha* es difícilmente reducida a palabras. La manera de ver y entender el género cambió para siempre e inspiró a muchos autores posteriores a seguir el mismo camino. El ejemplo quizá más claro de este fenómeno es *Code Geass: Lelouch of the Rebellion*, una serie que claramente entendió y usó la plantilla de Anno e incluso le añadió el esquema dualista narrativo de *Ghost in the Shell*.

La comparación con el resto de las obras de nuestro objeto de estudio salta a la vista conforme se ha profundizado en el análisis. Y es que ese fenómeno conocido como *Tokyo Cyberpunk* comparte lazos muy estrechos. Los más evidentes son quizá a nivel estético, dado que como ya dijimos el anime como medio comparte unos códigos estéticos generales, y en este caso no es excepción. A mayores, es interesante señalar como en las tres que hemos analizado hasta ahora la mayor parte de los acontecimientos se resuelven en una gran urbe futurista, normalmente Tokio, y suelen venir acompañados de un cierto nivel de destrucción y caos. Pero las similitudes rozan el ridículo cuando se compara en concreto con la obra de Katsuhiro Otomo.

Al igual que en *Akira*, se parte de la importancia del cuerpo biológico, de la relación con un pasado apocalíptico que parece inevitablemente condenado a repetirse, una gran presencia de cuerpos militares y un protagonista alienado, cuya psique definirá el devenir de la historia. Estos mundos militarizados ejercen un control social sobre el cuerpo y obligan a Tetsuo a sufrir una serie de experimentos científicos y a Shinji a pilotar ese robot gigante. En ambos casos no hay ninguna consideración por sus cuerpos, pues estos son meros utensilios para un fin. Las figuras de poder que les usan como herramientas tienen en mente lo mismo, provocar una evolución artificial de la humanidad.

También es idéntica su relación con la temporalidad, Shinji debe confrontar el pasado de manera constante y al igual que Tetsuo ve su cuerpo cambiar y confundirse con que aquello que lo extiende y debe asumir que su historia misma es lo que cambia mientras se entrelaza con la historia de otros individuos (Torrents, 2017).

La correlación con *Ghost in the Shell* es mucho más difícil de encontrar, en gran parte porque cuando esta película que dista bastante del manga en el que se basa fue

estrenada *Evangelion* ya estaba en emisión, aunque todavía lejos de su final. No obstante, ofrece el perfecto contraste entre una interpretación más esencialista y una más existencialista, ambas teniendo en común el uso de cuerpos robóticos y la idea de contaminación psicológica a través de la tecnología.

Centrándonos un poco más en nuestra temática concreta, en este punto ya podemos distinguir una clara línea o intención contenida en estas obras: la conversación filosófica. Ya sea en los mismos o en diferentes términos, siempre hay una parte intencional de ambigüedad, de dejar frentes abiertos y de invitar al espectador a encontrar sus propias respuestas. No solo se limitan a describir o representar ciertas ideas, tratan de cuestionarlas, proponer alternativas en algunos casos incompletas, en definitiva, invitar a construir sistemas filosóficos al más puro estilo hegeliano utilizando en sus películas todas las herramientas a su disposición. Quieren convertirse en una herramienta para el pensamiento, o en palabras de Torrents (2017), un dispositivo pensante.

6.4 *Psycho-Pass* y la filosofía política

La última serie que va a tomar parte en este análisis es *Psycho-Pass*, la que se postulaba como sucesora de *Ghost in the Shell* y que ya desde el primer episodio no se esconde a la hora de presentar sus verdaderas intenciones. *Psycho-Pass* es, sin lugar a duda, la obra de estas cuatro que menos esfuerzo realiza por fundir u ocultar las referencias a filosofía occidental dentro de su historia. Gran cantidad de los diálogos en los que varios personajes discuten sobre el sistema contienen citas textuales de filósofos, todos ellos occidentales, así como obras literarias e incluso clásicos de la literatura *cyberpunk*.

La serie de Production I.G. narra la historia de Akane Tsunemori, una recién graduada detective de las fuerzas de seguridad de Tokio en el siglo XXII. Esta sociedad está regida por el llamado *Sistema Sibyl*, que delimita la vida de sus ciudadanos prácticamente en su totalidad. A través de evaluaciones de aptitud se asignan trabajos y roles en la sociedad y con sus escáneres somáticos es capaz de identificar el denominado coeficiente criminal de una persona. Luego, con un sistema de colores, que recibe el nombre de la serie, se clasifica a las personas en función de una cifra que representa la posibilidad de que se conviertan potencialmente en criminales. La misión de las fuerzas

de seguridad es incapacitar o eliminar a los individuos que superan las tasas permitidas de coeficiente criminal. Para ello, empuñan las *Dominator*, armas del *Sistema Sybil* que escanean en tiempo real el coeficiente criminal y en función de la cifra se bloquean, permiten un disparo paralizador o un disparo letal.

Akane se une al grupo del detective Nobuchika Ginoza con sus asignados “perros de caza”, es decir, criminales en potencia cuyas aptitudes para complementar la actividad policial les permiten salir a perseguir otros criminales en potencia. Eso sí, siempre acompañados y bajo la supervisión de un detective.



Figura 15: Akane usa por primera vez la *Dominator*, viendo el mundo a través de los ojos de la inspectora, conectados al arma

Wood (2019) describe las fuerzas de seguridad como una tiranía basada en un algoritmo, es decir, en este mundo los agentes se limitan a hacer lo que dice la pistola sin lugar alguno a juicios o valoraciones propias. Esta tiranía queda expuesta en el primer episodio, una víctima de secuestro y violación se convierte en objetivo para paralizar porque su nivel de estrés ha subido. Los perros de caza que acompañaban a Akane se disponen a abatirla siguiendo las órdenes de la *Dominator*, y Akane, la única que parece ser capaz de tener un juicio propio resalta lo paradójico de la situación recurriendo al extremo de paralizar a un compañero para evitarlo.

Los primeros episodios se limitan a mostrar el funcionamiento de este mundo, repitiendo en varias ocasiones como la humanidad ha sido liberada de todas sus preocupaciones dentro de un sistema que garantiza la seguridad y el bienestar de sus miembros. El punto de vista se sitúa durante la primera mitad de la serie en las fuerzas de seguridad, mostrando, a través de diferentes investigaciones la crueldad y tiranía que se esconde tras los mensajes de “sociedad más feliz del mundo”.

La primera mención a filósofos occidentales llega en el episodio 5 durante una conversación sobre la instrumentalización de la tecnología, en concreto la red. Para ello traen a colación a Rousseau (2021), en concreto para definir el uso de la red como una extensión del carácter social del ser humano. Ya que, de acuerdo con su argumentación, todas las herramientas de comunicación existen para reforzar esa naturaleza social. En este punto, red es entendida como meramente eso, una herramienta, manteniendo estrictamente la separación entre lo humano y lo técnico defendida por Heidegger (2017).

Sin embargo, este no es el único ángulo que se le da. Precisamente en los episodios 4 y 5 el tema central son los avatares, en lo que parece un ampliamente desarrollado metaverso. Estos avatares, se dice al final del quinto episodio, son entidades eternas: “Os librasteis de la prisión que supone el cuerpo físico y fuisteis mejorados por la inteligencia colectiva. Sois las almas que más se acercan a la ‘idea’ de Platón” (Urobochi, G., Suzuki, K., 9 de noviembre de 2012). Desde esta perspectiva la red es el mundo de las ideas de Platón (2018), base de su teoría de las ideas, un mundo de conocimiento puro, basado en código y lógica pura. Los avatares, una parte de ella no están atados a la individualidad del cuerpo y por tanto no han trascendido al ser humano a pesar de ser una parte de este.

