

---

---

# TRANSGRESIÓN, FUSIÓN Y POSIBILIDAD PELIGROSA. LAS CLAVES GRÁFICAS DE *GHOST IN THE SHELL*

Celia Cuenca García

Universitat Politècnica de València

---

---

En 2017 se estrenó *Ghost in the Shell. El alma de la máquina* (Rupert Sanders, 2017) la versión en imagen real de la película de animación *Ghost in the Shell* creada por Mamoru Oshii en 1995 a partir del manga de Masamune Shirow *Kokaku Kidotai* (1989). Si bien el “remake” trataba de homenajear el universo plástico del director y de toda la saga, su planteamiento estético puso de manifiesto algunas diferencias que convertían la nueva propuesta en una versión tecnófoba y pesimista. El motivo es que mientras que esta revisión destaca la esencia humana como rasgo superior, el anime defendía la hibridación cibernética como una actitud revolucionaria y abierta al futuro. Para desarrollar esa mirada optimista Oshii se sirvió de tres claves gráficas que definían el discurso de su película: resaltar los límites transgredidos, representar la fusión de los opuestos y diseñar las posibilidades peligrosas (u oportunidades) que podría traer el porvenir tecnificado. En mi opinión esas tres ideas aparecían ya en una obra anterior a la película de Oshii que miraba al futuro de una forma muy similar: el “Manifiesto cibernético” de Donna Haraway (1991). Este artículo aborda la traducción de esos supuestos teóricos a su representación estética mediante la animación, técnica que ofreció a Oshii las posibilidades con las que crear un universo irreplicable.

In 2017, *Ghost in the Shell. The Soul of the Machine* was released in a real-image version of the animated film *Ghost in the Shell*, created by Mamoru Oshii in 1995 from the manga of Masamune Shirow *Kokaku Kidotai* (1989). While the remake tried to honor the plastic universe of the director and the entire saga, its aesthetic approach showed some differences that made the new proposal a technophobic and pessimistic version. The reason is that while this review highlights the human essence as a superior feature, the anime defended cyborg hybridization as a revolutionary attitude and open to the future. To develop that optimistic view, Oshii used three graphic clues that defined the discourse of his film, to highlight the transgressed limits, to represent the fusion of opposites, and to design the dangerous possibilities that the technological future could bring. In our opinion, those three ideas already appeared in a work previous to Oshii's film, which looked to the future in a very similar way: Donna Haraway's “A Cyborg Manifesto” (1991). This article addresses the translation of these theoretical assumptions to their aesthetic representation through animation, a genre that offered Oshii the possibilities with which to create a unique universe.

**Palabras clave:** Ciberpunk, simbolismo, ciudad, espiritualidad, luz, cibernético, alma.

DOI: <https://doi.org/10.4995/caa.2019.11338>



Fig. 1. La habitación de Motoko como metáfora de su esencia híbrida.

## Introducción

Parece que la ciencia ficción contemporánea se enfrenta al futuro con reservas y que sus escenarios revelan el temor y la amargura de aquellos que miramos desde el presente.<sup>1</sup> Pero no siempre ha sido así. No hace muchos años algunas historias contemplaban el mañana con atrevimiento y euforia. *Ghost in the Shell*<sup>2</sup> fue uno de los referentes de esa mirada. Y por eso, la diferencia fundamental entre *Ghost in the Shell* 1995 y *Ghost in the Shell* 2017 es, sin duda, el punto de vista de ambas producciones frente al futuro y la tecnología cibernética. La primera dejaba espacio para el optimismo y la liberación que traía consigo el nuevo mar de información. La segunda, sin embargo, ha adoptado un tono tecnófobo en el que Motoko no alcanza la salvación a través de su naturaleza híbrida, sino mediante los rasgos humanos que todavía conserva.

A pesar de que la película más reciente ha tratado de adoptar de forma literal muchos recursos del universo visual de Oshii, es posible establecer las diferencias que desde su nivel estético revelan

una oposición de planteamientos. Mientras que la dirección creativa del remake se ha limitado a generar un escenario futurista, los equipos de arte y animación de *Ghost in the Shell* 1995 consiguieron plantear todo un universo visual donde elementos, texturas y movimiento se dirigieran hacia un mismo objetivo: presentar un ambiente caótico pero al mismo tiempo liberador, subversivo y ante todo, espectante frente a lo que la tecnología podía aportar al mundo. Esa misma expectación es la que permitió que aún hoy *Ghost in the Shell* 1995 sea una película compuesta por preguntas y discursos abiertos y no una sentencia sobre la era digital. No nos referimos a los interrogantes que aparecen a lo largo de los diálogos, como “¿Qué se siente nadando en el mar?”, “¿Has visto el interior de tu cerebro?” o “¿Hacia dónde irá la recién nacida?”.<sup>3</sup> Lo que de verdad nos interesa son, literalmente, las cuestiones de fondo: cuestiones que se revelan en la presencia de los cuerpos, en la animación de sus gestos, en el diseño de la

