

Órdenes de Interrumpir la construcción. El hombre como obstáculo para el progreso capitalista

Analía Lorena Meo y Gerardo Ariel Del Vigo

Facultad de Ciencias Sociales;

Universidad de Buenos Aires (Argentina)

Resumen

En el presente ensayo planteamos una serie de problemáticas respecto de la relación entre hombre y máquina contempladas por el cortometraje animado *Construction Cancellation Order* (Órdenes de Interrumpir la Construcción) escrito y dirigido por Katsuhiro Ôtomo, que forma parte del film de antología de animación japonesa (*anime アニメ*) *Neo Tokyo* (1987). Puntualmente nos interesa establecer relaciones entre la conceptualización del trabajo capitalista y el proceso de deshumanización o automatización como consecuencia de la técnica contemporánea. Asimismo, observamos cómo se manifiesta este proceso a través de los elementos del género *cyberpunk* que denota el cortometraje y lo comparamos con las tres leyes de la robótica con el fin de ilustrar mejor la dimensión del capitalismo en busca de un progreso infinito y vertical, cueste lo que cueste.

Palabras claves: *anime*, capitalismo, técnica, *cyberpunk*.

Artículo recibido: 01/02/16; **evaluado:** entre 09/02/16 y 17/03/16; **aceptado:** 18/03/16.

“Neo Tokyo” es un film de antología de animación japonesa (*anime アニメ*) también denominado como *Meikyû Monogatari* (迷宮物語), es decir, “Laberintos de historias” o también conocido como *Manie-Manie* (迷宮物語). Compuesto por tres cortos producidos por Project Team Argos y Madhouse, fue exhibido por primera vez en 1987 durante el Festival

Internacional de Cine Fantástico de Tokio (1). El primer corto se llamó *Labyrinth labyrinths* (Laberinto de laberintos) dirigido por Rintaro (2), el segundo *Running Man* (El corredor) dirigido por Yoshiaki Kawajiri (3) y el tercero, *Construction Cancellation Order* (Órdenes de Interrumpir la Construcción) escrito y dirigido por Katsuhiko Ôtomo (4).

En este ensayo analizaremos el tercer y último cortometraje de Ôtomo. Esta animación pertenece al subgénero *cyberpunk* y al género demográfico *seinen* (青年), es decir, dirigido para jóvenes adultos. En esta trama narrativa se destacan los escenarios tecnológicos producto de un capitalismo exacerbado, en el cual el hombre cumple el rol de creador y productor tanto de ganancias como de tecnología, en este caso en particular de robots que son utilizados como medios para un fin, herramientas disponibles, dispensables y menospreciadas por sus creadores.

Provocando a la naturaleza

La trama nos conduce a un lugar lejano de la ciudad, escondido, “abandonado” por la mano humana en el cual se observa el automatismo, la productividad y la tecnología en función de obtener resultados a favor de la supervivencia económica humana (en un primer momento) y donde el protagonista de la historia, Tsutomu Sugioka, concurre a esta “instalación” de la empresa para averiguar que sucedió con su antecesor (5) y suspender la construcción de inmediato (6).

Durante el trayecto de ingreso al área de construcción del proyecto 444 (7) puede observarse que la urbe ha sido abandonada o reconquistada por la naturaleza. El estado ficticio de Algoana (bien podría ser una región del Amazonas profundo) se encuentra bajo la inestabilidad producida por un reciente *coup d'État*. El nuevo gobierno decreta la suspensión del proyecto 444 con el fin de abaratar los costos, dando cuenta o ejemplificando la inestabilidad de los gobiernos tercermundistas, similar al estereotipo de república bananera. Cada seis meses las lluvias tropicales encierran a la gran urbe dentro de la jungla, en un paciente intento de la naturaleza por defenderse del develar provocante (Heidegger, 1996), el río ya no es río, la jungla es ahora recurso, materia explotable.