A partir del episodio 6 es cuando la trama principal que definirá *Psycho-Pass* empieza a coger forma. Shinja Kogami, uno de los perros de caza y anterior detective está totalmente obsesionado con un caso sin resolver que acabó con la muerte de un compañero. Su creencia es que hay alguien proporcionando todos los medios necesarios a personas con instinto asesino para que lleven a cabo sus crímenes. Este tipo de casos vuelve a aparecer ahora, tres años después. Shougo Makishima, el cerebro tras esta oleada de criminalidad se fijará en Kogami y dará comienzo a un constante tira y afloja entre ellos con Akane en el medio, tratando de mediar en el conflicto y cumplir con los deseos del *Sistema Sybil*.

No obstante, lo central o el mayor interés de *Psycho-Pass* está en la ética y la filosofía política y no tanto en sus persecuciones. En el séptimo episodio se plantea una situación generada por las facilidades del *Sistema Sybil*. Makishima narra el problema de la llamada “deficiencia de eustrés”, es decir, una reducción extrema del estrés que ha llevado a muchos ciudadanos a la muerte tras un previo periodo vegetativo. Ante esta encrucijada cita a Kierkegaard (2019), cuando dice que el ser humano, al ser tanto él mismo como su espíritu puede llegar a la desesperación. Sobrevivir se torna complicado cuando se elimina la motivación, la razón de ser de la que tanto se ha hablado. A ojos de Makishima, este distópico mundo a empujado al ser humano a involucionar, a destruir su propia existencia.

Antes de afrontar enteramente las contradicciones y verdades de *Sybil*, la serie decide contener en un episodio, el noveno, su conversación sobre el cuerpo cibernético. Se vuelve a citar a Platón una vez más, en esta ocasión para recordar como el filósofo griego decía que el alma estaba aprisionada en el cuerpo. En el universo de la serie, gracias a las posibilidades de las prótesis cibernéticas esta idea ya no se aplica, el alma, puede cambiar de cuerpo si lo necesita. Incluso se plantea la posibilidad de alcanzar la

inmortalidad con un cuerpo enteramente cibernético, lo cual eliminaría también la necesidad de que el alma trascienda al cuerpo para alcanzar ese estado. Además, la serie ofrece una concepción bastante interesante de lo que se debe definir como *cyborg*. La argumentación que dan es la dependencia tecnológica de que cualquier persona en una sociedad como esta (o incluso en la nuestra).

En definitiva, cuando se depende tanto en el día a día del uso constante de la tecnología es difícil dibujar línea clara entre lo que se considera *cyborg* y lo que no. Tradicionalmente esto implica necesariamente un cuerpo cibernético, pero en cierta medida se puede ser enteramente dependiente aun teniendo un cuerpo biológico. En la sociedad presentada en la serie es algo todavía más contundente ya que las vidas de todos dependen del *Psycho-Pass*, de la selección aptitudinal, de holotrajés, etc.

Redirigiendo la mirada hacia la situación política, quizás el momento más importante de toda la serie es cuando Akane se encuentra por primera vez cara a cara con Makishima. El villano había secuestrado a una de sus amigas y se disponía a acabar con su vida delante de ella, pero por alguna razón la *Dominator* no le registraba como criminal en potencia. Makishima no puede ser juzgado por el *Sistema Sibyl*.

En un principio la única explicación que se da de este caso viene de la mano de la



Figura 16: En el momento en que acaba con su vida su coeficiente criminal alcanza el valor mínimo posible: 0

directora de las fuerzas de seguridad mientras le pide a Ginoza que oculte en su informe el incidente. Esta dice que se trata de un individuo bioindultado, que no es el primer caso y que no puede salir a la luz. El razonamiento es que su gobierno se asienta enteramente en su credibilidad, en la confianza de que funciona a la perfección, independiente de que eso sea cierto o no.

Pero esta fe ciega en el sistema tiene su contraparte. Una de las escenas más impactantes se da en el episodio 14. Makishima ha iniciado una revolución repartiendo un dispositivo en forma de casco que es capaz de confundir a los escáneres somáticos, duplicando el coeficiente criminal de alguien en un radio de 30 metros y por tanto ocultando el valor verdadero de quien lo lleve. Uno de estos individuos ataca y asesina a golpes a una mujer en mitad de la calle. Los transeúntes de la zona se dedican a mirar sin ser capaces de identificar que lo que están viendo es algo malo, o algo que no debería estar pasando. La confianza es tal que para ellos resultado totalmente inimaginable que

lo que están viendo sea un asesinato, simplemente porque los escáneres y drones de seguridad de la zona no están interpretando esa situación como lo que es. De hecho, un dron se acerca porque el estrés de la víctima está subiendo para recomendarle que reciba atención psiquiátrica y recuperar sus niveles habituales.

Tras esto, en el episodio 16 llega el momento que había sido anunciado en el inicio de la serie, Kogami y Makishima se encuentran por fin en la azotea del Ministerio de Bienestar, donde se ha dirigido aprovechando la confusión generada por su ejército de cascos para tratar de descubrir la verdadera naturaleza de *Sibyl*. Para explicar sus intenciones con esta cruenta y peculiar revolución Makishima cita a Pascal (1998), en concreto el fragmento que sigue así: “la justicia está sujeta a disputa, la fuerza es bien reconocible y sin disputa. Así, no se ha podido dar fuerza a la justicia, porque la fuerza la contradice” (Urobochi, G., Hirata, Y., 7 de febrero de 2013). Kogami que debe tener bastante tiempo para leer, confinado en el edificio de las fuerzas de seguridad la mayor parte del tiempo, replica citando a Ortega y Gasset (2002) cuando el filósofo español expresa su incredulidad con cualquiera de las ideas de Pascal: “hace mucho tiempo que he aprendido a ponerme en guardia cuando alguien cita a Pascal; es una cautela de higiene mental”.

Esta curiosa interacción, que acaba con Akane arrestando a Makishima, siendo incapaz de matarlo como Kogami le pedía, no es en realidad la parte más importante de

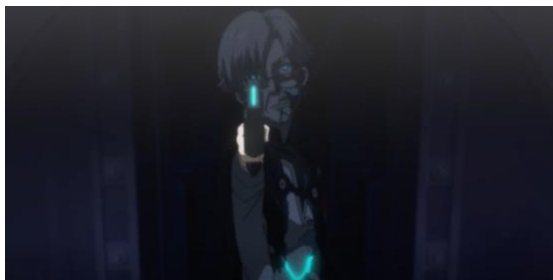


Figura 17: La directora se muestra como lo que es, un robot capaz de cambiar a la *Dominator* al modo de ejecución a placer, y asesinar para proteger la verdad

este episodio. Mientras los protagonistas debatían en la azotea, en el sótano del edificio uno de los colaboradores de Makishima, seguido por uno de los perros de caza, habían llegado a la sala que contenía la verdad sobre el *Sistema Sibyl*. Su descubrimiento no duró mucho, pues ambos fueron ejecutados por la directora de las fuerzas de seguridad antes de que se filtrara nada al exterior.

