

GHOST IN THE SHELL: NUEVA CARNE, VIEJAS DOLENCIAS

Gerardo Ariel Del Vigo

Universidad de Buenos Aires (Argentina)

Resumen

El presente análisis de *Ghost in the Shell*, film animado japonés de *cyberpunk*, comprende una serie de reflexiones acerca de las tensiones entre el humanismo y el posthumanismo problematizadas en la categoría cibernético. A partir del desarrollo del personaje protagonista, Motoko Kusanagi, se dará cuenta también de las problemáticas de una sociedad tecnocolonizada en lógicas capitalistas de producción constante en los cuerpos y sus síntomas de persistencia humana en la nueva carne posthumana.

Palabras clave: cibernético, humanismo, posthumanismo, capitalismo, comunicación.

Artículo recibido: 20/07/15; **evaluado:** entre 21/07/15 y 10/09/15; **aceptado:** 20/09/15.

"No hay ningún viento favorable para el que no sabe a qué puerto se dirige"
(Schopenhauer, 1995).

Cuerpos mercantilizados

Ghost in the Shell, literalmente el fantasma en el caparazón, es una obra *cyberpunk* que pone en juego cuestionamientos existenciales acerca de la condición humana. La condición humana como la conciencia de sí mismo, la última frontera ante la informatización total, la mera posibilidad de una isla. Esta producción de ciencia ficción ambientada en un Japón hipertecnológico, un "Reino de los robots" (Reino de los robots) del siglo XXI, una sociedad en la que la nanotecnología y la cibernética están firmemente incorporadas en una lógica de mercado semicapitalista; cuenta la historia de la Mayor Motoko Kusanagi, agente del sector 9 del gobierno japonés, encargada de delitos de posesión o hackeo de personas. Cabe aclarar que la protagonista de esta historia es una cibernético cuyo cuerpo es un 99% máquina a excepción de parte de su cerebro, centro receptor de toda la información que capta a través de un sistema de radio telepatía. Motoko Kusanagi, así como la mayoría de la dotación policial del sector 9, pertenece a una élite de soldados mejorados con diferentes niveles de mecanización y nanotecnología, desde implantes ópticos hasta cuerpos

completos y con ordenadores miniaturizados cuya funcionalidad es mejorar las capacidades humanas, músculos de alquiler, soldados cuyos cuerpos serán el arma de otro. (Dery, 1998).

En esta película el cuerpo es expuesto como una mercancía tecnocolonizada, es decir, son simples repuestos para personas cuya humanidad no reside en lo físico, sino en lo mental. Aquí el cuerpo es un almacén, perfectible, reutilizable, mercantilizado, sólo pueden poseerlo aquellos que detentan capital económico, político e informacional. Los ciborgs que aparecen en *Ghost in the Shell* suelen tener cargos diplomáticos o militares de alto rango y sus partes son fabricadas por una corporación en particular: Mechatech. Como contrapartida, ante tanto acero y bytes, el común de los ciudadanos sigue teniendo una vida más orgánica y tradicional, si bien cuentan con acceso a las telecomunicaciones, no dejan de ser meros infoproductores ignorantes de las disputas por la producción de información. La red lo es todo, se digitalizan las humanidades, los programadores se convierten en armas de destrucción masiva, capaces de poder crear dispositivos o software que permite controlar a las personas. De esta manera, el cuerpo (y el acceso a través de la mente) “está dejando de ser esa fortaleza de soledad para convertirse en un campo de batalla con escaramuzas ideológicas” (Dery, 1998: 255).

Fantasmas

La dicotomía cuerpo/ mente se resuelve a través de la hiperconexión entre todas las mentes, o en este caso conciencias, transformando a los cuerpos en dispositivos descartables, pero no por ello menos prescindibles, más bien subordinados a la mente. A este elemento distintivo de la humanidad, se le llama *ghost* (fantasma), aludiendo al concepto de “*geist*” planteado por Hegel, cuya propiedad reside en la autonomía del sujeto, “la profundidad de lo real” (Hyppolite, 1974), lo más profundo y real de lo existente. Tiene un fuerte acento en la subjetividad, la razón es conciencia y espíritu, lo único real. Dentro del marco de ésta película, el *ghost* reside en el cerebro y por ende, se convierte en el órgano central, mientras que cualquier otro órgano importante tendrá un sustituto artificial. Es la propiedad real de este fantasma lo que dota de humanidad, de voluntad, la cual puede ser quebrantada por las mismas creaciones del hombre, en este caso el antagonista de la historia, el hacker Puppet Master (titiritero).