Comprendemos la técnica moderna como un modo de desocultar, de provocar, que pone a la naturaleza en la exigencia de liberar energías que en cuanto tales, puedan ser explotadas y acumuladas. En este caso, el proyecto 444 se encarga de extraer recursos de la jungla Algoana. Por lo tanto, sugiere un poner que provoca las energías naturales, el cual es un exigir en un doble sentido: exige en cuanto abre y expone, no obstante, este exigir está subpuesto de

antemano a lo otro que se exige, esto es, impulsar la utilización mayor que sea posible con el mínimo esfuerzo. Una lógica económica racional que permita alcanzar los resultados de la construcción en el menor tiempo posible y de no ser así, maximizar el beneficio a costa de sacrificar los eslabones más débiles de la cadena. Como retoma Heidegger (1983), este desocultar que domina la técnica moderna tiene el carácter de poner en el sentido de la provocación. Se descubren las energías ocultas en la naturaleza, se transforma, se acumula, se reparte, se cambia.

El proyecto muerte

Es en este punto del relato que se nos introduce al capataz Tsutomu Sugioka como el único oficial humano, quien lleva la orden de alto para el complejo tecnoconstructor que, de acuerdo con los lugares comunes del *cyberpunk*, se compone de máquinas, ruidos, aceite, un sin fin de cables y engranajes con un solo propósito: extraer recursos de la naturaleza. Un solo humano para dirigir a todo un conglomerado robótico creado por el hombre.

Si entendemos que Sugioka es el hombre que tiene la última palabra (o al menos esa es su misión), es porque lo consideramos como un hombre de la época técnica. Para el hombre de la época técnica la naturaleza se convierte en una fuente de energía para la técnica y la industria moderna. Todo toma lugar en el horizonte de la utilidad, de lo que es necesario apoderarse. Nada aparece neutral. El ente puesto a disposición, disponible para el consumo. Cada ente deviene reemplazable. Carácter de actualidad, cambio permanente manifestado en la pérdida de la jerarquía humana al ser considerado fútil y reemplazable por el robot #1 (Acevedo, 1983). Para llevar a cabo el proyecto 444 se utilizaron maquinarias manipuladas por robots que responden al robot #1 y este, a su vez, al único humano que daba las órdenes; esto quiere decir que la obra estaba completamente robotizada. La razón se debe a que la obra es efectuada en un lugar inhóspito debido a la creciente naturaleza y el período de lluvias que produce que este sitio se inunde y vuelva a crecer la vegetación, creando un círculo vicioso que comienza con la destrucción de la naturaleza en pos de la construcción de edificios y tecnología, luego la naturaleza lo destruye y se inicia de nuevo. El propósito de este proyecto nunca es revelado en la animación. El jefe de sección de Sugioka le informa lo siguiente:

Maruyama: El proyecto 444 es una construcción complicada. La zona es un terreno pantanoso encajado entre montañas que durante los monzones se convierte en un río. Y cuando las aguas se retiran, reaparece la vegetación. Son como monstruos que en menos de seis meses vuelven a convertir la zona en una jungla. Es un sitio infernal. [...] Los trabajos de la obra 444 se iniciaron con

un presupuesto astronómico. Y siguen requiriendo cada vez más gastos fuera de presupuesto. Debemos parar la obra para recuperar la maquinaria antes de que perdamos hasta la camisa. [...] Mientras hablamos, esos estúpidos robots siguen desperdiciando un material precioso en aquel podrido agujero (Ôtomo, 1987).

Por lo tanto, lo que planteamos en este escrito es que se genera en la animación un antagonismo representando por la urbe versus la naturaleza, pues si bien el hombre moderno intenta dominarla esta se rebela, lucha contra el ser humano e intenta ganar la batalla por los espacios usurpados a través de la “colonización” de su flora y fauna, generando que el lugar de construcción sea casi inaccesible por la mano humana. Como plantea Pablo Rodríguez:

Descartes [...] hizo algo imprescindible para el humanismo moderno: situó al hombre en un mundo que luego se llamará moderno. El mundo moderno es el mundo de la ciencia y de la técnica como modos de dominación de la naturaleza; es el mundo dividido en dos modos de existencia, el material y el espiritual, [...] es el mundo en el que la condición humana está atravesada por la necesidad imperiosa de conocer todo (...)" (Rodríguez, 2012: 131-132).