Llegó por fin el momento de levantar el telón y dar explicación a este sistema que puede parecer igualmente utópico que distópico. Orgulloso de decir que es el sistema que más felicidad ha garantizado a sus ciudadanos, pero que también contiene y las muertes por carencia de estrés, los individuos bioindultados, las prisiones para criminales en potencia y no personas que de hecho ya hayan cometido un crimen. Lo cierto es que este

sistema, descrito como burocrático y autosuficiente, separado ya del control humano es muy similar a la conclusión última del marxismo y el comunismo. Pero la crítica que siempre ha recibido es su aplicación, que parece irrealizable, aun con un proceso tan largo como el descrito por Marx y Engels (2014).

Lo cierto es que en el caso de *Psycho-Pass* tampoco es un sistema autosuficiente separado del control humano, más bien, es una auténtica distopía en la que unos pocos tienen el control absoluto sobre el resto. El *Sistema Sibyl* es una integración neural de 247 cerebros humanos, con al menos 200 siempre en funcionamiento. Son ellos los que analizan subjetivamente a las personas. Los miembros son elegidos por ser individuos bioindultados, es decir, individuos que no pueden ser definidos convencionalmente. La idea es hacer converger una gran cantidad de ideologías y visiones diferentes, cuantas más mejor, para ampliar el alcance y funcionalidad del sistema. Precisamente por esto la directora le había pedido a Ginoza capturar a Makishima con vida, para ofrecerle que se uniera a *Sibyl*.

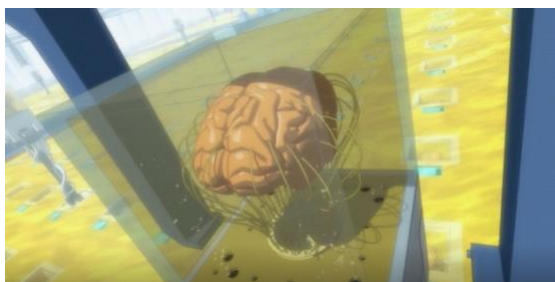


Figura 18: Cuando el *cyberpunk* se convierte en *biopunk*; la revelación sobre el *Sistema Sibyl*

La directora de las fuerzas de seguridad resulta ser un cuerpo robótico a través del cual los miembros de *Sibyl* se van turnando para descansar y comunicarse con el exterior. También sirve para que la conversión en parte del sistema no arrebate completamente su independencia como ente individual.

Makishima al escuchar esto responde comparándolo con el doctor de *Balnibarbi* en *Los Viajes de Gulliver*. El *Sistema Sibyl* tuvo la misma idea: implantar la mitad del cerebro de uno en el cráneo del otro para conseguir moderación y regularidad en el pensamiento. Al igual que Swift, Makishima piensa que este sistema es el ideal para los arrogantes que imaginan haber venido al mundo para guardar y gobernar su movimiento. Tras obviamente rechazar esta oferta consigue escapar dando comienzo al arco final de la serie.

Kogami, consciente de que las fuerzas de seguridad siguen obsesionadas con mantenerle con vida, se fuga de las instalaciones para darle caza a su manera e imponer su propio sentido de la justicia. Para tratar de comprender y anticipar sus movimientos se reúne con su antiguo profesor de criminología Saiga Jouji. Ambos llegan a la conclusión

de que el sistema debe tener algún interés u oferta concreta para Makishima. Pero al desconocer su naturaleza no pueden hacer más que suponer.

Esto los lleva a divagar y citar varios filósofos en lo concerniente a la construcción e institución del *Sistema Sibyl*. El primero es Max Weber (2021) en quien se apoyan para interpretar este sistema burocrático teóricamente marxista. Primero, por su descripción de los burócratas ideales como aquellos que llevan a cabo su labor sin odio ni pasión, sin amor ni entusiasmo, sometida tan solo a la presión del deber estricto. Segundo, porque de acuerdo con el filósofo alemán la administración burocrática domina al pueblo a través del conocimiento tanto técnico como práctico. Además, mantener este conocimiento en secreto aumenta su superioridad. Es innegable que *Sibyl* sigue la segunda parte al pie de la letra, pero a raíz de la situación con Makishima se pone en duda la primera.

Que Makishima haya rechazado la que fuera la oferta del sistema quiere decir que él lo interpreta como lo hace Foucault (1983) y Bentham (2013): “Más un sistema, ¿acaso no es una gigantesca prisión? Un panóptico. Unas instalaciones que permiten vigilar a todo el mundo. Controlar al máximo número de prisioneros con el mínimo número de vigilantes” (Urobochi, G., Ejima, Y., 28 de febrero de 2013).

Cierto es que la creación del *Sistema Sibyl* parece asentarse en gran medida en la concepción de panóptico de Bentham, cogiendo también la idea de fusionar cerebros de *Los Viajes de Gulliver* y añadiendo la burocracia marxista a nivel metodológico. El resultado muestra una auténtica distopía autoritaria en la que asesinos y criminales de todos los tipos son puestos al mando de la sociedad. En este panóptico, en esta cárcel, los prisioneros son los ciudadanos y los vigilantes son los criminales.

A estas alturas de la historia, muy cerca del final, la serie presenta por primera vez la verdadera razón detrás de la actitud destructiva de Makishima. Una vez más, nos encontramos ante un personaje alienado, en este caso, al no ser reconocido por el sistema, lo que en cierto modo le arrebató su humanidad. La única respuesta que encontró para afirmarse como individuo social fue destruir la sociedad que no le reconoce, que, además, para su satisfacción, es una sociedad corrupta y llena de fallas. La versión de Japón que muestra *Psycho-Pass* es una que pretende poner en práctica la teorización de Bentham, pero también reflejar la propia sociedad japonesa. Se muestra a un país aislado del resto del mundo como durante el periodo *Edo*, que sigue promoviendo una opresiva cultura de trabajo, que sigue siendo machista y que tiene a gran parte de su población escondiéndose tras avatares y actitudes infantiles para no afrontar la dureza de la realidad.

En los episodios finales, Akane se convierte en la herramienta de *Sibyl*. El sistema decide revelarle la verdad para pedir su colaboración en el caso Makishima y en futuros casos similares. Akane, al principio horrorizada, acaba decidiendo que por el momento es un mal necesario que hay que tolerar hasta que llegue un sistema mejor que lo supere. Su filosofía es que la ley no protege a las personas, las personas protegen a la ley. Por tanto, su deber por ahora es proteger a un sistema que en términos generales ha sido bastante funcional.



Figura 19: Kogami ejecuta a Makishima mientras este dice no poder imaginar un destino diferente

El final se desarrolla en la planta central del sistema automático de producción agrícola del país. Este sistema autosuficiente depende del uso de un virus benigno que Makishima pretendía sabotear para colapsar el país. Kogami y Akane llegan ambos al lugar para impedirlo y, a pesar de los intentos de Akane por impedirlo, Kogami termina asesinando a Makishima. La conclusión muestra una escena idéntica al principio en que una nueva inspectora llega para incorporarse al grupo de Akane. El mensaje es claro, ni la revolución de Makishima ni el sentido de la justicia de Kogami han provocado el más mínimo cambio social.

Las referencias o bases filosóficas de *Psycho-Pass* están bastante claras. Santy y Soelistyo (2014) comparan detalladamente el *Sistema Sibyl* con el Panóptico de Jeremy Bentham a través de sus elementos y cualidades. Los escáneres repartidos por toda la ciudad, drones, puestos de trabajo actúan como las torres del panóptico que “invitan” a los prisioneros a mantener un buen comportamiento. Además, añaden ese elemento de aleatoriedad que les hace imprevisibles ya que muchos de los escaneados rutinarios no tienen un calendario fijo. Su gran eficacia reside en el ser capaz de evitar el crimen antes de que este suceda y su continuo funcionamiento, sin descansos.