Este personaje cuya naturaleza es puramente digital e informacional, invade los *ghosts* de aquellos humanos con implantes o en contacto directo con terminales de Internet para perpetrar actos de terrorismo, controlando directamente a sus víctimas o implantando una falsa memoria, un falso fantasma, una realidad inventada. Como consecuencia, el elemento dominante en mundo

configurado por la electricidad es la energía, a través de ella circula todo y se canaliza en el cuerpo. A decir de Paul Virilio,

Hacer al cuerpo y su energía vital contemporáneos de la era de las teletecnologías de la transmisión instantánea es abolir al mismo tiempo la distinción clásica entre lo interno y lo externo, en beneficio de un último tipo de hipercentralidad, la del tiempo “presente” (...) una proximidad mediática (Virilio, 1996:115-116).

Se puede teleobrar y actuar sin reacción gracias a la técnica de la instrucción, de cuerpos disciplinados a la prosumisión de datos. Es ésta última característica la que permite la violación de la nueva carne, carne binaria obligada al compromiso y a la participación.

De esta manera, la mente -la información-, es la nueva carne que al ser vejada pierde su sensibilidad, su capacidad de percibir lo no verbalizado. Sólo quedan conciencias sin posibilidad de generar empatía, simples conductas simuladas para cumplir objetivos políticos, instalándose como una falsa voluntad. Si bien “el genio de la especie” es una condición que supera a lo humano, en este caso el Puppet Master se coloca virtualmente en esta posición otorgando de placeres y dolores artificiales a sus víctimas, como sucede con los recuerdos del recolector de basura, quien creía acceder al *ghost* de su ficticia ex esposa para conocer sus pensamientos sin saber del verdadero cometido de sus actos. Con el fin de mantener el orden en la sociedad, podemos afirmar que los *hombres asistidos* de la Sección 9 son producto del desarrollo de la técnica, vivida como miedo, desprotección, incertidumbre y una intensa búsqueda por un yo que muta constantemente en cada intercambio de información. Una nueva concepción del yo, un sentimiento creciente de reinventarse.

Insatisfacción y desesperanza

Volviendo a la protagonista de la historia, la Mayor Motoko Kusanagi, podemos decir que parte de su metadiseño es congruente con la tecnoerotización de la heroína *cyberpunk* observada en otros filmes como *Terminator 2* (Cameron, 1992), ese modelo de mujer fálica cuyo cuerpo es pornográfico y racional al mismo tiempo (ver figura 1). No obstante, puede advertirse en las cavilaciones respecto de su humanidad, que la protagonista manifiesta insatisfacciones emocionales, psíquicas y existenciales (por ejemplo se puede percibir un notorio cambio de ánimo durante el periodo menstrual, aunque su cuerpo cibernético no menstrúe), a pesar de ser concebida como un híbrido perfecto entre mente y máquina, una interfaz definitiva que incluye elementos cliché del *cyberpunk* como lo son los conectores en su cuello, la visión de realidad aumentada de

Batou (su compañero) y el termocamouflage. Por lo tanto, “La modernidad tecnológica no es ninguna protección, como argumentaba Ballard, contra el “voyeurismo, la insatisfacción con uno mismo, los fundamentos infantiles de nuestros sueños y los deseos” y “otras enfermedades de la psique” (Dery, 1998:299). Gran parte del dilema interno del personaje consiste en reconocer qué queda de humano en ella, qué identifica su yo, cuál es la cualidad que la hace ser-en-el-mundo. Motoko se siente incompleta, quizás angustiada, a la deriva. Una gran metáfora de este devenir se observa en el *hobby* de la protagonista, el buceo.



Figura 1: Motoko Kusanagi, *Ghost in the Shell*, 1995, Mamoru Oshii y Masamune Shirow (I.G., Japón).