Nosotros, robots

Una vez que Sugioka llega a la instalación es recibido por el robot #1 que le pide que se identifique con su nombre y número de empleado. Pero Sugioka lo ignora y no deja de mirar su entorno en todo momento. La jerarquía se manifiesta no sólo al recibir las órdenes de su jefe y él a su vez del gobierno de turno, sino también cuando Sugioka se despide de los dos hombres que lo acercan a la instalación en una lancha. Uno de ellos se refiere a él como doctor y él para sí se refiere a ellos como ignorantes.

Con respecto al robot, como planteábamos, directamente es ignorado y el trato con el correr de la trama es a través de insultos. El menosprecio hacia los robots es manifiesto. Retomando la llegada de Sugioka a la obra, destacamos la insistencia del robot en identificar al recién llegado:

Robot #1: Si no se identifica con su nombre y número de empleado, no será reconocido como el capataz de la obra. Si no se lo reconoce como el capataz de la obra, se lo considerará ajeno al proyecto [...] o alguien con intención de interferir en los trabajos de construcción, por lo que será repelido [El robot tenía la intención de atacarlo].

Sugioka: Tsutomu Sugioka. Número de empleado: CX88.

Robot #1: Identificación completada. Bienvenido a esta obra, señor capataz (Ôtomo, 1987).

El robot a pesar de ser ignorado, cumple con sus órdenes so pena de muerte al posible intruso. Una vez que recibe la identificación correcta recibe a Sugioka. Con respecto a las distintas reacciones del robot #1 en la animación, consideramos pertinente retomar las tres leyes de la robótica planteadas por Isaac Asimov:

1. Un robot no puede dañar a un ser humano o, por inacción, permitir que un ser humano sufra daño.
2. Un robot debe obedecer las órdenes dadas por los seres humanos excepto cuando tales órdenes entren en conflicto con la Primera Ley.
3. Un robot debe proteger su propia existencia hasta donde esta protección no entre en conflicto con la Primera o Segunda Ley (Asimov, 1998: 3).

Pensamos que las leyes no son cumplidas por el robot #1 pues se supone que esta creación no debe dañar a un ser humano aunque tenga órdenes de proteger la construcción. Sin embargo veremos en las próximas líneas que el robot #1 intenta varias veces no sólo aprisionar a Sugioka sino dañarlo en pos de mantener la obra en funcionamiento:

Robot #1: Todas las órdenes referentes a los trabajos de la obra 444 son retransmitidos por mí a todos los robots de la obra [...] Todas las órdenes del capataz deben serme transmitidas a mí. Es un sistema necesario para evitar disfunciones y malentendidos en la cadena de mando.

Sugioka: Vale, entonces usa ese sistema para transmitir a todos los robots que el nuevo capataz ordena el cese de los trabajos. El cese ha de ser inmediato y... ¡Eh! ¡Espera! Aún no he terminado ¡Eh!, ¡Eh! [Se cierra la puerta] ¡Oye! ¡¿Qué estás haciendo?! ¡Eh! (Ótomo, 1987).

En esta animación consideramos que el “espíritu del capitalismo” que describe Max Weber (2006) está presente a lo largo de la trama manifestado en la constitución de la demanda de un tipo determinado de comportamiento que la vida económica de una sociedad les pide a sus miembros. Esta cadena de orden y trabajo ininterrumpido evidencia que este accionar está centrado en torno a la organización capitalista de la producción de riqueza y necesita para lograrla de un determinado tipo de comportamiento humano. Es decir, como se observa en la labor incansable de las máquinas hasta su autodestrucción, pues el capitalismo requiere de un *ethos* “de entrega al trabajo, de ascesis en el mundo, de conducta moderada (...), de racionalidad productiva, de búsqueda de un beneficio estable y continuo” (Echeverría, 2010: 57). Esto quiere decir que se constituye como *ethos* de autorrepresión productivista del individuo y que este último debe sacrificarse para cuidar la porción de riqueza que le han asignado. O sea, tanto los robots como el mismo Sugioka no son más que piezas intercambiables para permitir la culminación del proyecto 444. Para Weber la ética que

representa mejor a este tipo de *ethos* que necesita el capitalismo es la del cristianismo protestante y en especial la del protestantismo calvinista (Echeverría, 2010; Meo, 2013).