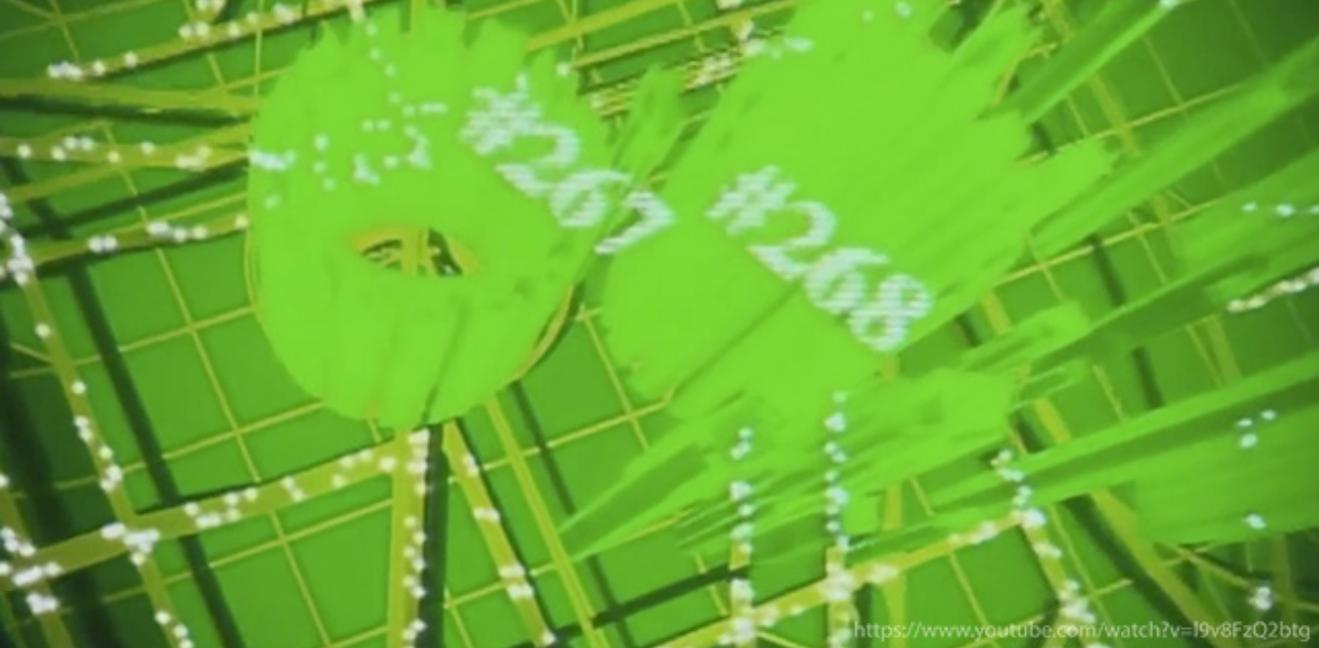


Fig. 2. Mirada subjetiva de Motoko en forma de mapa virtual de la ciudad.

ciudad, en las texturas, cromatismos y elementos que, en resumen, construyen y definen la aventura de Kusanagi en el nivel más sensible del filme, su imagen animada.

En su “Manifiesto cibernético” Haraway introducía su tesis con la siguiente afirmación:

Las páginas que siguen son un esfuerzo blasfematorio destinado a construir un irónico mito político fiel al feminismo, al socialismo y al materialismo [...]. En el centro de mi irónica fe, mi blasfemia es la imagen del cibernético. (Haraway, 1991: 149).<sup>4</sup>

Sin duda, en *Ghost in the Shell*, el equipo de Oshii se propuso abordar esa misma tarea, pero en lugar de teorizar en torno a la posible imagen del cibernético, ellos decidieron animarla. A lo largo de este artículo revisaremos la posible relación entre ambos autores a nivel filosófico. Estableceremos las ideas compartidas y profundizaremos en cómo esas ideas toman forma gráfica a través del anime. Por último compararemos momentos clave de la película con su reciente versión en imagen real, con la intención de destacar el increíble trabajo artístico de Oshii y su equipo de animación.

## 01

### De Haraway a Oshii. La teoría se convierte en animación

Una década antes del estreno de *Ghost in the Shell* 1995 se publicó en un ámbito muy distinto otra obra que también miraba al futuro cibernético con entusiasmo. El “Manifiesto cibernético” de Donna Haraway (1991) sigue siendo también hoy una de las piezas recurrentes de las teorías transhumanistas y del género “sci-fi” actual. En una breve aclaración casi al principio del texto, Haraway escribía: “Así, el mito de mi cibernético trata de fronteras transgredidas, de fusiones poderosas y de posibilidades peligrosas.” (Haraway, 1991: 154).<sup>6</sup> Aunque se trata de ámbitos diferentes, esos tres conceptos serán también las ideas que utilice *Ghost in the Shell* 1995 para representar su visión esperanzadora de la teoría cibernética. Si Haraway expuso esas ideas en un tono académico —aunque reivindicativo— y desde una perspectiva política, Oshii les dio forma mediante una profunda configuración gráfica: transgresión, fusión y posibilidad se convirtieron en tres



Fig. 3. El diseño de Motoko es más sobrio en el anime que en el manga.

recursos visuales que le permitieron explorar la faceta más íntima y espiritual del mundo de Motoko. Por un lado, porque la fusión y la transgresión erradicaban el pensamiento dualista tradicional, desestabilizando las oposiciones clásicas entre animal y máquina, cuerpo y mente, ciencia y religión. Por otro lado, porque las posibilidades peligrosas que darían paso a una sociedad totalmente nueva —como la independencia de la inteligencia artificial o la integración de lo virtual como realidad cotidiana— devolvieron una vigencia inesperada a conceptos olvidados como la reflexión, la fe o la trascendencia.

A través de este simple esquema de tres puntos es posible elaborar un análisis acerca de cómo la animación y diseño artístico de *Ghost in the Shell* 1995 son una de sus cualidades más determinantes a la hora de comprender su propuesta conceptual y su repercusión dentro del ámbito cinematográfico. Más incluso cuando tenemos la oportunidad de comparar la versión anime con su versión en imagen real. Y es que aún con el paso del tiempo y más allá de las reediciones, las adaptaciones a videojuego y el último remake, Oshii sigue manteniendo una

opinión firme: “Hay cierto elemento de “no hace falta que sea un calco”, dice en una entrevista en relación a la película de Sanders,

pero la escena inicial de la fabricación del cibernético y la de la exfoliación es mejor hacerlas a mano (risas). Puede que haciéndola digitalmente añadiera precisión, pero diría que le falta sentimiento. En mi película quise reimaginar *El nacimiento de Venus* y es ahí donde reside su fuerza.” (Shirow, 2017: 154).

