



Universitat Autònoma de Barcelona

ADVERTIMENT. L'accés als continguts d'aquesta tesi queda condicionat a l'acceptació de les condicions d'ús establertes per la següent llicència Creative Commons:  http://cat.creativecommons.org/?page_id=184

ADVERTENCIA. El acceso a los contenidos de esta tesis queda condicionado a la aceptación de las condiciones de uso establecidas por la siguiente licencia Creative Commons:  <http://es.creativecommons.org/blog/licencias/>

WARNING. The access to the contents of this doctoral thesis it is limited to the acceptance of the use conditions set by the following Creative Commons license:  <https://creativecommons.org/licenses/?lang=en>

EL ANIME

COMO DISPOSITIVO PENSANTE:

CUERPO,
TECNOLOGÍA
E IDENTIDAD



ALBA G. TORRENTS

DIRECTORAS:
BEGONYA SÀEZ TAJAFVERCE
VANINA A. PAPALINI

Doctorado en Filosofía
Departamento de Filosofía

UAB

Universitat Autònoma
de Barcelona

Doctorado en
Comunicación Social
Facultad de Ciencias
de la Comunicación



UNC

Universidad
Nacional
de Córdoba

Año de depósito: 2017

**EL ANIME COMO DISPOSITIVO PENSANTE: CUERPO,
TECNOLOGÍA E IDENTIDAD**

Tesis doctoral presentada por

Alba G. Torrents

bajo la dirección de

Begonya Sáez Tajafuerce

Vanina A. Papalini

Universitat Autònoma de Barcelona – Universidad Nacional de Córdoba

2017

Agradecimientos

La realización de esta tesis no ha sido fruto del trabajo de un individuo solo, si es que existe tal cosa, sino que puede considerarse expresión de una verdadera individuación colectiva. En ella han participado, indirecta o directamente, multitud de personas que me han animado, han compartido inquietudes, han opinado y me han acompañado en momentos tanto de crisis como de felicidad. De una forma u otra, debo dar las gracias a todas estas personas e instituciones que han hecho posible que pudiera dar a luz a esta tesis, en este largo proceso de gestación que ha durado seis años.

En primer lugar, debo agradecer todo el apoyo que me han dado mis directoras, Begonya y Vanina; les doy las gracias por guiarme en el proceso, estar atentas a todas mis dudas y ofrecer todo su saber en la dirección de esta tesis. Begonya me sirvió de inspiración con sus análisis sobre la construcción de la identidad en obras como *Persépolis*, de Marjane Satrapi, en las clases del Máster de Filosofía Contemporánea que realicé en la Universidad Autónoma de Barcelona. Vanina, a quien descubrí al encontrarme con su libro *Anime. Mundos tecnológicos, animación japonesa e imaginario social* cuando estaba realizando el trabajo de investigación del Máster, ha sido una mentora y un referente inexcusable en todo este camino.

También debo dar las gracias al Departamento de Filosofía de la UAB y el Centro de Investigaciones y Estudios sobre la Cultura y la Sociedad de la UNC por acogerme en sus programas de doctorado respectivos, y por contribuir a formarme como futura investigadora. En el Departamento de Filosofía de la UAB conocí a Miguel, Andrea y Antonio, compañeros y amigos que fueron claves en el proceso de descubrir a uno de los autores fundamentales para esta tesis: Gilbert Simondon.

Poder formarme en el CIECS y junto con sus investigadores no hubiera sido posible sin el apoyo económico que me brindó el Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas de Argentina, el cual me concedió una beca para realizar allí parte de mi tesis doctoral. Debo agradecer especialmente el buen recibimiento, y el cariño y apoyo que me brindaron Vane Garbero y Gago y su mujer Gis. En Córdoba, además, debo agradecer a Marcos que, en los últimos meses que estuve allí, me enseñara sus noches más alternativas, con las que conocí otro modo de relacionarse con y en Argentina.

Pero si algo significó un giro crucial y una gran oportunidad en el desarrollo de esta tesis fué la beca concedida por la Japan Foundation para realizar una estancia de

investigación en el país que vio nacer el anime. Gracias a ella pude a vivir diez meses en Kyoto rodeada de investigadores dedicados específicamente a al campo académico del anime. Una de las personas que más impacto ha tenido en mi trayectoria académica fue sin duda mi supervisora en la Kyoto Seika University, Jaqueline Berndt, quien me acogió en su grupo de investigación y me ofreció valiosísimas críticas y nuevos puntos de vista sobre mi trabajo. Mi deuda con el grupo de investigación de dicha universidad, bautizado por nosotros mismos como «super awesome anime manga otaku research group», es infinita: sus aportaciones a mis trabajos y sus comentarios hicieron de esta tesis lo que es ahora, y lo que aprendí de sus investigaciones ha sido fundamental para desarrollar muchas de las reflexiones ofrecidas en este trabajo. Zoltan, José, Dalma, Olga, Olya, Sara, Danielly, Kobayashi, y, en especial, Selen y Stevie, me acompañaron y me ayudaron a crecer intelectualmente durante los diez meses que estuve en el país del sol naciente. Las tardes y noches al lado del río Kamogawa con José, Selen y Stevie, han sido parte fundamental de mi trabajo como académica del anime y de mi vida durante estos años.

También debo agradecer a Laura Montero sus valiosísimos comentarios y consejos a lo largo de estos años.

Mi familia también ha tenido un papel muy importante en los años de elaboración de la tesis, sobretodo mi madre, Teresa, que estuvo apoyándome especialmente cuando me encontraba en los otros lados del mundo. También mis amigos de Granollers (y cercanías), Arnau, Pau, Sara, Isam, Nora y Marc, que me han animado cuando más lo necesitaba.

Pero si a alguien debo dar todo mi agradecimiento es a Andreu, mi compañero intelectual, mi amigo y también mi marido. Él ha sido sin lugar a dudas mi referencia principal durante esta tesis, así como la persona con la que he compartido todas mis ideas durante estos años y la que más me ha ayudado a desarrollarlas. Con él inicié la aventura que me ha llevado hasta aquí, y él me ha acompañado en todo momento, independientemente de la distancia física, durante este viaje que ha durado seis años, A él, que cuando más lo necesitaba ha añadido su potencia a la mía, le dedico esta tesis.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	5
a. Formulación de la hipótesis de trabajo.....	5
b. Cómo llegué a formular el tema.....	7
c. Estructura de la tesis.....	14
d. Relevancia y actualidad de esta tesis.....	24
PRIMERA PARTE: FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	27
1.1. LA IDENTIDAD: CONCEPTO TRANSVERSAL.....	29
1.1.1. Diferencia ontológica: <i>Dasein</i> y existencia.....	32
1.1.2. La relación con el otro y la constitución de la subjetividad.....	36
1.1.3. Identidad, individuación y diferencia.....	40
1.2. EL CONCEPTO DE TECNOLOGÍA.....	49
1.2.1. Heidegger y la pregunta por la esencia de la técnica.....	50
1.2.2. Simondon: El modo de existencia de los objetos técnicos.....	54
1.2.3. Deleuze y Guattari: máquinas de máquinas.....	61
1.3. EL CONCEPTO DE CUERPO.....	67
1.3.1 La corporalidad según Sartre y Lacan.....	68
1.3.2. El cuerpo lleno sin órganos y las máquinas deseantes.....	71
1.3.3. Haraway: todas somos <i>cyborgs</i>	73
SEGUNDA PARTE: FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA.....	81
2.1 LA NOCIÓN DE DISPOSITIVO PENSAnte.....	83
2.2. EL ANIME COMO DISPOSITIVO PENSAnte: ANTECEDENTES Y FUNDAMENTACIÓN.....	89
2.2.1 La crítica de Lamarre a la «apparatus theory».....	89
2.2.2. La noción de dispositivo reconcebida.....	91
2.2.3. Lamarre y el rechazo al textualismo.....	93
2.2.4. Los conceptos de la <i>durée</i> y lo virtual en Bergson.....	96
2.2.5. Simondon: pluralidad y ontogénesis.....	98
2.2.6. Individuación y temporalidad en el pensamiento de Deleuze.....	100
2.3. LA NARRATIVIDAD EN EL ANIME Y LAS FORMAS DE TEMPORALIDAD: TIEMPO-PRODUCTO Y TIEMPO-PROCESO.....	103

2.4. ELECCIÓN DEL CORPUS	111
2.4.1. <i>Akira</i> , o cómo (no) sobrevivir a una adolescencia <i>cyberpunk</i> en el Japón del futuro.....	122
2.4.2. <i>Evangelion</i> : esto (no) es animación completa	125
2.4.3. <i>Ghost in the Shell</i> : el <i>cyborg</i> , más allá del cuerpo y de lo humano	130
2.4.4. <i>Serial Experiments Lain</i> : un dios llamado red.....	133
TERCERA PARTE: CARACTERIZACIÓN E HISTORIA DE LA CULTURA DEL ANIME DE CIENCIA FICCIÓN.....	137
3. 1. ANTECEDENTES TEÓRICOS GENERALES	139
3.1.1. Estudios de la animación japonesa	139
3.1.2. Orientalismo, Tecno-Orientalismo y discursos esencialistas sobre lo japonés	147
3.1.3. Los estudios del mundo <i>otaku</i> y el <i>media-mix</i>	152
3.1.4. El problema de la tecnología en los estudios del anime	158
3.2. BREVE HISTORIA DEL ANIME DE CIENCIA FICCIÓN	167
3.2.1. La tradición japonesa en los orígenes del anime	168
3.2.1.1. Tradición y Globalización	168
3.2.1.2. Tradición japonesa pictórica, performativa y audiovisual.....	170
a) La tradición pictórica: <i>emakimono</i> , <i>chinzō</i> y <i>ukyo-e</i>	171
b) Tradición performativa: <i>Kabuki</i> , <i>Bunraku</i> y <i>Nō</i>	175
c) <i>El Kamishibai</i>	178
d) <i>El Utsushi-e</i>	178
3.2.2. El papel del imaginario tecnológico en el surgimiento de la industria del anime.....	180
3.2.2.1. Papel de la guerra y lo militar en el surgimiento de la industria de l' anime.	180
3.2.2.2. La formación de la industria del anime: <i>Toei Animation</i>	183
3.2.2.3. <i>Astroboy</i> : primer anime de ciencia ficción	185
3.2.3. Dos tendencias en el tratamiento de la tecnología: el cuerpo robótico y la continuidad entre hombre y tecnología.....	192
3.2.3.1. <i>Astroboy</i> como caso de combinación de las dos tendencias.....	193
3.2.3.2. Preparando el terreno para la emergencia del género <i>Robot</i> y de ciencia ficción: los espectáculos <i>Tokusatsu</i> y la <i>Tatsunoko Productions</i> ..	194

3.2.3.3. <i>Tetsujin 28-go</i> y <i>Mazinger Z</i> y el nacimiento del <i>Robot</i> . Aparición del <i>Super Robot</i>	197
3.2.3.4. <i>Gundam</i> , <i>Macross</i> y la edad dorada del <i>Robot</i> . Aparición del <i>Real Robot</i>	204
3.2.3.5. Continuidad de lo humano y lo tecnológico: <i>cyborgs</i> , híbridos y redes.....	209
CUARTA PARTE: ANÁLISIS DE OBRAS DE ANIME DE CIENCIA FICCIÓN..	219
4.1. CUERPO, HISTORIA Y LÍMITES DE LA IDENTIDAD EN EL ANIME.	221
4.1.1. Cuerpo como historia del sujeto.	221
4.1.2. Cuerpo-producto y cuerpo-proceso	232
4.1.3. El cuerpo como proyección: afección, límite, transindividualidad	238
4.2. LA TECNOLOGÍA COMO EXTENSIÓN DEL CUERPO INDIVIDUAL	247
4.2.1. Las relaciones individuo-entorno e individuo-objeto técnico.....	247
4.2.2. El sujeto escindido y la excedencia en el proceso de significación.....	252
4.2.3. La capacidad humana de individuarse con lo tecnológico.	260
4.2.5. La tecnología y los modos de temporalidad	267
4.3. LA TECNOLOGÍA COMO FUNDAMENTO DE TRANSINDIVIDUACIÓN.	273
4.3.1. Riesgo y potencialidad.....	273
4.3.2. Tecnología y espiritualidad.....	281
4.3.3. Tecnología y posthumanismo/transhumanismo.	294
5. CONCLUSIONS	305
5.1. Anime as a technical object.....	305
5.2. Anime as interaction/relation.....	316
5.3. Anime as a meaning-producing object.	319
5.4. Anime as a thinking device	321
RESUMEN DE TESIS [THESIS SUMMARY]	325
Referencias	335

INTRODUCCIÓN

a. Formulación de la hipótesis de trabajo.

Como sucede con la mayoría trabajos de investigación, el planteamiento de esta tesis ha ido evolucionando a lo largo de su proceso de elaboración. Creo que para entender la significación del trabajo que he llevado a cabo es importante explicar cuál ha sido la naturaleza de esta evolución, y de qué forma se ha visto modificada la pregunta de investigación a lo largo de su desarrollo.

Mi planteamiento inicial se centraba en abordar el análisis de obras de animación japonesa de tema tecnológico para determinar qué tipo de configuraciones del concepto de individuo humano se desprenden de ellas. De acuerdo con ello, mi pregunta guía inicial era la siguiente: «¿qué nos dice el anime de tema tecnológico con respecto a la pregunta sobre el ser humano y sus límites?» Mi intención era, pues, analizar aquellas estructuras de significación que aparecen en el marco del anime japonés en lo tocante a las relaciones entre tecnología, cuerpo e identidad, y estudiar de qué modo la representación del cuerpo y de la tecnología juega un papel determinante con respecto a la conceptualización de la identidad en ciertas obras de animación.

Partía, desde el inicio de la investigación, de la idea de que la forma correcta de acercarse al problema de la identidad en el anime es concibiendo las identidades (tanto las colectivas como individuales) como necesariamente relacionales e incompletas, y de que, por tanto, el estudio de la identidad no debe ser planteado como el estudio de «un objeto» o «una propiedad», sino siempre como el estudio de un proceso subsumido a una lógica de la diferencia.

Esta concepción ontológica de la realidad como proceso, como algo que no es nunca un resultado final y que está siempre en relación, es la base según la cual pienso la tecnología y concibo al ser humano y al individuo. No quería hacer, pues, un análisis desde una perspectiva sociológica o psicológica. Mi interés no se centraba en saber qué impacto tienen estas obras en la sociedad o en el espectador sino en llevar a cabo un análisis de corte hermenéutico, profundizar en los aspectos filosóficos y ontológicos de estos animes, y poder ver, de este modo, cómo se encuentran en el anime nuevas formas de plantear no sólo la identidad sino la pregunta acerca de la misma, de modo que la

investigación tuviera a la vez un alcance temático y metodológico.

Aunque los intereses que guían mi investigación han cambiado poco en lo fundamental, durante el desarrollo de este trabajo ha habido, en cambio, una transformación importante en la forma en que formulo y estructuro mi interrogación. Mis preguntas iniciales se planteaba en los siguientes términos: ¿Cuál es el discurso que comunica el anime sobre la tecnología, el cuerpo y el anime? ¿Qué dice el texto anime sobre cuestiones filosóficas como la relación entre identidad, cuerpo y tecnología? Durante el desarrollo de la investigación, estas preguntas específicas se han visto desplazadas por las siguientes: ¿Qué clase de objeto es el anime y de qué forma produce significado? ¿Qué significados produce el anime en relación con la tecnología y la corporalidad y con la relación de ambas con la identidad? Así, aunque mis preocupaciones siguen girando alrededor de la relación entre la tecnología y el cuerpo y los límites de la identidad, he dejado de concebir el anime como un texto que actuaría como vehículo para un discurso determinado, para comprenderlo en cambio como un objeto técnico específico, muy distinto al texto escrito u oral, que produce significado en un intercambio *sui generis* con el espectador.

En mi planteamiento original, la tecnología y los límites de la identidad aparecían en mi estudio como temas que esperaba que fueran tratados de un modo u otro por el texto anime. Al abandonar progresivamente una visión textual y representacionista, llegué a la conclusión de que preguntarse fundamentalmente por el «contenido» discursivo del anime con respecto a ciertos temas era un error onto-metodológico que me impedía entender de qué modo se producía la significación en el anime. Al preguntarme directamente por la especificidad del objeto técnico anime, mi pregunta con respecto a la significación quedó planteada también en nuevos términos, a saber: ¿de qué forma el anime, como objeto tecnológico, plantea una extensión de los límites de la identidad?

Estos problemas son los que trato en esta tesis, y el cambio de supuestos que hay implícito en estas reformulaciones es crucial para entender la que se ha convertido en una de las aportaciones fundamentales de esta investigación: la noción del anime como dispositivo de pensamiento.

b. Cómo llegué a formular el tema

Cuando empecé a interesarme por la investigación académica y me planteé emprender los estudios de doctorado en la UAB, mi interés se enfocaba en cómo se presenta y articula la noción de identidad en lo que se ha venido a llamar «cultura de masas». El interés por el cine, el cómic y las series de televisión como formas culturales estuvo ya siempre presente durante los años en que estudié la licenciatura de filosofía, también en la UAB. Durante el último año de mi carrera, en mis trabajos para las asignaturas de *Estética y Teoría y crítica del arte*, centré la mirada en el cómic americano. Realicé un trabajo titulado «La transformación ideológica del cómic de los años 80», donde analizaba el contenido ideológico de los cómics norteamericanos bajo la óptica de la teoría del arte marxista. Siguiendo la distinción de Eco entre apocalípticos e integrados (Eco, 2004), y utilizando la noción de reproductibilidad técnica y *aura* de Benjamin (Benjamin, 2003) mi tesis iba enfocada a mostrar cómo el cómic, desde sus inicios hasta los años ochenta, funcionaba como reproducción ideológica de una estructura de condiciones materiales. Según mostraba en mi trabajo, existe una línea de académicos, influidos por Adorno, que ven las obras de arte populares como aquellas que favorecen la reproducción de la ideología del Estado, tendiendo a mostrar una categorización político-moral más rígida, lo cual se debería al hecho de que están más directamente condicionadas por la industria capitalista que otras formas de arte. Además, siguiendo las teorías adornianas, el lector de cómic se equipara a un «hombre-masa» carente de individualización. Según las mismas palabras de Adorno, «la industria cultural ha realizado malignamente al hombre como ser genérico. Cada uno es sólo aquello en virtud de lo cual puede sustituir a cualquier otro: fungible, un ejemplar» (Adorno y Horkheimer, 2006: 190).

Tomando como muestra para análisis un grupo de obras de los años ochenta, en mi trabajo mostraba cómo, en éstas, el contenido político se volvía no solo explícito, sino también tremendamente crítico con los valores ideológicos habituales en los cómics de superhéroes clásicos. Argumenté que se podía entender este cambio en algunos cómics de los años ochenta, por el cual el medio pasaba de ser una colección de productos que reproducían una cierta superestructura ideológica a ser un lugar eminente de crítica a esta superestructura, como la llegada a una especie de «mayoría de edad» ética, en la que el cómic ganaba cierto poder de transformación social e ideológico

Si expongo el contenido de ese trabajo aquí es para resaltar ciertas cuestiones fundamentales que se me presentaron como problemáticas entonces y con las cuales he seguido trabajando, aunque sea de forma implícita, hasta el día de hoy y en esta misma tesis. En primer lugar, me di cuenta de que mis herramientas metodológicas para estudiar y entender el cómic, así como la mayoría de arte «industrial», no podían basarse únicamente en la perspectiva adorniana. Aunque ciertos de sus elementos pueden resultar muy útiles para una tarea de crítica de la cultura, creo que resulta fundamentalmente insuficiente para entender algunos de los elementos y procesos que se presentan en las artes de consumo masivo y popular, como, por ejemplo, los procesos de consumo e interacción entre medio industrial y consumidor. Entendí también que si quería investigar en profundidad la cultura popular, debía evitar dejarme atrapar por en categorizaciones basadas directa o indirectamente en la división entre «alta» y «baja» cultura, por la idea de Arte con mayúsculas y por preguntas abstractas como «¿qué es el arte?» o «¿qué es el gusto y qué lo conforma?». Finalmente, también comprendí que el modo como se presenta muchas veces al lector, espectador o consumidor, entendiéndolo como un «sujeto-masa», no es adecuado a mis intereses de investigación: en primer lugar, porque se le presenta como un individuo social siempre ya acabado, sin poner el acento en los procesos por los que sigue construyendo su identidad, y, en segundo lugar, por la forma como se ignora su agencia, haciendo invisible su rol en esta construcción continuada de la identitaria.

En cierto modo, pues, me distancié de planteamientos que forman parte de la *Estética* y la *Teoría del arte*, y empecé a interesarme por otro tipo de teorías, que me permitían abordar sin prejuicios formas culturales que tradicionalmente se han considerado fuera de la esfera del arte «auténtico». Vi que si quería hacer una investigación centrada en la cultura de consumo popular tenía que ampliar mis herramientas metodológicas y, por supuesto, plantearme bien cual sería mi pregunta, para evitar incorporar implícitos con los que no estaba de acuerdo.

Así, cuando empecé el *Máster de Filosofía Contemporánea: Tendencias y Debates* en la Universitat Autònoma de Barcelona, mi interés por las cuestiones puramente estéticas disminuyó y centré mi interés en cuestiones situadas en el cruce entre los *Estudios Culturales* y la *Ontología*. Específicamente, me interesaba cómo se trabaja el problema de la identidad en algunos productos culturales. Este interés no era nuevo en sí mismo, ya que siempre me he preocupado por cuestiones relativas a la identidad y por su representación, pero, en esta época empezó a adquirir una dimensión

nueva. Me interesaba, específicamente, cómo se podían trabajar aspectos ontológicos de la identidad a través de la cultura masiva y, más específicamente, cómo se podían encontrar obras que, más allá de llevar a cabo una reproducción ideológica, reflexionaran críticamente sobre estos aspectos. Fue en este momento que revisité la serie de animación japonesa, *Neon Genesis Evangelion*.

Mi relación con el anime había sido, hasta el momento, como la de tantos adolescentes nacidos a mediados de los ochenta en Catalunya. De pequeña había consumido asiduamente capítulos de *Dragon Ball* y *Dr. Slump*, que se emitían cada día en el *Club Super 3*. Recuerdo también coleccionar fotocopias de material relacionado con estas series, e intercambiarlas para conseguir tener más que el resto de mis compañeros. También estaba entusiasmada, como la mayoría de niños de mi colegio, con la serie deportiva *Campeones (Captain Tsubasa)*. Muchas otras series de animación japonesa formaron parte de mi infancia y juventud, y contribuyeron a mi formación, especialmente en temas de género. Series como *Candy, Candy*, y *Sailor Moon* estaban destinadas claramente a chicas de mi edad, mientras que *Utena: la chica revolucionaria* me despertó mucho interés precisamente por el modo en que subvertía las convenciones de género. Recuerdo que fue con esta serie que comencé a plantearme si había algo realmente interesante cociéndose en el mundo del anime.

Cuando ya estaba en la universidad empecé a tener contacto con las series *seinen* que se emitían de noche en el canal 33, *Neon Genesis Evangelion* y *Cowboy Bebop* estaban entre ellas. Las dos me fascinaron al instante, y me di cuenta de que su valor como objeto cultural y artístico no encajaba con los prejuicios que percibía con respecto a la industria del entretenimiento. Lo que más me llamó la atención es la forma en cómo se interpelaba, sobre todo en el caso del *Evangelion*, al espectador. Me pareció casi como si estuviera dialogando con las obras a medida que miraba los capítulos. Tuve esta misma sensación con *Akira*, *Ghost in the Shell* y muchos otros animes que fui descubriendo en esta época.

Durante el tiempo que estuve realizando, bajo la supervisión de la Dra. Begonya Sáez, mi trabajo final de investigación para el máster en la UAB, mi interés se fue enfocando cada vez más en la serie de Hideaki Anno, *Neon Genesis Evangelion*, hasta que finalmente decidí que dedicaría el trabajo exclusivamente a ella. El enfoque teórico que adopté incorporaba elementos del psicoanálisis lacaniano y del existencialismo sartriano. Esto no es casual, ya que se pueden ver claras referencias a estos dos planteamientos filosóficos en la serie. De hecho, uno de los temas recurrentes en la serie

es la cuestión de la escisión del sujeto y el problema del deseo; la serie se centra en personajes que tienen problemas derivados del hecho de que tienen que enfrentarse a cómo los ven los otros, y de los conflictos que aparecen debido a la existencia de vertiente de sí propio ser al cual solo tienen acceso mediante su trato con los otros. La tesis final que defendí en el trabajo es que la aparición de estas cuestiones sobre la identidad, la escisión del sujeto y el problema del deseo en *Evangelion* se orienta a intervenir de forma terapéutica en la relación del espectador con la obra, y del *otaku* con la sociedad en general.