Solo vale continuar con el progreso, una idea de constante trabajo, extracción de una plusvalía que en este momento del filme ya no importa. Simplemente los robots como materialidad de una comunión informacional conformando un organismo interconectado desde el robot #1 al procesador central, la fuente de la voluntad imperecedera. Esta lógica de movimiento perpetuo, de producción 24/7 (Crary, 2015), rutina racional y burocrática, la maximización de los esfuerzos por servirse en y del mundo, una técnica provocante (Heidegger, 1983).

Esta inteligencia artificial nos recuerda que comienza a entenderse que la 'materia informada' o el mecanismo superior pueden funcionar parasubjetivamente y cómo esto es posible. Estos desempeños pueden incluir la aparición de inteligencia planificadora, capacidad dialógica, espontaneidad y libertad (Sloterdijk, 2001). Sin embargo, en lugar de concebir un devenir homeotecnológico, podríamos estar en presencia de una mera alotecnología, ya el proyecto, a través de todas sus partes, solo continúa con su objetivo de extracción. Parafraseando a Schmucler, configurando un ideal humano (en este caso, robótico) capaz de progreso pronto ese ideal se transforma en modelo a imitar y a proteger y los otros, los que no se parecen a ese modelo, pasan a una categoría de subhumanos y en el extremo, a la situación de seres que no merecen vivir (Schmucler, 1996).

Es así como el robot #1 hace caso omiso de las leyes de la robótica al tratar a Sugioka como un elemento más del proyecto. No es solo pasar por alto su autoridad sino depositar la fe, la voluntad en el progreso. Simplemente se trata de cumplir con los plazos pactados. Quien no trabaje será una amenaza para el proyecto 444 y por lo tanto deberá desecharse.

¿Cancelando el proyecto?

Si bien nunca queda totalmente claro el propósito ulterior del proyecto, podemos afirmar que se trata de una acción de colonización económica neoliberal amparada en la división internacional del trabajo. Esto redundaría en la explotación de los recursos naturales de la república de Algoana por parte de una empresa de capitales transnacionales y presuntamente japonesa. No obstante, existe una contradicción con el ahorro: los robots desperdician material en trabajo inútil y perpetuo.

Bajo este marco, el proyecto 444 no es más que otra muestra de la pretensión humana por conquistar el mundo, por trozarlo y dividirlo. El hombre por sobre sus creaciones. No obstante, las propias convenciones postuladas por la humanidad entran en conflicto con el progreso

eterno, el cual no entiende (ni desea) hacerse cargo de la individualidad, el objetivo debe cumplirse, la distancia ontológica entre hombre y máquina se acorta, la imitación de la carne por parte del metal en una fusión que mezcla los límites entre lo viejo y lo nuevo (Dery, 1998). En ese estado de indefinición planteamos que:

(...) La humanidad nunca fue otra cosa que el arte de crear transiciones. Cuando los polos están alejados unos de otros, el arte se convierte en raro y la barbarie en verosímil. Si los hombres son animales que fabrican máquinas, todavía son más criaturas que producen metáforas. Si se llegara a integrar a las máquinas inteligentes del porvenir en relaciones semi animistas con los humanos, no habría que temer ver al hombre forjar una amistad con su compañero robot. La misión de nuestro tiempo es desarrollar un humor posmoderno que permita a los cibernéticos tener relaciones amistosas con los cardenales, los mullahs y los sacerdotes vudúes (Sloterdijk, 2012: 161).