Lo que Oshii define aquí como sentimiento tiene que ver con la cualidad única que la animación aporta a la estética de una producción. Liberada de toda pretensión de realidad, la cualidad misma del anime permite que una película explore los discursos más complejos. Aquellos que giran entorno a nuestro “ghost” (espíritu) por ejemplo, porque hablar de alma es hablar de animación. Animar, dotar de vida, otorgar un espíritu a lo artificial para crear algo vivo, de cualidades tanto o más sensibles y poderosas que su referente orgánico, ya sea la creación de un ser-máquina o el nacimiento de una película.

Sabemos que antes de abordar el proyecto de *Ghost in the Shell*, Mamoru Oshii ya se había enfrentado a producciones experimentales como *The Red Spectacles* (1987) o *Talking Head* (1992) y al mundo de la ciencia ficción con *Patlabor Headgear* (1989). De hecho y como explica Aaron Rodríguez, casi parece que “su carrera se dirigía irremediamente a colisionar con la adaptación de la obra maestra de Masamune Shirow” en lo que resultó “un filme de autor envuelto por una coraza metálica y rodeado de pólvora” (Rodríguez, 2016: 18). Envuelto en una “coraza” porque es en esta pieza en la que Oshii mejor estableció un equilibrio entre concepto e imagen, precisamente porque la abstracción de su trama no podía ser resuelta a través de la narrativa interna, sino que tan sólo podía evocarse mediante su representación figurativa y su esencia animada. Su superficie.

## 02

### Transgresión de los límites: la ciudad virtual de Oshii

El tema nuclear de *Ghost in the Shell* es la angustia de Motoko ante la posibilidad de que su mente, al igual que su cuerpo, sea también artificial porque en ese caso, ¿cuál es su verdadera esencia? ¿Existe realmente su “ghost” como una conciencia pura e independiente? ¿Qué la define? ¿Su cuerpo biónico perfecto o los sonidos que enturbian su mente cibernética?

Cuando Donna Haraway hablaba sobre las fronteras transgredidas, proponía que eran precisamente preguntas como esas las que darían pie a una actitud: “La imaginería cibernética puede sugerir una salida del laberinto del dualismo en el que hemos explicado nuestros cuerpos y nuestras herramientas” (Haraway, 1991: 181).<sup>7</sup> Oshii hizo referencia a esa posible salida (way out) no sólo a través del diseño urbanístico que habitaba Motoko, sino mediante una propuesta en la que la ciudad era sólo uno de los espacios

habitables. La realidad virtual superaba los límites de la pantalla y se convertía en otro espacio accesible.

La película comienza con un potente contraste de cromatismo y textura. Primero, en visión subjetiva, Motoko navega sin moverse por una representación virtual de su objetivo. Los sujetos a los que vigila se convierten en triángulos brillantes que se desplazan sobre un mapa 3D de verdes intensos que hoy calificaríamos de nostálgico. Sobre el mismo plano aparecen códigos tan familiares como los que podemos ver en el “display” de una cámara de video o en una pantalla de televisión. Pero en este caso se nos permite habitar entre esos números: acercarnos, atravesarlos, orbitar a su alrededor, desplazarnos en ellos. La superficie virtual adquiere profundidad.

Inmediatamente después volvemos a la animación bidimensional de la protagonista sobre la azotea de un rascacielos. En este caso el diseño del escenario tiene una intención puramente mimética. Los edificios trazan líneas rectas y figuras geométricas en gamas negras y moradas. Repleto de detalles, el fondo adquiere una cualidad gótica y futurista al mismo tiempo. Y contrastada sobre él, Motoko aparece como una versión más sombría y contenida que la del manga de Shirow. De gestualidad casi minimalista, sus movimientos son sutiles: el viento en el pelo, un leve asentimiento.

Este recurso se convierte en una constante gráfica del relato y en uno de los logros artísticos de *Ghost in the Shell*. La yuxtaposición deliberada entre los planos de mapas electrónicos y las secuencias que transcurren en la ciudad establece una relación entre la comunidad tradicional y la virtual que da lugar a la idea de un tercer espacio (Yuen, 2000: 11) donde los límites más asumidos han sido superados.

Oshii generó el tercer espacio, resultado de la transgresión de los límites, para que sus personajes pudieran habitar desde múltiples puntos de vista. Así, frente al devenir homogéneo de la versión de imagen real, donde la yuxtaposición de