La cuestión de lo terapéutico en *Evangelion* se puede considerar una de las semillas que me ha conducido a defender en la presente investigación la idea de que el anime es un dispositivo pensante. A medida que me alejaba de la idea del espectador-masa carente de agencia, y el tema de la agencia y su papel en la formación de la identidad individual iba cobrando importancia, había una parte de lo que se trataba en *Evangelion* y en otros animes que me resultaba cada vez más intrigante: el tratamiento de la tecnología y su relación con la identidad. A medida que iba profundizando en la cuestión del individuo o, para ser más precisa, de los procesos de individuación, me fui alejando de mi posicionamiento teórico inicial, derivado del psicoanálisis lacaniano y del existencialismo sartriano, y empecé a interesarme en otros autores como Gilbert Simondon y Gilles Deleuze.

Cuando finalice el *Máster en Filosofía Contemporánea* e inicié el doctorado en la UAB, siguiendo bajo la supervisión de la Dra. Begonya Saez, organicé junto con unos cuantos doctorandos del departamento de Filosofía un taller en el que trabajamos en profundidad a Gilbert Simondon durante un curso académico y, al siguiente, nos empezamos a adentrar en la filosofía de Gilles Deleuze. Aunque mi intención había sido desde el principio alejarme de la ontología sustancialista y, por lo tanto, todos los filósofos que me habían interesado compartían un interés en la idea del ser como algo relacional, Simondon y Deleuze me permitieron distanciarme de la filosofía centradas en el sujeto y acercarme a la realidad usando nociones, como las de individuación y diferencia, que abarcan aspectos que se sitúan en el «más allá» (o acaso el «más acá») del sujeto. Pero más allá de reubicar el psicoanálisis como herramienta metodológica, mi interés seguía enfocado en la cuestión de la relación del cuerpo y la tecnología con los límites de lo humano tal y como se presenta en el anime. Deleuze y Simondon me ofrecían una perspectiva nueva, y mi tesis empezó a empaparse de un enfoque más procesual y menos antropológico. Es decir, el acento de mi interrogación pasó de recaer

sobre lo que el anime dice sobre cómo el ser humano se relaciona con lo tecnológico, a recaer en cómo lo técnico resulta fundamental en la relación de lo humano con la realidad. A partir de una ontología de la naturaleza, en el caso de Simondon y de una ontología de la diferencia, en el caso de Deleuze, empezaron a abírseme nuevas consideraciones teóricas, que me hicieron replantear los problemas ya tratados durante la licenciatura y en el trabajo final de Máster.

En abril de 2014, gracias a una beca CONICET concedida por el gobierno argentino, pude ampliar mis estudios en la UNC, donde también me había matriculado para realizar un doctorado en Comunicación Social bajo la supervisión de la Dra. Vanina Papalini. Allí entré en contacto con la semiótica y realicé cursos sobre análisis de la imagen; sin embargo, desde el inicio percibí que muchas de las herramientas que me ofrecía la semiótica eran limitadas con respecto a lo que se empezaba a definir como uno de los objetivos principales de la tesis: defender una aproximación metodológica al anime basada en su materialidad técnica como imagen-movimiento. Esta aproximación al análisis del anime se reafirmó en cuanto entré en contacto con el libro de Thomas Lamarre, *The Anime Machine: A Media Theory of Animation* (2009). Sus reflexiones sobre la importancia de la especificidad material del anime me hicieron replantear mis hipótesis, y su concepción del anime, basada en la noción de máquina heterogénica de Guattari, contribuyó a dar una forma más clara a la idea del anime como dispositivo pensante que estaba gestando.

Como yo, Lamarre elabora toda su teoría del anime basándose en gran parte en la teoría de los objetos técnicos de Simondon. Simondon no considera los objetos técnicos y los seres vivos como equiparables, pero cree que comparten la capacidad para evolucionar y, en cierto sentido, para sentir y para pensar. Para comprender la idea de dispositivo pensante, sin embargo, es importante entender qué significa «sentir y pensar» en el contexto de las obras de Lamarre, Deleuze, Simondon y Guattari. Entender el anime como dispositivo pensante no implica considerar los animes como organismos independientes o seres autopoieticos, sino considerar que el pensamiento ocurre siempre en el seno de una relación que lo constituye. La semiótica con la que entré en contacto en la UNC no se me aparecía como suficiente a este respecto precisamente porque, pese a tratar sobre relaciones de significado, al analizarlas las convierte en algo estático, restándoles un elemento procesual y temporal que considero fundamental. Teniendo en cuenta que el anime es principalmente imagen en

movimiento, resulta claro que este tipo de semiótica no es la herramienta correcta para analizar aquello se produce en el anime.

Otra de las cuestiones de cuya importancia fui tomando conciencia cuando estaba realizando la primera etapa del doctorado en Argentina y entrando en contacto con la obra de Lamarre fue que es necesario tener en cuenta la especificidad de la animación japonesa. Si una quiere conocer bien el objeto de su análisis es importante centrarse en aquello le es específico, en lo que lo distingue. Dicho a la manera deleuziana, aquello que condiciona la identidad del objeto se deriva siempre de su diferencia específica.

De esta forma, durante los primeros meses de doctorado empecé a elaborar lo que llegaría a ser el apartado de contextualización e historia del anime japonés. Durante este período aprendí mucho sobre la industria del anime y su emergencia, sobre la importancia de los aspectos técnicos de la animación en la configuración histórica de la industria, sobre los teóricos más importantes del mundo *otaku* y sobre la importancia de la ciencia ficción en la industria cultural japonesa, y especialmente en la animación. Durante el proceso de elaboración de este apartado me fue concedida una *Japan Foundation Fellowship*, lo que me permitió desarrollar un estudio altamente especializado compartido con intelectuales asentados en Japón que investigaban el mundo del anime y del manga. En los meses que me quedaban en Argentina, me dediqué a estudiar en detalle animes de ciencia ficción y *Robot* como *Astro Boy*, *Gundam*, *Macross*, *Battle Angel Alita*, las obras de Katsuhiro Otomo (*Robot Carnival*, *World Apartment Horror*, *Memories*, entre otras), *Patlabor*, y muchos otros animes de menor calado.

Mi visita a Japón resultó ser un punto de inflexión para el desarrollo de esta tesis. El grupo de investigación que me acogió en la Universidad de Kyoto Seika, liderado por la Prof. Dra. Jaqueline Berndt, es realmente excepcional, y aprendí mucho durante los seminarios y en las discusiones que teníamos en clase. Durante los diez meses que estuve allí profundicé en dos focos de atención teórica por los cuales ya me había empezado a interesar durante mi estancia en Argentina: el de la materialidad técnica en el anime y el de su relación con la temporalidad. Debo decir que gran parte de mi desarrollo teórico con respecto a estos dos focos es deudor tanto del trabajo en el grupo de investigación de la Kyoto Seika y las aportaciones de la Prof. Dra. Berndt, de Selen Çalik y de Stevie Suan a ese trabajo, como de las conversaciones y discusiones que mantuve con mi marido, Andreu Ballús, cuyo trabajo de investigación durante el

mismo período se centraba en los antecedentes teóricos de la tercera generación de las ciencias cognitivas y en la obra del filósofo Henri Bergson.

Tuve oportunidad de desarrollar mis ideas mediante la presentación de un artículo en la revista de la Universidad de Kyoto Seika donde exploré, a través de varios conceptos extraídos de las filosofías de Henri Bergson, Gilbert Simondon y Gilles Deleuze, las relaciones entre elementos narrativos y extra-narrativos en tres animes, *Revolutionary Girl Utena*, *Serial Experiments Lain* y *Puella Magi Madoka Magica*. El objetivo principal del trabajo fue mostrar cómo estos animes rompen con la temporalidad típica de la narración y funcionan como dispositivos pensantes. El 25 de abril fui invitada por la Prof. Dra. Jaqueline Berndt a participar como oradora principal, junto con otros colegas de la Universidad de Kyoto Seika e intelectuales internacionales del mundo del anime, en un simposio titulado «Anime Identity: Style, Narrative, Medium», celebrado en el Museo de Manga de Kyoto. En este simposio defendí las mismas ideas del trabajo que presenté en el *Kiyou Journal* (la revista de la Universidad de Kyoto Seika). A parte de recibir comentarios sobre mi trabajo, el simposio me ayudó a fortalecer lazos intelectuales con otros académicos internacionales de anime, como Stevie Suan y Selen Çalik, y me presentó la oportunidad de ver los enfoques de algunos de los más importantes investigadores japoneses del anime.

Sin embargo, el germen de las ideas que presenté en el simposio de Kyoto se halla quizás en la presentación de un artículo escrito junto con Andreu Ballús para en el congreso sobre cine y filosofía «Thinking technology in time: *process-time* and *product-time* in technological anime», en Lisboa, donde analizamos animes como *Ghost in the Shell*, *Akira* o *Evangelion* y su relación particularmente compleja con la tecnología. Más concretamente, nos fijamos en cómo el anime implica no solo pensar en tecnología sino también a través de ellas como dispositivos pensantes, es decir, amplían nuestra forma de pensar en un sentido colectivo. Ya en esta charla habíamos abordado las formas en que los animes nos brindan nuevas formas de reflexión sobre la temporalidad, centrándonos en dos formas de temporalidad que se dibujaban en ellos: el *tiempo-proceso* y el tiempo como resultado o *tiempo-producto*. Nuestro análisis se basó en gran parte basadas en las ideas bergsonianas de *durée* y tiempo especializado y en las ideas simondonianas de cronología y proceso.

Aunque en este artículo ya trabajaba con la cuestión de la temporalidad, fue específicamente durante mi estancia en Japón cuando pude desarrollar a fondo las ideas de tiempo-proceso y tiempo-producto, es decir, la distinción entre un tiempo ligado al

devenir mismo, heterogéneo y no divisible en partes, y otro que se confunde con el espacio y que es divisible y homogéneo. Fue en Japón donde llegué a la conclusión de que estas dos formas de temporalidad sólo pueden distinguirse claramente en las obras cuando se rompe el tiempo «cronológico» de la narración, más vinculado al tiempo-producto, y se hace patente la dimensión procesual, abierta y potencial de la obra. El tipo de potencialidad y abertura que se presenta en estas situaciones es la base de mi análisis del anime como dispositivo pensante.

Finalmente, en mis últimos meses en Kyoto volví a centrar mi atención en la cuestión del cuerpo, fundamental en los primeros pasos de mi investigación. Esta vez, no obstante, me centré en las nociones de cuerpo de Deleuze y Haraway. El Dr. Artur Lozano-Méndez del Departamento de Traducción e Interpretación de la UAB contactó conmigo para la preparación de un libro sobre estudios culturales en Japón, financiado por la *Japan Foundation*, y gracias a ello pude dedicarme a profundizar en la cuestión del cuerpo en el anime. Siguiendo con la lógica de mi investigación, me centré en la forma en que el anime, entendido como dispositivo pensante, problematiza la noción de cuerpo biológico. Así, a través de conceptos como individuación, transindividualidad, objeto técnico, cuerpo lleno sin órganos, máquinas abstractas deseantes y *cyborg*, examiné de qué forma éstos animes piensan el cuerpo y su relación con la tecnología, cómo nos permiten problematizar la idea que nuestro cuerpo termina en nuestra piel, y cómo en ellos es puesta en cuestión de forma muy clara la idea que lo humano está opuesto a lo tecnológico, e incluso que pueda existir un privilegio de lo humano sobre lo tecnológico o viceversa.

c. Estructura de la tesis

El viaje intelectual que he relatado en el apartado anterior ha tenido como resultado esta tesis, cuya estructura final presento a continuación. Está organizada de forma que quien lea pueda comprender primero las herramientas teóricas y metodológicas que se utilizarán para el análisis, y sólo después ver su aplicación detallada al análisis del material seleccionado. Incluye también, para quien no esté versado en la materia, un capítulo en el que ofrezco una contextualización histórica del anime de ciencia ficción japonés.

La estructura detallada del contenido es la siguiente. En la primera, parte expongo los fundamentos teóricos de la tesis, es decir, los conceptos filosóficos que vertebrarán el análisis. Los primeros capítulos de la fundamentación teórica los dedico a la identidad, ya que ésta es uno de los conceptos transversales más importantes de la tesis. Para poder articular preguntas como: ¿de qué manera la tecnología cuestiona los límites de la identidad individual?, o ¿de qué forma la tecnología extiende las capacidades corporales, físicas y cognitivas del ser humano?, es necesario tener una concepción definida de identidad y sus límites. El problema que se nos presenta al prestar atención a cómo aparecen articuladas estas preguntas en ciertos animés es que, en ellos, la identidad no se concibe como algo definido de antemano, sino como algo que deviene y que puede ser modificado. Es por este motivo que dedico las primeras páginas a autores a los que puede clasificar en lo que llamamos filosofías relacionales y antiesencialistas y, en algunos casos, filosofías del proceso y de la diferencia.

El primer subcapítulo del apartado dedicado a la identidad trata la cuestión de la diferencia ontológica heideggeriana: una diferencia fundante en el ser que está en la base de la distinción entre lo óntico y ontológico. Siguiendo las explicaciones heideggerianas que parten de este fundamento llegamos al concepto de *Dasein* o ser-ahí, un ser cuya esencia se basa en su existencia, cuya existencia es devenir. El capítulo que sigue lo dedico a Sartre y Lacan, cuya deuda filosófica para con Heidegger es clara, especialmente con respecto a la concepción de la relación entre el ser y la existencia humana, a la noción del deseo y a la cuestión del otro. Ambos ven en la constitución de la consciencia una diferencia fundante, por la que el sujeto nunca es plenamente constituido; así mismo, para ambos uno de los problemas fundamentales en el estudio de la consciencia es que ésta está necesariamente escindida y es siempre, ontológicamente hablando, diferente a sí misma. El tema de la consciencia como aquello escindido y nunca plenamente constituido es crucial en sus explicaciones sobre el deseo y sobre la relación con el otro: el deseo expresa esta misma falta en el que está fundada la consciencia, mientras que el otro aparece como el único capaz de acceder a aquello de sí mismo a lo que el sujeto no es capaz de alcanzar.

Los dos filósofos que siguen en este apartado rompen, pese a encontrarse también dentro del marco de una filosofía relacional, con el paradigma experiencial compartido por Heidegger, Sartre y Lacan. Con «paradigma experiencial» me refiero al hecho de que sus preguntas ontológicas y psicológicas parten en buena medida de la inspección fenomenológica o el acceso subjetivo a la experiencia. Para completar el

tratamiento de la cuestión de la identidad me acerco a los pensadores Gilles Deleuze y Gilbert Simondon, los cuales plantean una ontología que toma como partida el desplegamiento del ser en la naturaleza. De Simondon exploro fundamentalmente sus ideas sobre la ontogénesis, la transducción, la energía potencial y el ser preindividual, para dar cuenta de su teoría de la individuación como proceso en el cual el ser desarrolla sus fases, actualizando una potencia inicialmente indeterminada. Simondon habla de las individuaciones física, biológica, psíquica y colectiva exponiéndolas como casos específicos de la ontogénesis, es decir, de un devenir múltiple e inventivo del ser. Deleuze, que en parte se inspira en las ideas simondonianas sobre la individuación, plantea una ontología de la diferencia en la que el ser consiste en un devenir unívoco, inmanente y expresivo de aquella. El ser, para Deleuze, es la diferencia individuante misma expresándose de forma unívoca en su acontecer. Así, tanto Simondon como Deleuze nos plantean un tipo de filosofía del devenir y de la diferencia distinto al de Heidegger, Sartre y Lacan, en la que se explora el devenir de la realidad natural con cierta independencia de lo humano, abriendo la puerta a una aproximación distinta a lo tecnológico y su relación con lo humano.

Dedico el segundo capítulo del apartado teórico a otro de los conceptos transversales de esta tesis, el de tecnología. Aunque muchos filósofos que se han preguntado por la relación entre lo técnico y lo humano, he centrado la atención en Heidegger, Simondon y Deleuze, debido a la adecuación de sus aproximación a los objetivos de la tesis, y buscando la coherencia con la noción de identidad explorada en el primer apartado.

Empezar por Heidegger me sirve para introducir un tipo de reflexión sobre la técnica como actividad humana en la cual ésta es definida precisamente por su relación con la comprensión de la diferencia ontológica. Heidegger entiende la relación técnica del ser humano con el mundo en términos de desocultamiento del ser, por lo que su pensamiento permite poner en relación la noción ontológica de identidad planteada en el apartado anterior con la cuestión de la tecnología. Sin embargo, en Heidegger la técnica moderna se opone a lo natural, y esto lo sitúa a una distancia importante de las obras tratadas en esta tesis.

Simondon y Deleuze son los filósofos a quienes dedico la mayor parte de mi atención en este capítulo sobre tecnología. Ambos comparten una concepción relacional tanto del ser humano como del objeto tecnológico. La teoría de la técnica de Simondon presenta esta como la cristalización del gesto humano, es decir, como una extensión

directa de la actividad humana, tanto a nivel físico como psíquico. Para Simondon, la tecnología es, en cierto sentido, la materialización de la estructura colectiva de la actividad humana. Deleuze es aún más radical que Simondon en su reinterpretación de lo técnico: para él, lo maquínico (concepto que desarrolla junto a Guattari en *El Anti-Edipo*) es una realidad presubjetiva. Por ello, para Deleuze, la oposición entre ser humano y tecnología no tiene fundamento sólido; sus nociones de territorialización y desterritorialización nos permiten repensar los dominios tradicionales de la realidad y las oposiciones binarias que los fundan, carentes de un fundamento necesario en lo real.

El último punto del apartado teórico lo dedico a la noción de cuerpo. Trabajo principalmente dos líneas conceptuales. En primer lugar, la distinción entre cuerpo fenomenológico y cuerpo externo o cuerpo del otro: basándome en las teorías de Sartre y Lacan, trabajo, por un lado, la noción de cuerpo que lo presenta como algo experimentado en tanto que propio y a lo cual se tiene acceso fenomenológico, y, por otro lado, la noción del cuerpo entendido como totalidad, el cuerpo visto del otro o visto por el otro. En segundo lugar, me aproximo por varias razones a las teorías de Deleuze y Haraway sobre el cuerpo, siendo la más destacada que, en vez de considerar lo corpóreo y lo técnico como esferas independientes, ambos autores los presentan como términos de un continuo. Así mismo, ambos se oponen a una idea de origen con implicaciones teleológicas, rechazan el modelo representacionista al tratar ciertos conceptos filosóficos, entre ellos la noción de cuerpo, y se oponen al sustancialismo; y, por último, comparten una visión de la realidad ligada a la idea de exceso, oponiéndose a la visión existencialista y lacaniana del cuerpo y el deseo.

En el segundo apartado de la tesis, desarrollo la fundamentación metodológica, donde expongo qué herramientas he tomado en consideración a la hora de analizar las obras, y cuáles he rechazado. También explico extensivamente lo que podría considerarse uno de los elementos principales de la tesis: lo que quiero decir cuando afirmo que el anime, o ciertos animes, pueden considerarse dispositivos pensantes. Al final del apartado doy cuenta de cuáles serán las principales obras de animación tratadas en el apartado de análisis, y las razones de esa elección.

Los conceptos y filosofías que he expuesto en la fundamentación teórica me sirven, pues, como punto de partida para plantear la idea del anime como dispositivo pensante. Esta idea se sitúa en el contexto de una ontología no sustancialista, relacional, crítica con el representacionismo, antiesencialista y que toma la temporalidad y el devenir como aspectos fundamentales de la consciencia y la realidad. La tecnología y el

cuerpo son considerados de acuerdo con en estos parámetros, que definen también la relación entre el pensamiento y los procesos de individuación.

Una primera consideración importante al hablar del anime como dispositivo pensante desde el punto de vista metodológico es que, a lo largo de la obra, al hablar de tecnología no solo me estoy refiriendo a la tecnología en la medida en que ésta aparece en los animes del análisis como «tema» o como «contenido», sino que también y sobre todo estoy hablando del anime mismo como medio tecnológico. Con eso no me refiero a que los animes sean meros utensilios o herramientas técnicas. Me refiero a que existe en ellos cierta capacidad de individuarse con el entorno y con el espectador. Podríamos decir, a la manera de Simondon, que de algún modo cristalizan nuestras estructuras psíquicas, y que, por lo tanto, no se pueden considerar individuos inertes carentes de actividad propia de tipo alguno, sino que participan de una operación colectiva por la que se interactúa con ellos y a través de ellos. Ver anime es una forma siempre colectiva de actividad en la que el material audiovisual y los espectadores se ven involucrados en un mismo proceso.

Partir de este supuesto implica analizar no sólo *qué* dice el anime, sino también *cómo* lo dice, es decir, implica tener en cuenta la materialidad propia del medio. Tomar en consideración las estrategias propias del medio técnico es algo fundamental para poder entender el anime no como objeto pasivo del análisis sino como elemento activo en el proceso¹.

Antes de explicar mi aproximación a las características técnicas propias del anime, no obstante, explico qué estrategias metodológicas he rechazado: en primer lugar, el textualismo y, en segundo lugar, las teorías del aparato o del dispositivo cinematográfico. El textualismo me parece insuficiente precisamente porque no tiene en cuenta la materialidad propia del anime, el hecho de que éste no utiliza las mismas estrategias que el texto escrito y que su especificidad es la de imagen-movimiento. En cuanto a las teorías del aparato, presentan la tecnicidad de los dispositivos cinematográficos de forma determinista y con una lógica teleológica que no tiene en cuenta la indeterminación inherente a su especificidad tecnológica. Antes de concretar

¹ Gran parte de estas ideas vienen inspiradas por el pensador canadiense Thomas Lamarre, que en su libro *The Anime Machine: A Media Theory of Animation* (Lamarre, 2009) también plantea el anime como una máquina pensante, tomando como referentes teóricos a filósofos como Heidegger, Simondon, Guattari y Deleuze.

la noción de dispositivo pensante que utilizo en la tesis, me distancio no sólo de las teorías del dispositivo cinematográfico sino también de la noción foucaultiana de dispositivo. Así, dejo de lado la noción de poder a que tanta importancia da Foucault cuando habla de dispositivos, y asumo una perspectiva simondoniana: el anime, como dispositivo pensante, es una forma de transducción y amplificación de esquemas psicológicos, sociales y afectivos.

Pero la forma específica en la que el anime actúa en los términos descritos es a través de la imagen-movimiento; así, para entender no solo su particularidad sino también su concreción, es necesario considerar la cuestión de la temporalidad, ya que el movimiento, aquello que se pone en juego al animar una imagen, es siempre un proceso temporal. Para trabajar la noción de temporalidad en el anime, exploro las ideas de Bergson, Simondon y Deleuze sobre *durée*, individuación, ontogénesis y virtualidad. Las ideas de estos tres filósofos me permiten hacer la distinción entre un tiempo del producto y un tiempo del proceso como aspectos distintos de la temporalidad. El primero se parecería a lo que Bergson llama el tiempo espacializado, es decir, una abstracción del tiempo real que lo convierte en algo lineal, homogéneo y que se puede dividir en partes; el segundo sería más afín a lo que Bergson entiende por *durée*, y corresponde a un tipo de concepción del devenir parecida a la que plantea Deleuze cuando habla de diferencia: un tipo de temporalidad irreductible, irreversible y que nunca se presenta «acabada».

En los animes que analizo en la tesis, las diferencias entre ambos tipos de temporalidad se revelan en la relación entre los aspectos narrativos de las obras y lo que yo denomino elementos extra-narrativos. Si una de las características de la narratividad es que sigue un orden determinado, que puede ser divisible en partes de forma casi análoga al tiempo del producto, los elementos extra-narrativos son aquellos que rompen con esta lógica temporal, señalando el aspecto más procesual y abierto de la obra. Ambos aspectos de la obra, los narrativos y los extra-narrativos, presentan las diferentes formas de temporalidad, una más cerrada y otra más procesual, y su exploración viene dada por las posibilidades materiales de la narración, es decir, por su tecnicidad. Para saber cómo produce significación el objeto anime en tanto como dispositivo pensante debemos entenderlo desde su especificidad técnica.

El problema, en este punto, es que si se quiere entender de forma específica el objeto técnico es crucial entender sus características diferenciales, es decir, aquello que lo distingue de los otros objetos técnicos u otras obras. Aunque existen académicos

interesados no tanto en la especificidad técnica del anime sino en aquello que constituye su identidad como medio artístico o de consumo, este no es mi caso. Para poder hacer el análisis de las obras y, aún más importante, poder defender porqué he escogido éstas y no otras, dedico una parte del apartado metodológico a explicar algunos aspectos técnicos que conforman la materialidad del anime, y que son fundamentales para entender la elección del corpus, a saber: la diferencia entre cinematismo y animetismo y la diferencia entre la animación completa y la animación limitada, conectándolas con los aspectos narrativos y extra-narrativos que encuentro fundamentales para poder comprender cómo operan las obras.

Al final del apartado metodológico, pues, muestro cuál ha sido la elección de las obras y las razones de esta elección. Las cuatro obras que conforman el corpus del análisis son *Akira*, *Evangelion*, *Ghost in the Shell* y *Serial Experiments Lain*, y los motivos para escogerlas tiene que ver tanto con sus aspectos técnicos como con las oportunidades que ofrecen a nivel de contenido para el comentario de las relaciones entre tecnología, cuerpo e identidad que conforma el hilo de la investigación.