En ambos casos también hay un poder automatizado y descentralizado, y los individuos desconocen quien opera el sistema. A pesar de la revelación sobre el *Sistema Sibyl* hacia el final de la serie, se sigue sustentando en los mismos principios, porque, como dicen en la propia serie, “Lo que se necesita es un sistema perfecto e infalible. Quién lo maneja y cómo es irrelevante” (Urobochi, G., Kawasaki, I., 7 de marzo de 2013).

Las similitudes continúan con la prueba aptitudinal para asignar trabajos a sus componentes y la polémica instalación para la rehabilitación, ambos presentes en la serie.

Como consecuencia esto muestra el carácter del sistema como multidisciplinar; no se reduce únicamente al orden, el sistema ocupa todas las facetas de la política y la vida humana, y, como ya hemos visto, lo controlan con el mínimo número de personal posible, al igual que el panóptico.

Las razones que convierten a ambos en una distopía continúan Santy y Soelistyo (2014), son también similares ya que todas ellos provienen de sus características base. En primer lugar y más evidente, la libertad limitada. Dentro de este sistema no hay mucho espacio para la decisión una vez se ha delimitado tu rol. Prácticamente toda tu vida está determinada. Esto se sigue de un aspecto mostrado en la serie durante la revolución de los cascos de Makishima. Muchos de los ciudadanos sienten que hay una gran e injusta desigualdad en sus trabajos futuros. Una vida sin esperanza, que también produce ciudadanos como ovejas. En un sistema como este no se requiere mucha libertad de pensamiento. No hay que elegir trabajo pues está garantizado, así como las necesidades básicas, no hay preocupaciones en cuanto a la seguridad porque se cuenta con que el resto de los ciudadanos son parte del sistema y por tanto no son criminales en potencia, no hay riesgo.

Esta idea de rebaño, de confianza plena en el orden y en los demás puede parecer positivo, pero fue claramente expuesta en la escena del asesinato en plena calle. Han creado personas incapaces de interpretar situaciones fuera de la norma. Incluso, la ausencia completa de preocupaciones lleva a los casos de muerte por ‘eustrés’. Por si fuera poco, hay individuos en la sociedad que se denominan bioindultados porque su coeficiencia criminal dentro del sistema no se corresponde con sus acciones o personalidad. Todos estos problemas inclinan la balanza hacia la distopía de un sistema que pretendía ser utópico, y es precisamente su naturaleza panóptica la que los provoca.

Carazo Angulo (2015) cree que el objetivo que tienen los autores de esta serie en mente es transmitir la importancia de la elección y la autonomía. El usar este esquema de panóptico sirve a la percepción para mostrar decenas de situaciones en las que es vital para los personajes salirse de la norma. Esto contrasta con el hecho previo que muchos filósofos como Hobbes, Hume, Rousseau o Kant describen, la necesidad de la humanidad de entregar sus autonomía y libertad a una autoridad reguladora. Este fundamento del contrato social no puede mantenerse en una distopía como esta, precisamente porque el grado en que el individuo entrega su autonomía es mucho mayor.

Otra parte bastante interesante del universo que plantea *Psycho-Pass* es la utilización del *Big Data* como elemento de control social, ideológico y económico, tal

como lo describe Byung-Chul Han (2019). Wood (2019) habla de cómo la serie convierte, ya no solo los gustos, tendencias y preferencias de la población en algo cuantificable a través de bases de datos, sino como también lo hace con algo tan complejo y teóricamente impredecible como el crimen. En nuestra social actual ya se habla de la identificación de posibles terroristas, pero de un modo mucho más limitado a la tecnología de seguimiento del momento. El *Sistema Sibyl* por otro lado cuenta con las herramientas necesarias para hacerlo realidad. En esta distopía las personas son reducidas a números y colores, información en una base de datos que juzga de manera constante e inmediata todas las acciones posibles del ser humano, incluso antes de que estas sucedan.

Psycho-Pass es plenamente consciente de que el momento de esplendor del género *cyberpunk* ya ha quedado atrás. Su intención es, a partes iguales, generar nostalgia y hacer homenaje a sus grandes obras. No solo como obra que nace por la admiración a *Ghost in the Shell*, también tiene muy claros sus orígenes. De ahí las menciones a William Gibson, a *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* de Philip K. Dick o incluso a George Orwell.

Al igual que en *Akira* se da cierta relevancia a un grupo revolucionario que trata de atacar al sistema fascista en el que se encuentran. Esta resistencia anti-*Sibyl* se representa de un modo bastante más tradicional en comparación con el de *Akira*. Simplemente una célula anarquista provocando una serie de atentados contra las fuerzas de seguridad de Tokio. Aunque en este caso la verdadera fuerza disruptiva capaz de hacer temblar a los cimientos del gobierno es una única persona, Makishima y su exitosa revolución de los cascos, pero que irónicamente, y como quiere mostrar su final, no cambia absolutamente nada. Lo que sí funciona como punto de conexión es el individuo alienado como causante de destrucción. Tetsuo y Makishima, ambos rechazados por la sociedad en la que se encuentran, solo ven como única salida el ataque directo, el rechazo violento. El uso del *biopunk* en ambas es drásticamente diferente, y su narrativa claramente lineal y bastante más simple tampoco es capaz de abrir una mayor línea comparativa.

Si tenía cualquier pretensión de seguir los pasos de *Ghost in the Shell*, *Psycho-Pass* no podía simplemente ignorar la conversación sobre el cuerpo cibernético. Vimos primero cómo al igual que en la película de Oshii, existe esa concepción de trascender al cuerpo a través de la red, y también como la tecnología permite escapar al cuerpo, redefinir las nociones de humano y tecnológico. Todavía más evidente es su elección del

modelo narrativo dualista, con dos posiciones enfrentadas, Kogami y Makishima, y un tercero mediador que no comparte su visión con ninguna de los dos, Akane.

Evangelion parece bastante más distante a *Psycho-Pass* en todos los términos. Quizás la única comparación real que se pueda extraer entre ambas es la noción del Uno heideggeriana, con la sopa primigenia de todos los individuos en la obra de Hideaki Anno y la conciencia colectiva del *Sistema Sibyl* en *Psycho-Pass*.

Hay algunos puntos en los que las cuatro convergen. Ya sea Tokio o una gran ciudad anónima, todas comparten los mismos tropos. Distopía, rascacielos de cristal y metal que conforman una ciudad homogeneizada, una cierta predilección por la noche y la oscuridad, dependiendo siempre de la luz artificial que suele “cegar” al ciudadano de estas grandes jaulas. Hologramas y pantallas cubren allá adonde alcanza la vista, las fuerzas de seguridad oprimen y controlan al pueblo como en cualquier dictadura. Ese es el futuro que tanto temían y siguen temiendo, un futuro tras el colapso final del capitalismo en el que todos los demás sistemas han sido eliminados a la fuerza y solo las cenizas de un estado fallido continúan existiendo.