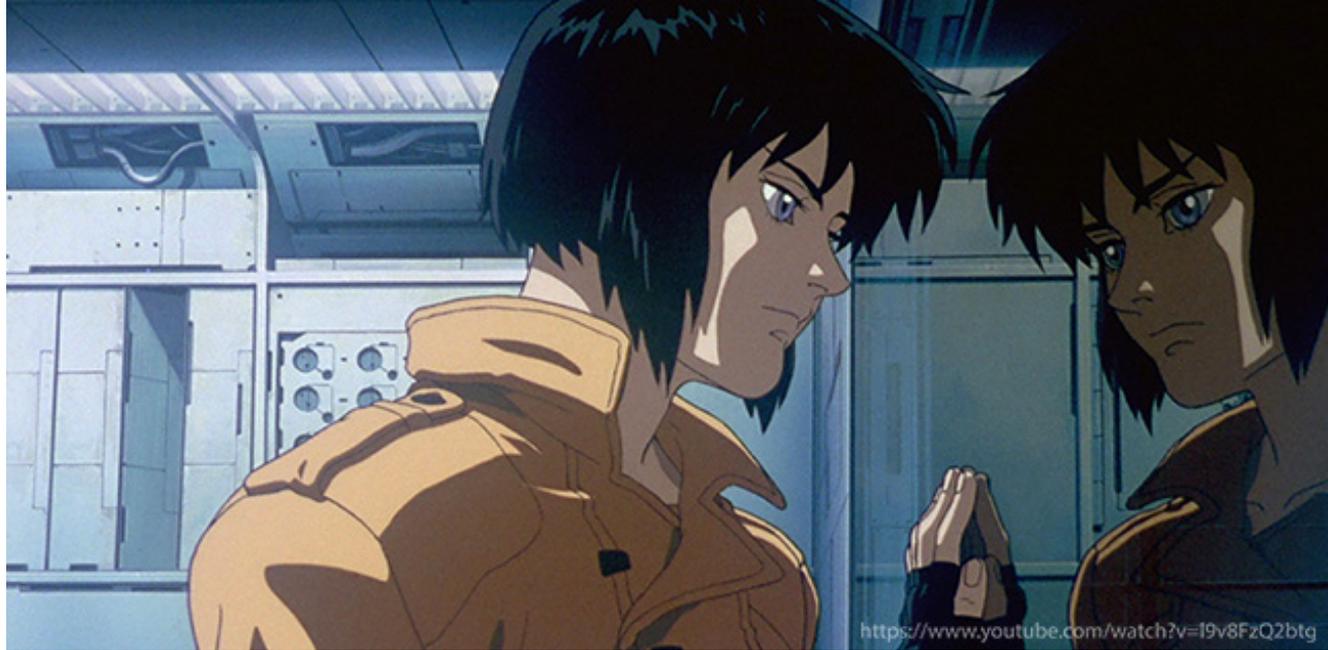


Fig. 4. El reflejo como representación de la angustia de Motoko.

texturas es muy puntual, *Ghost in the Shell* 1995 planteaba un montaje rítmico “aspect-to-aspect”<sup>8</sup> donde el fin de la frontera física no supusiera una amenaza, sino una oportunidad. Si en el “remake” la realidad virtual es tan sólo un filtro gráfico desde el que redibujar la figura humana de manera literal, la virtualidad de 1995 tenía una estética mucho más abstracta, casi como un segundo lenguaje visual descriptivo de una ciudad sin límites, al mismo tiempo nueva y antigua.

Como decía el diseñador de escenarios Atsushi Takeushi: “¡Tal vez sea la tensión o presión provocada por la llamada modernización! Es una situación en la que dos entidades se mantienen en una relación vecina extraña. Quizás eso es el futuro.” (Yuen, 2003: 15).<sup>9</sup> En el diseño del Hong Kong de 2027, tradicional y virtual, *ghost* y *shell* al mismo tiempo, se intuyen todos los logros a los que aspira Motoko. Si la ciudad puede superar sus oposiciones básicas —local/global, salvaje/doméstico, familiar/extraño—, quizá ella pueda transgredir los límites de su naturaleza —cuerpo/espíritu, máquina/humana, sumisión/control.

Al terminar, *Ghost in the Shell* 2017 ensalza la humanidad como virtud y su cibernético reniega de

su propia naturaleza compuesta para aferrarse a sus recuerdos humanos como definitorios de su esencia. En lugar de explorar un mundo que es complejo y diverso, vuelve a mirar hacia atrás inclinada sólo hacia uno de sus opuestos: la humanidad frente a la máquina. Como si sólo lo humano fuera puro. Y en mi opinión esa es una gran carencia en la adaptación de acción real, porque la teoría cibernético —y Oshii en su ejercicio visual— propone justo lo contrario:

No existen objetos, espacios o cuerpos sagrados por sí mismos, cualquier componente puede ser conectado con cualquier otro [...]. Las dicotomías entre la mente y el cuerpo, lo animal y lo humano, el organismo y la máquina, lo público y lo privado, la naturaleza y la cultura, los hombres y las mujeres, lo primitivo y lo civilizado están puestas ideológicamente en entredicho. (Haraway, 1991: 163).<sup>10</sup>

Una vez lo virtual transgrede y accede a lo físico, ambas realidades se unen en una nueva perspectiva desde la que Motoko pueda reflexionar acerca de su naturaleza.

## 03

Fusión de los opuestos: luz y sombra

Donna Haraway escribía: "La política del cibernético es la lucha por el lenguaje y contra la comunicación perfecta, contra el código que traduce a la perfección todos los significados [...]. Por eso la política de los cibernéticos insiste en el ruido y es partidaria de la polución." (Haraway, 1991: 176).<sup>11</sup> Cuando analizamos *Ghost in the Shell* 1995 nos llama la atención el detalle de sus escenarios frente a otras producciones del mismo director. Los niveles de precisión y los diseños minuciosos generan fotogramas densos y repletos de información en los que la mirada, a veces, no comprende lo que ve. Este ejercicio gráfico responde a una trama confusa y hermética heredada del manga de Shirow en el que las relaciones de poder quedaban explicadas a media luz (Rodríguez, 2017: 40). Por eso los planteamientos político-privados de la película se suceden sin orden, lógica o sentido y el resultado visual es un ambiente denso y complejo en el que los días se vuelven grises y las noches luminosas, la máquina invade los cuerpos orgánicos y los estados de la mente se vuelven visibles.

Para representar esa idea Oshii y su equipo diseñaron un tipo de iluminación muy preciso en el que luz y sombra se acompañaran mutuamente, generando escenas confusas donde tiempo y lugar fueran inciertos. Estéticamente este ejercicio fue en parte heredero de *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) y *Akira* (Katsuhiro Otomo, 1988), películas previas a *Ghost in the Shell* y con las que tenía algo en común: todas admiraban y temían por igual la llegada de la tecnología punta, la irrupción de lo digital y los nuevos escenarios virtuales (Altozano, 2017). Es interesante cómo las tres producciones se esforzaron por representar esa política de fusión y ruido de la que hablaba Haraway no a través de su trama sino desde su planteamiento artístico.