Antes de adentrarme en el análisis, dedico un apartado a la contextualización teórica, histórica y cultural del anime. Este apartado me sirve para poner en perspectiva esta tesis dentro del campo de los estudios del anime, y para informar, quizá, al lector menos entendido en anime y en cultura japonesa, sobre cuál es el contexto histórico y cultural que rodea la animación de ciencia ficción japonesa.

Este apartado de contextualización está dividido en dos partes. La primera la dedico a explorar los discursos académicos y teóricos publicados hasta el momento sobre la animación japonesa y su relación con su contexto cultural en general. Aunque el anime es mi foco de atención principal, también trato temas y conceptos relacionados que me parecen relevantes para el estudio del anime, como es el caso del orientalismo, el tecno-orientalismo, los *nihonjinron* o los discursos sobre la japonesidad y el esencialismo japonés. También dedico un apartado a los estudios del mundo *otaku* y del *media-mix*, ya que se trata un campo académico relacionado que ha cogido importancia en los últimos años. Dedico el último capítulo a aquellos trabajos académicos que han tratado directamente la problemática de la tecnología en la animación japonesa, como es el caso de Lamarre (2009) o Papalini (2005).

En la segunda parte de este apartado, explico desde una perspectiva histórica cómo surgió la industria del anime. No obstante, primero hago un repaso a lo que serían antecedentes artísticos de la cultura japonesa desde el punto de vista pictórico,

performativo y audiovisual, siempre teniendo en cuenta que hay cierta discusión sobre si a ciertos movimientos artísticos tradicionales se les puede considerar antecedentes de la cultura popular japonesa contemporánea en un sentido relevante. Empezando por el papel de la guerra y lo militar en el surgimiento de la industria del anime, exploro los momentos clave en la configuración tanto del imaginario del anime japonés como de sus aspectos más artísticos y técnicos. La conformación de la industria del anime tal y como la conocemos se debe, en muchos sentidos, a la aparición de la Toei Dōga, a la que dedico un subcapítulo. También dedico especial atención a *Astroboy*, creado por Osamu Tezuka y considerado el primer anime de la historia, que trata precisamente de un robot con apariencia humana.

Con la creación de *Astroboy* empieza lo que se puede considerar la historia de la industria del anime propiamente dicha; una historia caracterizada por un crecimiento espectacular en el que las empresas se multiplicaron a gran velocidad y se produjeron miles de animes en pocas décadas. En esta parte, me dedico a reseguir la trayectoria de algunas de las empresas (Tatsunoko Production, Gainax, Madhouse y un largo etcétera) más importantes que configuraron el género del anime de ciencia ficción, y explico más detalladamente cuales son los animes de ciencia ficción que tuvieron un papel más relevante en la conformación de sus géneros correspondientes. Animes de *Robots* como *Tetsujin 28*, *Mazinger Z*, *Gundam* y *Macross* son los que se pueden considerar más representativos. No obstante, no solo trato los animes de *Robots*; exploro también la existencia un género entero, el *cyberpunk*, enfocado en presentar una continuidad entre lo humano y lo tecnológico, y en el que los *cyborgs*, los híbridos y las redes son protagonistas de la historia.

En cuanto al apartado de análisis, está dividido en tres partes. El foco principal de la primera es el cuerpo y su relación con la tecnología, el pasado y la afectividad. En la segunda, exploro las cuestiones del sujeto escindido y de la individuación con lo tecnológico y su vinculación con la temporalidad, y en la última parte examino las relaciones entre potencia, transindividualidad, espiritualidad y tecnología. En mis análisis intento tener en cuenta tanto lo que se narra en los animes (*Akira*, *Evangelion*, *Ghost in the Shell* y *Serial Experiments Lain*) como de qué modo es narrado, tomando especialmente en consideración los elementos técnicos que se emplean a la hora de narrar.

En el primer capítulo del análisis me centro en la cuestión del cuerpo. Primero exploro cómo el cuerpo biológico se muestra como relacionado con el pasado, y más

concretamente con el registro de la historia del sujeto, y el cuerpo tecnológico se presenta como vinculado a la trascendencia, en el sentido de superación del cuerpo individual y vinculación con una colectividad. En este primer capítulo, presento también la distinción entre cuerpo como producto y cuerpo como proceso. No se trata de dos tipos de cuerpos distintos, son dos aspectos de la corporalidad: el primero tiene que ver con el ideal de cuerpo totalizado, visto desde fuera como otro, un cuerpo que se puede controlar y destruir; el segundo se vincula con el cuerpo vivido o fenomenológico, que está sujeto al devenir y lo percibe directamente. Exploro también, con la ayuda de esta distinción, la relación entre el cuerpo tecnológico y el cuerpo fenomenológico en estos animes. El cuerpo-proceso, además, se relaciona con la afección, y es por ello que encontramos dos tipos de temporalidad distintas en el trato con el cuerpo: el cuerpo como presente vivido, el cual tiene una amplitud temporal inherente, y el instante, más ligado al límite de lo individual. En el último subcapítulo de esta primera parte del análisis, exploro con más profundidad las nociones de afección y límite. Primero, no obstante, hablo del cuerpo tecnológico como fundamento de la transindividualidad y su relación con el futuro. Encontramos dos tipos de cuerpo vinculados al futuro: el cuerpo-destino o cuerpo-promesa, y el cuerpo-red o trans-cuerpo. También trato la emoción y la afección como elementos que ponen de manifiesto los límites entre individuo y medio y la tecnología como cristalización de la emotividad y la afectividad, estructuras de relación con el mundo que manifiestan el carácter incompleto del individuo mismo.

El segundo capítulo del análisis lo dedico a la cuestión de la génesis del sujeto como sujeto escindido, y a la de la relación de la subjetividad escindida con el objeto técnico. Ello sirve de introducción a la parte central del tercer capítulo, que se centra en analizar la tecnología y el transhumanismo tal y como aparecen en los animes. En este capítulo, empiezo mostrando que hay una analogía entre la teoría simondoniana de la individuación y su noción de indeterminación y la relación entre lo narrativo y lo extra-narrativo en los animes del análisis. Así, a través del análisis de cómo son presentados los personajes y sus conflictos y de cómo se muestran ciertos elementos extra-narrativos, trabajo la forma en la que funciona la indeterminación en la obra, haciendo de ella un proceso que está en perpetua actividad. La idea de indeterminación, fundamental para explicar la actividad del individuo en Simondon, puede compararse, salvando distancias, a la idea del sujeto escindido en el existencialismo sartriano y el psicoanálisis lacaniano. No obstante, si para el primero la actividad es consecuencia del exceso en el devenir o en la realidad, para los segundos se trata de una actividad

constituida por una falta de coincidencia en el sí mismo del sujeto. Por ello, exploro la cuestión del sujeto escindido tal y como aparece principalmente en *Evangelion*, analizándola en base a una reflexión sobre el lenguaje, a cómo se muestra en la serie esta incompletitud del sujeto individual y a cómo se pone en relación con la individuación con lo tecnológico. En el siguiente subcapítulo exploro más a fondo esta idea de la individuación con el objeto técnico, a través de un análisis del tratamiento de la temática del poder y del control en *Akira* y del cuerpo robótico en y otras extensiones del cuerpo en *Evangelion*. Así, vuelvo a la cuestión de la génesis del sujeto, pero esta vez desde la perspectiva de su relación con el objeto técnico: hay, de forma similar a como describe Simondon en su obra, un paralelismo entre la génesis del sujeto y la aparición de la máquina o del objeto técnico. Además, este paralelismo está estrechamente vinculado a que la individualización siempre se da en tanto que existe una energía potencial, que permite la actividad de esta individuación. Finalmente, analizo el aspecto temporal de esta actividad conjunta del individuo sujeto y la tecnología, presentado en la obra a partir del juego entre la narración y los elementos extra-narrativos.

El último capítulo del análisis es quizá el más complejo, ya que me centro en explorar los conceptos que hasta entonces he estado presentando desde el punto de vista del contenido narrativo aunque desde la perspectiva de la materialidad de la imagen-movimiento. Este último capítulo tiene tres partes. En la primera, comento el papel del riesgo y la potencialidad en las obras; en la segunda, hablo de la relación entre tecnología y espiritualidad, pero teniendo en cuenta como está reflejada esta relación desde la materialidad de la imagen móvil; en la tercera, me adentro en la cuestión del posthumanismo y el transhumanismo en las obras, hablando también de la cuestión de género desde el punto de vista del objeto técnico.

Así, en la primera parte, analizo cómo el riesgo y la potencialidad se vinculan a lo tecnológico y a la posibilidad de una nueva forma de individuación. El análisis, en esta parte, se centra en ver cómo el riesgo estructura de forma implícita la narración y cómo ésta se vincula a ciertas formas no teleológicas (es decir, no orientadas a una finalidad o a un fin concreto) de temporalidad. También muestro de qué forma está presente un tipo de potencialidad afín a las nociones bergsonianas, simondonianas y delezianas de virtualidad y potencia, en la que no hay trazo de teleologismo. Para ello, exploro la idea de «tiempo de espera», un tiempo que se da cuando aparece una cotidianización de lo apocalíptico.

En la segunda parte exploro, como ya he comentado, la relación entre tecnología y espiritualidad. Primero, hago un análisis de ciertas analogías entre los elementos narrativos de las obras con la interpretación simondoniana de génesis de la tecnicidad como desfasaje de la unidad mágica primitiva en el desdoblamiento entre pensamiento mágico y pensamiento técnico. Y en segundo lugar (y a ello es a lo que dedico mayor atención en esta parte) señalo el uso de ciertos elementos formales y técnicos para mostrar de qué forma se relacionan la tecnología y la espiritualidad en las obras del corpus, principalmente en *Ghost in the Shell*.

Para finalizar el capítulo, abordo la cuestión del posthumanismo y el transhumanismo en el anime, y de cómo la tecnología, que tradicionalmente se ha asociado con una representación binarista del género, puede ser también aquello que nos permita cuestionar y subvertir este binarismo. Analizo, pues, de qué forma ciertos animes, desde su materialidad, reflexionan sobre la diferencia de género, y como lo hacen para subvertirla. Así, vemos que hay animes donde aparece cierta desmasculinización de la tecnología, al alejarse la técnica de animación de la perspectiva cartesiana y plantearse la imagen móvil desde una perspectiva no totalizadora y no dominador, con menos tendencia a la instrumentalización, y más afín a un tipo de filosofía de la tecnología como la planteada por Haraway.

En las conclusiones, finalmente, hago un recorrido sintético por cuatro consideraciones principales sobre qué es el anime: el anime como objeto técnico, el anime como objeto de relación, el anime como objeto de significación y, finalmente, el anime como dispositivo pensante. En este recorrido, perfilo de qué forma el objeto técnico anime constituye una forma de transducción material específica de ciertos procesos psíquicos, y cómo en éste se produce significación de forma transindividual y colectiva.

d. Relevancia y actualidad de esta tesis.

En la última década ha habido una gran cantidad de académicos que han puesto sus ojos en el fenómeno de la cultura de masas en el Japón contemporáneo. Ésta comprende fenómenos mediáticos tan diversos como el manga, el anime o los videojuegos. La forma de estudiarlos y comprenderlos ha tomado, en la mayoría de casos, un carácter transversal y multidisciplinar, debido a la condición postmoderna de

diversificación y multirreferencialidad del anime. La mayoría de productos culturales populares japoneses son producidos y consumidos de forma tan masiva y a escalas tan globales que ponen en disputa toda clasificación más o menos jerárquica o estática que se les quiera imponer.

En esta tesis me ocupo de una parcela particular de éste gran conjunto: la animación. La popularidad del fenómeno de la animación ha hecho que multitud de académicos se interesen por él. Las disciplinas específicas desde las cuales se ha tomado en consideración este objeto de estudio conocido como anime han sido varias; la mayoría de ellas, no obstante, forman parte de lo que se conoce como Estudios Culturales (ya de por sí, un campo marcadamente interdisciplinar). La cantidad de estudios sobre anime se explica no solo por la popularidad del anime como producto de consumo, sino también por el hecho de que se trata de una forma cultural relativamente nueva, lo que ha llevado consigo una gran necesidad de reflexionar sobre cuál es su estatuto, su identidad, y su papel en tanto que ámbito de formación cultural en Japón y en el resto del mundo.

Este trabajo se alinea, en parte, con los estudios que se han hecho hasta ahora, en la medida en que es fruto de esta necesidad de pensar sobre un fenómeno tan reciente y con un impacto tan grande. De forma similar a muchos de esos estudios, mi planteamiento es inter- y transdisciplinar. He escogido aquellas referencias que me han permitido conformar una metodología de análisis híbrida: la semiótica, la filosofía de la tecnología, la ontología y los estudios culturales.

Además, me he interesado por algunas cuestiones particulares del anime que se pueden resumir, en definitiva, como su enfoque sobre las relaciones entre tecnología, el cuerpo y la identidad. Aunque se trata de temas que ya han sido tratados por otros académicos, lo que distingue este trabajo es que, en lugar de tratar de dilucidar de qué forma se representan los temas de tecnología, cuerpo e identidad en el anime, me preocupo más bien de cómo el anime, como objeto técnico o como dispositivo, efectúa un tipo de pensamiento colectivo y transindividual. Esta aproximación, que es parecida a la que elaborara Lamarre en su libro *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*, se distingue de la de éste autor canadiense en que contemplo la temporalidad como elemento fundamental de la especificidad material de este objeto técnico.

PRIMERA PARTE:
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

1.1. LA IDENTIDAD: CONCEPTO TRANSVERSAL

El hecho de que el marco conceptual del trabajo esté articulado a través de la cuestión de la identidad no es arbitrario: considero importante poner de manifiesto el claro posicionamiento postmetafísico de las obras en el tratamiento que hacen estas de la identidad. Este reconocimiento de la posición tomada por las obras mismas condiciona el planteamiento teórico de este trabajo, aunque no lo hace actuando como un límite, sino abriendo un abanico de opciones de análisis; al abordar el cómo emerge la cuestión de la identidad en las obras se presenta una enorme riqueza de posibilidades para el análisis.

El problema de la identidad forma parte de la filosofía desde los inicios de ésta. Más allá de hacer una exposición de la evolución de la idea de la identidad en la filosofía, lo cual sería una tarea imposible en el contexto de esta tesis, voy a oponer dos tipos históricos de formas de acercarse al problema de la identidad. Uno se basa en una lógica esencialista: aparece ya con Parménides y su idea de una «Vía de la Verdad» que niega el no-ser y postula que el pensar y el ser son lo mismo (Kirk y Raven, 1979: 377), y predominó a lo largo de la historia de la filosofía hasta la modernidad. Según la lógica esencialista, la identidad deriva del hecho de compartir unas características o cualidades. La diferencia, por lo tanto, es secundaria y posterior con respecto a la identidad (es decir, una vez sabemos cuál es la esencia —la identidad— de algo, podemos saber respecto a qué cosas difiere). El otro posicionamiento apareció como respuesta al esencialismo, con filosofías como el existencialismo, o el postestructuralismo y plantea la diferencia como fundamental.

Uno de los campos académicos en los que más se ha tratado la cuestión de la identidad son los llamados estudios culturales y literarios (sobre todo aquellos enfocados a cuestiones de género, colonialidad, etc.). Éstos reflexionan sobre la cuestión de la identidad teniendo en cuenta que ésta es siempre producto de situaciones históricas concretas, y que en su determinación que se pone en juego el poder político. Sin embargo, comparto la observación de Grossberg, según la cual muchos estudios culturales siguen un modelo fallido cuando tratan la cuestión de la identidad. Este modelo fallido, al que voy a llamar «modelo esencialista», considera la identidad como un algo siempre ya-constituido, del que deriva siempre en segunda instancia la diferencia; es decir, este modelo supone que «cualquier identidad tiene cierto contenido

intrínseco y definición por un origen común, una estructura común de experiencia o ambas cosas» (1996: 151-152).

En contraposición a este modelo, el autor plantea un modelo alternativo que subraya la imposibilidad de esas identidades plenamente constituidas, independientes y distintivas. Niega la existencia de identidades auténticas y originarias basadas en un origen o experiencia universalmente compartidas. Las identidades son siempre relacionales e incompletas, siempre están en proceso. Toda identidad depende de su diferencia y su negación de algún otro término, mientras que la identidad de éste depende de su diferencia y su negación de la primera (1996: 152).

Me interesa más este segundo modelo, porque considero que se acerca más al planteamiento de la cuestión que emerge en el propio trato con las obras que voy a analizar; un planteamiento en el que la identidad es considerada fundamentalmente como proceso. La cuestión, tal y como es pensada por las obras, no es *qué es* la identidad, sino *cómo ocurre* ésta. La identidad no es tratada, pues, como «una cosa dada de antemano» o «una propiedad», sino como un desarrollo en un contexto complejo de relaciones (sociales, históricas, materiales, tecnológicas, etc.).

Por otra parte, hay que advertir que también los intentos de plantear la identidad según este modelo (el defendido por Grossberg, y en mi opinión, presente en cierta medida en los animes que trataré en el análisis) han conducido a teorías muy problemáticas y en ocasiones fallidas, ya que, en muchos casos, después de enunciar una lógica identitaria basada en la diferencia, se recurre a un modelo binario simple para desarrollarla. De esta manera, en algunos desarrollos de la identidad supuestamente centrados en la diferencia, vuelve a quedar presupuesta una identidad ya-constituida; estas teorías caen, de nuevo, en la trampa del esencialismo.

Una concepción de la identidad basada en la noción de la diferencia y el devenir, así como en un esfuerzo por evitar las trampas a las que esta noción misma puede conducir, tendrá un papel central en esta investigación. Esto responde, por un lado, a requerimientos de coherencia interna, y por el otro, a la consideración de que este modelo ofrece la perspectiva adecuada para esclarecer el sentido de las obras que trataré en la tesis, en virtud de sus similitudes con el tratamiento dado a la identidad en esas mismas obras.

El antecedente teórico más adecuado para esclarecer este posicionamiento sobre la identidad lo encontramos en las llamadas *filosofías del proceso*², defendidas por autores como Bergson, Simondon y Deleuze, en la medida en la que éstas parten de una concepción relacional del ser tomando la diferencia del modo más amplio y radical posible.

Sin embargo, en primer lugar me centraré en dar algunos elementos de las teorías del sujeto de Heidegger, Sartre y Lacan. Estos pensadores, aunque no podemos incluirlos en el grupo de las llamadas filosofías del proceso, comparten un interés por una concepción fundamentalmente relacional del ser, y un interés (aunque mucho menos obvio en el caso de Heidegger) por la noción de corporalidad. Lo que nos interesa del pensamiento de estos tres autores es su ruptura con la noción esencialista del sujeto³, y el modo en que subrayan su condición existencial, otorgando un papel privilegiado a la corporalidad en el análisis del devenir humano.

En segundo lugar, me centraré en exponer las ideas de Gilbert Simondon y Gilles Deleuze, filósofos que elaboran una ontología relacional y en base a ella conciben la realidad como un proceso irreducible a elementos estáticos. Antes, no obstante, haré un breve repaso a la filosofía de la tecnología de Heidegger, para contraponerla a las de estos dos autores. Las teorías de Simondon y Deleuze serán el punto de partida de mis propias reflexiones en torno a la tecnología y al cuerpo, y entorno al modo en que estos relacionan el ser humano y sus límites. Finalmente, voy a exponer el pensamiento presentado por Haraway en el Manifiesto *cyborg*, considerado uno de los textos más rompedores e influyentes en la historia reciente de la filosofía de la tecnología y del pensamiento feminista, para poder ahondar en la cuestión de la relación entre cuerpo y tecnología. Mostraré, además, cómo el pensamiento de Haraway⁴ respecto al *cyborg*

² Las filosofías del proceso, a veces también llamadas filosofías del devenir, son aquellas filosofías que fundan su ontología en la comprensión del ser como un proceso que está en constante devenir. El filósofo que más se ha identificado con esta nomenclatura ha sido quizás Alfred North Whitehead; no obstante, Dewey, Bergson, Heidegger, Simondon y Deleuze también suelen considerarse parte de este grupo.

³ Tanto Heidegger como Sartre y Lacan conciben ser humano como algo que está siempre en relación y que nunca llega a completarse por sí mismo. Simondon y Deleuze extienden este esquema relacional a la realidad entera, a la que conciben como fundamentalmente relacional y en constante devenir. La diferencia principal entre los dos enfoques es que el primer grupo de pensadores caracteriza la incompletitud del ser en un sentido negativo (es decir, en términos de carencia), mientras que el segundo grupo plantea el ser como algo que siempre se excede a sí mismo.

⁴ Aunque el *Manifiesto Cyborg* se publicó por primera vez en 1984, su vigencia hoy en día en el campo de las teorías feministas del cuerpo y la tecnología es aún muy presente. De hecho, aunque han aparecido

comparte profundas analogías con la noción de cuerpo expuesta en *El Anti-Edipo* (1985) por Deleuze.

1.1.1. Diferencia ontológica: *Dasein* y existencia

La ontología Heideggeriana marca un antes y un después dentro de la filosofía contemporánea. En el centro de la crítica heideggeriana a la filosofía que le precede yace la cuestión del olvido de la pregunta por el sentido del Ser. Según Heidegger, la tradición filosófica ha confundido la pregunta por el Ser con la pregunta por el ente, olvidándose con ello de la temporalidad del Ser y de sus características existenciales fundamentales. La pregunta por cómo son las cosas no es en absoluto idéntica a la pregunta sobre el Ser; se trata de dos preguntas radicalmente distintas que, sin embargo, han tendido a ser sistemáticamente confundidas. A través del restablecimiento de la distinción entre estas dos cuestiones, Heidegger se propone eliminar cualquier traza de sustancialismo de su ontología.

La cuestión de la relación entre lo ente y el Ser está planteada en términos de una «diferencia ontológica». Pero no se debe entender esta diferencia como la que rige entre un ente y otro ente, o incluso entre lo ente y el Ser entendidos como si se tratara de dos categorías o dos ejemplares de una categoría. El problema de la diferencia ontológica es mucho más complejo: «el Ser de los entes no “es” él mismo un ente. El primer progreso filosófico en la comprensión del problema del Ser no está en el $\mu\upsilon\zeta\acute{o}\nu$ τινα δηγείσζαι, en “contar cuentos”, es decir, en determinar un ente en cuanto ente reduciéndolo a otro ente como a su origen, igual que si el ser tuviese el carácter de un posible ente» (2001: 15). El Ser no se reduce a lo ente pero lo estructura y lo permea, el Ser es siempre ser de lo ente y éste, a su vez, ente del ser.

muchas nuevas posturas sobre la diferencia sexual y la filosofía del cuerpo dentro del feminismo desde su publicación, su propuesta y las críticas que plantea están aún hoy a la orden del día.

La línea de pensamiento sobre el cuerpo femenino puede remontarse a De Beauvoir (1949/2005), la cual señaló ya las diferencias fenomenológicas en la experiencia del cuerpo en la mujer. Sus reflexiones fueron clave para el desarrollo de las teorías de la diferencia sexual posteriores. Las teóricas de la diferencia sexual insisten en la especificidad de la encarnación femenina, un horizonte que se vuelve invisible cuando el varón es tomado como la norma de lo humano. Entre las autoras que han tratado el problema del cuerpo dentro de la discusión de la diferencia sexual son especialmente destacables Grosz (1994) y la teoría de la performatividad de Butler (1993a; 1993b; 2004).

Luego ¿en qué radica la diferencia? No se trata de una diferencia al nivel de la representación, ni tampoco de una diferencia de género o especie, como si se tratara de dos entidades distintas, sino que se trata una diferencia fundante. El ser es él mismo diferencia ontológica; no es que solo haya una diferencia ontológica entre ente y ser, ni que el ser tenga la diferencia ontológica, sino que el ser es diferencia⁵. Es decir, no se trata de decir que el ente es externamente diferente al ser: el ente no se relaciona con el ser como un «afuera». Pero tampoco es acertado concebir la diferencia del ser del ente como algo «exterior» al ser.

La cuestión de la diferencia ontológica fundamenta para Heidegger la distinción entre lo óntico y lo ontológico, es decir, la distinción entre la pregunta sobre un ente (o sobre los entes) y la pregunta sobre el sentido del ser. Pero el camino a la respuesta a la pregunta por el sentido del ser será trazado de forma muy específica. Siguiendo los pasos de su maestro Husserl, Heidegger llevará a las máximas consecuencias su lema «¡Ir a las cosas mismas!». Pero este ir a las cosas mismas no será a través de un yo trascendental, sino que la pregunta por el sentido del ser se hará a partir de un ser-ahí (*Dasein*) concreto, tomando en consideración, de ese modo, la facticidad del mundo y del propio ser. El *Dasein* es aquel ente al que le va su ser en su ser, aquel ente que tiene como ser el preguntarse por su ser. Heidegger plantea su estudio del *Dasein* a partir de esta condición específica y esencial de estar abierto al ser, y evita así abordar al sujeto en términos cosificadores. De hecho, rompe con la identificación del ser humano con el «sujeto»: el ser humano es ser-ahí, un ser concreto, temporal, fáctico y que se encuentra en constante relación.