No obstante, hay dos bandos claros o dos maneras de entender el género, la de *Akira* y *Evangelion*, por un lado, y la de *Ghost in the Shell* y *Psycho-Pass* por el otro. Mientras unas hablan de tragedia, destrucción, apocalipsis, las otras prefieren simplemente jugar con los límites de lo tecnológico, independientemente del pasado o del destino futuro. Las une el medio, el género, el interés por la filosofía, el transhumanismo, lo cibernético, las escenas de acción, pero las separa inevitablemente el enfoque.

7-Conclusiones

Llegados al final del viaje parece que los objetivos se han completado durante el camino, pero siempre cabe puntualizar y condensar información. Se han establecido con éxito conexiones entre filosofía occidental y estas cuatro obras a diferentes niveles. A nivel visual, muchos de sus planos y simbología ocultan análisis profundos que llevan sin demasiado esfuerzo a las mismas concepciones de filosofía que parecían ser el centro del género *cyberpunk*: identidad, interrelación con la tecnología, el cuerpo y la sociedad como sistema político distópico. Lo mismo se puede aplicar a la trama y al texto, siendo claramente *Psycho-Pass* la que lo hace de manera mucho más explícita, pero todas

cuentan con este tipo de elementos explícitos e implícitos. A nivel narrativo se ha identificado que incluso se utilizan modelos filosóficos como bases, en concreto dos: el estilo rizoma y estilo de dicotomía o dualista. Quizás podríamos nombrar a estos como narración deleuziana y narración platónica, aunque con lo gastado del término platónico es preferible evitarlo.

Todo esto se aúna con que no dejan de ser obras sobre la Japón contemporánea. Tratan de ser críticas con la sociedad llevando sus decadencias al extremo y tratando de predecir el peor de los futuros para su país. Hideaki Anno fue especialmente incisivo en este aspecto haciendo una crítica directa al espectador y la sociedad sin siquiera “escondarse” tras un fábula o historia y yendo directamente al grano en sus icónicos episodios 25 y 26 de *Neon Genesis Evangelion*. Pero lo que más une al anime *cyberpunk* en este sentido es el miedo a la homogeneización cultural. Japón es un país que destaca por tener una tradición cultural muy potente y única, pero su historia reciente y su absorción forzada de Occidente despiertan inevitablemente un sentimiento de pérdida.

En muchos de estos autores se ve el futuro del capitalismo y la globalización como algo profundamente negativo. Quizá porque tienen más presente que nadie el fin del arte de Hegel (2015) y la mercantilización del arte de Adorno y Horkheimer (2013), pero en todas ellas se echa en falta a la cultura como definición de heterogéneo, de individualidad, de diferencia. Ya sea a través de la idéntica arquitectura de las ciudades, de la música que sigue estancada en los clásicos, de la pintura que no es un trabajo original, siempre se representa este terror en el anime *cyberpunk*. Como dicen en *Psycho-Pass*, en un sistema que lo controla y regula todo ya no hay ninguna necesidad de artistas y pensadores. Y ese es un futuro que hay que evitar por todos los medios.

Volviendo al tratamiento de la tecnología, por norma general, en la sociedad, y en una buena cantidad de obras *cyberpunk*, la tecnología es entendida como una entidad separada ontológicamente completa e independiente del ser humano. Siguiendo las teorías iniciadas por Heidegger (2017) y continuadas por Simondon (2018), esta tiene un carácter de herramienta. Este tipo de lectura del *cyberpunk* es radicalmente diferente en *Akira*, *Ghost in the Shell*, *Neon Genesis Evangelion* y *Psycho-Pass*. Como ya identificaba Torrents (2017: 141-142), estas tres obras, “se pueden contemplar [...] como ejemplos de tratamiento de la tecnología desde una perspectiva post-metafísica, en la que las concepciones del ser humano y de la tecnología se fundan en una interpretación relacional que resulta constitutiva de la realidad”. La mayoría se sitúan en una visión de tecnofobia en que la tecnología, en su relación con el ser humano y la sociedad, crea situaciones

negativas que pueden llevar a la deshumanización, pero que no lo hacen necesariamente. El sentido de la tecnología más positivo es, irónicamente, el de *Evangelion*, pues esta aparece como algo intrínseco a la humanidad, un apoyo social, económico, psicológico, emocional. La tecnología de alguna manera completa al individuo, no lo niega ni lo modifica de ninguna manera.

Esta visión de lo técnico sirve para asentar las bases de sus respectivos planteamientos ontológicos, especialmente en las tres primeras obras. En sus constantes debates entre esencia y existencia lo que están haciendo es proponer un modelo de identidad diferente y en contraposición a la vez al existencialista y al esencialista. Más relevante todavía teniendo en cuenta que las cuatro obras tienen interpretaciones diferentes sobre este asunto. Por un lado, tenemos la versión de *Akira*, en la que la esencia, si la hubiera como tal no es más que el propio pasado y por lo general se da más valor a los actos e interrelaciones. Sin embargo, esto puede simplemente ser el resultado de la intervención tecnológica a través de la experimentación y mejora de Tetsuo, por lo que una esencia verdadera no está necesariamente descartada.

Ghost in the Shell le da la vuelta a la tortilla y habla desde el principio de esencia como elemento constitutivo de humanidad, y el trabajo que hace va sobre todo en la dirección de encontrar esencias también en lo tecnológico, es decir, ser capaz de trascender al cuerpo a través de la tecnología. *Evangelion* abandera todo lo contrario, el existencialismo, que queda en evidencia en prácticamente todas las interacciones de todos los personajes y en especial las de Rei, pero que aun así juega con esa idea de esencia necesaria para la existencia, aunque no sé moleste en especificar qué o cómo. *Psycho-Pass*, aunque no lo ponga en el foco de sus preocupaciones da por asumida la noción de esencia y se limita a decir directamente que la tecnología ha destruido la concepción platónica del cuerpo como prisión del alma. En resumidas cuentas, coge las conclusiones de *Ghost in the Shell* y las da por supuestas.

Lo hace así porque *Psycho-Pass* escogió un enfoque diferente. Aunque manteniendo gran importancia en la relación de lo técnico y lo humano, su intención era crear una filosofía política a partir de una sociedad hiper-tecnológica. Su cierre invirtiendo de nuevo el sistema hacia lo humano lo hace todavía más brillante y válido como teorización de un posible modelo de gobierno. La serie es capaz de hacer un comentario sobre propuestas políticas previas a la par que aporta su visión crítica de la misma y narra una historia sobre el uso de la violencia. Si bien su constante cita y mención

de obras y autores puede resultar un tanto presuntuoso y quizá la mejor manera de afrontar la filosofía sea la escogida por las otras tres obras.

Al igual que en filosofía, el anime *cyberpunk* ha demostrado ser capaz de escuchar y comprender las ideas de obras y autores anteriores en un afán constante de superación. Las estrechas relaciones que comparten estas cuatro franquicias no son un mero intento de plagio o de facilitar el trabajo, obtener las ideas necesarias para crear un producto que mercantilizar. Al contrario, lo hacen desde el deseo de difundir un mensaje, de contradecir o justificar, en definitiva, de entablar una conversación cultural.

La filosofía occidental en el anime no puede ser meramente tratada como representación. Es, en cambio, una conversación, una discusión abierta que permite no solo reflejar ciertas teorías sino también discutir las, ponerlas en duda y presentar alternativas. Como ya hemos venido anticipando, se ha partido de una búsqueda de representación y se ha llegado a otra cosa diferente, más compleja y elaborada como lo es la de una interacción que solo ofrece una idea, sino que deja varias opciones abiertas al juicio del espectador.