*Blade Runner* transcurría en un universo caótico, oscuro y monocromático, donde la luz era limitada y artificial: hologramas, neones, pantallas (Puschank, 2016). Deckard y los replicantes perseguían verdades inalcanzables, estableciendo un planteamiento clásico en cuanto al significado de la luz. La noche interminable simbolizaba el desasosiego y la luz escasa, una verdad inaccesible. Lo que *Blade Runner* desvelaba es que quizá esa verdad absoluta realmente no existe. Por su parte, *Akira* establecía un contraste intenso entre la misma oscuridad de *Blade Runner* y una luz cegadora y violenta (Puschank, 2016), que tomaba cuerpo en los neones y focos urbanos, pero también en los múltiples efectos de destello de los derrapes de las motos, los disparos, la electricidad de los dispositivos o la fuerza sobrehumana de Tetsuo. En este caso el discurso desmontaba la idea clásica de la claridad como certidumbre: las fuentes de luz parpadeaban o estallaban entorpeciendo o cegando la vista.

Con el equipo de Oshii *Ghost in the Shell* llevó el ejercicio al siguiente nivel. Si la luz no sólo no implica verdad sino que puede entorpecer la reflexión, entonces tal vez la oscuridad pueda ofrecer un espacio para el pensamiento. Hiromasa Ogura, director de arte de la película, hablaba de la importancia del diseño de la iluminación en relación a su propuesta filosófica:

En cada escenario hay espacios de luz y de sombra. En la animación tradicional, cuando la luz ilumina un área, se genera un contraste proporcional. Sin embargo, en esta película, las secciones de oscuridad se vuelven aún más oscuras, hasta el punto en que no se puede ver nada. (...) Es una técnica de iluminación muy poco convencional." (Oshii, 1995)

En estos relatos, cuanto mayor era la pretensión de conocimiento, más aumentaba la incertidumbre y el desconcierto. Con su planteamiento de iluminación, *Ghost in the Shell* 1995 propuso un universo donde luz y oscuridad

fueran complementarios y donde las organizaciones clásicas dejaban de tener sentido. Quizá el medio animado, por su cualidad de fábula, era el mejor para explicar esa idea aterradora acerca de que, como decía Haraway, la comunicación perfecta es una ilusión.

Pensemos en el cuarto de Motoko, la representación externa de su debate interno. En la habitación diseñada para la versión de 1995 el contraste era absoluto. Por un lado veíamos la oscuridad en la que habitaba Motoko, un negro total que era al mismo tiempo su espacio de reflexión. Por otro, la ciudad luminosa invadía la estancia a la mínima oportunidad. Se veía el cielo a través de la ventana y había belleza en la línea del horizonte, que se alzaba en gamas violetas, verdes y azules. Ambas realidades convivían, se fusionaban. El cuarto de 2017, sin embargo, es tan oscuro como la ciudad que se ve a través de la ventana y no hay diálogo entre el primer plano y el fondo. Todo queda emborronado y gris, sin cielo ni luz que se filtre por ninguna ranura. Esta diferencia es fundamental porque, es por ese contraste que acompaña a Motoko en su aventura, por el que, a pesar de su gran ejercicio mimético y de su

alto grado de tecnificación, *Ghost in the Shell* 1995 es también una película introspectiva, “emocional y onírica” (Yuen, 2000: 13). Pero ante todo, es una película capaz de reflexionar sobre la idea misma de conocimiento. Sin ese diálogo gráfico que Oshii planteaba en torno a lo incierto, no habría habido lugar para que apareciera el detonante del relato.

## 04

### Posibilidad peligrosa: el Marionetista

Tanto el esquema de iluminación como el diseño de lo virtual introducen la dicotomía más determinante para *Ghost in the Shell*: cuando el mundo del futuro llegue, las entidades híbridas que lo habiten, ¿podrán tener un alma? O lo que es lo mismo, ¿nos despojará el avance tecnológico de nuestra faceta espiritual? *Ghost in the Shell* 1995, en su afán por hacer converger los opuestos, proponía, a través de la recontextualización de símbolos, que lo sagrado tendrá lugar en el futuro cibernético. Y si Donna Haraway empezaba su manifiesto hablando de blasfemia, Oshii terminaba la película haciendo que

Fig. 5. Motoko y Ciudad se funden cuando suena la voz del Marionetista.



la mirada de Motoko se cubriera ante la aparición de un ángel. Había que plantear un nuevo mito creador, sí, pero debía ser al mismo tiempo espiritual y profano, y en su centro debía estar Motoko.

Oshii representó esa dinámica de opresión en su protagonista a través de los reflejos que ella contemplaba de sí misma. Constantemente encontraba su imagen en el cristal de las fachadas, en el agua estancada, en el mar, en la superficie de los escaparates, etc. Se veía a sí misma en los maniqués y en otras unidades biónicas desconocidas. Pero si en el diseño de escenarios Oshii se esforzó por transgredir los límites y fusionar los opuestos, dejó que Motoko sufriera hasta el final la angustia que le producía ser un individuo fragmentado: “Ya hemos visto cómo el sujeto de la enunciación desdoblaba una y otra vez a Kusanagui en tanto elemento visual, cómo duplicaba su cuerpo y repetía de manera compulsiva la dinámica de la escisión” (Rodríguez, 2017: 95). Mediante esa sucesión de reflejos, Oshii diseñó una heroína compleja, a la vez máquina y humana, cuyo destino argumental era dejar de ser lo uno y lo otro. Y si eso podía ocurrir, era sin duda a través de una posibilidad peligrosa: el Marionetista.

Mathew Stoddard escribió que si la película empieza con una tipología de “conspiración global-criminal” en cierto punto adquiere un tono de “conspiración casi-religiosa” (Stoddard, 2010: 5). Es el despertar de Motoko llevado al despertar del propio argumento desencadenado por la frase bíblica: “Por ahora vemos a través de un espejo, veladamente; pero entonces *veremos* cara a cara: ahora conozco en parte; pero entonces conoceré plenamente, como he sido conocido” (1 Corintios, 13:12). Cuando esto ocurre el ejercicio de escisión se transforma en todo lo contrario y los reflejos ceden el paso a la visión verdadera. En primer lugar, la ciudad y Motoko se unen en un efecto de “zoom” compensado.<sup>12</sup> En el cine tradicional este ejercicio pretende llamar la atención sobre el terror o la

sorpresa que siente el personaje, pero aquí, en lugar de generar una ruptura y jerarquizar entre rostro y fondo, se establece conexión y reencuentro entre Motoko y la ciudad, como si las dos fueran fragmentos iguales de una misma pieza. Por fin Motoko supera su reflejo y empieza a contemplarse como una posible unidad. El éxito de esa secuencia está directamente relacionado con la posibilidad del anime de igualar la cualidad física entre figura y fondo. Personaje y ciudad pueden, por un momento, convertirse en uno igual que cuando Motoko utiliza su traje de camuflaje óptico: no desaparece, sólo se integra con la ciudad en una misma imagen.