Pero si no hay tal identidad entre ser-ahí y sujeto ¿cuál es la respuesta por el quién del ser-ahí? Heidegger hace un análisis extenso en el párrafo 25 de *Ser y Tiempo*, donde podemos ver cómo aparece la cuestión de la diferencia en el seno de la pregunta existencial sobre el ser-ahí. El punto de partida en este capítulo es definir el *Dasein* como aquel «ente que en cada caso soy yo mismo» (2001: 130) y que, por lo tanto, no

⁵ Se podría hacer un largo comentario sobre las resonancias y disonancias entre la concepción de diferencia de Heidegger y Deleuze. En todo caso, aunque ambos piensan la diferencia como devenir, es decir, en términos de temporalidad y fuera de los esquemas tradicionales de la representación, Deleuze opina que Heidegger no supera del todo las estructuras metafísicas tradicionales al pensar la diferencia poniéndola como fundamento de lo ente. Sin embargo, dejando de lado el distanciamiento tomado por Deleuze respecto a Heidegger, está claro que el filósofo alemán abrió el camino del pensamiento de la diferencia de Deleuze, especialmente al plantear la cuestión de la diferencia ontológica entre el ser y el ente y al considerar el ser mismo en términos de devenir.

es algo que se encuentre «ante los ojos» (es decir, no es *vorhanden*). Este hecho apunta a una estructura ontológica, y a la vez contiene la indicación óptica de que en cada caso este ente es un yo y no otros. Es una determinación óptica que en cada caso concreto el *Dasein* sea «esto-yo» y no aquello o aquello otro. Debido a ello, cuando preguntamos por el quién del *Dasein*, pregunta que forma parte de la analítica existencial, la respuesta espontánea sería pensar nos referimos a aquello que se mantiene idéntico a través del cambio, a un sí mismo o sujeto. Con ello, Heidegger considera que, aunque se rechace la sustancialidad psíquica, es decir, el ser cosa de la persona o el ser objeto de la persona, se asume el propio carácter de *vorhanden* del *Dasein*: «Ontológicamente lo comprendemos como lo “ante los ojos” en cada caso ya y constantemente en una región cerrada y para ésta, como lo situado en la base de un sentido señalado, como *subjectum*» (2001: 130). Así, la sustancialidad se revela como hilo conductor ontológico para llegar a la definición de ente: las preguntas (filosóficas, existenciales, científicas, etc...) están marcadas por el hilo conductor de la sustancialidad. Pero la conclusión de Heidegger es taxativa: «El “ser ante los ojos” es, empero, la forma de ser de un ente que no tiene la del “ser ahí”» (2001: 130). De esta forma, Heidegger concluye que de la afirmación, ópticamente válida, «el *Dasein* soy yo», no podemos derivar la afirmación, ontológicamente falsa, «el *Dasein* es la yoicidad». Esto es un punto muy importante ya que lo que muestra la analítica existencial de la conciencia es que puede ser que el *Dasein* y el yo no siempre coincidan exactamente. Heidegger, no obstante, advierte que la misma analítica existencial hace que nos demos cuenta de que es la misma estructura del *Dasein* lo que hace que sea tratado como un yo. Pero añade que es la misma estructura que hace que el *Dasein* sea siempre yo (mi *Dasein*), lo que hace de fundamento de que el *Dasein* no sea el mismo. Así, la pregunta o cuestión de «quién es el *Dasein*?» no solo es un problema ontológico sino que también está encubierto ópticamente, ya que, por un lado, este «yo mismo» puede no coincidir consigo mismo (es, por un lado, incompleto, menos que si mismo) y, por otro lado, este «yo mismo» nunca está solo (hay, por otro lado, un excedente, más que si mismo). Finalmente Heidegger se pregunta: si el nivel óptico del ente nos esconde la misma cuestión ontológica sobre el *Dasein*, ¿qué guía tenemos al explorar el ser? La idea que la esencia del *Dasein* se funda en su propia existencia. Si consideramos la esencia del *Dasein* como fundado en su existencia, eliminamos los trazos de sustancialismo y esencialismo que podían quedar encubiertos por la onticidad. El ser del *Dasein* es temporalidad y diferencia, nunca un ser cuya identidad sea siempre la misma. En definitiva, Heidegger

está señalando que la esencia de algo no está nunca simplemente dada, sino que es algo siempre por decidir, nunca completamente terminada.

Pero si el sí-mismo «solo» debe concebirse como una forma de ser de este ente, parece que esto equivaldría a la disolución del verdadero «núcleo» del Dasein. Tales temores se alimentan empero de la errónea opinión de que el ente en cuestión tendría, en el fondo, el modo de ser de un ente que está-ahí, aunque se mantenga alejado de él el carácter masivo de una cosa corpórea puramente presente. Sólo que la «sustancia» del hombre no es el espíritu, como síntesis de alma y cuerpo, sino la existencia (Heidegger, 2001:133)

Este punto es crucial por su gran influencia en el tratamiento de la conciencia como algo escindido, tan presente en el existencialismo sartriano y el psicoanálisis lacaniano. Observamos analogías con la filosofía simondoniana y la deleuziana ya que, como veremos, Heidegger también apunta en la dilucidación del *Dasein* (aquel ser al que le es propio preguntarse por el devenir, en tanto que devenir propio, o el sentido del ser) a que existe siempre un excedente en el Ser que hace que no coincida nunca plenamente consigo mismo.

En la analítica existencial Heidegger describe el Dasein como aquello que se encuentra arrojado al mundo, abierto a una apertura que lo sobrepasa y que señala su finitud. Justamente, éste hecho de que la esencia del Dasein se funde en su existencia indica, entre otras cosas, que éste está-en-el-mundo, es decir, que su ser es siempre ser en relación con el mundo

Para Heidegger el olvido de la pregunta por el ser ha llevado a la filosofía a un ocultamiento que este filósofo pretende superar. La noción de verdad en Heidegger dejará de ser, según la tradición filosófica occidental, adecuación entre objeto y sujeto, y Heidegger adopta el término *Aletheia* para referirse a aquel modo de acceso al ser, al devenir, que corresponde a un desocultamiento. Este desocultamiento solo se logra si se piensa la diferencia en sí misma.

El paso atrás va desde lo impensado, desde la diferencia en cuanto tal, hasta lo por pensar: el olvido de la diferencia. El olvido que está aquí por pensar es ese velamiento pensado a partir de la $\Lambda\eta\theta\eta$ (encubrimiento) de la diferencia en cuanto tal, velamiento que se ha sustraído desde el principio. El olvido forma parte de la diferencia, porque ésta le pertenece a aquél. No es que el olvido sólo afecte a la diferencia por lo olvidadizo del pensar humano (Heidegger, 1990: 115).

El ser del ente, que es el devenir o el acontecimiento, es diferencia y se manifiesta como encubrimiento desencubridor: el ser sólo puede ser pensado desde la diferencia misma sin mediación del ente. En cierto sentido, Heidegger está intentando pensar el ser fuera del campo de lo representable, como acontecimiento irreductible al mundo de los entes (aunque fundador de éste). Éste es un punto también compartido por Deleuze, la representación no es el medio en que debemos pensar el devenir. Heidegger, así, prepara la apertura a la cuestión del ser a partir del desocultamiento, que se encuentra en la base de un pensar no representativo.

1.1.2. La relación con el otro y la constitución de la subjetividad

Algunos de los temas abiertos por Heidegger sobre la relación del ser humano o la conciencia con el mundo y con los otros fueron desarrollados en profundidad por autores como Sartre y Lacan en aspectos que resultan relevantes para el análisis que llevo a cabo en esta tesis.

Aunque la identidad entendida como tal no es uno de los temas explícitamente presentados como centrales en la obra de Sartre, el filósofo ofrece, en el *Ser y la Nada* (2005), un planteamiento no esencialista de la conciencia que resulta clave no sólo para comprender la ontología sartriana, sino como ilustrativo de la posibilidad de fundamentar un pensamiento que incorpore la diferencia. Sartre parte de la división, fenomenológicamente fundamentada, del ser en el ser en sí —un ser opaco, no cualificado y sin fisuras— y el ser para sí, idéntico a lo que llamamos conciencia, y definido como aquello que es lo que no es y no es lo que es. Sartre concibe la conciencia como fundamentadora de su propio ser, pero entendiendo que este ser no puede estar nunca plenamente constituido, es decir, hay siempre algo que le falta y algo que le sobra. De este modo, la conciencia no es lo que es en tanto que hay algo que le es más, dado que encuentra en su propia constitución algo que le es extraño, y que Sartre identifica, por un lado, con el pasado propio —ya que éste es propio del para sí, pero a la vez extraño a él, en tanto que «sumergido» en el en sí—, y en un aspecto más general, con lo que el autor llama el en sí del para sí, es decir, la cara «externa» de éste, presente sólo en el otro, de lo que el por sí es y hace. Por otra parte, la conciencia es, también, lo que ella es en el sentido complementario que hay algo que le falta, ya que, en su naturaleza inextricablemente ligada a un proyecto totalizador de la existencia, la conciencia debe ser lo que todavía no es, tiene el deber o la necesidad. Esta necesidad proyectada, para Sartre, es el origen ontológico del deseo en el individuo (como ser para

sí). Según Sartre, el problema de la conciencia, ligado a esta estructura característica por la cual ella es siempre lo que no es y no es lo que es, es la falta de lo que habría llamar su en sí por sí, la conciencia es necesariamente escindida, irresuelta, y por este motivo es siempre, ontológicamente hablando, diferente de sí misma. Por este motivo, la conciencia está abocada al intento, mediado por el deseo y constituyente del mismo, de eliminar su en sí o recuperarlo totalmente, pero este intento está, dada su propia constitución ontológica, destinado al fracaso.

La pregunta pertinente a hacerse aquí es, pues, dónde se encuentra este en sí que escapa al por sí, qué lugar puede tener esa parte del por sí, que, siéndole absolutamente propia, debe escapársele indefectiblemente. Para responder es necesario que volvamos a la cuestión antes citada de lo que falta y lo que sobra del por sí. El en-sí del por sí es, por una parte, su propio pasado, en tanto que es lo que le hace ser lo que es pero, al mismo tiempo, se le presenta como siéndole extraño. Pero también en el tiempo presente, hay un en sí del por sí que se extraña indefectiblemente, y de una manera más radical, se trata de aquello de mí que sólo puede poseer al otro: lo que ve el otro cuando me mira, mi aspecto como «él», la tercera persona que se me escapa. Este aspecto de enajenación como objeto de la mirada del otro es, para Sartre, fenomenológicamente innegable, hasta el punto que una de las vertientes de este aspecto, la vergüenza, se erige para el autor en prueba ontológica de la existencia del otro.

Volveré a hablar de Sartre en el apartado del cuerpo⁶, ya que me interesan especialmente las reflexiones de este filósofo respecto a las diferencias entre el cuerpo vivido o fenomenológico y cuerpo «visto». Este tipo de distinción, además, nos permitirá establecer una relación con la visión del cuerpo de Lacan.

Lacan, de forma análoga a Sartre, también parte de la idea de un sujeto escindido. Sin embargo, así como Sartre encuentra el fundamento de esta escisión partiendo de una consideración ontológica de la subjetividad, de la conciencia, Lacan da una explicación genética⁷, es decir, explica cómo aparece este sujeto escindido en el

⁶ Como ya he indicado al inicio de la fundamentación teórica, ésta está dividida en tres apartados: «La identidad: concepto transversal»; «El concepto de tecnología»; y, finalmente, «El concepto de cuerpo». En este tercer apartado, dedico un subcapítulo a la noción de corporalidad según Sartre y Lacan (pp. 68-71).

⁷ Aquí no estoy utilizando el término «genético» según el uso que hace de él la biología, sino en su sentido etimológico, es decir, refiriéndome a de qué forma emerge o aparece la subjetividad en su «origen».

seno de la su historia psíquica. La escisión del sujeto, para Lacan, aparece principalmente con la constitución del dominio simbólico, es decir, en el inicio de la cadena del lenguaje cuando el niño aprende a hablar.

Para Lacan, el niño no es, en primera instancia, sujeto, ya que le falta la estructuración característica del dominio simbólico. El niño no distingue entre yo y el otro, sino que, de hecho, se percibe a sí mismo de una manera elemental como una «parte» de algo otro (siendo este otro, en un primer momento y de manera típica, la madre). La aparición de la subjetividad en el niño y de esta estructura a través del registro simbólico está vinculada, en primer lugar, a su teoría sobre las relaciones de significación simbólica, ligadas a lo que se conoce como la función paterna de clivaje, y, en segundo lugar, al papel de la fase que se conoce como estadio del espejo en la constitución imaginaria del yo.

Aunque no explicaré en detalle la teoría lacaniana del significado y el significante y su papel fundacional en la aparición del sujeto como escindido⁸, sí que cabe comentar que, de forma similar a Sartre, Lacan considera que la conciencia no es nunca idéntica a sí misma: en la conciencia aparece siempre el elemento de lo ajeno, la otredad. Si para Sartre la conciencia es ontológicamente no-identidad, en el sentido de que es lo que no es y no es lo que es, para Lacan el sujeto (o el paciente, Es) se encuentra en una situación en la que cuando más habla más se aleja de lo que es. Es por esta razón que, para Lacan, el otro (el analista) posee supuestamente la clave de

⁸ Aunque Lacan hace, en el transcurso de su obra, una larga y profusa explicación al hecho del lenguaje, lo que nos interesa en este apartado es justamente que Lacan está remarcando la no univocidad en la relación significante / significado. Es esta escisión entre significado y significante una de las razones por las que Lacan habla de un sujeto escindido en su propio discurso. En *Las formaciones del inconsciente* Lacan comenta, hablando del deseo, que «la paradoja del deseo consisten en que el se la metonimia de un discurso del ser donde El sujeto no puede reconocerse [...] Porque en Él está implicación no como sujeto sino como significante» (Lacan, 1970: 122), es decir, el discurso que pronuncia el sujeto hay encadenados toda una serie de significantes que no están asociados a un significado en una relación de univocidad, por tanto, lo que significa su discurso se le escapa al sujeto. En el escrito *El deseo y su interpretación* Lacan dice que «el psicoanálisis nos muestra esencialmente la dependencia del hombre con relacion al lenguaje, en tanto que se halla apresado en la constitución de la cadena significante, lo que provoca en consecuencia una escisión en el seno de la psicología» (Lacan, 1970: 129) esta escisión en el lenguaje es lo que permite a Lacan hablar de inconsciente como discurso del otro. De este modo Lacan identifica el inconsciente en la cadena de significantes, es decir, no se trata de un contenido de la conciencia sino que lo sitúa en la relación con el otro en el lenguaje.

significación que al analizante (sujeto) se le escapa y se constituye en la clínica como sujeto-supuesto saber⁹.

El inconsciente es, pues, para Lacan, aquella parte del discurso que escapa al sujeto y que encuentra su significación en el otro. Si volvemos a Sartre, vemos como se dibuja un esquema similar: el por-sí es falta de identidad consigo mismo, y encuentra en el otro el reverso de la moneda que se le escapa en el lenguaje.

Tanto Sartre como Lacan tienen una forma similar de ver el otro, es decir, la diferencia: al por-sí se le escapa el sentido de lo que expresa; éste sólo es accesible al otro. Sartre concibe el lenguaje como un «punto de fuga» del para sí. Incluso más allá de la cuestión del lenguaje, de hecho, la posibilidad de esta «fuga» de sí mismo es fundamental: Sartre considera que la mirada del otro objetiva el por-sí, hace emerger una dimensión del en-sí que es innegablemente suya, pero que él no puede poseer jamás. El otro de Sartre nos muestra nuestra contingencia concreta. En términos de Lacan, podríamos decir que nos muestra lo real. Por ello, en lo referente al lenguaje, el otro posee el en-sí de mi discurso: lo que yo no puedo ver porqué el para-sí, como una cámara ocupada en la filmación del mundo, no puede enfocarse a sí mismo.

Vemos cómo, según Lacan, la constitución del yo nunca es completa y siempre pasa por una relación con el otro. En este sentido, nunca encontramos una identidad originaria del yo [analizante]. Cabe mencionar que también Kristeva concibe el sujeto de forma similar a Lacan, es decir, de forma no identitaria. Para la psicoanalista, la constitución genética del sujeto es de rechazo. Vemos cómo en su formulación de la idea de abyección, Kristeva está concibiendo un sujeto que no nace nunca a partir de la identificación sino, precisamente, del rechazo. El bebé, cuando nace, se le aparece la separación de la madre como horrorosa (Kristeva, 2004: 7-47).

En la misma línea, también resulta interesante tener en cuenta la noción *performativa* de identidad defendida por Judith Butler, autora influenciada por pensadores como Lacan y Foucault. Partiendo de la noción freudiana de que la identidad

⁹ Lacan explica, en la discusión sobre el silencio del analista que aparece en Función y campo de la palabra, que hay una frustración inherente al discurso del sujeto, y se pregunta «¿No se adentra por él el sujeto una desposesión más y más grande de ese ser de sí mismo con respecto al cual, a fuerza de pinturas sinceras que no por ello dejan menos incoherente la idea, de rectificaciones que no llegan a desprender su esencia, de apuntalamientos y de defensas que no impiden a su estatua tambalearse, de abrazos narcisistas que se hacen solo al animarlo, acaba por reconocer que ese ser no fue nunca sino obra en lo imaginario y que esa obra defrauda en él toda certidumbre?» (Lacan, 1994: 71)

de las personas se moldea según los términos de lo que se considera «normal», esta autora plantea, en *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity* (Butler, 1993), una revisión del concepto de sujeto. Según Butler, la coherencia de las categorías de sexo, género y sexualidad, fundamentales en la definición de la identidad individual, se construye culturalmente a través de la repetición de actos prolongados en el tiempo. Son estos actos de repetición, entendidos como dotados de un carácter de performatividad, los que constituyen al sujeto como tal; este se encuentra, por tanto, en perpetuo estado de revisión, y, además, bajo la influencia constante de ciertas amenazas o fuerzas, como la presión ejercida por las normas sociales o por determinados actos de violencia.

Performativity cannot be understood outside of a process of iterability, a regularized and constrained repetition of norms. And this repetition is not performed *by* a subject; this repetition is what enables a subject and constitutes the temporal condition for the subject. This iterability implies that 'performance' is not a singular 'act' or event, but a ritualized production, a ritual reiterated under and through constraint, under and through the force of prohibition and taboo, with the threat of ostracism and even death controlling and compelling the shape of the production, but not, I will insist, determining it fully in advance (Butler, 1993: 95)

1.1.3. Identidad, individuación y diferencia

Hasta ahora he hecho una exposición breve de los planteamientos filosóficos de Heidegger, Sartre y Lacan sobre sus concepciones del ser como aquello no idéntico a sí mismo. Sus reflexiones ontológicas parten, en mayor o menor grado, de la existencia humana; las reflexiones sobre el ser humano, la relación entre yo y sujeto, la angustia, el deseo y el lenguaje son lo que más preocupa a estos autores. En cambio, los autores que trataré a continuación, Simondon y Deleuze, elaboran ontologías donde las cuestiones ligadas al lenguaje, al ser humano y a su existencia no tiene un peso central, y centran en cambio su atención en la cuestión del desplegamiento del ser en la realidad, poniendo como eje central de este desplegamiento no la existencia sino, en el caso de Simondon, la individuación (en sus aspectos físico, vital, psíquico y colectivo) y, en el caso de Deleuze, la diferencia misma o el devenir. Sin embargo, comparten con los autores anteriores el rechazo a la noción clásica de representación.

El núcleo del pensamiento de Simondon se encuentra desarrollado en dos obras, *La individuación a la luz de las nociones de forma y de información* (Simondon, 2009)

y *Sobre el modo de existencia de los objetos técnicos* (Simondon, 2008). Ambas publicaciones derivan parte de su investigación doctoral, siendo respectivamente su tesis principal y su tesis secundaria, y constituyen, de hecho, una unidad de pensamiento. La exposición del pensamiento simondoniano en ellas es gradual y multidimensional: se trata de una exploración de la realidad en sus diferentes aspectos, partiendo de una dimensión puramente física para pasar por la biología y llegar a las realidades psíquicas y las colectivas. A través de lo que él bautizó como método transductivo, Simondon consigue elaborar no sólo una filosofía de la naturaleza, sino también una antropología y una psicología. Sólo al final de este recorrido comprehensivo, en lo que podríamos llamar el último estadio de su viaje, llega Simondon a plantear una filosofía de la tecnología de forma exhaustiva y ordenada.

El objetivo principal de *La Individuación* es, pues, desarrollar una filosofía de la naturaleza fundamentada en una concepción plurívoca del ser, concepción que dé cuenta de todas las dimensiones de la realidad en su concreción. La concepción simondoniana de la realidad está marcada por su rechazo al hilemorfismo aristotélico: según el autor, éste no logra dar cuenta del devenir del ser, ya que concibe la adquisición de forma de los entes en términos de lo individual, es decir, de lo ya producido, y no en tanto que verdadero proceso de ontogénesis. Para Simondon, no tiene sentido postular un principio de individuación estático y anterior a la individuación: el individuo debe ser comprendido y explicado a través de la individuación misma. Esta crítica al hilemorfismo viene acompañada de una reivindicación de la entrada del filósofo en el taller y en el laboratorio; para Simondon, los errores epistemológicos en la teoría de la adquisición de forma aristotélica provienen de la concepción de la materia y la forma como elementos abstractos; teoría derivada a su vez de una ignorancia o menosprecio de lo que realmente ocurre en el proceso de fabricación de un objeto.

La tarea simondoniana consiste, pues, en dar cuenta de la *ontogénesis*, el devenir de un ser que se muestra como inventivo y múltiple. Simondon hace de su filosofía de la individuación una metafísica de la producción de los distintos regímenes de operación que corresponden a los diferentes niveles de la naturaleza, retratando la individuación no solo en el nivel físico, sino también en el nivel biológico o vital, el nivel psíquico y el nivel colectivo. Para llevar a cabo esta tarea, Simondon considera los procedimientos inductivos y deductivos de la lógica tradicional como insuficientes, ya que parten de una concepción demasiado abstracta de la realidad. Como alternativa, Simondon basa su método en la noción de *transducción*. Al analizar los dominios de lo real en su

concreción, Simondon se da cuenta de que a cada paso aparecen estructuras de relación específicas que no desaparecen en los niveles posteriores, sino que se van desarrollando y ampliando. Un ejemplo fundamental de esto se encuentra en el modo en el que Simondon extrae el concepto de transducción a partir del análisis de diferentes ejemplos privilegiados de individuación, entre los que destaca su análisis de los procesos de cristalización. Simondon observa que la forma cristalina se transforma a sí misma y a su medio en el mismo proceso, produciendo una estructura organizada que crece y se expande siempre de forma liminar. Esta forma de individuación, en la que un régimen de operación es amplificado y llevado más allá de sus límites originales servirá de modelo del concepto de proceso transductivo a lo largo de su obra.

En palabras de Simondon:

[E]xiste transducción cuando hay actividad que parte de un centro del ser, estructural y funcional, y se extiende en diversas direcciones a partir de ese centro, como si múltiples dimensiones del ser aparecieran alrededor de ese centro; la transducción es aparición correlativa de dimensiones y de estructuras en un ser en estado de tensión preindividual, es decir en un ser que es más que unidad y más que identidad, y que aún no se ha desfasado en relación consigo mismo en múltiples dimensiones. (Simondon, 2009: 39)

La idea de transducción se aplica tanto a los procesos físicos como a los procesos de conocimiento, pero tomada en su carácter fundamental, la transducción es mucho más: es una forma ontogénica de propagación de información entre los diferentes niveles de la realidad. Es precisamente en la medida en la que los procesos transductivos se presentan como una pieza fundamental en el devenir de las fases del ser que aparecen también como elemento clave a nivel epistemológico.

Tomada como método, la transducción no puede entenderse como un mero caso de síntesis lógica, sino como actividad inventiva, que produce dimensiones del ser gracias a la transformación de energía potencial. Es en este sentido que Simondon considera la transducción como la superación del binomio inducción/deducción, ya que, mientras inducción y deducción dan la explicación de las causas de los fenómenos desde una perspectiva formal y externa con respecto a la cosa, el razonamiento transductivo repite el proceso mismo de lo real.

El concepto de *energía potencial* es también uno de los puntos clave de la filosofía simondoniana. Como hemos visto, para Simondon, el individuo es algo más que su unidad y su identidad: el individuo reificado, en equilibrio estático, es de hecho una abstracción del individuo real, que aparece siempre como un lugar de

potencialidades. Esta carga de energía potencial es lo que hace posible la aparición de las sucesivas individuaciones, y se caracteriza en sí misma por la ausencia de individualidad concreta: es pura posibilidad, no ligada a uno u otro fin definido. Extendiendo esta idea de la energía potencial más allá de lo físico, Simondon la conecta con otra noción fundamental, la del ser preindividual, para dar con la noción de carga de preindividualidad. La carga de preindividualidad es presentada por Simondon como un «exceso de realidad» remanente en un nivel dado de individuación; es precisamente este exceso lo que posibilita y a la vez demanda la aparición de nuevas dimensiones de la realidad. Conceptualizar lo preindividual más allá carácter energético y creativo es difícil, debido a su inherente indeterminación: Simondon lo compara con la noción presocrática del *apeiron*, que se refiere a lo indefinido.