La experiencia literal y metafóricamente oceánica que tiene Motoko nos acerca a ese sentimiento de ausencia, de dificultad para establecer contacto con el otro, de no saber qué pensar de nosotros mismos ya que ahora nos reconstruimos a gusto propio, efímera y fugazmente. Otro síntoma de una sociedad semicapitalista en la que la energía es la vida, es la pérdida de referentes con los cuales establecer identificación y afectividad para con los demás. Ésta situación conduce al pánico, la desesperanza de estar sumido en un horizonte ilimitado (ver figura 2).



Figura 2: Motoko Kusanagi bajo el agua, *Ghost in the Shell*, 1995, Mamoru Oshii y Masamune Shirow (I.G., Japón).

Cual mito de Narciso, Motoko Kusanagi sucumbe a la prolongación de sí misma en un material distinto a su propio ser. Sin embargo en su aspiración de totalidad, empatía y profundidad de conocimiento, ella busca declararse y que las otras cosas también definan su ser, completarse. Según Marshall McLuhan, estas prolongaciones son tácticas para poder aliviar el estrés y la sobre estimulación del cuerpo, que resulta insuficiente para contener todo el conocimiento posible. Ante la tensión impuesta al sistema nervioso central (y su cerebro, donde reside el *ghost*), la protagonista de esta historia aplica un principio de autoimputación al sumergirse bajo el agua, estado que metafóricamente oficia de estado previo al mundo, desde el inicio de la película con la construcción del cuerpo de Kusanagi, un espacio de retiro, de preparación.

Falsa empatía

Este combate frente a la desesperación, la ansiedad producida por la búsqueda de una identidad que rompa con la soledad, habla de los síntomas sociales que a través de una evolución de la tecnología se “transgrede la frontera sagrada que separaba lo natural de lo artificial, lo orgánico de lo inorgánico y de esa manera, confiere a todo lo que sabemos un carácter provisional” (Dery, 1998:269). Una relación esquizofrénica entre el cuerpo y la mente (o deberíamos decir espíritu), que puede ser sintetizada como una futura superación a través del estado de información pura. Justamente el Puppet Master (ver figura 3), bajo su condición de inteligencia artificial que se propaga a través de la invasión de otros *ghosts*, construye falsas relaciones con el otro, empatías irreales, cínicas. No obstante, este antagonista necesita aún de los cuerpos para obrar a distancia

y particularmente se completa con la Mayor Kusanagi, alcanzando como Cyber Jobe de *The Lawnmover* (Brett, 1992), una transmutación en un ser que está más allá de la carne. De esta manera, se sigue teniendo presente al cuerpo como capacidad de reproducir al nuevo *ghost* en todo el mundo, ya que la mente solo podrá replicar copias si carece de la carne (sea esta orgánica o no). Por lo tanto, esta fusión da cuenta también de un proceso de construcción de un “dos” que da lugar a una mega entidad hiperconsciente del ser-en-el-mundo, ya que es permanentemente el mundo.



Figura 3: Puppet Master, *Ghost in the Shell*, 1995, Mamoru Oshii y Masamune Shirow (I.G., Japón).

Nueva carne

Al alcanzar la fusión, la indistinción máxima entre la mayor Kusanagi y el Pupper Master, se supera incluso al cibernético como híbrido irreconciliable, potenciando ese punto de vinculación entre diferentes nodos que también son nodos de vinculación, nodos de información. Se suprime el estatuto material, la estructura genética ahora es compartida por la materia y el espíritu, en total comunión a través del código digital. Es decir, se trasciende de un cuerpo material, a un estado de información permanente.

Es en ese estado que se concibe como núcleo de las vinculaciones entre otros nodos, el mundo y las conciencias, que sucede el momento de clímax, de comunión entre el ser-en-el-mundo y el

mundo mismo, al mismo tiempo que permite formas contradictorias y múltiples de habitar el mundo. Ya no importa la forma, pues ésta es solo el punto de contacto.

La “nueva carne” parece ser sólo el punto de partida. El ser del objeto y el ser del sujeto devienen “ser del trayecto” (Virilio, 1996). Es mediante la estructura genética de lo informacional que permite el paso a un modo de localización que excede los límites espacio temporales, para ubicar al cibernético en la dinámica del movimiento a través de flujos y conexiones ininterrumpidas entre los distintos nodos/cuerpos/medios. Se conforma así la carne cinética, portadora de un vínculo tecnocorpoanímico entre técnica, materia/medio y espíritu, que sin embargo, -al menos en esta producción de ciencia ficción *cyberpunk* que es *Ghost in the Shell*- persiste en su interior el virus de lo humano. Kusanagi tiene en sí misma la llave de la salvación como del peligro, todo transcurre a través de ella y a través de todos los *ghosts*. Sin embargo, aún queda la duda, la pregunta por el devenir que se hace debido a la conciencia sobre su experiencia oceánica.