Mediante este ejercicio Oshii pudo introducir el desencadenante de la historia, su posibilidad peligrosa, el personaje que no es ni humano ni máquina, pero que sin duda posee un “ghost” independiente y puro: el Marionetista, antagonista por excelencia y mesías liberador, que irrumpe citando la Biblia y que no posee una imagen física propia, aludiendo violentamente al concepto de trascendencia.

Aquí se revela para Motoko la posibilidad de que realmente puede liberarse de la dicotomía entre su yo y su yo reflejado y convertirse en algo más amplio. Por eso al final, Ciudad, Marionetista y Motoko se enfrentarán en un baile oscuro en el que la Ciudad revela el fin de lo físico, el Marionetista encarna el fin lo humano y Motoko la evolución necesaria. En su lucha, Oshii se esforzó por crear un diseño escenográfico épico en el que el tachikoma<sup>13</sup> se situara bajo el árbol de la vida, tallado sobre la pared del museo. La máquina protege al Marionetista y Motoko deber destruirla: máquina contra máquina en un escenario de símbolos.

Así, el museo evoca el fin de la ciencia tradicional como religión y, durante el combate, sus pilares empiezan a derrumbarse simbólicamente. Sobre el tejado y a través de él empieza a caer la lluvia, referencia al nacimiento de Motoko —la pieza musical de esa secuencia se llama literalmente *Making of a cyborg*—, aludiendo a la

purificación mística del diluvio que dará lugar a una nueva especie. El ángel, blanco y con plumas que se desprenden de sus alas, interviene en el mundo para llevar a cabo una visión divina. Aquí actúa a modo de *hierofanía* o encuentro entre lo sagrado y lo profano (Eliade, 2014: 29): una revelación gráfica de que Motoko empieza a despertar y de que por fin va a superar la limitación de su perspectiva única.

Lo interesante de estos símbolos es que todos poseen la misma naturaleza. Por supuesto a nivel técnico hay diferencias para sugerir un dinamismo u otro, como la explosión intensa del agua encharcada frente al ángel que flota pausadamente en el centro del plano. Pero más allá de eso comparten la misma superficie. Esto no ocurre en el cine de acción de real, donde por muy avanzados que sean los efectos especiales de una película somos conscientes, como espectadores, de lo que está ahí y de lo que no. El anime, en cambio, por su esencia misma, ya está liberado de cualquier pretensión de veracidad y su intención mimética no hace más que potenciar este planteamiento. Una de las cualidades más llamativas de la animación de *Ghost in the Shell* es cómo, frente a la película de *Akira*, por

ejemplo, elimina todo tipo de destellos innecesarios y otras exageraciones. En la secuencia del museo uno de los animadores explicaba cómo limitaron la luz de los impactos de bala de modo que no todos estallaran de la misma forma: sólo las balas que chocaban contra superficies metálicas emitían luz, como ocurre en el mundo real (Oshii, 1995). Volviendo de nuevo al elemento del ángel, esto implica que dentro de esa intención de realismo había también otro objetivo: el de representar como igualmente reales estados mucho más profundos de la conciencia; o lo que es lo mismo, igualar la naturaleza del “ghost” a la de cualquier otro nivel de experiencia, traduciendo el proceso final de Motoko en el paisaje visual que la contiene.

La importancia y el acierto de enfatizar esa sensibilidad queda patente cuando comparamos el ejercicio con la película de 2017. En este caso, la aparición sagrada de Motoko son “glitches” en forma de una pequeña pagoda, recuerdo de su infancia. “Glitch” significa literalmente *fallo*. Esto implica que el modo en el que ella aborda su aparente espiritualidad es representado como erróneo. Pero más allá, ese “glitch” resulta ser la representación de algo físico: el lugar

Fig. 6. Simbología religiosa en la secuencia final del museo.



olvidado en el que Motoko fue capturada cuando todavía era humana. De nuevo, se insiste en la mirada al pasado como pérdida y a su dualidad como defecto. La importancia del ángel como símbolo trascendente radica en que representa algo que no se puede explicar con palabras, sino sólo a través del instinto, del “ghost”. Probablemente ese sea el motivo que ha convertido la adaptación *de acción real* en una secuela extraña carente, en opinión de José Altozano (2017), del poder transformador del anime.

### Conclusiones

La comparativa entre la propuesta de Haraway y la de Oshii adquiere importancia precisamente cuando la versión más reciente de *Ghost in the Shell*, lejos de aportar innovación conceptual y estética, desvela carencias en su sentido más profundo. Parece que la tendencia cinematográfica de la que hablábamos antes, la que imagina escenarios futuristas tristes y desasosegantes, viene dada en parte por la incapacidad de plantear nuevas visiones del mañana. ¿Y cómo es posible? ¿Acaso no somos los afortunados habitantes de ese futuro brillante del que hablaba el cine hace sólo unas décadas? ¿Acaso no estamos hoy más cerca del 2027 de lo que lo estaba Oshii en 1995?