El individuo, por su parte, aparece en la obra de Simondon como aquello nunca definitivamente completo o acabado; lo individual conlleva un proceso activo y dinámico por el cual se constituye de forma conjunta con su medio. Para que se dé un proceso de individuación es necesaria una condición mínima de diferencia energética, que implica un potencial de transformación de un sistema inestable. El ser preindividual, del que he hablado en el párrafo anterior, corresponde tanto al individuo como al medio, que se definirán y distinguirán mutuamente solo a medida que se produce la individuación. Por ese motivo, al estar lo preindividual de aquello indeterminado «aún por definir», no le corresponde una posición ni al lado del individuo ni a la del medio; en tanto que indeterminado, lo preindividual corresponde tanto a los dos como a ninguno.

Estos conceptos se aplican de igual modo a los diferentes niveles de análisis de la individuación. Así, al hablar de la organización de lo viviente y de lo técnico (que en muchos aspectos aparecen como paralelas), Simondon advierte que

[U]n individuo no está hecho solamente de una colección de órganos vinculados a sistemas; está también hecho de lo que no es órgano, ni estructura de la materia viviente en tanto que constituye un medio asociado para los órganos; la materia viviente es el fondo de los órganos; los vincula unos con otros y con ellos constituye un organismo. (Simondon, 2008: 81).

El individuo sólo no es el único producto ni el único soporte de su actividad de individuación. No puede dar cuenta de sí mismo a partir de sí mismo, porque no es el todo del ser; para entender el individuo debe abordarse conjuntamente con su medio y

con la carga de preindividualidad que comparten. Así, todo individuo lleva consigo un medio asociado (interno o externo) y este medio define de modo crucial su «funcionamiento». En el caso los organismos y los objetos técnicos este medio puede, además, incorporar como parte de sí otras máquinas o seres vivos.

El pensamiento de Deleuze recoge el interés simondoniano por la pluralidad del ser. Se trata de un pensamiento materialista, huérfano, ateo, pluralista y unívoco, con voluntad productiva y que afirma de forma radical la diferencia pura. Las obras de Deleuze más específicamente centradas en cuestiones ontológicas son: *La Lógica del Sentido* (1989), *Diferencia y Repetición* (2002) y *Mil Mesetas* (1988). En ellas se presentan tres conceptos fundamentales para pensar la diferencia: la *expresión*, que indica la potencia afirmativa del ser; la *inmanencia*, que define el tipo de relación entre las dimensiones de aquello que es uno y aquello que es múltiple en el seno de la multiplicidad; y, finalmente, la *univocidad*, que afirma la singularidad del sentido del ser, es decir, el modo unívoco en el que el ser es expresado en los entes, de acuerdo al orden de la inmanencia. Una de las cosas que cabe subrayar es que, como Simondon, Deleuze confecciona una ontología y un pensamiento sobre la realidad que se encuentran en diálogo con la ciencia contemporánea. Sin embargo, Deleuze se funda también de modo directo en nociones filosóficas extraídas de Epicuro, Spinoza, Nietzsche, Bergson y del mismo Simondon.

Es difícil sintetizar el pensamiento deleuziano, sobre todo su ontología, debido, justamente a que uno de sus objetivos es tratar de elaborar un pensamiento capaz de captar los acontecimientos en su singularidad. En cierta medida, Deleuze recoge el desafío nietzscheano de *invertir o romper con* el platonismo, lo que trata de llevar a cabo con la teoría del simulacro. Aun así, si algo caracteriza de modo claro la ontología deleuziana es el hecho de que se trata de un pensamiento de la diferencia. Es a partir de su particular noción de diferencia, que ve su primera articulación en el libro de *Diferencia y Repetición* (2002), que Deleuze irá desplegando conceptos relacionados como univocidad, expresión, inmanencia y acontecimiento.

Para Deleuze, el ser es unívoco en tanto es fundamentalmente diferencia: es decir, el ser se dice en un sentido de todos los individuos diferentes en sí. El ser, por lo

tanto, es expresión unívoca¹⁰ de la diferencia, una expresión que no depende de la captación de ningún agente exterior a él. El ser se manifiesta por su propia existencia y expresa su esencia encarnada en los entes particulares. El ser como aquello unívoco se expresa en aquello que comporta diferencias, sin perder nada de su unidad. Pero para que el ser diferencia sea afirmativo es necesario que sea expresivo, y ello implica que los individuos sean capaces de *expresar* el ser (en vez de meramente reflejarlo o recibir de él su esencia). Así, pues, la idea de univocidad se basa en la expresión como fundamento dinámico del ser. Hay una relación de *inmanencia* entre el ser y los individuos que lo expresan. Esta inmanencia se desarrolla y se realiza en la expresión, y ésta a su vez presupone la univocidad. Así, el ser se expresa en aquella multiplicidad diferenciada como seres diferentes, pero manteniéndose siempre unívoco. Ser diferencia: éste el sentido unívoco del ser.

Por otro lado, el ser/diferencia es unívoco, pero no eminente, es decir, no da su ser a las cosas de acuerdo con grados de emanación, sino que, al contrario, se remite al mundo óptico como ser idéntico y no jerarquizado. Para ser más concretos, el ser es inmanente a todos sus modos. De aquí resulta la combinación de la distribución nómada como la total inmanencia entre el ser y los entes —aquello que más adelante Deleuze identificará con el *plano de inmanencia*. La concepción deleuziana de la realidad como diferencia es, pues, no jerárquica: en el ser no aparece ninguna subordinación¹¹. Para que se diera jerarquía en el ser sería necesario que hubiese una ley exterior al ser mismo por la cual los entes se ordenasen, y ello no es posible. Lo que sí que se dan son distintos grados de potencia de los entes, es decir, grados de expresión menor (reactiva) o mayor (afirmativa) del ser.

¹⁰ La tesis ontológica de Deleuze que afirma la univocidad y la diferencia del ser está ya planteada en el primer capítulo de *Diferencia y Repetición*, donde se plantea la idea de «diferencia en sí misma» (Deleuze, 2002: 61-114), uno de los núcleos del pensamiento deleuziano. Deleuze explica en este capítulo de qué modo entiende él la univocidad como expresión de la diferencia: «lo esencial de la univocidad no es que el Ser se diga en un único y mismo sentido, sino que se diga, en un único y mismo sentido, de todas sus diferencias individuantes o modalidades intrínsecas. El ser es el mismo para todas esas modalidades, pero esas modalidades no son las mismas. Es “igual” para todas, pero ellas mismas no son iguales. Se dice en un solo sentido de todas, pero ellas mismas no tienen el mismo sentido. Es propio de la esencia del ser unívoco referirse a diferencias individuantes, pero estas diferencias no tienen la misma esencia y no varían la esencia del ser» (Deleuze, 2002: 72).

¹¹ Es interesante recordar que más adelante, en sus trabajos con Guattari, Deleuze se apropió del concepto de rizoma, originario de la botánica, para dar cuenta de una configuración posible y deseable del pensamiento, según la cual, el arte, la filosofía, la ciencia y las luchas sociales se conectarían unas con otras de forma horizontal, sin que hubiera jerarquía alguna entre ellas.

Para Deleuze el principio de individuación —o de diferenciación— es aquello que opera en el desarrollo de la potencia hasta su límite. Este principio de individuación (que funciona a través de una *diferencia individuante*) es la fuerza que da a los entes un carácter determinado y efímero. El modo correcto de entender la diferencia es, pues, fijándose en su *acontecer*. Es más: no se puede sustraer la diferencia del acontecer: el ser se expresa como puro acontecer. La diferencia es un proceder en el cual ella se diferencia de ella misma. Según Deleuze, la diferencia ha de ser siempre primera y, además, irreconocible, en la medida que siempre es remitida sí misma: una diferencia que va difiriendo, un devenir de lo diferente.

Deleuze encuentra en relación a este punto una problemática interesante: la de la representación. Ésta reprime la diferencia pura y le impone los límites del campo representable. La diferencia, por lo tanto, no *está libre*, sino que «sufre una violencia» por parte de la representación. La gran lucha del pensamiento de Deleuze es, pues, la de extraer la diferencia del registro de la representación y liberar su fuerza como potencia primera, como principio plástico y no fundacional (ya que esto supondría una jerarquía) de todo lo que es. Lo que defiende Deleuze es una diferencia *no derivada* y *no jerárquica*, sobre todo en relación a cualquier forma de identidad, en el cual los atributos, sus expresiones, no se encuentren anclados ni sean estáticos, sino que aparezcan como una serie de *flujos*.

La de Deleuze es pues, como la Simondon, una filosofía del devenir y a la vez una filosofía del proceso . Este filósofo piensa, sin embargo, la diferencia como acontecer que se da en un *plano de inmanencia*¹². Es interesante recordar, en este

¹² La noción de plano de inmanencia debe ser entendida en el contexto de la filosofía de Deleuze, la cual se presenta como no categorial ni representativa. En este sentido, debemos partir del concepto de univocidad del ser para entender la noción de inmanencia como negación de toda trascendencia. El plano de inmanencia es el plano donde se examinan las distintas imágenes del pensamiento y, en especial, la imagen de la trascendencia como ilusoria. Deleuze y Guattari definen el plano de inmanencia en *¿Qué es la filosofía?* (2009) de la siguiente forma: «Es un plano de consistencia o, más exactamente, el plano de inmanencia de los conceptos, el planómeno. Los conceptos y el plano son estrictamente correlativos, pero no por ello deben ser confundidos. El plano de inmanencia no es un concepto, ni el concepto de todos los conceptos. Se los confundiera, nada impediría a los conceptos formar uno único, o convertirse en universales y perder su singularidad, pero también el plano perdería su apertura. La filosofía es un constructivismo, y el constructivismo tiene dos aspectos complementarios que difieren en sus características: crear conceptos y establecer un plano. Los conceptos son como las olas múltiples que suben y bajan, pero el plano de inmanencia es la ola única que los enrolla y desenrolla. El plano recubre los movimientos infinitos que los recorren y regresan, pero los conceptos son las velocidades infinitas de movimientos finitos que recorren cada vez únicamente sus propios componentes.» (Deleuze y Guattari, 1997: 39)

sentido, que Deleuze está también muy influido por Bergson y su concepción de la temporalidad como *durée*, es decir, como algo no pensable en términos de espacio y caracterizada como *continuidad procesual*. Así mismo, como en el caso de Simondon, para Deleuze la actualización de lo individual se identifica con su ordenamiento, o con la resolución de un problema. Vemos además que Deleuze insiste en una de las críticas centrales de Simondon a Aristóteles en *La Individuación*, a saber, la que plantea que no es aceptable suponer que el principio de individuación remita a un individuo ya formado. Deleuze hace, no obstante, una propuesta distinta a una ontología genética, ya que cree que este tipo de ontología no piensa lo singular, la diferencia misma, en toda su concreción. Es por eso que Deleuze apostará por una exploración de la inmanencia, que permite pensar la diferencia y la repetición en sí mismas, en su singularidad.

Estos elementos básicos de la ontología deleuziana son imprescindibles para poder entender de forma más o menos clara la idea de *máquina* utilizada por este autor, que desarrollo en el capítulo «Deleuze y Guattari: máquinas de máquinas» (pp. 61-67). Si bien es verdad que Deleuze no ofrece propiamente una filosofía de la tecnología, también es cierto que este autor sugiere un despliegue muy interesante de conceptos tradicionalmente vinculados a lo técnico en otros territorios conceptuales. Deleuze practica, al decir de Simondon, una *transducción* conceptual, que lo lleva a aplicar conceptos que normalmente se relacionan con lo tecnológico a otros tipos de objetos (tradicionalmente propios de la política, la psicología y biología), todo ello sin abandonar un nivel ontológico fundamental. Esta *desterritorialización* de lo tecnológico es especialmente interesante para este trabajo, ya que, como veremos en el análisis, las fronteras entre tecnología y humanidad son cuestionadas de modo directo en animés como *Evangelion* o *Serial Experiments Lain*.

1.2. EL CONCEPTO DE TECNOLOGÍA

La tecnología es uno de los elementos más explorados en la ciencia ficción: porque plantea problemas con respecto a la naturaleza del ser humano, sus límites y sus posibilidades. Desde un punto de vista antropológico, lo tecnológico ha tendido a identificarse con aquello opuesto a la naturaleza y, siguiendo el mismo esquema, con aquello que separa al ser humano de su verdadera naturaleza. Detrás de muchas de las narrativas más habituales en la ciencia ficción parece persistir, de hecho, un esquema metafísico clásico esencialista, según el cual hay una sola naturaleza verdadera tanto para el ser humano como para las cosas, naturaleza de la que aquello artificial o tecnológico no participa. Sin embargo, precisamente debido a la citada abundancia de tratamientos de la cuestión tecnológica, es también en la ciencia ficción donde más claramente se han trabajado las concepciones alternativas a este esquema clásico: así, por ejemplo, en la literatura *cyberpunk* (Bukatman, 1993), o en las múltiples versiones de la idea del *cyborg* (Haraway, 1991).

Siguiendo la línea ontológica que he planteado en el capítulo anterior, en la cual he planteado los fundamentos filosóficos del concepto de identidad a partir de un tipo de filosofías que la consideran como algo fundado en la diferencia y el devenir, me basaré en la obra de Simondon y Deleuze para construir una aproximación teórica a la tecnología que servirá, más adelante, para hacer el análisis de las obras elegidas. Aun así, primero intentaré introducir algunos elementos de la teoría heideggeriana sobre la tecnología ya que serán útiles para entender cómo el pensamiento de la diferencia puede ser fundamento ontológico para entender la relación entre el ser humano y la tecnología.

En este apartado trataré, pues, de exponer brevemente aquellos puntos claves de la teoría de la tecnología de Simondon y de Deleuze que nos servirán para analizar las obras de animación que trataré en el último apartado de la tesis. Como veremos, la elección de la teoría de la técnica de Simondon para realizar tal tarea no es arbitraria. En primer lugar, porque ve en la técnica una extensión de lo humano, cosa que coincide con el tipo de imaginario tecnológico que se desprende de los animes y, en segundo lugar, porque este punto de partida es el resultado de una concepción relacional del ser humano y el objeto tecnológico, lo que supone una ventaja fundamental para poder entender el tipo de relaciones específicas y conflictivas que desafían la concepción

tradicional del individuo y lo tecnológico en obras de animación que analizaré en el último apartado.

Siguiendo en la misma línea de pensamiento, en segundo lugar, expondré también el uso del concepto de máquina empleado por Deleuze y Guattari en *El Anti-Edipo* (1985). De la misma forma que Simondon, Deleuze y Guattari presentan una ontología de la máquina que nos permite ir más allá del pensamiento tradicional, podríamos afirmar que su tratamiento del dominio de lo tecnológico es aún más radical que el Simondon: la máquina de Deleuze es, de hecho, una realidad presubjetiva (y por extensión, preobjetiva) que permite territorializar y desterritorializar los diferentes dominios de la realidad. Más que pensar qué es la máquina o qué es lo tecnológico, Deleuze «deconstruye» los dominios y oposiciones tradicionalmente empleados para pensar la realidad (sujeto/objeto, natural/artificial, etc.) para revelarnos que en el plano donde las máquinas deseantes operan con sus cortes y flujos no hay nada más que puro devenir, devenir del que sólo secundariamente emergen, mediante la representación, las categorías con las que operamos.

1.2.1. Heidegger y la pregunta por la esencia de la técnica

Aunque no es hasta 1953, con la conferencia «La pregunta por la técnica», que Heidegger se ocupa de modo central de la cuestión de la técnica, en *El ser y el tiempo* (2001) se presenta ya aproximación a la cuestión de los objetos técnicos y su relación con el ser-ahí: el tema del martillar¹³ es, en cierto sentido, una reflexión sobre la instrumentalidad y la relación del ser humano con lo técnico. Ambas aproximaciones a la cuestión técnica tienen diferencias importantes, y vemos en la reflexión tardía sobre

¹³ Heidegger habla del martillar en el apartado § 15 de *El ser y el tiempo* (2001), titulado «El ser de los entes que hacen frente en el mundo circundante». En él comenta: «[e]l martillar no se limita simplemente a tener un saber del carácter de útil del martillo, sino que se ha “apropiado” este útil como más adecuadamente no es posible. En semejante “andar” usando se somete el “curarse de” al “para” constitutivo del útil del caso; cuanto menos se mire como con la boca abierta la cosa martillo, cuanto mejor se la agarre y se la use, tanto más original se vuelve el atenerse a ella, tanto más desembozadamente hace frente a ella como lo que es, como un útil. [...] El mismo es el que descubre la específica “manejabilidad” del martillo. A la forma de ser del útil, en que éste se hace patente desde sí mismo, la llamamos “ser a la mano”. Sólo porque el útil tiene este “ser en sí” y no se limita simplemente a ofrecerse, es manejable en el sentido más lato y “disponible”» (Heidegger, 2001: 82).

la técnica un cierto pesimismo que no aparece en las reflexiones sobre el martillar de la de *El ser y el tiempo* (2001).

En *El ser y el tiempo* (2001), Heidegger niega que las categorías de sujeto y objeto caractericen nuestra forma más básica de encontrarnos con los entes. La relación entre el *Dasein* y su entorno se ve mediada por el «ser a la mano» de lo instrumental. El *Dasein* no tiene ninguna experiencia fenomenológica de los instrumentos que está usando como objetos independientes, ya que usar una herramienta o instrumento es una actividad fenomenológicamente transparente. El caso no es que el martillo, los clavos o la mesa de trabajo no formen parte del mundo de los fenómenos, sino que aquel que está trabajando con la ayuda de la técnica queda absorbido en su actividad y no tiene consciencia de él con o contra un mundo de objetos técnicos. Fenomenológicamente hablando, entonces, no hay sujetos ni objetos; sólo existe la experiencia de la tarea en curso como, por ejemplo, el martillar.

En la analítica existencial, Heidegger nos ofrece una descripción fenomenológica de cómo el *Dasein*, como ser-en-el-mundo, se encuentra con los entes. El *Dasein* como ser-en-el-mundo nos ofrece una visión radical de la actividad de la existencia, donde no hay una combinación contingente, tripartita y aditiva del ser, las propiedades y el mundo, sino que se trata de un fenómeno unitario. El utensilio, en este caso, sería parte inherente de la actividad existencial donde el *Dasein* se relaciona con el mundo.

El tratamiento heideggeriano de la técnica se transforma y expande en la conferencia de 1953 centrada en la cuestión de la esencia de la técnica. Siguiendo la distinción que ya estableció en *Ser y Tiempo* entre lo óntico y lo ontológico, Heidegger empieza subrayando que la esencia de la técnica es algo distinto de la técnica misma entendida a nivel óntico: la esencia de la técnica no es algo técnico. La respuesta filosófica a la pregunta por la tecnología no es una respuesta sobre los entes tecnológicos y, por lo tanto, no es nada sobre lo que el conocimiento técnico tenga nada relevante a decir. La pregunta sobre la esencia de la técnica es una pregunta sobre el modo de devenir de ésta y de aquello que se pone en juego con ella.

Heidegger comenta que ha habido dos maneras de definir la técnica, una instrumental y otra antropológica, es decir, la que plantea la tecnología como un instrumento o una forma de transformar el mundo y la que plantea la tecnología como una actividad humana. Pero ninguna de las dos satisface al filósofo como respuesta a la pregunta sobre la esencia de la técnica, ya que meramente exploran propiedades de ésta.

Para profundizar en la definición instrumental de técnica, Heidegger hace un repaso de las cuatro causas aristotélicas: la causa material, la causa formal, la causa final y la causa eficiente. Las preguntas por las causas responden a una instrumentalización: para qué servirá, quién lo hará, de qué material está hecho y qué forma tiene. Como Heidegger indica, el orfebre tiene un grado de responsabilidad en éste producir el objeto técnico:

Según el ejemplo, ellos responden-de el estar preparada y del estar puesta la copa de plata como útil para el sacrificio. Estar puesta y estar preparada (...) caracterizan la presencia de algo presente. Los cuatro modos del ser-responsable-de traen algo a aparecer. Le permiten pro-venir a la presencia. (Heidegger, 1997: 119)

Heidegger comenta, además, que en este producir algo se produce un desvelamiento. Así, en el producir técnico encontramos algo parecido a la noción de verdad o *Aletheia*.

La técnica no es pues un mero medio, la técnica es un modo del salir de lo oculto. Si prestamos atención a esto se nos abrirá una región totalmente distinta para la esencia de la técnica. Es la región del desocultamiento, es decir, de la verdad. (Heidegger, 1997: 121)

Y más adelante:

La técnica es un modo del hacer salir de lo oculto. La técnica esencia en la región en la que acontece el hacer salir lo oculto y el estado de desocultamiento, donde acontece la ἀλήθεια, la verdad. (Heidegger, 1997: 122)

En este punto Heidegger compara la *techné* con la *poiesis*, ya que los dos consisten en un desocultamiento. Pero en la *poiesis* encontramos una forma de desocultar más directa. La experiencia existencial que tenemos de esto es directa: en el trato cotidiano con el mundo se da una especie de presentimiento o precomprensión del significado de éste y las cosas que lo llenan, pero este significado se nos escapa, al menos en parte. Lo que hace la *poiesis* es llevar delante de los ojos o la experiencia aquello que en la experiencia prepoética está escondido. La *poiesis* selecciona unos elementos y los hace emerger de una forma natural, sin forzar una ruptura; enfoca bajo su luz aquello que ya está implicado en aquél conocimiento directo del mundo que tenemos donde las cosas se nos presentan como ocultas. La *poiesis* hace emerger lo que forma parte de un fondo

y lo pone como forma, pero no provoca un corte estricto entre forma y fondo. A esto Heidegger lo llama el «traer-ahí-delante», o hacer emerger de la *poiesis*.

La técnica moderna se distancia del de la *poiesis* griega (y de la *techné* en sentido griego) por la forma distinta en la que revela lo oculto:

Ahora bien, el desocultar que domina a la técnica moderna no se despliega en un producir en el sentido de ποιησις. El desocultar imperante en la técnica moderna es un provocar que pone a la naturaleza en la exigencia de liberar energías, que en cuanto tales puedan ser explotadas y acumuladas. (Heidegger, 1997: 123)

La diferencia entre *poiesis* y técnica moderna es que ésta última no trae-ahí-delante como la *poiesis*, sino que utiliza el emplazamiento, es decir, exige que se presenten aspectos específicos de esto que está oculto. Éste emplazamiento, éste hacer emerger lo oculto, pone siempre un marco a aquello que hace emerger; hace aparecer unas determinadas formas de funcionar del mundo, formas que reducen éste a un conjunto de recursos llamados a hacer una función. La técnica moderna presenta la naturaleza, y a veces el mismo ser humano, como un recurso destinado a algo, impone al mundo una lógica que no le es propia.

La estructura del emplazamiento, o *Ge-stell* (lo dis-puesto), impone leyes a los objetos. Aquel que diseña tecnología no acepta contradicciones o confusiones: las elimina o las subsume a un orden determinado, uno que no emana naturalmente, sino que lo pone todo al servicio de quien lo anuncia.

Dis-puesto significa lo reunidor de aquel poner, que pone al hombre, esto es, lo provoca, a desocultar lo real en el modo del establecer en cuanto lo constante. Dispuesto significa el modo del desocultar que impera en la esencia de la técnica moderna y que él mismo no es nada técnico. A lo técnico, por el contrario, pertenece todo lo que nosotros conocemos como varillajes, rodamientos, andamios, y demás componentes de lo que se llama montaje. (Heidegger, 1997: 130)

Para Heidegger, la tecnología encierra el mayor riesgo que sufrimos los seres humanos, ya que este emplazar, que es distinto del traer-ahí-delante de la *poiesis*, oculta la posibilidad del desocultamiento poético. A medida que el mundo se somete a una estructura donde las cosas son llevadas ante los ojos bajo la forma de estar al servicio de aquello que la técnica quiere, se oculta la posibilidad de una experiencia directa, espiritual, no dominadora.

Para acabar este apartado, subrayaré algunos aspectos que diferencian a Heidegger de los filósofos de la técnica que explicaré a continuación, sobretodo de Simondon.

Tanto el filósofo alemán como el francés inician su filosofía de la técnica distanciándose de la filosofía de la sustancia de Aristóteles. Según Heidegger, la filosofía de la causalidad es insuficiente para explicar la esencia de la técnica. Para Simondon, la teoría de adquisición de forma de Aristóteles ignora el proceso de devenir del individuo (técnico), por lo que resulta demasiado abstracta; según Aristóteles hay una diferencia fundamental entre las cosas que se producen a sí mismas y las cosas que son producidas desde fuera: aún más, la materia es para éste filósofo un elemento pasivo al cual siempre se le impone una acción desde fuera. En cierto sentido, Heidegger comparte este punto de vista que, en cambio, Simondon criticará al hablar de los filósofos de la técnica que no entran en el taller.