Deriva y más allá

Entonces en este horizonte post humanista que nos presenta *Ghost in the Shell*, podemos afirmar que la inestabilidad de lo humano, esa voluntad que lo supera y le permite reconstruir su devenir en el mundo, continúa manifestando problemáticas asociadas al uso de una técnica provocante y a la vez encarna estos síntomas en el personaje principal. Para citar a Donna Haraway,

El cyborg es nuestra ontología; nos dicta nuestra política. A diferencia de Robocop y demás símbolos guerreros de un status quo amenazado, Motoko Kusanagi es la encarnación de un futuro abierto a las ambigüedades y a las diferencias. Reúne en un mismo cuerpo el mecanismo y el organismo, la naturaleza y la cultura, el País del Mañana y la Arcadia, el simulacro y el original, la ciencia ficción y la realidad social (Haraway en Dery 1998:268).

Asimismo, al sostener dentro de ese cuerpo fusionado que los cibernéticos también pueden ser responsables de sus capacidades únicas y su inteligencia superior, seguimos hablando de una esperanza o quizá otra marca de la eterna búsqueda humanista por una isla en un océano infinito. Es decir, más allá de la evolución post-humana, la pregunta por el ser y la angustia por la empatía continúan así como se acrecienta el sentimiento de deriva, síntoma directriz de la sociedad actual; la voluntad persiste por sobre la técnica provocante. Como se pregunta la nueva Kusanagi: “¿Adónde puedo ir? La red es vasta e ilimitada”.

Bibliografía

- Badiou, A. y Truong, N. (2011), *Elogio del amor* (selección), Madrid, La esfera de los libros.
- Berardi, F. (2003), "Globalismo inhumano, horizonte posthumano", Berardi, Franco, "Introducción a la edición castellana", "La ideología felicista" y "El trabajo cognitivo en la red", en *La fábrica de la infelicidad*, Madrid, Traficante de sueños.
- Berardi, F. (2010), "Segunda bifurcación: Conectividad/Precaización", en *Generación Post-Alfa*, Buenos Aires, Tinta limón.
- Dery, M. (1998), "La política cyborg del cuerpo: cuerpos obsoletos y seres posthumanos", en *Velocidad de escape*, Madrid, Siruela.
- Freeman, D. (2009), "Radiotelepatía: la comunicación directa de sentimientos y pensamientos de cerebro a cerebro." En *Suplemento Radar*, *Página/12*, 15-2-2009. <http://www.pagina12.com.ar/diario/suplementos/radar/9-5108-2009-02-15.html>
- Haraway, D. (1995), *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*, Cátedra, Madrid.
- Heidegger, M. (1997), "Lenguaje de tradición y lenguaje técnico", en *Revista Artefacto. Pensamientos sobre la técnica*, número 1, Buenos Aires.
- Houellebecq, M. (2005), *La posibilidad de una isla*, Buenos Aires, Alfaguara.
- Hyppolite, J. (1974), *Génesis y estructura de la 'Fenomenología del espíritu' de Hegel*, Barcelona, Península.
- McLuhan, M. (1982), "Introducción", "El medio es el mensaje", "El enamorado de los dispositivos", en *La comprensión de los medios como las extensiones del hombre*, México, Diana.
- Mundo, D., "Cyborg", Mimeo.
- Virilio, P. (1996), "Del superhombre al hombre sobreexcitado", en *El arte del motor*, Buenos Aires, Manantial.
- Schopenhauer, A. (1998), *El mundo como voluntad y como representación*, México, Porrúa.
- Schopenhauer, A. (1995), *Parábolas, aforismos y comparaciones*. Andrés Sánchez Pascual, ed. y trad. Barcelona, Edhasa.

Filmografía

- Brett, L. (1992), *The lawnmower man*, New Line cinema.
- Oshii, M. y Shirow, M. (1995), *Ghost in the Shell*, I.G.