Sin embargo, su producción artística sigue siendo más capaz de provocar preguntas que muchas películas recientes. Como explicaba Oshii en una entrevista hace unos años, la técnica de la animación le ofrecía una libertad que no encontraba en el trabajo con la imagen real, precisamente por la capacidad de imaginar y animar escenarios y personajes de la nada (Zapater, Oria, 2008). Podríamos pensar que los nuevos medios de animación son más liberadores, que seguro que Oshii es un nostálgico; pero quizá que también haya en esa técnica cierta responsabilidad por generar un universo coherente, no sólo en sí mismo, sino en relación al contenido de la historia que acoge. Una responsabilidad igual a la de un planteamiento

teórico como el de Haraway, porque en ambos casos, el lenguaje escrito y el lenguaje visual animado, tienen la carga de exponer una idea nueva, importante para aquéllos que vamos a recibirla. Una idea que de pie a una reflexión, que reaparezca una vez la película haya terminado y que quede sugerida ya en sus imágenes, en su animación. Quizá es eso lo que se echa de menos en *Ghost in the Shell. El alma de la máquina*:

De hecho, el anime puede ser el medio perfecto para captar lo que quizás sea el tema principal de nuestros días, la naturaleza cambiante de la identidad en una sociedad en cambio continuo. Con sus rápidos cambios de ritmo narrativo y sus imágenes en constante transformación, el medio animado está en una posición excelente para ilustrar la atmósfera de cambio [...]. En particular, el énfasis de la animación en la metamorfosis puede verse como el vehículo artístico ideal para expresar la obsesión posmoderna con una identidad fluctuante. (Napier, 2000: 12).<sup>14</sup>

Como conclusión, si la versión del 95 tenía un “ghost” propio y estaba dispuesta a dar el paso hacia el siguiente estado de la evolución del anime, el “remake” es sólo una copia en serie más de tantas otras producciones donde imagen real y efectos especiales se mezclan en una belleza indiscutible, pero en cuya superficie no queda nada por descubrir. Si en el cyberpunk<sup>15</sup> de los noventa había cierta alegría ante lo que estaba por venir, y eso se reflejaba en su estética, parece que hoy sólo queda la parte amarga, carente de lo que Aaron Rodríguez define como sabor poético y que, sin duda, sólo puede alcanzarse mediante la sensibilidad de lo visual, de lo material, de lo animado. *Ghost in the Shell* 1995 es prueba de ello.

© Del texto: Celia Cuenca García.

© De las imágenes: Mamoru Oshii, Manga Entertainment, 1995.

## Referencias bibliográficas

ALTOZANO, José, 2017. "El alma de la máquina no entiende al alma de la máquina", en *DayoScript*, 21 de agosto (<https://www.youtube.com/watch?v=Qt3JnTkFA10> [acceso: agosto, 2017]).

ELÍADE, Mircea, 1998. *Lo sagrado y lo profano*, Barcelona: Paidós.

ESQUIROL, Josep María, 2015. *La resistencia íntima*, Barcelona: Acantilado.

HARAWAY, Donna, 1991. "A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century", en *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*. Nueva York: Routledge.

MARTÍN DE RUEDAS, Álvaro, 2017. "Monográfico sobre "Ghost in the Shell", la película que en el año 1995 redefinió la animación y el cine de ciencia ficción", en *Akira Comicas. Blog comics, libros y reseñas*, 3 de abril de 2017 (<https://www.akiracomics.com/blog/ghost-in-the-shell-cuestion-de-tiempo> [acceso: abril, 2018]).

McCLOUD, Scott, 1993. *Understanding Comics. The Invisible Art*, Nueva York: Harper Collins.

NAPIER, Susan, 2000. *Anime: From Akira to Princess Mononoke*, Nueva York: Palgrave.

OSHII, Mamoru, 1995. *Ghost in the Shell: Production Report*, Japón: Manga Entertainment.

PUSCHANK, Evan, 2015. "How to Animate Life", en *The Nerd Writer*, 16 de septiembre (<https://www.youtube.com/watch?v=gXTn11FVFBw&t=22s> [acceso: septiembre, 2015]).

PUSCHANK, Evan, 2016. "Identity in space", en *The Nerd Writer*, 23 de noviembre (<https://www.youtube.com/watch?v=xf0WjeE6eyM> [acceso: noviembre, 2016]).

RODRÍGUEZ SERRANO, Aaron, 2017. *Nostalgia de la encarnación*, Santander: Shangrila.

SHIROW, Masamune, 2017. *Perfect Book*, Barcelona, Planeta.

1989. "Kokaku Kidotai" en *Young Magazine*, Kodansha.

STODDARD, Mathew, 2010. "Contested Utopias: Ghost in the Shell, Cognitive Mapping and the Desire for Communism", en *ImageText: Interdisciplinary Comics Studies*, volumen 5, nº 2.

YUEN, Wong Kin, 2000. "On the Edge of Spaces: Blade Runner, Ghost in the Shell and Hong Kong's Cityscape", en *Science Fiction Studies*, volumen 27, parte 1.

ZAPATER, Juan, ORIA, Blanca, 2008. "Entrevista a Mamoru Oshii", España: *Ghost in the blog* ([https://www.youtube.com/watch?v=ahBJPn19\\_E0&t=6s](https://www.youtube.com/watch?v=ahBJPn19_E0&t=6s) [acceso: noviembre, 2008]).

## Notas

<sup>1</sup> Pensemos en sagas como *Star Wars* (George Lucas, 1977) en las que había espacio para la esperanza, la lucha por la democracia y los androides con sentido del humor y comparémoslas con otras más actuales como *Ender's Game* (Gavin Hood, 2013) o *Interstellar* (Christopher Nolan, 2014), en las que la humanidad se enfrenta a una supervivencia desesperada y angustiosa.

<sup>2</sup> *Ghost in the shell* es una franquicia compuesta por diversos mangas, películas, series, OVA's y videojuegos protagonizadas por el personaje de Motoko Kusanagi. Aunque cada proyecto aborda el universo de una forma libre, todos comparten gran parte de las cualidades de la saga. Sin embargo, con el objetivo de ser más precisos en este artículo hablaremos de la producción de 1995, dirigida por Mamoru Oshii y la más popular y representativa de la franquicia. A lo largo del análisis se hará referencia a la adaptación en imagen real de 2017, dirigida por Rupert Sanders.