Entonces la máquina se vuelve red tal y como la sociedad es una red (Crary, 2015), con otro golpe de estado se reanuda el proyecto y la supervivencia de los robots como marcha de un progreso lineal e imparable. Aunque también consideramos que en esta animación se plantea un tiempo cíclico como era considerado y vivido por las primeras civilizaciones, pues se repite tanto el golpe de Estado y la ascunción de un nuevo gobierno como la intención del hombre de manipular y explotar la naturaleza en pos de su beneficio personal (Bury, 1971). Por lo tanto, pensamos que los seres humanos son representados en este material audiovisual como seres que desean y anhelan un progreso lineal y perpetuo aunque su camino es en realidad sinuoso y circular.

En este relato de ciencia ficción imperan las rutinas, las jerarquías y la racionalización pues todo es catalogado e indexado, incluso los empleados: "(...) se observa una creciente racionalización, una progresiva eliminación de las propiedades cualitativas, humanas, individuales del trabajador" (Lukács, 1983: 95). Asimismo, como plantea Siegfried Kracauer (2008) acerca de la ciudad de Berlín a comienzos del siglo XX, se genera en este ambiente capitalista la uniformidad del lenguaje, la vestimenta laboral, los gestos y hasta las fisonomías, en el caso de Sugioka con respecto a los robots. Puntualmente, el único humano en la construcción se va o lo van transformando (desde las órdenes del proyecto 444) paulatinamente en otro robot más: su desayuno va variando de comida humana y agua a aceite y tuercas.

Ante este escenario *cyberpunk* de robotización de lo humano podemos asistir a la inoperancia del humanismo como esa mecha que corre de Atenas a Hiroshima haciendo que

(...) hoy la humanidad no esté a la altura del evento técnico que ella misma ha producido y, quizá por primera vez en la historia, su sensación, su percepción, su imaginación, su sentimiento se revelan inadecuados ante lo que está aconteciendo. (Galimberti, 2001: 14).

Sin embargo, cuando Sugioka descubre que el supervisor anterior fue asesinado, se rebela contra el sistema de orden y trabajo del proyecto, su resolución por parar la gran maquinaria del progreso, el factor que escapa al control da cuenta que allí donde está el peligro también está la llave de la salvación o al menos aún persiste lo humano (Del Vigo, 2015). ¿Hay una respuesta ante el progreso infinito? ¿Una pausa? ¿La posibilidad de decir “no”? Mientras la voluntad humana insista, se caerá y se volverá a levantar. O mutará en el intento.

Notas

- (1) El subtítulo no oficial fue realizado por Anacrónico Fansub.
- (2) Pseudónimo del director japonés Shigeyuki Hayashi. Ha dirigido *Pirata espacial Capitán Harlock* (宇宙海賊キャプテンハ | ロック) *Uchu Kaizoku Kyaputain Harurokku*, 1978), “Metrópolis” (メトロポリス *Metoropolisu*, 2001), entre otros.
- (3) Guionista y director de *anime*. Entre sus obras más destacables podemos mencionar: *Wicked city* (妖獣都市 *Yōjū Toshi*, 1987), *Ninja scroll* (獣兵衛忍風帖 *Jūbē Ninpūchō*, 1993) y *Vampire Hunter D: Bloodlust* (ヴァンパイア | ハンタ | D ブラッドラスト *Banpaia Hantā Dī: Buraddorasuto*, 2000).
- (4) Guionista, director de *anime* y dibujante de *manga* (historieta japonesa). Destacamos sus siguientes trabajos: “Akira” (アキラ, 1988), *Cannon fodder* (Carne de cañón, 1995) y *Memories* (Memorias”), entre otras.
- (5) No poseen información de su paradero y no tuvieron más contacto con él desde el día en el que le comunicaron la orden de interrumpir la construcción de la obra.
- (6) La empresa recibió la notificación de suspender de inmediato la construcción y debido a los diferentes inconvenientes que han tenido, acusan a la empresa de incumplimiento de contrato y por lo tanto han decidido aplazar los pagos en un lapso de veinte años. Si bien no se manifiesta quiénes o quién es el que aplica esta decisión consideramos que ha sido el gobierno de turno.
- (7) Si deconstruimos el número 444 en 4-4-4o (四四四) encontramos que la pronunciación en japonés del número cuatro (四) “Shi”(シ) es homófono con la pronunciación de la palabra “muerte” 死 (シ), razón por la cual se cree dentro de la superstición japonesa que el número cuatro es de mala suerte, al punto de pronunciarlo de otra manera, “Yon”(よん). Esta operación da por resultado que el nombre del proyecto 444 puede interpretarse como proyecto “muerte”.