Simondon considera que es crucial experimentar el trabajo en el taller para darse cuenta de que la materia tiene su propia agencia. No se trata de que los humanos enmarquemos de una determinada forma las relaciones con la materia, sino que es la materia misma la que contribuye unas pautas a su interacción con los humanos; no es enmarcada sino, que toma forma. La materia tiene un papel activo en este tomar forma, y tanto el objeto técnico en sí mismo como la materia que se transforma a través de él tienen una agencia propia. Simondon cuestiona la separación entre *poiesis* y *techné*: para él, la distinción sólo tiene sentido para quien desconoce la técnica.

De este modo, un punto crucial en el que se distancian Heidegger y Simondon es que para éste último es vital tener conocimiento técnico para poder conocer qué es la técnica. En cambio, Heidegger no da ninguna relevancia filosófica a la especificidad técnica, que forma parte de una forma reticulada, no poética de acceder al mundo.

1.2.2. Simondon: El modo de existencia de los objetos técnicos

La filosofía de la técnica de Simondon, expuesta originalmente en *El modo de existencia de los objetos técnicos*, ha sido históricamente la parte de su pensamiento más reconocida y aclamada. En este apartado trataré de exponer brevemente sus puntos claves, que servirán luego para analizar las obras de animación. Esta elección no es arbitraria; Simondon, en consonancia con el tipo de imaginario tecnológico que se

muestra en el anime japonés, ve en la técnica una extensión directa de lo humano, y pone en tela de juicio todos los supuestos esencialistas e individualistas tradicionales sobre la relación entre lo técnico y lo humano.

El modo de existencia de los objetos técnicos (2008) empieza con una denuncia: el mundo de la cultura ha ignorado sistemáticamente la presencia en la realidad técnica de una realidad humana. En esta denuncia viene incorporada una demanda, la de que la cultura se abra al conocimiento del objeto técnico. Para Simondon, la actitud del ser humano de su tiempo hacia el objeto técnico es una actitud comparable a la xenofobia, y, como en caso de esta, sus causas deben buscarse en el desconocimiento y en la negación de la realidad ajena. Este desconocimiento conlleva normalmente la expulsión del objeto técnico del mundo de las significaciones, relegándolo a una mera función de *utilidad*. En los casos en que esto no se produce, por otro lado, las personas tienden a dar al objeto técnico un estatuto de objeto sagrado, tratando de compensar el citado vacío de significación: así es como nace el *tecnicismo* o la idolatría a la máquina, considerado igualmente erróneo por el autor:

[A] través de esta idolatría, por medio de una identificación, [nace] una aspiración tecnocrática al poder incondicional. El deseo de potencia consagra a la máquina como medio de supremacía, y hace de ella el filtro moderno. El hombre que quiere dominar a sus semejantes suscita la máquina androide. Abdica entonces frente a ella y le delega su humanidad. Busca construir la máquina de pensar, soñando con poder construir la máquina de querer, la máquina de vivir, para quedarse detrás de ella sin angustia, libre de todo peligro, exento de todo sentimiento de debilidad, y triunfante de modo mediato por lo que ha inventado. Ahora bien, en este caso, la máquina convertida por la imaginación en ese doble del hombre que es el robot, desprovisto de interioridad, representa de modo demasiado evidente e inevitable un ser puramente mítico o imaginario. (Simondon, 2008: 32)

En este magnífico retrato del tecnicismo, Simondon nos presenta el ideal del robot androide como una figura imaginaria que simultáneamente representa y esconde un olvido profundo del objeto técnico concreto. El imaginario sobre el robot encarna la falta de responsabilidad y la voluntad de dominación humanas; para Simondon, esto no podría estar más alejado de lo que objeto técnico real representa en sí mismo. En la relación de la cultura con los objetos técnicos encontramos, pues, una contradicción: por una parte se los ve como desprovistos de significación, es decir, como meros utensilios; pero, a la vez, existe un imaginario que los identifica simultáneamente con poder y con riesgo, la dominación y todos sus aspectos negativos.

Para Simondon, una de las causas de este imaginario es el énfasis puesto por el pensamiento existente de lo técnico en la noción de *automatismo*. En contra del automatismo, Simondon considera que la perfección técnica se encuentra en la indeterminación:

El verdadero perfeccionamiento de las máquinas, aquel del cual se puede decir que eleva a grado de tecnicidad corresponde no a un acercamiento del automatismo, sino, por el contrario, al hecho de que el funcionamiento de una máquina preserve un cierto margen de indeterminación. Es este margen lo que permite a la máquina ser sensible a una información exterior. A través de esta sensibilidad de las máquinas a la información se puede consumir un conjunto técnico, y no por un aumento de automatismo. [...] La máquina que está dotada de una alta tecnicidad es una máquina abierta, y el conjunto de máquinas abiertas supone al hombre como organizador permanente, como intérprete viviente de máquinas, unas en relación con otras (Simondon, 2008: 33)

La indeterminación de la máquina es lo que permite al ser humano interpretarla y relacionarse con ella: una máquina completamente definida, cerrada en sí misma es un objeto desprovisto de una auténtica relación con el ser humano, carente de sensibilidad. El automatismo no hace a la máquina más perfecta, ya que la *determina en sus funciones* y, por lo tanto, imposibilita el margen de maniobra necesario para que el ser humano y el entorno se relacionen con ella.

Simondon propone la dirección de orquesta como metáfora de la relación del ser humano con el objeto técnico: al dirigir a los músicos, el director no está por encima de ellos, sino con ellos; director y músicos están integrados en la orquesta como un único ser. Del mismo modo, «el ser humano tiene como función ser el coordinador e inventor permanente de las máquinas que están alrededor de él. [El ser humano] está *entre* las máquinas que operan con él» (Simondon, 2008: 34). Simondon subraya también el hecho de que las máquinas son de hecho parte fundamental de la realidad humana: «lo que reside en las máquinas es la realidad humana, el gesto humano fijado y cristalizado en estructuras que funcionan» (Simondon, 2008: 34). Estas imágenes ilustran claramente la idea simondoniana de lo técnico como extensión de lo humano.

Para Simondon, por supuesto, todo objeto técnico está sujeto a una génesis, que juega un papel crucial en determinar su sentido:

[A] partir de los criterios de la génesis podemos definir la individualidad y la especificidad del objeto técnico: el objeto técnico individual no es tal o cual cosa, dada hic et nunc, sino aquello de lo que existe génesis. La unidad del objeto técnico, su

individualidad, su especificidad, son caracteres de consistencia y de convergencia de su génesis. La génesis del objeto técnico forma parte de su ser. El objeto técnico es aquello que no es anterior a su devenir, sino que está presente en cada etapa de ese devenir; el objeto técnico uno es unidad de devenir. (Simondon, 2008: 42).

Esta concepción genética del ser técnico conduce a Simondon a una reflexión alrededor de las condiciones de la evolución técnica. La tendencia del objeto técnico, para el filósofo, es ir del *modo abstracto* al *modo concreto*: mientras en el modo abstracto el objeto técnico es primitivo y tiende a estar *en lucha consigo mismo* (ya que cada estructura solo cumple, en general, una única función definida), el objeto concreto es enteramente coherente consigo mismo y está unificado, por lo que no existe conflicto interno en él.

Es por este motivo que, al concretarse, el objeto técnico se hace análogo a los objetos naturales. El objeto técnico concreto se parece al organismo vivo, ya que está más integrado y más coherentemente organizado que el objeto abstracto. Este último, en cambio, no tiene posibilidad de constituir un sistema natural; fue pensado para producir un efecto, pero no constituyendo una unidad orgánica e integrada, sino de forma discreta, utilizando principios científicos distintos para cada elemento y solo unidos por sus consecuencias. El objeto técnico evolucionado y concreto no está formado de una colección de funciones separadas y sin relación aparente que se vinculan a sistemas: lo que constituye, como en el caso lo viviente es un «fondo» de organizado de funciones, que hace de ligazón del conjunto y lo asemeja al organismo. Este «fondo» tiene, pues, un papel fundamental en el perfeccionamiento técnico, y en la constitución del verdadero individuo técnico.

Para el autor, la individualización de los seres técnicos, presentada bajo la forma de la concretización, es lo que condiciona el verdadero progreso técnico. La individualización supone, a su vez, la existencia de un medio asociado, que es a la vez técnico y natural, y que emerge en interacción con el sujeto. Este medio asociado se puede definir como aquello a partir de lo que el ser técnico es condicionado por sí mismo en su funcionamiento. No se trata, pues, del medio del hombre que posee el objeto técnico, sino del conjunto de posibilidades de interacción que el mundo presenta al objeto técnico; en este sentido, actúa como mediador de la relación entre elementos técnicos fabricados y los elementos naturales, sin los cuales el conjunto técnico no podría funcionar. Este medio existe para todo objeto técnico inventado; de hecho, en palabras del autor:

[S]ólo son inventados, para hablar con propiedad, los objetos técnicos que precisan un medio asociado para ser viables; no pueden en efecto ser formados parte por parte en el transcurso de las fases de una evolución sucesiva, porque sólo pueden existir enteros, y de ninguna otra manera. (Simondon, 2008: 78)

Es pertinente en este punto preguntarnos por las fronteras de la individualización del objeto técnico: ¿Cuándo podemos hablar propiamente de individuo técnico? ¿Cuándo se trata de una mera colección de individuos técnicos, y cuando de un auténtico conjunto técnico? Según Simondon, el medio juega un papel fundamental en estas cuestiones:

[E]l principio de individualización del objeto técnico a través de la causalidad recurrente dentro del medio asociado permite pensar con mayor claridad ciertos conjuntos técnicos y saber si es preciso tratarlas como individuo técnico o como colección organizada de individuos. Diremos que hay individuo técnico cuando el medio asociado existe como condición *sine qua non* de funcionamiento, mientras que hay conjunto en el caso contrario. (Simondon, 2008: 82-83)

También hay, por debajo de los individuos técnicos, reuniones que poseen individualidad, aunque no se puede comparar al tipo de individualidad de aquellos seres técnicos que poseen medio asociado, ya que se trata de agrupamientos donde no hay autorregulación, sino la individualidad *de una composición plurifuncional* sin medio asociado positivo. Simondon se refiere a estos objetos técnicos que están por debajo de la individualidad como *elementos* técnicos.

En el tercer apartado de *El modo de existencia de los objetos técnicos* (2008), Simondon trabaja directamente la relación del objeto técnico con el ser humano; resultan especialmente interesantes para los propósitos de esta tesis sus reflexiones sobre la ontogénesis de la tecnicidad como aquello que resquebraja la unidad mágica primitiva, haciendo aparecer dimensiones plurívoca de la realidad con la cual se relaciona el ser humano.

Al inicio de esta sección, Simondon plantea directamente la que quizás sea la pregunta fundamental de su filosofía de la técnica:

[L]a existencia de los objetos técnicos y las condiciones de su génesis plantean al pensamiento filosófico una cuestión que éste no puede responder a través de la simple consideración de los objetos técnicos en sí mismos: ¿cuál es sentido de la génesis de los objetos técnicos en relación con el conjunto del pensamiento, de la existencia del hombre, y de su manera de ser en el mundo? (Simondon, 2008: 171).

En la misma página, Simondon define las condiciones de una respuesta satisfactoria a esta pregunta, insistiendo en la necesidad de «[...] dirigirse hacia una interpretación genética generalizada de las relaciones entre el hombre y el mundo para captar el alcance filosófico de la existencia de los objetos técnicos» (Simondon, 2008: 171).

Para explicar la génesis de la tecnicidad, Simondon postula la existencia de una fase primitiva y original de relación del ser humano con el mundo, que denomina *fase mágica*, definiendo el modo mágico de existencia como modo pre-técnico y pre-religioso. Para Simondon,

[E]l modo mágico de relación con el mundo no está desprovisto de organización: por el contrario, es rico en organización implícita, vinculada al hombre y al mundo: allí la mediación entre el hombre y el mundo no está aún concretizada y constituida de modo separado, en medio de objetos o seres humanos especializados, sino que existe funcionalmente en una primera estructuración, la más elemental de todas: la que hace surgir la distinción entre figura y fondo en el universo. (Simondon, 2008:173)

En el modo técnico de existencia, que se origina con el uso de los objetos técnicos, aparece una nueva estructuración, que resuelve los problemas planteados en esta fase primitiva mágica de la relación del hombre con el mundo. De hecho, tanto la tecnicidad como la religión emergen como estructuras que resuelven las incompatibilidades propias de la fase mágica. Religión y tecnicidad son, por lo tanto, dos soluciones al problema de la relación del hombre con el mundo que aparecen de forma simultánea y correlativa. Pero el problema no desaparece con la manifestación de lo técnico y lo religioso, ya que en ambos campos se constituyen nuevos problemas por resolver.

Una conclusión evidente de esta explicación genética es que la tecnicidad, para Simondon, nunca debe ser considerada como una realidad aislada, ya que siempre forma parte de un sistema superior. En la filosofía simondoniana, la tecnicidad es una de las dos fases fundamentales del modo de existencia del conjunto constituido por el hombre y el mundo, siendo la otra la religión. Así, para Simondon, la tecnicidad es en cierto sentido el resultado de una fractura:

[L]a tecnicidad resulta de un desfasaje de un modo único, central y original de ser en el mundo, el modo mágico; la fase que equilibra la tecnicidad es el modo de ser religioso. En el punto neutro entre técnica y religión aparece en el momento del desdoblamiento de la unidad mágica primitiva el pensamiento estético: éste no es una fase, sino un

recuerdo permanente de la ruptura de la unidad del modo de ser mágico, y una búsqueda de unicidad futura. (Simondon, 2008: 178)

La divergencia entre el pensamiento técnico y el pensamiento espiritual es crucial, pues, para comprender el sentido profundo de la tecnicidad. Para Simondon, no se puede entender la verdadera relación de las técnicas con lo humano sin concebir la unidad mágica en la relación primitiva del hombre con el mundo, ya que la unidad mágica es la que establece el vínculo vital original del hombre con el mundo. La aparición de la tecnicidad supone una escisión fundamental en la mediación entre el hombre y el mundo; esta mediación queda objetivada en el objeto técnico y subjetivada en la experiencia religiosa. Con el pensamiento mágico independiente de lo técnico (que no corresponde en ningún caso la fase primitiva mágica, sino ya a la fase religiosa) aparece la primera estructuración original de la relación humana con el mundo, una *reticulación* inicial que es la fuente de una subjetivación y una objetivación opuestas. Es en este momento cuando hay un desfase entre figura y fondo en la experiencia del mundo; también es el momento en el que hombre y mundo se separan definitivamente, y aparecen con ello las distintas formas de mediación entre ellos. Acerca de esta reticulación, Simondon escribe que

[E]n la totalidad constituida por el hombre y el mundo aparece como estructura primera una red de puntos privilegiados que realizan la inserción del esfuerzo humano, y a través de los cuales se efectúan los intercambios entre el hombre y el mundo. [...] Se podría denominar a estos puntos singulares los puntos-clave que dirigen la relación hombre-mundo de manera reversible, porque el mundo incluye sobre el hombre tanto como el hombre influye sobre el mundo (Simondon, 2008: 183)

La disyunción de la estructuración primitiva de la unidad mágica entre pensamiento religioso y técnico conlleva una serie de consecuencias que condicionan el devenir de la ciencia y de la ética. Estas consecuencias derivan del hecho de que la unidad únicamente pertenece al mundo mágico. Cuando aparece la disyunción entre la técnica y la religión, deja a cada uno con un contenido opuesto e irreductible: las técnicas tienen un contenido con un estatuto *inferior a la unidad*, y la religión uno *superior* a esta. Así como la religión monopoliza la puesta en práctica de las funciones de totalidad, la tecnicidad, al orientarse hacia los seres particulares y los objetos definidos, se identifica con aquello inferior a la unidad y la totalidad. La religión encierra la condición de *fondo*, esto es, homogeneidad, naturaleza cualitativa, eternidad:

[L]uego de la disyunción del fondo y de la figura, el pensamiento religioso conserva la otra parte del mundo mágico: el fondo, con sus cualidades, sus tensiones, sus fuerzas; pero este fondo también se convierte en una cosa desprendida del mundo, abstraída del medio primitivo, como los esquemas figurales de las técnicas. (Simondon, 2008: 190)

Las técnicas, en cambio, se convierten en el lugar de lo incompleto, lo parcial. Por este motivo, los objetos técnicos tienen características plurales y fragmentarias, y el pensamiento técnico está «condenado» a la pluralidad: ni siquiera multiplicando los objetos técnicos de forma indefinida puede alcanzar esta unidad originaria.

1.2.3. Deleuze y Guattari: máquinas de máquinas

Deleuze, como ya he comentado, es un gran deudor de su filosofía a la obra de Gilbert Simondon. Su concepción de la realidad como diferencia diferenciante está muy basada en la de Simondon de la individuación como devenir de las fases del ser. Aunque no llega a desarrollar ninguna teoría específica sobre el objeto tecnológico, se interesa, de forma similar a Simondon, por cuestiones vinculadas a la tecnología, especialmente al final de su obra. Su interés por la tecnología se da a un nivel mucho más abstracto que el de Simondon; sin embargo, al igual que éste, concibe la tecnicidad de modo no-representacionista y sin partir posturas esencialistas que opongan humanidad y tecnología. En este apartado trabajaré fundamentalmente su concepto de *máquina*.

A lo largo de su obra, Deleuze emplea muy a menudo términos ligados a la tecnología, pero sólo en contadas ocasiones toma la técnica como objeto directo de su discurso. Sin embargo, no se trata de un olvido de la técnica como dominio de la realidad por parte del filósofo, sino de un replanteamiento del alcance de lo tecnológico. Con su uso innovador de los conceptos vinculados a la técnica, Deleuze desdibuja las fronteras entre lo técnico y lo no técnico, exponiendo de qué manera nombres como «técnica» y «tecnología» se refiere a estructuras que están presentes en múltiples niveles de nuestra experiencia.

La idea de máquina que aparece en *El Anti-Edipo* (1985) deriva, en parte, de la concepción de máquina de Guattari, que éste desarrolló posteriormente en su libro *Caosmosis* (1996). Aunque no haré un análisis en profundidad del libro de Guattari sí que es importante subrayar la concepción que presenta de la *máquina* como algo que

desborda completamente el límite ontológico-corporal del territorio existencial, abriéndose a múltiples y heterogéneos «mundos virtuales».

Una de las complicaciones a la hora de poner a dialogar las concepciones de máquina de Deleuze y Guattari es entenderlas en toda su complejidad y concreción, ya que para ello hay que escapar a la tentación de interpretarlas en términos de máquina-ente o máquina-cosa. Deleuze es experto en extraer conceptos de sus espacios habituales y utilizarlos en nuevos contextos, haciendo emerger nuevos sentidos en el proceso. Esto mismo ocurre con la idea de *máquinas deseantes* de Deleuze: se trata de procesos ontológicamente fundamentales, pertenecientes a la base de la realidad misma, que generan y destruyen «territorios». Esta concepción de máquina es el resultado de una filosofía del proceso atea y materialista que se caracteriza por un pluralismo ontológico.

Las máquinas deseantes de Deleuze son abstractas pero empíricas; cuando Deleuze habla de máquinas no se refiere, generalmente, a ningún ente u objeto específico. La máquina se encuentra «más acá» de lo que podemos calificar como objeto o sujeto y, de hecho, su existencia nos confronta con el hecho de que ciertas categorías aparentemente básicas son inaplicables en ocasiones reales: sujeto y objeto no tienen aplicación en el universo maquínico.

Deleuze no opone la máquina al cuerpo, sino que los piensa juntos. En *El Anti-Edipo*, las máquinas son presentadas como parte de la ontología básica de una realidad que deviene y se diferencia; las máquinas deleuzianas son realidades abstractas pero empíricas. Deleuze no elabora, propiamente hablando, una filosofía de la tecnología, ya que cuando habla de máquinas no está refiriéndose a ordenadores, tostadoras o motores. Como Simondon, Deleuze evita oponer el mundo de lo viviente al mundo de las máquinas. Su filosofía es, como ya he subrayado, una filosofía centrada en los procesos, y su concepto de máquina deriva de esta concepción general.

La máquina es, para Deleuze, un elemento fundamental de lo real, una forma de complejidad donde convergen procesos de diferentes niveles, que gracias a la transversalidad de la máquina abstracta quedan articulados en un «dispositivo» o un conjunto de dispositivos específicos. Podríamos decir que, en el conjunto de la filosofía

deleuziana, las máquinas sustituyen a los «sujetos larvarios»¹⁴ como formas de actividad presubjetiva.

Los yo son sujetos larvados; el mundo de las síntesis pasivas constituye el sistema del yo, en condiciones por determinar, pero el sistema del yo disuelto. Hay yo en cuanto se establece en alguna parte una contemplación furtiva, en cuanto funciona una máquina de contraer, capaz, por un momento, de sonsacar una diferencia a la repetición (Deleuze, 2002: 131-132)

Deleuze realiza con respecto a la tecnología una especie de transducción invertida: no analiza, como Simondon, el modo en que se despliega la realidad en su concreción, sino que desarticula los dominios tradicionales de la subjetividad como categorías vinculadas al individuo ya formado. La disolución de las categorías de la representación es una de las tareas de Deleuze. La realidad es devenir diferencia y, en ese flujo diferenciante no existen las fronteras. En el flujo del devenir aparecen movimientos maquínicos y sujetos larvarios (prepsíquicos); pero no debemos pensar estas máquinas como algo distinto al devenir mismo, sino como parte integral de su flujo.

Esta concepción de la realidad es contraria a la visión tradicional de la máquina como opuesta al hombre. Deleuze y Guattari hablan, por ejemplo, de máquinas que desean, atribuyendo una cualidad que normalmente se ha considerado propiedad del hombre a las máquinas. Deleuze es, pues, panmecanicista a la vez que panpsiquista¹⁵: la realidad más básica está caracterizada como un movimiento a la vez psíquico y maquínico, es decir, un devenir que comparte características fundamentales tradicionalmente consideradas como propias del sujeto o de la máquina-cosa. El deseo y el movimiento maquínico no emergen al nivel del sujeto ni del objeto técnico, sino que

¹⁴ Deleuze desarrolla la idea de sujeto larvario en el segundo capítulo de *Diferencia y Repetición*. En un artículo titulado «Larval Subjects, Autonomous Systems and E. Coli Chemotaxis.» (Protevi, 2011: 29-53), John Protevi analiza este concepto en detalle y lo compara con el planteamiento enactivista de Evan Thompson en *Mind in Life* (2007), aplicándolo también al análisis de la quimiotaxis de la E. coli, un caso de movimiento producido a causa de los cambios en el medio ambiente. Uno de los conceptos clave compartidos por Deleuze y Thompson es que la cognición comparte fundamentos con la vida orgánica; en base a ello, Protevi atribuye a Deleuze una defensa del panpsiquismo.

¹⁵ Como ya he comentado, la cuestión del panpsiquismo en Deleuze ya ha sido tratado por académicos como Protevi (2011). Las teorías panpsiquistas son aquellas que extienden algunas características atribuidas tradicionalmente a la subjetividad o al psiquismo al mundo no psíquico. Hay varios autores de los que hablo en esta tesis, a parte de Deleuze, que pueden considerarse panpsiquistas: para Bergson, por ejemplo, el mundo «tiene memoria»; mientras que para Simondon la realidad «resuelve problemas».

«están ya ahí» desde los niveles más básicos de la realidad. Forman parte integrante del devenir fundamental del ser.

Así, las máquinas son, para Deleuze, un tipo de proceso abstracto pero empírico que implica la presencia de tres componentes fundamentales: el acoplamiento, es decir, un tipo de proceso donde se unen o ponen en contacto dos realidades; el deseo, que podría describirse como el hecho mismo de que este proceso constituya un movimiento que se dirige *hacia algún lugar*¹⁶, y, finalmente, un sistema de *cortes*, que junto con los acoplamientos construyen y destruyen estructuras momentáneamente estables.

Una máquina se define como un *sistema de cortes*. No se trata en modo alguno del corte considerado como separación con la realidad; los cortes operan en dimensiones variables según el carácter considerado. Toda máquina, en primer lugar, está en relación con un flujo material continuo (*hylè*) en el cual ella corta. (Deleuze, 1985: 42)

La máquina se encuentra en relación con un flujo material continuo, el *plano de inmanencia*. Este plano de inmanencia (que, como ya he explicado en el capítulo sobre «identidad, individuación y diferencia», se compone de pura diferencia y tiene un sentido unívoco) no es algo estructurado en sí mismo, con dominios diferenciados, sino una realidad básica de la que pueden emerger estructuras. Los dominios separados aparecen mediante la operación de cortes y flujos de las máquinas que desean: pero se trata de dominios separados que lo son solo al nivel de la representación, es decir, de lo que Deleuze describe por oposición como *plano de trascendencia*.