La filosofía, hoy en día, no puede limitarse únicamente a la conversación académica. La cultura, uno de los más grandes elementos homogeneizadores que existen presenta una oportunidad única para extender y proliferar el pensamiento. En muchos casos, de una manera mucho más accesible que los entornos académicos. Cuando Torrents (2017) hablaba del anime como un dispositivo pensante, no solo estaba en lo cierto, sino que quizá no era suficiente optimista en cuanto a las posibilidades del medio como ruta o herramienta para la difusión. Lo que hace más especial al anime no es que contenga o no representaciones de filosofía occidental, es que lo haga desde una cosmovisión diferente, con modelos narrativos y culturales propios, y sea capaz de llegar y convencer en todo el mundo. El anime es capaz de ser un dispositivo pensante multicultural abierto al diálogo y la superación, un mensajero ideal, tanto si quiere participar activamente en la conversación académica como si no.

Esta característica que si se ha reconocido en la propia novela *cyberpunk* estadounidense y en muchas otras producciones culturales no puede ser simplemente ignorada cuando hablamos de anime. La filosofía, por muchos definida como la búsqueda de los universales, tiene en el anime una herramienta de interpretación cultural que es capaz de ofrecer lo universal sin perder su espíritu individual. Todo lo que construye el anime *cyberpunk*, su historia, sus códigos estéticos, la tradición japonesa, la absorción occidental, su lugar dentro del género y su deseo de originar debate, todo ello conforma

un objeto único que condensa como ningún otro el amplio espectro de la identidad humana.

8-Bibliografía

Audiovisual:

- Anno, H, Kobayashi, N., Sugiyama, Y. (1995-1996). *Neon Genesis Evangelion* [Serie de televisión]. Gainax, Tatsunoko Production.
- Anno, H., Tsurumaki, K. (1997). *The End of Evangelion* [Película]. Gainax, Toei Company, Sega.
- Anno, H., Tsurumaki, K. (2007). *Evangelion: 1.0 You Are (Not) Alone* [Película]. Studio Khara.
- Anno, H., Tsurumaki, K. (2009). *Evangelion: 2.0 You Can (Not) Advance* [Película]. Studio Khara.
- Anno, H., Tsurumaki, K., Maeda, M. (2012) *Evangelion: 3.0 You Can (Not) Redo* [Película]. Studio Khara.
- Anno, H., Tsurumaki, K., Maeda, M., Nakayama, K. (2021) *Evangelion: 3.0+1.0 Thrice Upon a Time* [Película]. Studio Khara.
- Oshii, M. (1995). *Ghost in the Shell* [Película]. Yoshimasa Mizuo, Ken Matsumoto, Ken Iyadomi, Mitsuhisa Ishikawa.
- Otomo, K. (1988). *Akira* [Película]. TMS Entertainment.
- Yamamoto, K., Wada, G., Tabori, K., Okamura, W. (2012-2013) *Psycho-Pass* [Serie de televisión]. Production I.G.

Referencias:

- Adorno, T. W., & Horkheimer, M. (2013). *Industria cultural* (Trad. Luis Ignacio García). El Cuenco de Plata. (Trabajo original publicado ca. 1944 como un capítulo del libro *Dialéctica de la ilustración*).
- Allinson, J. C., & Anievas, A. (2010). The uneven and combined development of the Meiji Restoration: A passive revolutionary road to capitalist modernity. *Capital & Class*, 34(3), 469-490.
- Almazán Tomás, D. (2012). Hacia la literatura japonesa por el camino del manga (y viceversa). La época de Botchan, de Jirō Taniguchi y Natsuo Sekikawa, *Puertas a la Lectura*, 24, 166-179.
- Álvarez Gandolfi, F. (2013). Feminidades y anime: el caso Sailor Moon. *Questión*, 38(1), 194-203.

- Antikainen, H., Kangas, S., & Vainikainen, S. (2004). *Three views on mobile cross media entertainment*. Finland: VTT Information Technology.
- Aranda, O. G. (2020). Representations of Europe in Japanese anime: An overview of case studies and theoretical frameworks. *Mutual Images Journal*, (8), 47-84.
- Arbonés, A. (2021). *Tú (No) Necesitas Ser Un Héroe. Neon Genesis Evangelion*. Héroes de Papel.
- Ballús, A., & Torrents, A. G. (2014). Evangelion as Second Impact: Forever Changing That Which Never Was. *Mechademia*, 9, 283-293.
- Bárceñas, A. (2004). La belleza de lo impermanente como proyecto humanista: un ensayo sobre los orígenes de la estética japonesa y sus raíces en la filosofía alemana. *UMA*, 9, Pg. 17-38.
- Becerra Cano, A. (2016). *La Ciencia Ficción en el Anime Japonés: Análisis sobre la Relación del Individuo y la Tecnología en el Escenario Postapocalíptico*. Universitat Politècnica de Valencia.
- Benet, V. (2004), “El plano y la puesta en escena”. En: *La cultura del cine. Introducción a la historia y la estética del cine*, Barcelona: Paidós, 211-234.
- Benjamin, W. (2021). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica* (Trad. Jordi Maiso Blasco y José A. Zamora). Alianza editorial. (Trabajo original publicado ca. 1936).
- Bentham, J. (2013). *El Panóptico* (Trad. Fanny D. Levit). Quadrata. (Trabajo original publicado ca. 1791)
- Blackburn, S. (ed) (2016). *The Oxford Dictionary of Philosophy*. Oxford University Press.
- Bol, P. K. (2008). *Neo-Confucianism in history*. Cambridge, MA: Harvard University Asia Center.
- Bolton, C. A. (2002). From wooden cyborgs to celluloid souls: Mechanical bodies in anime and Japanese puppet theater. *Positions: east asia cultures critique*, 10(3), 729-771.
- Bravo, A. (2022). *A Content Analysis of LGBTQIA+ Representation in Anime & American Animation*. California State University.
- Brown T., S. (2010). *Tokyo Cyberpunk: Posthumanism in Japanese Visual Culture*. Palgrave Macmillan.
- Buchanan, I. (1997). The problem of the body in Deleuze and Guattari, or, what can a body do?. *Body & Society*, 3(3), 73-91.

- Buelvas García, L. E. (2015). *Deus ex machina: Representaciones de la ciudad futura en el anime de ciencia ficción*. Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador.
- Carazo Angulo, L. E. (2015). Psycho-Pass: entre la ética y la filosofía. *Espirales*, 3(3), 160-171.
- Cavallaro, D. (2000). *Cyberpunk & Cyberculture: Science fiction and the work of William Gibson*. A&C Black.
- Christianna, A., & Salamoon, D. K. (2015). *Masculinity Representation In Anime (Semiotic Analysis About The Representation Of Masculinity In Tiger And Bunny Anime)*. Petra Christian University.
- Csicsery-Ronay, I. (1988). Cyberpunk and Neuromanticism. *Mississippi Review*, 16(2-3), 266-278.
- Daliot-Bul, M. (2019). Ghost in the Shell as a Cross-cultural Franchise: From Radical Posthumanism to Human Exceptionalism. *Asian Studies Review*, 43(3), 527-543.
- Deleuze, G., & Guattari, F. (2004). *A Thousand Plateaus* (Trad. Brian Massumi). A&C Black. (Trabajo original publicado ca. 1980).
- Delgado-Algarra, E. (ed) (2016). *Occidente en Japón y Japón en Occidente. Claves científicas, educativas y culturales para el intercambio entre Japón y Occidente*. Universidad de Huelva.
- F.Y. Tsang, G. (2016). Beyond 2015: Nihilism and Existentialist Rhetoric in Neon Genesis Evangelion. *International and Advanced Japanese Studies*, 8, 35-43.
- Falero, A. J. (2000). Política y cultura en la historia de Japón. *Revista de Estudios Políticos*, (109), 303-315.
- Ferrater Mora, J. (s.f.). *Diccionario de Filosofía José Ferrater Mora*. Geminatae Editiones. URL: <https://www.diccionariodefilosofia.es/>
- Feuerbach, L. (2013). *La esencia del cristianismo* (Trad. José L. Iglesias). Trotta. (Trabajo original publicado ca. 1841).
- Fromm, E. (2021). *El miedo a la libertad* (Trad. Gino Germani). Paidós. (Trabajo original publicado ca. 1941).
- Foucault, M. (1983). *Vigilar y castigar: nacimiento de la prisión* (Trad. Aurelio Garzón del Camino). Siglo XXI. (Trabajo original publicado ca. 1975).