Bibliografía

Acevedo, J. (1983), “Introducción a la pregunta por la técnica”, en M. Heidegger, *Ciencia técnica*, Santiago de Chile; Editorial Universitaria.

- Asimov, I. (1998), *Relatos de robots*, Madrid, El Mundo.
- Bury, J. (1971), *La Idea de progreso*, Madrid, Alianza.
- Crary, P. (2015), *24/7: El capitalismo y el fin del sueño*, España, Ariel.
- Del Vigo, G. (2015), "Ghost in the Shell: nueva carne, viejas dolencias", *Question* 1(47), pp. 111-118, disponible en: <<http://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/question/article/view/2593>>.
- Dery, M. (1998), "La política cyborg del cuerpo: cuerpos obsoletos y seres posthumanos", en *Velocidad de escape*, Madrid, Siruela
- Echeverría, B. (2010), "Imágenes de la blanquitud", en *Modernidad y blanquitud*, México, Era.
- Galimberti, U. (2001), "Psiche y Techné", *Revista Artefacto. Pensamientos sobre la Técnica* 4 (8), disponible en: <postitulo.sociales.infod.edu.ar/archivos/.../TSMC_Clase-1_Galimberti.pdf>.
- Heidegger, M. (1983), "La pregunta por la técnica", en *Ciencia y técnica*, Santiago de Chile, Editorial Universitaria.
- Heidegger, M. (1996), "Lenguaje de tradición y lenguaje técnico", *Revista Artefacto. Pensamientos sobre la técnica* 1 (8), pp. 10-20.
- Kracauer, S. (2008), *Los empleados. Un aspecto de la Alemania más reciente*, Barcelona, Gedisa.
- Lukács, G. (1983), "El fenómeno de la cosificación", en *Historia y conciencia de clase*, México:, Grijalbo.
- Meo, A. L. (2013), "Autoconciencia de la vorágine alienante y racionalizadora de la modernidad. Análisis del cortometraje «Carne de cañón»", *Jornadas de la Carrera de Ciencias de la Comunicación "Comunicación y Ciencias Sociales. Legados, diálogos, tensiones y desafíos". GT 4 Narrativas dibujadas: historieta, humor gráfico y animación*, Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires, disponible en: <https://www.academia.edu/7960044/Meo_Analia_Lorena_2013_Autoconciencia_de_la_vor%C3%A1gine_alienante_y_racionalizadora_de_la_modernidad._An%C3%A1lisis_del_cortometraje_Carne_de_ca%C3%B1%C3%B3n._Jornadas_de_la_Carrera_de_Ciencias_de_la_Comunicaci%C3%B3n._FCS-UBA_>.
- Rodríguez, P. E. (2012), "El crepúsculo de los ídolos humanos", *Revista Artefacto. Pensamientos sobre la técnica* 7 (8), pp. 131-137.
- Schmucler, H. (1996), "Apuntes sobre el tecnologismo o la voluntad de no querer", *Revista Artefacto. Pensamientos sobre la técnica* 1 (8), pp. 6-9.
- Sloterdijk, P. (2001), "El hombre operable", *Revista Artefacto. Pensamientos sobre la Técnica* 4 (8), pp. 20-29.

Vol. 1, N.º 49 (enero-marzo 2016)

- Sloterdijk, P. (2012), "La vejación a través de las máquinas. Observaciones filosóficas sobre la posición psichistórica de la tecnología médica avanzada", *Revista Artefacto. Pensamientos sobre la técnica* 7 (8), pp. 153-161.
- Weber, M. (2006), "El problema y La ética profesional del protestantismo ascético", *La ética protestante y el espíritu del capitalismo*, México, Fondo de Cultura Económica.