Así, aunque Deleuze no habla de tecnología en sentido propio, podemos extraer, de su concepción de la realidad y del papel que en ella juegan las máquinas deseantes, varias intuiciones que nos servirán durante el análisis de las obras:

1) La división y oposición entre dominios ya estructurados de lo real, en especial cuando tratamos con la tecnología, no es una descripción fiable. La barra que separa lo natural de lo cultural, lo biológico o psíquico de lo tecnológico puede ser un obstáculo, en tanto que es un intento de clausurar dentro de los límites de la representación y la categorización intelectual una realidad más profunda y compleja, que nada tiene que ver con la separación del mundo en dos o más realidades. Esta crítica es uno de los puntos

¹⁶ En este sentido se puede decir que las máquinas desean, ya que son atraídas y por eso se «mueven» (en un sentido amplio de la palabra, no quiere decir que sean entes que se desplacen, sino que se da una actividad motivada).

en común con el pensamiento de Haraway, sobre todo con respecto al *Manifiesto Cyborg*, donde se aboga por la superación y transgresión de los binomios humano-animal, organismo-máquina y físico-no físico mediante el mito del *cyborg*, que ella misma define como «cybernetic organism, a hybrid of machine and organism, a creature of social reality as well as a creature of fiction» (Haraway, 1991: 149)

2) La segunda intuición debe ser explicada en relación a la filosofía de la tecnología de Simondon. Recordemos que este autor considera que hay una continuidad entre lo humano y lo tecnológico; en cierto sentido, Simondon deshace estas categorías, abogando por una concepción de la tecnología que entiende ésta como íntimamente humana, como extensión de lo humano, en una suerte de antropologización de lo tecnológico.

Deleuze hace, en cierto sentido, el movimiento inverso, es decir, desantropologiza la tecnología. Pero esto no significa que esté trabajando en sentido contrario al de Simondon, sino que, en cierta medida, está llevando más allá su mismo gesto: incluso lo pre-humano y la realidad más básica (la realidad maquínica) entra en continuidad con lo humano y lo técnico-tecnológico, al cobrar la realidad un carácter a la vez panprotospiquista y panprotecnológico.

1.3. EL CONCEPTO DE CUERPO

En el apartado anterior he explicado los conceptos fundamentales sobre tecnología que aplicaré más adelante al análisis de las obras, a saber: el de la tecnología como actividad humana que supone a la vez una extensión de lo humano, el del objeto técnico como especificidad y concreción de esta actividad, el del perfeccionamiento técnico como indeterminación, y el de la relación entre tecnología y espiritualidad. Aunque por necesidades de orden expositivo sean tratadas en apartados diferentes, la cuestión del cuerpo está íntimamente ligada a la de la tecnología. Si la tecnología supone la posibilidad de una extensión de la subjetividad, es imposible concebir esta extensibilidad sin pensar la subjetividad misma desde su lugar original, el cuerpo, que es, además, su lugar material. Por otro lado, en las obras de anime que se tratarán en esta tesis no existe una frontera clara entre lo corporal y lo tecnológico; los límites entre uno y otro son difusos, especialmente cuando se trata de su posible modificación. Así, existe en los animes que analizaremos un cuestionamiento constante de los límites de lo corporal a través de la tecnología. Sea a través del pilotaje de robots gigantes, sea a través de metamorfosis brutales, el cuerpo es representado como un lugar de transgresión de la identidad individual, como el centro de una interrogación sobre el yo.

En primer lugar, llevaré a cabo un repaso de las concepciones filosóficas del cuerpo de Sartre y Lacan, ya que representan, a mi parecer, el tipo de pensamiento más adecuado para interpretar la representación del cuerpo en el anime seleccionado para esta tesis, porque dan cuenta tanto del aspecto interno o fenomenológico del cuerpo como de su aspecto externo y objetivo, distinción que nos servirá para entender el papel de la tecnología, y más concretamente de los robots, en la extensión del cuerpo o de la subjetividad. Pero, aunque dedicaré un apartado a las teorías de Sartre y Lacan porque ambos ponen un énfasis especialmente relevante a la cuestión del cuerpo de una forma relevante para esta tesis (ya que hablan de la relación al cuerpo vivido y el cuerpo visto por el otro), sobre todo me centraré en la concepción del cuerpo de Deleuze y Haraway.

En el primer caso, vemos cómo Deleuze, en respuesta a Lacan, critica la idea de cuerpo ordenado constituido en el estadio del espejo. Deleuze critica también la correspondencia entre cuerpo biológico y cuerpo vivido. Para Deleuze, el cuerpo vivido se puede extender más allá de lo que se puede considerar cuerpo biológico.

En el segundo caso, Haraway, me interesa por cómo la teoría del *cyborg* trata la corporalidad como algo completamente asociado a la tecnología. Además, en esta asociación, hay un fundamento profundamente antiesencialista y antiteleológico: ser un *cyborg* es no tener esencia, no tener origen y no tener destino o final. Además, tanto Haraway como Deleuze atan la corporalidad a la idea de potencia (y este vínculo pasa, aunque de forma mucho más clara en Haraway, por considerarlo vinculado con la tecnología).

1.3.1 La corporalidad según Sartre y Lacan

Tanto Lacan como Sartre distinguen claramente dos aspectos de la corporalidad: el cuerpo vivido o fenomenológico y el cuerpo externo. Ambos autores remarcan el hecho de que el sujeto no tiene una relación directa con su cuerpo en tanto que cuerpo externo, y, por este motivo, el cuerpo externo como imagen completa, totalizada, pertenece fundamentalmente al dominio del otro. Así pues, la percepción inmediata que se tiene del propio cuerpo es una percepción fragmentaria y asimétrica, falta de una imagen visual clara y de un carácter de totalidad, mientras que es el otro quien posee la imagen completa correspondiente al propio cuerpo. Sólo a través de la imagen en el espejo es posible el acceso indirecto al cuerpo propio como totalidad, pero, paradójicamente, este acceso consiste fundamentalmente en ver el propio cuerpo como un cuerpo otro, como un objeto externo, ante los ojos.

En cuanto a Sartre, vemos como en sus análisis de la cuestión del cuerpo aparece este aspecto del extrañamiento por la mirada del otro. Sartre diferencia claramente el cuerpo vivido o cuerpo fenomenológico, que se corresponde con la contingencia constitutiva de una conciencia específica (el hecho de ser aquí y no allá, en esa época y no en otra, siendo mujer y no hombre, por ejemplo) tal y como es vivida de manera inmanente del ámbito del por sí, del cuerpo visto con los ojos o tratable por la biología, que es un cuerpo objetual, siempre ajeno, recortado de entre el en sí. En la experiencia del cuerpo, pues, se reproduce la del extrañamiento a través de la mirada: a pesar de ser lo que soy, la contingencia que me define, el propio cuerpo se me puede presentar como un objeto más, como algo visto «desde fuera», lo que no supone una posibilidad de recuperación del aspecto externo que me rehúye, sino un ejemplo privilegiado de cuán irresoluble es esta escisión interna. Precisamente, el cuerpo no admite ser tratado de las

dos maneras a la vez, sólo puedo tener presente como cuerpo vivido o como cuerpo visto, como lo mismo que yo soy o como una especie particular de otro; reunir estos dos aspectos en uno solo resulta imposible.

En la consideración ontológica de la conciencia como un ser escindido (en la forma de ser lo que no es y no ser lo que es) Sartre encuentra también el fundamento de la angustia y el deseo, que no son, pues, para él, emociones en el sentido habitual de la psicología, sino constitutivos estructurales de la existencia del por sí. Según Sartre, la angustia es constitutiva de la conciencia para que el por sí tiene una relación de exceso respecto de sí mismo, en tanto que es fundamentalmente libertad, y por tanto necesidad constante de decidirse, de proyectarse, de hacerse ser, mientras que el deseo lo es en tanto que la conciencia es siempre marcada por una falta, y por la labor autoimpuesta de reapropiarse de algo (lo que el otro ve de mí, lo que el otro entiende en lo que digo), tarea, por otra parte, necesariamente fallida.

Volviendo a Lacan, vemos como la temática del sujeto escindido, y la correlativa aparición de la vertiente objetiva y subjetiva del yo (o de la percepción interna y externa del cuerpo) aparece ligada a la estructura del orden simbólico. Para Lacan hay, además, una explicación de la génesis de esta estructura. Esta explicación se centra en las relaciones que el individuo establece, como niño, con la madre y el padre. Según Lacan, en un primer momento, el hijo percibe la madre como totalidad de la que él debería formar parte, pero al mismo tiempo experimenta el hecho de que hay algo (que para el niño se identificará con la referencia de la madre al padre, y que Lacan llamará, por este motivo, el *nom-du-père*) que frustra continuamente esta unión. Esta frustración de un deseo de unidad primario a través de la figura del padre hace las funciones de un clivaje esencial en la relación madre-niño, llamado por Lacan función paterna, y lleva al niño a atravesar una serie de etapas sucesivas en su intento de superar esta frustración primera. Así, en una primera fase el niño entra en lo que Lacan llama la *dialéctica del ser o no ser*: su existencia está atravesada por la problemática que supone la unidad fallida con la madre, y la indecisión sobre si él mismo es o no es lo que le hace falta para cumplir el deseo de ella. El deseo del niño es, según Lacan, un deseo de deseo; gira en torno a la cuestión de si él es lo que falta a la madre, lo que la madre desearía para completarse, o si no lo es.

En un segundo momento, a través de la función paterna de clivaje, el niño abandona esta dialéctica del ser y pasa a considerar que hay algo, desconocido para él, que está en posesión del padre, y en virtud del cual el padre recibe el deseo de la madre:

así pues, lo que le falta a la madre (lo que el niño «tenía que ser») aparece ahora como un objeto imaginario que el niño supone en posesión del padre, pero desearía poseer él. Lacan llama esto la *dialéctica del tener o no tener* [el objeto de deseo de la madre o *Falo* (yo no soy el que le falta a la madre, lo que le falta la madre lo debe tener el padre)].

Vinculado con este desarrollo Lacan introduce otro elemento, clave para entender cómo se constituye este sujeto escindido: el *estadio del espejo*. Este se corresponde con el momento en que, a través de la identificación con su propia imagen en el espejo (la identificación del cuerpo del niño en el espejo), el niño empieza a concebirse como totalidad ordenada, hasta ese momento, la percepción del niño de su propio cuerpo era exclusivamente interna, vinculada al desorden motriz, y sensaciones parciales y asimétricas. Además, paralelamente a la identificación con la imagen, externa pero ordenada, del espejo, el niño aprende a elaborar un determinado tipo de juego (que Lacan asimila al *Fort-Da* freudiano) en el que se desprende repetitivamente de un objeto deseado (equiparable a una «parte de sí») para luego recuperarlo, marcando cada paso del proceso con sonidos diferenciados. Estos desarrollos inician la constitución de la subjetividad en el niño.

Sin embargo, el proceso fundamental en la constitución del sujeto en sentido propio en el niño coincide con la inscripción de este en el registro simbólico: esto es, cuando, a imitación de la estructura del juego *Fort-Da* y en un intento por resolver su frustración, el niño empieza a utilizar el nombre del padre para referirse a lo que falta (el cumplimiento del deseo de madre). De esta manera, se produce una primera sustitución que inicia la cadena metafórica / metonímica de los significantes, ya la vez, a través de la expulsión del consciente del deseo de madre, se constituye la estructura del inconsciente (sartrianamente hablando empieza a referirse al otro como nombre del *en-sí para sí*).

Lacan considera, pues, que es con todo este proceso que el niño empieza a introducirse en el registro de lo simbólico (en la cadena del lenguaje) y aparece el sujeto que habla. Por ello, a partir de este momento, este sujeto que habla lo hace para recuperar esa cosa que le falta, es decir, el habla aparece como intento de recuperación condenado al fracaso, y en el mismo proceso hace aparecer un sujeto, que es, en todo caso, posterior a la escisión misma (entre la madre y el que la completa, o el todo y la parte). De este modo, en Lacan, el sujeto escindido lo es en virtud de la escisión entre sujeto del enunciado y el sujeto de la enunciación. El sujeto quiere decir a sí como

sujeto completo (esto es: como sujeto que conservaría la falta y al mismo tiempo la resolvería), pero al hablar se encuentra que es propietario de lo que significa, pero nunca de lo que dice realmente, del sentido de su palabra, ya que, en realidad, este es necesariamente propiedad del otro.

1.3.2. El cuerpo lleno sin órganos y las máquinas deseantes

Aunque uno de sus conceptos tardíos más importantes es el de *cuerpo sin órganos*, Deleuze no tiene propiamente una filosofía del cuerpo. Como he explicado, Deleuze dedica gran parte de su obra a descomponer el pensamiento filosófico «normal» y sustraerlo a toda imagen o representación fija. Eso es también lo que hace con la noción de cuerpo, en una operación que va muy ligada a la que produce la idea de las máquinas deseantes.

El problema principal que emerge al tratar la cuestión del cuerpo es un problema fundamental en la filosofía deleuziana. Según Deleuze, no se puede «pensar» la diferencia: se puede señalar su movimiento, pero aquello señalado es excedido inmediatamente. Este movimiento excedente con respecto a sí mismo, diferente a sí mismo e intensamente potencial, está en la base de la noción deleuziana de cuerpo. Deleuze piensa la realidad desde la diferencia; una diferencia, además, que debe ser afirmada. Y cuando se piensa de una forma tal, desde el devenir y la diferenciación, conceptos como individuo, cuerpo, objeto, parecen llegar siempre tarde.

Los primeros coqueteos de Deleuze con la noción de cuerpo datan de sus aproximaciones a autores como Spinoza o Nietzsche, quienes ven el cuerpo en relación a la intensidad y la potencia¹⁷. La concepción de cuerpo de Deleuze, influida por la de Spinoza y la de Nietzsche, está marcada por una teoría de los afectos. Para Deleuze, para Nietzsche y para Spinoza, las diferencias entre los cuerpos son diferencias de intensidad. Un cuerpo que se afirma, que afirma la vida, es una fuerza activa, y un cuerpo que se niega es una fuerza reactiva. Lo importante no es comprender qué es un cuerpo, sino qué es lo que puede un cuerpo. La primera cuestión es etiológica: se trata

¹⁷ Deleuze tiene tres libros donde se puede ver la influencia de estos autores en su pensamiento: *Spinoza: Filosofía Práctica* (2006), *Spinoza y el problema de la expresión* (1999) y *Nietzsche y la filosofía* (1998).

de una pregunta organicista, orientada a buscar una explicación del cuerpo basada en una identidad. Este tipo de planteamiento es contrario al de Deleuze. En cambio, la pregunta sobre lo que puede el cuerpo es una pregunta ética, a saber, sobre acciones y afectos (y no etiológica, es decir, sobre causas y efectos). La reformulación del cuerpo que Deleuze ve en Spinoza y Nietzsche consiste en no tomarlo como una cosa ya dada, sino como un problema filosófico en sí mismo.

En este punto me centraré, sin embargo en explorar la relación entre las nociones de cuerpo expuestas en *El Anti-Edipo: capitalismo y esquizofrenia* (1985). En este libro Deleuze y Guattari presentan un nuevo materialismo que politiza la filosofía de la diferencia deleuziana y que, además, sigue algunas de las ideas inspiradas en el mundo de la ciencia que Deleuze había trabajado en *Diferencia y Repetición* (2002).

Deleuze y Guattari hablan de un *cuerpo lleno sin órganos*. Este cuerpo nada tiene que ver con el cuerpo propio: se trata de un cuerpo metafísico (extensivo e intensivo). Ambos autores usan el concepto de cuerpo de forma relacional; el *cuerpo lleno sin órganos* es una relación funcional, un mecanismo relacional que distribuye de una forma u otra diferentes intensidades. Además, rechazan la idea de cuerpo como organismo. Para ellos, el organismo es el enemigo del cuerpo, porque lo reprime. Deleuze y Guattari critican la noción de que el cuerpo esté siempre «ordenado», que tenga una «ordenación». En cierto sentido, hace una crítica parecida a la de Foucault: el mundo ve el cuerpo con una mirada clínica, «normalizadora», poniéndole unas normas y estableciendo unas jerarquías. Pensar un cuerpo con órganos es pensarlo a través de una ley, externa al propio cuerpo, que lo determina.

La concepción del cuerpo lleno sin órganos está más ligada a la idea de proceso que a la de producto; el cuerpo no es una totalidad concreta, es algo que deviene:

El cuerpo sin órganos es lo improductivo; y sin embargo, es producido en el lugar adecuado y a su hora en la síntesis conectiva, como la identidad del producir y del producto (la mesa esquizofrénica es un cuerpo sin órganos). El cuerpo sin órganos no es el testimonio de una nada original, como tampoco es el resto de una totalidad perdida. Sobre todo, no es una proyección; no tiene nada que ver con el cuerpo propio, o con una imagen del cuerpo. Es el cuerpo sin imágenes. (Deleuze y Guattari, 1985: 17)

Ni las estructuras que pueden emerger del proceso, ni los productos de los propios procesos pueden tener el mismo estatuto ontológico que los procesos mismos. En *El Anti-Edipo* (1985), así como también en el *Mil Mesetas* (1988), se propone la idea de un

sistema abierto de procesos que da cuenta del flujo diferenciante. La idea de proceso, tal y como la conciben los autores, no se refiere a origen ni fin alguno y, de forma muy similar a lo que sucede con el *cyborg* de Haraway, no se puede concebir como una totalidad. Así, aunque Deleuze le da mucha importancia a la génesis en su filosofía, no se trata de una génesis teleológica, sino de una génesis en el seno mismo del devenir.

En *El Anti-Edipo* (1985) el cuerpo se piensa a partir de un esquema rizomático. El rizoma, a diferencia del árbol, puede tomar como raíz cualquier línea de desarrollo. En el sistema rizomático no hay centralidad ni tampoco jerarquía entre líneas, es absurdo, por tanto, buscar también un origen o un *telos* concreto. Además, este sistema de pensamiento es más afín a la fenomenología existencial, donde el ser se da siempre en lo temporal; no hay experiencia o verdad originaria fundante, sino una experiencia sin origen ni fundamento, una máscara sin original.

Según este planteamiento, lo que se ha considerado hasta ahora la forma natural del pensar o de la conciencia no es reflejo de la naturaleza, sino de ciertas estructura de poder y control sobre el cuerpo social. Como ya he comentado, Deleuze y Guattari llevan a cabo una especie de transducción invertida: desarticulan dominios y categorías tradicionales y los rearticulan para dar cuenta de la realidad procesual fundamental y criticar y lo que serían las imágenes «falsas» del sistema capitalista, centradas en aquello ya producido. Así, tanto el cuerpo sin órganos como la máquina deseante son usos o sitios de activación de una cierta relación donde la diferencia deviene. Además, de la misma forma que lo maquínico adquiere propiedades antropológicas, en este desbarramiento de lo natural y lo cultural, lo biológico y lo tecnológico, lo corporal se torna maquínico, pero en un sentido contrario al del mecanicismo, entendiendo la máquina como activación de una relación. El cuerpo es un mecanismo funcional que distribuye a través del flujo maquínico ciertas intensidades, desterritorializando y reterritorializando la realidad.

1.3.3. Haraway: todas somos *cyborgs*

El proyecto de Donna Haraway con *El Manifiesto Cyborg* no es solo un proyecto filosófico (epistemológico, estético, ontológico), sino que es también un proyecto político: se trata de un manifiesto. Esto es importante para entender la teoría del *cyborg*

de Haraway. Para empezar, su lenguaje y estrategia argumentativa es muy distinta a la habitual en la filosofía contemporánea: está hablando desde la ironía.

Es muy importante entender cómo Haraway utiliza la ironía en el texto si se quiere comprender su proyecto político. Se trata de una crítica a un lenguaje; mediante ella, Haraway intenta desdibujar fronteras, es decir, criticar construcciones de la realidad social y científica, soportadas por discursos científicos, políticos, etc... Realidad/ficción, cuerpo/mente, hombre/animal, organismo/máquina son binomios que no tienen sentido en la era del *cyborg*, y para Haraway es imposible escapar de ellas utilizando un lenguaje naturalizador. La ironía, según ella la describe, «is about contradictions that do not resolve into larger wholes, even dialectically, about the tension of holding incompatible things together because both or all are necessary and true» (Haraway, 1991: 149).

Haraway no ofrece en ningún momento una descripción «positiva» del *cyborg*. Enumera una serie de características, pero siempre son características híbridas, contradictorias, porque el *cyborg* sirve precisamente para dar cuenta de una realidad que no se puede dominar por completo.

El manifiesto empieza señalando tres rupturas derivadas del «mundo de la ciencia», es decir, que están teniendo lugar en los discursos científicos del momento y que serán los tres puntos de partida de Haraway en el planteamiento para de su análisis y su propuesta política en este manifiesto: el desdibujamiento de la frontera humano/animal, el desdibujamiento de la frontera organismo/máquina y el desdibujamiento de las fronteras entre aquello físico y aquello no físico.

La propuesta de Haraway es crítica pero también constructiva. En su hablar desde la ironía Haraway no sólo está apuntando que el lenguaje tiende a «atrapar» la realidad y clasificarla, sino que está intentando escapar a aquellos discursos que ella considera «patriarcales» y «totalizadores». Éste es uno de los puntos cruciales del pensamiento de Haraway: la norteamericana rechaza la idea de «partes subsumidas al todo», por considerarla insuficiente para dar cuenta de la multiplicidad de formas de organizar o comprender la realidad. Haraway opone a esta idea del todo que contiene sus partes una idea de «partes y todos» con «todos en plural»: hay muchas formas de unir partes, y ninguna es definitiva.

Haraway se encuentra, en muchos sentidos, en sintonía con las filosofías de la diferencia descritas y estudiadas por Grossberg. Haraway opone la identidad a la afinidad. Según ella, debería consituirse un tipo de política basada en afinidades que

evolucionan, no en identidades siempre ya constituidas, ya que no hay una forma «original» o «previa» de identidad que no incluya ya un contenido político. Hay una multiplicidad de formas de organización, y debería tenerse en cuenta esta diferencia, ontológica en estatus, a la hora de actuar y hacer política. Haraway subraya que no hay posibilidad de constituir identidades completamente independientes y distintas entre sí. No hay identidades auténticas que se basen en un origen o experiencia compartidas universalmente: la identidad está siempre atravesada por la imposibilidad misma de esas identidades plenamente constituidas, independientes y distintivas.

Haraway también se encuentra en el paradigma relacional y procesual de la identidad. Por ejemplo, cuando habla de Sandoval escribe: «“Women of color”, a name contested at its origins by those whom it would incorporate, as well as a historical consciousness marking systematic breakdown of all the signs of Man in “Western” traditions, constructs a kind of post-modernist identity out of otherness, difference, and specificity.» (1991: 151)

Haraway, además, hace una revisión de los discursos feministas contemporáneos y critica duramente a muchos de ellos, por ejemplo a MacKinnon (Haraway, 1991: 158 - 159), por el hecho de ser demasiado «totalizadores». La crítica a MacKinnon tiene que ver con esta crítica al teleologismo, tan presente en algunos discursos de los feminismos marxistas, que hace análisis de la mujer a partir de una lógica finalista, interpretando las causas sociales e históricas como si se debieran a una finalidad prescrita. Al hacer un feminismo que se basa en el análisis de las relaciones de género y sexo, MacKinnon y otras acaban haciendo una teoría feminista que basa la conciencia de las mujeres en pura negatividad, el conocimiento propio de un yo que no es. «MacKinnon’s radical theory of experience is totalizing in the extreme; it does not so much marginalize as obliterate the authority of any other women’s political speech and action.» (Haraway, 1991: 159). La existencia de la mujer aparece solo como producto del deseo masculino.

Es por eso que Haraway reivindica un feminismo socialista con las siguientes características: consciente de su incompletitud, es decir, de que, como todo discurso, se trata de una explicación incompleta e irónica de la realidad; no-inocente, es decir, consciente del ejercicio de poder implícito en las categorizaciones y descripciones; y por último, independiente de los «mitos del origen» naturalizadores.

Su propuesta es un feminismo que tenga en cuenta la diferencia experiencial de las mujeres, con una epistemología que no se base en conocer la identidad, sino en conocer la diferencia: «The feminist dream of a common language, like all dreams for a

perfectly true language, of perfectly faithful naming of experience, is a totalizing and imperialist one. In that sense, dialectics too is a dream language, longing to resolve contradiction» (Haraway, 1991: 173)

A parte de las críticas al feminismo, Haraway también hace una serie de comentarios frente la cuestión del papel de la historia y su teorización. En primer lugar, debe haber un reconocimiento de que las categorías (sociales, científicas, etc.) tienen un componente histórico y son construidas. En segundo lugar, Haraway rechaza la que se puede considerar la «gran narrativa» histórica: una visión «originalista» o teleológica de la historia. La autora ataca frontalmente los «mitos del origen», es decir, aquellos discursos o explicaciones que hacen una explicación a partir de una unidad original de la cual algo se separó y perdió identidad o autenticidad. Haraway apuesta en contra de todos estos tipos de explicaciones que borran la diferencia, por otro tipo de epistemología y ontología: «But the teleological logic of her theory shows how an epistemology and ontology—including their negations—erase or police difference.» (Haraway, 1991: 158)

En su manifiesto Haraway aborda las «relaciones sociales de ciencia y tecnología» rechazando el determinismo tecnológico. «I used the odd circumlocution, “the social relations of science and technology”, to indicate that we are not dealing with a technological determinism, but with a historical system depending upon structured relations among people. But the phrase should also indicate that science and technology provide fresh sources of power, that we need fresh sources of analysis and political action (Latour, 1984)» (Haraway, 1991: 165). Haraway rechaza la idea que la tecnología es como es por una cuestión intertecnológica, de que no está afectada por las relaciones sociales y las afecta externamente; es decir, rechaza la idea de que la radio, la televisión, etc., sean como son solo por cuestiones puramente «objetivas» y «tecnológicas» independientes de todo aspecto social. La tecnología es un producto histórico, y por lo tanto está condicionado por discursos sociales, políticos, etc. La tecnología no es neutral, aunque se pretenda que así sea.