- Foucault, M. (2019). *Un diálogo sobre el poder y otras conversaciones*. Alianza Editorial.¹⁵
- García, C. C. (2019). Transgresión, Fusión y Posibilidad Peligrosa. Las Claves Gráficas de Ghost in the Shell. *Anime y videojuegos. Con A de Animación* 9, 9, 118-131.
- Genette, G. (1989). *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*. Taurus.
- Gómez Aragón, A. (ed) (2016). *Japón y Occidente: el patrimonio cultural como punto de encuentro*. Aconcagua Libros.
- Gottesman, Z. (2016). Tetsuo and Marinetti: Akira as a cyberpunk critique of futurist modernity. *Journal of Japanese & Korean Cinema*, 8(2), 104-127.
- Guillaume, L. (Ed.). (2011). *Deleuze and the Body*. Edinburgh University Press.
- Han, B. C. (2019). *Psicopolítica*. Herder.
- Hegel, F. (2015). *Filosofía del arte o estética* (Trad. Domingo Hernández Sánchez). Abada. (Texto de los alumnos asistentes a sus lecciones en la Universidad de Berlín 1826).
- Heidegger, M. (2022). *Ser y tiempo* (Trad. Jorge Eduardo Rivera). Editorial Universitaria de Chile. (Trabajo original publicado ca. 1927).
- Heidegger, M. (2017). *Filosofía, ciencia y técnica* (Trad. Francisco Soler). Editorial Universitaria de Chile.¹⁶
- Hernández Pérez, M. (2017). *Manga, Anime y Videojuegos. Narrativa cross-media japonesa*. Prensas de la Universidad de Zaragoza.
- Hiramoto, M. (2010). Anime and intertextualities: Hegemonic identities in Cowboy Bebop. *Pragmatics and Society*, 1(2), 234-256.
- Hiramoto, M. (2013). Hey, you're a girl?: Gendered expressions in the popular anime, Cowboy Bebop. *Multilingua*, 32(1), 51-78.
- Hollinger, V. (1990). Cybernetic Deconstructions: Cyberpunk and Postmodernism. *Interdisciplinary Critical Journal*, 23(2), 29-44.
- Horno López, A. (2012). Controversia sobre el origen del anime. Una nueva perspectiva sobre el primer dibujo animado japonés. *Con A de animación*, 0(2), 106-118.

¹⁵ Este volumen recoge siete conversaciones seleccionadas y prologadas por Miguel Morey, en las que Foucault (1926-1984) desempeña el papel de protagonista y que permiten una primera aproximación a su pensamiento: «Un diálogo sobre el poder» (donde reflexiona, con Gilles Deleuze como interlocutor, sobre las relaciones entre política y teoría), «Sobre la justicia popular», «A propósito del encierro penitenciario», «Poderes y estrategias» (en torno a los mecanismos de dominación y a la realidad del Gulag), «Encierro, Psiquiatría, Prisión», «Verdad y Poder» y «No al sexo rey».

¹⁶ Recopilación de ensayos: “La pregunta por la técnica” (1954), “Ciencia y meditación” (1954), “Construir Habitar Pensar” (1954), “La vuelta (Die Kehre)” (1962) y “Tiempo y Ser” (1969).

- Horno López, A. (2013). *Animación japonesa. Análisis de series de anime actuales*. Universidad de Granada.
- Hui, G. S. (2006). Prefiguring the future: Tezuka Osamu's Adult Animation and its influence on later Animation. En *Asia Culture Forum 2006- Whither the Orient/ Session 3: Auteurs and their legacies*. 180-193.
- Jacévic, M. (2017). "This. Cannot. Continue." -Ludoethical Tension in *NieR: Automata*. University of Copenhagen.
- Jackson, C. (2012). Topologies of Identity in "Serial Experiments Lain". *Mechademia*, 7(1), 191-201.
- Jimenez Paredes, A. E. (2020). *La representación de la masculinidad de los traps de anime. Caso: Astolfo, Yoon, Fujisaki y Luka*. Universidad de Lima.
- Kierkegaard, S. (2019). *La enfermedad mortal* (Trad. Aurelio Quiñones). Editorial Verbum. (Trabajo original publicado ca. 1849).
- Lamarre, T. (2009). *The Anime Machine. A Media Theory of Animation*. University of Minnesota Press.
- Landa, A. (2012). Mechanized Bodies of Adolescence: Weaponized Children, National Allegory and Japanese Anime. *Red Feather Journal*, 3(2), 16-33.
- Le Blanc, M., & Odell, C. (2019). *Studio Ghibli: The Films of Hayao Miyazaki and Isao Takahata*. Oldcastle Books.
- Li, C., Nakamura, M., & Roth, M. (2013). Japanese Science Fiction in Converging Media: Alienation and Neon Genesis Evangelion. *Asiascape*, 6, 1-16.
- Lyotard, J. F. (2022). *La condición postmoderna* (Trad. Mariano Antolín Rato). Cátedra. (Trabajo original publicado ca. 1979).
- Marx, K. (2014). *Textos de filosofía, política y economía* (Trad. Jose María Ripalda, Jacobo Muñoz, Manuel Sacristán y Wenceslao Rocés). Gredos.¹⁷
- Marx, K. & Engels, F. (2014). *Manifiesto del Partido Comunista* (Trad. Jacobo Muñoz). Gredos. (Trabajo original publicado ca. 1848).
- Marx, K. & Engels, F. (2021). *El Capital* (Trad. Wenceslao Rocés). Siglo XXI. (Trabajo original publicado entre 1867 y 1894 en tres tomos).
- Maselli, V. (2021). Paisajes animados como remediación y premediación: Ciudades cibernéticas y mundos virtuales en los animes japoneses. *Con A De Animación*, (13), 78-93.

¹⁷ Recopilación de diversos textos de Marx: "Crítica de la filosofía del derecho de Hegel" (1843), "Manuscritos económicos y filosóficos (1844)", "Una contribución a la crítica de la economía política" (1859) y fragmentos de "El capital" (1867) entre otros.