<sup>3</sup> Diálogo de *Ghost in the Shell* (Mamoru Oshii, 1995). Estas preguntas las hacen los personajes de Motoko Kusanagi y Batou a lo largo de la película.

<sup>4</sup> "This chapter is an effort to build an ironic political myth faithful to feminism, socialism, and materialism [...]. At the centre of my ironic faith, my blasphemy, is the image of the cyborg." (Trad. a.).

<sup>5</sup> El “Manifiesto Cíborg” (“A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century”) es un ensayo escrito en 1984 que se publicó años más tarde junto con otros textos de la autora. Por eso aquí, para poder establecer referencias, nos basaremos en la primera edición publicada en 1991.

<sup>6</sup> “So my cyborg myth is about transgressed boundaries, potent fusions, and dangerous possibilities [...]” (Trad. a.).

<sup>7</sup> “Cyborg imagery can suggest a way out of the maze of dualisms in which we have explained our bodies and our tools to ourselves.” (Trad. a.).

<sup>8</sup> En el cuarto capítulo de su libro *Understanding Comics. The invisible Art* (1993), Scott McCloud propone que hay dos modos de representar el espacio/tiempo en la narración secuencial, en función de su referencia de origen (McCloud, 1993: 94). En Estados Unidos, el tono suele ser más trepidante, intenso, lleno de acción etc. A ese modo de plantear el tiempo, él lo denomina una transición *action-to-action*, centrada en la rapidez y la consecución de objetivos. El espacio cambia con la misma velocidad con la que lo hace el tiempo. La tradición japonesa, sin embargo, propone una transición denominada *aspect-to-aspect*, en la que el tiempo queda suspendido para explorar de una forma más profunda el espacio. Este tipo de transiciones son capaces de evocar estados de ánimo y de ceder ante la imaginación y la sensibilidad del espectador.

Podríamos pensar que la primera transición es más adecuada para una historia de acción. Sin embargo, la de *Ghost in the Shell* es una transición *aspect to aspect* muy relacionada con la tradición de la estampa japonesa y con la idea del *estar ahí* en lugar de la de *llegar ahí*. ¿Pero hay lugar para el *estar ahí* en un mundo tecnificado? Esa es precisamente la intención del trabajo espacial de la película. Recordar que la realidad virtual y el progreso científico-técnico no implican la desaparición de los estados reflexivos y de la comunión con el entorno.

<sup>9</sup> “Maybe it is the tension or pressure that is brought about by so-called modernization! It’s a situation in which two entities are kept in a strange neighboring relationship. Perhaps it is what the future is.” (Trad. a.).

<sup>10</sup> “No objects, spaces, or bodies are sacred in themselves; any component can be interfaced with any other if the proper standard, the proper code, can be constructed for processing signals in a common language [...]. The dichotomies between mind and body, animal and human, organism and machine, public and private, nature and culture, men and women, primitive and civilized are all in question ideologically.” (Trad. a.).

<sup>11</sup> “Cyborg politics is the struggle for language and the struggle against perfect communication, against the one code that translates all meaning perfectly [...]. That is why cyborg politics insist on noise and advocate pollution, rejoicing in the illegitimate fusions of animal and machine.” (Trad. a.).

<sup>12</sup> Efecto cinematográfico que consiste en combinar un zoom con un travelling en direcciones opuestas. Al compensarse los dos efectos, el objeto principal mantiene el mismo tamaño en el encuadre y solamente cambia la perspectiva con la que se ve el fondo. Es un efecto clásico en el cine de Hitchcock.

<sup>13</sup> Los tachikomas son robots andantes y dotados de inteligencia artificial que aparecen de forma recurrente en el universo de *Ghost in the Shell*. A menudo toman figuras orgánicas similares a pájaros o insectos. En este caso el tachikoma es esencial porque es la máquina que protege al Marionetista y Motoko, para acceder a él, tendrá que enfrentarse a ella. Es decir, Oshii proponía una escenografía en la que fuera necesario un combate entre dos máquinas, el tachikoma y Motoko.

<sup>14</sup> “Indeed, anime may be the perfect medium to capture what is perhaps the overriding issue of our day, the shifting nature of identity in a constantly changing society. With its rapid shifts of narrative pace and its constantly transforming imagery, the animated medium is superbly positioned to illustrate the atmosphere of change permeating [...]. In

particular, animation's emphasis on metamorphosis can be seen as the ideal artistic vehicle for expressing the postmodern obsession with fluctuating identity." (Trad. a.).

<sup>15</sup> El *ciberpunk* es un subgénero de la ciencia ficción caracterizado por representar un futuro tecnificado y cibernético pero con un marcado carácter rebelde o reivindicativo consecuencia de algún cambio social o cultural determinante. Posee una estética muy llamativa, heredera principalmente del escritor William Gibson.



### Biografía

Celia Cuenca García (Valencia, 1991). Estudió Bellas Artes en Valencia y Dirección de Arte en Barcelona. Ahora prepara un Doctorado en Estética y Cine Contemporáneo en la Universitat Politècnica de València y trabaja como diseñadora gráfica en un estudio creativo. En 2008 ganó el Premio Galileo Galilei al mejor cortometraje por *Todas las Cosas Inciertas* y desde entonces ha continuado trabajando e investigando en torno a la teoría de la imagen y el diseño de producción. Algunos de sus vídeos y textos se han expuesto en el Espai Rambleta o el Centro de Cultura Contemporánea del Carmen. Ha impartido ponencias en torno al cine contemporáneo en la Universidad de Granada y de Salamanca. En 2018 gana el Primer Premio de la Universidad de Valencia con el poemario *La Brecha*, y ha editado el proyecto colaborativo *Actos Reflejos*, publicado por Pre-Textos.

### **E-mail**

celiacuencagarcia@gmail.com