- McQueen, S. (2017). *Deleuze and Baudrillard. From Cyberpunk to Biopunk*. Edinburgh University Press.
- Meo, A. L. (2016). Aproximaciones al anime: producción y consumo en el siglo XXI. *Questión*, 51(1), 251-265.
- Montecalvo, R. R. C., Gripaldo, E., & Diliman, U. (2010). The Cyberpunk Genre in Japanese Anime and Manga. *Dept. of History, University of the Philippines Diliman*.
- Napier, S. J. (2005). *Anime: From Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing contemporary Japanese animation*. Palgrave Macmillan.
- Napier, S. J. (2002). When the Machines Stop: Fantasy, Reality and Terminal Identity in “Neon Genesis Evangelion” and “Serial Experiments Lain.” *Science Fiction Studies*, 3(29), 418-435.
- Nietzsche, F. (2012). *Más allá del bien y del mal. Preludio de una filosofía del futuro* (Trad. Andrés Sánchez Pascual). Alianza Editorial. (Trabajo original publicado ca. 1886).
- Ortega y Gasset, J. (2002). *Toward a philosophy of history* (Trad. Helene Weyl). University of Illinois Press.¹⁸
- Ortega y Gasset, J. (2019). *La rebelión de las masas*. Austral. (Trabajo original publicado ca. 1929).
- Ortega y Gasset, J. (2005). *Meditaciones sobre el Quijote*. Cátedra. (Trabajo original publicado ca. 1914).
- Pascal, B. (1998). *Pensamientos* (Trad. Mario Parajón). Cátedra Ediciones. (Trabajo original publicado ca. 1670).
- Piñón Perales, F. (2010). La representación grotesca en el anime. *Perífrasis. Revista de Literatura, Teoría y Crítica*, 1(2), 95-113.
- Platón (2018). *La República* (Trad. Manuel Fernández-Galiano y José Manuel Pabón). Alianza Editorial. (Trabajo original publicado ca. 370 a.C.)
- Pomayay Lima, C. D. (2021). *La representación de la masculinidad en los personajes del género shonen: una perspectiva del público*. Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas.
- Prieto Cardozo, L. (2021). *Montajes violento-patológicos: representación de imaginarios en personajes LGBTI y no binarios en cinco animes*. Universidad Pedagógica Nacional.

¹⁸ Recopilación de obras y cursos: “Historia como sistema” (1935), “Sobre la razón histórica” (1944), “Meditación de Europa” (1949) y “El origen deportivo del estado” (1966) entre otros.

- Reyes, M. E. F. (2004). La apertura de China y Japón en el siglo XIX. *México y la Cuenca del Pacífico*, (21), 18-29.
- Ríos M., A. (2000). Evangelion: la futurización milenarista en el cómic japonés. Una mirada antropológica. *Estudios del hombre*, 11, 127-143.
- Robinson, J. (2021). *You Go Girl! Examining Femininity and Oversexualization of Women in Anime*. University of San Francisco.
- Rodríguez, F. J. L. (2022). Introducción. Aproximaciones académicas a la representación de la familia en el manga y el anime. *AdMIRA-Análisis de Medios, Imágenes y Relatos Audiovisuales*, 2(8), i-xiv.
- Rodríguez Cruz, J. (2017). El manga como fenómeno social. *Kokoro: Revista para la difusión de la cultura japonesa*, 6(4), 1-14.
- Rodríguez Moyano, J. (2017). *Representación del colectivo LGTB+ en el anime japonés*. Universidad de Sevilla.
- Rodríguez Sánchez, Á. (2018). *El viaje del héroe en " Psycho-Pass": la narrativa de los mitos en la distopía cyber-punk de la animación japonesa*. Universidad de Salamanca.
- Rousseau, J. J. (2021). *El origen de la desigualdad entre los hombres* (Trad. Danilo García). Editorial Verbum. (Trabajo original publicado ca. 1755).
- Ruh, B. (2014). *Stray dog of anime: the films of Mamoru Oshii*. Palgrave Macmillan.
- Santos, O. D. L. (1993). *The concealed dialectic: existentialism and (inter) subjectivity in the postmodern novel*. The Ohio State University.
- Santy, C., & Soelistyo, L. (2014). The Panoptic Sibyl System and the Dystopia in Gen Urobuchi's Psycho Pass. *Kata Kita: Journal of Language, Literature, and Teaching*, 2(1), 61-68.
- Sartre, J. P. (2021). *El ser y la nada* (Trad. Juan Valmar). Losada. (Trabajo original publicado ca. 1943).
- Schaub, J. C. (2001). Kusanagi's body: Gender and technology in mecha-anime. *Asian Journal of Communication*, 11(2), 79-100.
- Schwitzgebel, E. (2019). Kant Meets Cyberpunk. *Disputatio*, 11(55), 411-435.
- Shalet, D. (2018). Through the looking glass: Ghost in the shell, transhumanism, and transcendence through the virtual. *Implicit Religion*, 21(4), 413-432.
- Simondon, G. (2018). *El modo de existencia de los objetos técnicos* (Trad. Margarita Martínez y Pablo Rodríguez). Prometeo Libros. (Trabajo original publicado ca. 1969).
- Stuart Mill, J. (1979). *Sobre la Libertad. Capítulos sobre el socialismo y otros escritos* (Trad. Josefa Sainz Pulido). Orbis. (Trabajo original publicado ca. 1859).

- Torrents, A. G. (2013a). Máquinas con alma. Lo técnico y lo humano en Simondon y en la cultura del anime. *Astrolabio*, 10, 242-270.
- Torrents, A. G. (2013b). La relación con lo materno en el cuerpo robótico en " Neon Genesis Evangelion". *Debats: Revista de cultura, poder i societat*, (119), 62-67.
- Torrents, A. G. (2017). *El anime como dispositivo pensante*. Universitat Autònoma de Barcelona.
- Toyotismo, M. I. (1996). *Lucha de clases e innovación tecnológica en Japón*. Editorial Antídoto.
- Tramón, J. (2000). Historia y cultura de Japón. *Pharos*, 7(1), 75-86.
- Triantafyllos, S. (2022). The dying city and the sick messiah: apocalypse and utopia in Neo Tokyo. *European Journal of English Studies*, 26(3), 462-479.
- Tsurumi, S. (2010). *A cultural history of postwar Japan: 1945-1980*. Routledge.
- Ueno, T. (1999). Techno-Orientalism and media-tribalism: On Japanese animation and rave culture. *Third text*, 13(47), 95-106.
- Walker, B. L. (2015). *A Concise History of Japan*. Cambridge University Press.
- Weber, M. (2021). *Economía y sociedad* (Trad. Juan Roura Parella, Eugenio Ímaz, Eduardo García Maynez, José Ferrater Mora y Francisco Gil Villegas). Fondo de cultura económica. (Trabajo original publicado ca. 1922).
- Wilson, D. H. (2018). Biopunk Dystopias: Genetic Engineering, Society and Science Fiction. *Extrapolation*, 59(1), 118-121.
- Wittner, D. G. (2007). *Technology and the culture of progress in Meiji Japan*. Routledge.
- Wood, M. A. (2019). Algorithmic tyranny: Psycho-Pass, science fiction and the criminological imagination. *Crime, Media, Culture*, 15(2), 323-339.
- Yamada, A. (2009). El desarrollo del manga en la sociedad actual: pasado, presente y futuro. En *¿Qué es Japón? Introducción a la cultura japonesa*. (pp. 277-296). Universidad de Extremadura.
- Yoshida, K. (2008). *Animation and "otherness": the politics of gender, racial, and ethnic identity in the world of Japanese anime*. University of British Columbia.
- Zalta, E. N. (ed) (s.f.). *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*. Stanford University. URL: <https://plato.stanford.edu/>
- Žižek, S. (2012). *Organs without bodies: On Deleuze and consequences*. Routledge.