En este abordaje que hace de las relaciones sociales entre ciencia y tecnología, la autora nos presenta una descripción de una nueva narrativa o realidad emergente que ella llama el paradigma de los «sistemas informáticos de dominación», el cual está sustituyendo el capitalismo patriarcal temprano pero siguiendo su lógica. Éste es el paradigma que, para Haraway, domina en la actualidad, una forma que ha tomado el tecno-capitalismo y que copia las estrategias de dominación del capitalismo moderno.

Haraway hace una descripción y un análisis de las características principales de este paradigma. Todos los subsistemas o partes son desmontables, conectables, reorganizables; la cuestión central es la de los límites permeables o impermeables a la información, los flujos de comunicación e información; la principal herramienta de resistencia es la «ruptura de la comunicación» (a través de la recodificación), porque existe una posibilidad de recodificación del paradigma de traducción entre códigos que son parciales, desmontables, etc.

Lo paradójico de este nuevo paradigma del tecno-capitalismo es que tiene características parecidas a las del paradigma político del *cyborg* propuesto por Haraway. Por ejemplo, en el aspecto positivo, los nuevos conceptos y categorías de este modelo ponen a prueba el naturalismo y el esencialismo, así como la estructura de las relaciones dicotómicas simples. El tecno-capitalismo moderno utiliza estrategias propias de este paradigma informático, donde ya no hay un esencialismo y no basa su discurso en una formulación de las identidades clásicas, originarias, etc., pero las utiliza para dominarnos. Por ejemplo, las formas de producción capitalista son completamente fragmentarias; la cadena de producción en el modelo capitalista está repartido de tal forma que a veces una parte de la cadena de fabricación se encuentra en un país distinto que la fabricación de otra parte.

Haraway propone precisamente reapropiamos de este tipo de paradigma para subvertirlo y resistirnos a la dominación capitalista, promoviendo la era *cyborg*. El modelo capitalista funciona según esta lógica no-identitaria, fragmentaria. La cuestión es lograr que esta lógica ya no funcione a favor del capitalismo (un discurso dominante), y en cambio favorezca el de pluralismo y un tipo de políticas donde el dominado también tenga una voz.

Haraway cree que con este nuevo paradigma informático de dominación aparece lo que ella denomina el «problema de la traducción entre códigos». En el nuevo paradigma se plantean tanto riesgos como oportunidades, ambos referidos a una cuestión de lenguaje. Los riesgos consisten en la posibilidad de una imposición dominadora de un lenguaje común que impida la resistencia a un «control instrumental»; pero existe la posibilidad implícita de utilizar estrategias de reescritura y/o codificación, aprovechando la facilidad para desmontar / remontar / conectarse como herramientas para evitar la dominación. Es decir se puede utilizar la complejidad de este nuevo paradigma para resistirse a la dominación.

Furthermore, communications sciences and modern biologies are constructed by a common move—the translation of the world into a problem of coding, a search for a common language in which all resistance to instrumental control disappears and all heterogeneity can be submitted to disassembly, reassembly, investment, and exchange. (1991: 164)

La autora considera las mentalidades holísticas, naturalistas y/o de «código único / lenguaje universal», así como las oposiciones dicotómicas esencialistas, como derivadas de un mito dominador de la reproducción. Como alternativa, propone la recombinación «ilícita», la creación de espacios de «ruido» en el código, y el modelo alternativo de la «regeneración» *cyborg* (extensión, creación de simulacros) por encima del de la reproducción orgánica. Para esta recombinación «ilícita» la autora toma como referencia de la propuesta la literatura de ciencia ficción (feminista), y, en última instancia, la idea de monstruo o híbrido, vinculada al desafío a la ley y en la totalidad orgánica.

Siguiendo con la crítica al lenguaje de los discursos dominantes surgidos en la era de la informática de la información, Haraway esboza un análisis de: la masculinidad del discurso científico dominante, y la necesidad de contestarla, donde la autora critica la construcción discursiva en el mundo de la medicina de la mujer y en el de la biología de la idea de reproducción; y la creciente interconexión y reestructuración, en el contexto de la economía de las multinacionales, del papel del género (entre otros roles) en el trabajo, y la aparición de una economía del trabajo doméstico subsumida en el paradigma informacional / cibernético. (Surgen nuevos problemas, pero también oportunidades para la modificación y reestructuración de los límites, posibilidades de reconfiguraciones contestatarias).

En definitiva, podemos decir que Haraway subraya el problema del sustancialismo y es consciente que su discurso puede caer en las trampas del lenguaje: «Cyborg politics is the struggle for language and the struggle against perfect communication, against the one code that translates all meaning perfectly, the central dogma of phallogocentrism.» (1991: 176). La crítica de Haraway es precisamente que no cree que un solo lenguaje pueda traducir la realidad, el lenguaje, precisamente, no puede reproducir la realidad a la perfección. En este sentido Haraway es antireduccionista: no existe una identidad perfecta entre lenguaje y realidad. Aun así, la autora va más allá: existen varios lenguajes posibles para acercarse al mundo, tenemos distintas posibilidades discursivas para acercarnos a la realidad. No tenemos ninguna

lectura definitiva, sino muchas lecturas posibles y diferentes combinaciones para describir. La cuestión de la relación entre lenguaje y mundo no es que haya un estructurador (el lenguaje) y un estructurado (el mundo), sino que hay siempre varias estructuras que se hibridan.

Otro punto importante central es el de la cuestión del texto. Haraway defiende la metáfora del texto, pero la defiende de forma distinta a, por ejemplo, Derrida: su metáfora del texto es más amplia. En cierto sentido diríamos que está inflando la noción de texto hasta hacerla salir de la burbuja derridiana. En Haraway no solo existe la metáfora del libro, el texto no se reduce a la inscripción lingüística. La palabra texto no se aplica fundamentalmente a la escritura, sino según su sentido original relacionado con el tejer: se trata, fundamentalmente, de una forma de tecnología. El texto para Haraway es toda inscripción, es decir, todo acto de grabar una estructura en el mundo. Pero puede ser cualquier tipo de inscripción: poética, informática, matemática. Todo esto entra dentro de la tecnología del texto.

Lo que Haraway tiene muy claro es que nunca ningún discurso es neutro o inocente, tanto en el discurso político, como en el científico, como en el epistemológico hay siempre unos supuestos ontológicos. Ninguna descripción teórica de la realidad ha resultado nunca neutra. Ya en su capítulo «Situated Knowledges: The Science Question in Feminism and the Privilege of Partial Perspective» (Haraway, 1991: 183 - 202) defiende que toda reflexión o argumentación teórica está sesgada ideológicamente, ya que en todo momento encierran un compromiso moral e ideario político concreto. Esto incluye, por supuesto, su propio discurso.

Aunque Haraway rechaza el esencialismo, también rechaza fuertemente el relativismo. De forma similar al esencialismo, el relativismo es totalizador. Si es verdad que ciertos objetivismos pretenden mirar desde ningún lugar cuando en realidad lo hacen de forma oculta desde una perspectiva concreta, el relativismo pretende mirar desde todas las partes de forma igualitaria cuando en realidad no está situada en ninguna. De esta forma, bajo el eslogan de «prestar el mismo valor a todas las miradas» no se le está concediendo valor a ninguna. En cierto sentido podríamos decir que el problema del relativismo y del objetivismo es parecido: no se está tomando partido, son formas de conocimiento totalizadores. Toda mirada, política, epistemológica, científica, debe ser consciente de que está comprometida, y evitar ser totalitaria; hay que dar lugar a otras miradas, igualmente parciales, y mostrar que todo conocimiento es o está siempre situado.

La propuesta de Haraway es, pues, el *cyborg*. Pero, ¿por qué el *cyborg*? Porque ella ve en el *cyborg* la manera de superar el dualismo y sustancialismo de ciertos discursos feministas, científicos y políticos que nos encontramos en la realidad. Con este manifiesto, la norteamericana aboga por la superación y transgresión de los binomios humano-animal, organismos-máquinas y físico-no físico mediante el mito del *cyborg*, que ella misma define como «A cyborg is a cybernetic organism, a hybrid of machine and organism, a creature of social reality as well as a creature of fiction» (1991: 149).

Podríamos decir que la idea principal de Haraway es que en el contexto de la aparición de una realidad social dominada por el paradigma «informático» y sus posibilidades técnicas, es decir, de formas de relación entre sociedad (cuerpo, vida privada) y tecnología que permiten nuevas formas de dominación, es necesario estructurar una lucha política a través de afinidades y recombinaciones, no a través de «identidades» clásicas (la cual ella considera un mito).

El *cyborg*, para Haraway, es el lugar perfecto para plantear este nuevo modelo de pensamiento y este nuevo proyecto político, que rechaza un tipo de explicación teleológica de la realidad y está fuera de todo esencialismo y sustancialismo. Como repite en varios momentos esta autora, el *cyborg* es una criatura que no tiene origen y que, además está fuera del alcance de aquellos discursos que buscan causas y reproducen estructuras para resolver los problemas (como es el caso del psicoanálisis y ciertos marxismos). Como podemos ver, la propuesta de Haraway es mucho más afín al modelo de pensamiento de Simondon y Deleuze, quienes piensan la realidad en su devenir, apostando por un tipo de temporalidad no teleológica y más ligada a la idea de proceso.

Haraway está, además, lejos de plantear un dualismo cuerpo-mente. Al contrario, su crítica se dirige precisamente al tipo de cosmovisiones dualistas defendidas, por ejemplo, en el modelo cibernético temprano. El *cyborg* de Haraway es un *cyborg* corpóreo, un híbrido entre máquina y cuerpo, pero Haraway no opone el cuerpo a la tecnología, como en modelo híbrido simplista. La cuestión no es superar el cuerpo; muy al contrario, Haraway está afirmando el cuerpo en su concreción y la de sus relaciones. Finalmente, tampoco está diciendo que *debamos* ser el *cyborg*, ya que esto implicaría un tipo de teleología; dice que *somos ya cyborgs*: «we are cyborgs. This cyborg is our ontology; it gives us our politics» (1991: 150)

SEGUNDA PARTE:
FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA

2.1 LA NOCIÓN DE DISPOSITIVO PENSAnte

La tecnología y su relación con la humanidad siempre han sido dos de los temas más importantes en el anime. *Astroboy*, la que se puede considerar la primera serie de anime de televisión, explora la vida y aventuras de un robot humanoide, y, desde entonces, en los casi 50 años de historia del anime, hemos visto todo tipo de variaciones sobre el tema. Al igual que en otros medios de comunicación, parece que hay dos ideales principales de la tecnología en la ciencia ficción del anime: el robot humanoide, y la máquina deshumanizada o la mera herramienta. Pero, en cierto sentido, el papel de la tecnología en el anime es mucho más complejo: la tecnología en el anime no se limita a la forma que cobra un robot ni opera como una herramienta. En esta investigación me propongo defender la idea que muchos animes se pueden considerar lo que llamo dispositivos pensantes: eso significa que no sólo transmiten una serie de representaciones de robots y máquinas a través de un medio técnico, sino que se trata también de dispositivos que piensan ellos mismos y conjuntamente con nosotros la tecnología y otras ideas¹⁸.

Si consideramos la multitud de animes que se producen en Japón, podemos observar que algunos de entre ellos son particularmente difíciles de interpretar, en parte porque encontramos en ellos algunas cosas que parecen «fuera de lugar»: escenas, diálogos, fondos, ritmos, etc... Elementos que son difíciles de integrar en la narrativa. Estos animes evocan un tipo de reflexiones particulares y muy significativas, que sólo son posibles a través de ellos. En esta tesis me acerco precisamente a algunos animes de este tipo en los que se reflexiona de forma particular sobre las problemáticas que he ido introduciendo en la fundamentación teórica: la cuestión de la identidad considerada como algo que no *es* o *se posee*, sino que *ocurre*; la relación entre los límites de la identidad individual y de la corporalidad y la tecnología, la posibilidad de la extensión de la identidad individual a través de lo tecnológico, y el papel del objeto técnico en los procesos de individuación colectiva. La mayor parte de mis análisis se centran en *Evangelion*, *Ghost in the Shell*, *Akira*, y *Serial Experiments Lain*, debido a que se trata

¹⁸ Esta idea de «pensar conjuntamente», que ya he explorado en el apartado de fundamentación teórica (pp. 27-81), tiene sus raíces en nociones como la de cognición distribuida y especialmente en el pansiquismo de autores como Deleuze y Simondon.

de obras ejemplares en este sentido. *Neon Genesis Evangelion*, por ejemplo, hizo emerger, a causa de su ruptura con algunas de las convenciones del género *Robot*¹⁹ y su impenetrabilidad general, una gran cantidad de discusiones y especulaciones dedicadas a descifrar sus enigmas y, concretamente, el sentido de sus finales.

En los últimos años, han aparecido en el campo de la filosofía y de las ciencias cognitivas nuevas formas de plantear la naturaleza del pensamiento y de la mente en general. Ha habido una tendencia histórica a asociar el pensamiento a lo humano y a considerar que solo los humanos somos capaces de utilizar algunas de las formas superiores de pensamiento, como la reflexión. Pero, ¿es eso realmente cierto? Hay corrientes hoy en día que consideran que algunos animales son capaces de pensamiento en un sentido parecido al que se aplica a los humanos, e incluso hay académicos que defienden algo similar acerca de las plantas²⁰. Sin embargo, hasta hace poco sólo en raras ocasiones se concebía que otro tipo de objetos o procesos estuvieran implicados en algo que se pueda considerar pensamiento, y cuando se hacía, se tendía a caer de nuevo en dos categorías: herramientas que actúan como una mera ayuda para el pensamiento humano, y robots conscientes de pleno derecho con una estructura psíquica similar a la humana.

La noción de «dispositivos pensantes» que utilizo en mi trabajo es en parte un juego de palabras, pero apunta a un asunto serio, ya tratado por autores como Simondon, Deleuze y Lamarre. Se supone que significa tanto «dispositivos para el pensamiento» como «dispositivos que piensan», algo a medio camino de una máquina independiente y una herramienta o utensilio. Una de las razones por las que me gusta hablar de los dispositivos pensantes es porque considero que el pensamiento es primero y ante todo una relación compleja entre entidades, y que a veces decidir dónde ubicar la agencia (es decir, *quien* está pensando) no es tan simple.

¹⁹ En el apartado «Caracterización e historia de la cultura del anime de ciencia ficción» (pp. 137-219) desarrollo extensivamente la cuestión del género *Robot*. En todo caso, se trata de un género caracterizado por la aparición de mundos habitados por robots gigantes pilotados por personas, generalmente adolescentes.

²⁰ Un ejemplo claro de esto sería el enactivismo de Thompson (2008), que defiende que la vida y la actividad cognitiva se implican mutuamente como formas básicas de operación autopoietica. Sin embargo, esta es solo una versión de una idea que cuenta con cierto consenso. En 2012, los participantes de la conferencia multidisciplinar «Consciousness in Human and Nonhuman Animals», en Cambridge, publicaron una declaración defendiendo la aplicación de estados de consciencia y funciones cognitivas a todo tipo de organismos animales (Boly et al, 2013). En cuanto a la cognición de las plantas, una propuesta interesante se puede encontrar de Ayala (2011).

Podríamos pensar en una gran cantidad de sistemas como dispositivos pensantes. Un edificio, por ejemplo, podría ser un dispositivo pensante debido a la forma en que distribuye el espacio y los diferentes tipos de información que se transmiten a través de él, y debido a cómo estructura las interacciones que se producen dentro y fuera de él. Los productos culturales, especialmente los artísticos, son especialmente adecuados para ser interpretados como dispositivos pensantes. No sólo tienen la capacidad de hacer que los agentes y los sistemas de información se involucren en relaciones mutuas, sino que también tienen un potencial crítico, es decir, tienen la capacidad de modificar las formas en que nos involucramos con el mundo de una manera significativa.

La mayoría de los productos culturales se interpretan tradicionalmente como «textos». La diferencia entre la idea de texto, tradicionalmente entendido como un vehículo de sentido, y la de un dispositivo de pensamiento es doble. Por un lado, la idea de texto como vehículo hace de la producción de significado algo que sucede fuera del texto: el «mensaje» es o bien algo que existe antes del texto (tal vez en la mente del autor) o algo que llegará a existir más tarde (en la mente del lector o espectador). Cuando hablo de dispositivos pensantes me refiero a procesos en los que la producción de sentido es distribuida y dinámica: el significado es algo que sucede durante la interacción entre el espectador y el dispositivo, no un mensaje fijo que se transmite.

En esta tesis voy a defender que el anime, o ciertos animes, son particularmente apropiados para ser considerados como dispositivos pensantes. Esta idea parte, en gran medida, del análisis que hace Thomas Lamarre en *The Anime Machine* (2009), donde considera el anime como tecnología de las imágenes en movimiento que implica el espectador cognitivamente. De hecho, Thomas Lamarre ya apunta a la idea de anime como una «máquina pensante»:

Consonant with Guattari's move to strip the word "machine" of its mechanistic connotations, when I call animation a thinking machine, I do not mean a mechanical device that thinks and feels independently of humans. A thinking machine is a heteropoietic process in which human thinking happens differently than it would otherwise, in another flow of material forms and immaterial fields. It is in this sense that I have stressed how anime thinks technology "animetically," calling attention to an "animetic manner of thinking technology." (Lamarre, 2009: 301)

El consumo de anime es un proceso conjunto en donde están involucrados tanto el material como el espectador. La agencia de este proceso, el «quién lo hace», es

compartida: el anime no es sólo una herramienta o materia prima, sino una parte activa en el proceso²¹.

Por otra parte, encontramos ciertos animes (como *Evangelion*, *Akira*, *Ghost in the Shell*, *Utena*, *la chica revolucionaria* o *Puella Magi Madoka Magica*, entre otros) en los que hay una especie de juego entre aspectos narrativos y lo que yo llamo elementos «extra-narrativos» que resulta revelador sobre las formas en que un objeto puede imponer sus reglas al pensamiento, añadiendo su agencia a la del espectador.

Una de las características más importantes de las narrativas es que deben seguir un cierto orden; una narrativa es necesariamente divisible en momentos o partes, y estas partes se deben seguir las unas a las otras de una forma particular. En cierto sentido, podemos afirmar que estas partes de una narración siempre constituyen un conjunto cerrado; es decir, las narraciones son siempre del orden de lo ya individuado, de lo ya interpretado: por ejemplo, si los elementos de una secuencia en la narrativa no se interpretan como parte de esa secuencia, no añaden nada a la narrativa. Pero si prestamos atención a los animes que he mencionado antes, y que nos servirán de material para el análisis, podemos ver muchos elementos que escapan a este orden narrativo que generan puntos de ruptura que no pueden ser explicados completamente desde la perspectiva de la narración. A estos elementos que generan puntos de ruptura es a lo que voy a llamar elementos extra-narrativos²². Mientras que la lógica de la historia en sí funciona mediante la producción de una cierta forma de temporalidad cerrada, los elementos extra-narrativos rompen este cierre y obligan a los espectadores a considerar otro tipo de temporalidad. Un excelente ejemplo de esto es lo que sucede en los capítulos 25 y 26 de *Neon Genesis Evangelion*, donde la historia lineal es abandonada y la temporalidad a nivel de la narración se deja completamente de lado en favor de algo más: un intento de crítica al espectador y a la relación de éste con el anime, pero aún más allá de esto, una crítica a las ideas de sujeto y objeto como

²¹ Es importante tener en cuenta que este «quién» de la agencia no puede leerse estrictamente en términos de subjetividad. Aunque a lo largo de la tesis desarrollo cuestiones relacionadas con la constitución de la subjetividad, en este caso la agencia se halla distribuida entre el sujeto, el medio y un objeto técnico (el anime). Estas cuestiones son desarrolladas más detalladamente en el apartado de conclusiones de esta tesis.

²² El prefijo “extra” quiere destacar de que on elementos que no se dejan atrapar por de la narración; no es sean independientes de ella, sino que se encuentran «flotando» en su superficie sin formar parte de ella.

categorías fijas, un intento a señalar la realidad como algo excesivo, activo y relacional donde el individuo nunca deja de devenir.

Asimismo, las narrativas son siempre algo del orden de lo individual completo, es decir, algo que está ya-interpretado hasta cierto punto. Eso no quiere decir, por supuesto, que el proceso de lectura no pueda ser en sí mismo un proceso abierto: cualquier elemento siempre puede recibir una interpretación nueva y diferente, y algunos de ellos se pueden dejar sin interpretar. Hablando con propiedad, los elementos de una narración (como una historia de anime) no son narrativos o extra-narrativos en sí mismos: como la noción misma de texto invita a pensar, los espectadores estamos continuamente «tejiéndolos» en la narrativa. Sin embargo, la presencia de elementos que se resisten a la interpretación es parte de lo que hace una obra un dispositivo de pensamiento, dándole un aspecto crítico. Esto, por supuesto, no sucede sólo en el anime: por ejemplo, hay muchas películas de autores como David Lynch y David Cronenberg, entre muchos otros, que están llenas de este tipo de elementos. Sin embargo, el anime tiene algunas particularidades que hacen de él un ejemplo especialmente interesante.

En primer lugar, en el anime y la animación en general, nos enfrentamos a las acciones de los personajes directamente: hay actores de doblaje, pero ninguno de los gestos o acciones visuales dependen de personas reales. Esto nos ayuda a alejarnos de la relación habitual que tiene el espectador con los personajes que actúan en las artes escénicas, en las que se supone que las motivaciones y emociones que transmiten los actores están conectadas de alguna manera a su subjetividad, aunque se esté «fingiendo». En el anime es el medio en sí mismo, en relación con el espectador, lo que expresa algo.

En segundo lugar, una de las particularidades del anime es que se basa en gran medida en la repetición, en la reproducción de ciertas convenciones. El anime raramente se presta a ser interpretado como expresando algo de la «interioridad» de un autor determinado, e incluso cuando esto pasa parcialmente, es sólo a través de una constante referencia a las convenciones del propio anime. Incluso en el caso de que un anime concreto se considere innovador o que cambie las reglas del juego, como en el caso de *Akira*, *Neon Genesis Evangelion* o *Utena*, su potencial de transformación crítica se basa en la postura que toma hacia un determinado género y en la forma en que repiensa sus convenciones. A través de la repetición y la alteración de las convenciones, el espectador es capaz de interactuar no sólo con el anime como un producto individual, sino también con él como un sistema completo (Suan, 2017).

En esta tesis voy a estudiar y analizar la forma en que ciertos animes nos invitan a participar en un tipo particular de reflexión. Para hacer esto, siguiendo la línea de investigación iniciada por Lamarre, me voy a centrar en un análisis no sólo de contenidos sino también formal, es decir, teniendo en cuenta la materialidad propia del anime y el hecho de que consiste, como objeto técnico, en una secuencia de imágenes en movimiento. Así, considero que no solo es importante prestar atención a «lo que dicen» los animes, sino también a cómo logran decirlo, para poder entender de forma más completa la relación compleja que se establece entre el anime y el espectador. El anime no es sólo una herramienta para el entretenimiento, un objeto que observamos pasivamente, sino que es también algo que nos afecta y altera nuestra manera de pensar de una forma particular, haciendo uso de unas estrategias propias de su medio técnico.

2.2. EL ANIME COMO DISPOSITIVO PENSANTE: ANTECEDENTES Y FUNDAMENTACIÓN

2.2.1 La crítica de Lamarre a la «apparatus theory»

Hay muchas maneras de acercarse al anime. En Japón y en el mundo entero encontramos comunidades de fans amplísimas que no solo *consumen* este producto japonés, sino que interactúan con él de múltiples formas: a través del *cosplay*, juguetes, foros de internet²³, etc. En parte gracias al crecimiento que han experimentado tanto el manga como el anime, en las últimas décadas ha aparecido un campo académico centrado en el estudio del fenómeno del anime. Muchos académicos se han dedicado a analizar los animes desde un punto de vista temático, pero la mayoría han tendido a ignorar la propia materialidad de la animación japonesa (Lamarre, 2009), es decir, el hecho que se trata de una imagen en movimiento. Lamarre, en cambio, presenta un análisis del anime basado en la materialidad de la imagen en movimiento, proporcionando un estudio exhaustivo de los aspectos técnicos de animes de Miyazaki, Anno y CLAMP, y adaptándose a su especificidad:

I wish to highlight that the force of the moving image, which results from the mechanical succession of images, is the basic technological condition for animation. It is surely for this reason that many theories of animation gravitate toward philosophies that give ontological priority to movement over stillness, to process over structure, to becoming over being, and even to life over death. (Lamarre, 2009: xviii)

Siguiendo las ideas de Lamarre, propongo que tomar en consideración la materialidad específica de la animación es fundamental para poder llegar a entender qué nos ofrecen desde el punto de vista temático. No tener en cuenta el modo en que el anime piensa sus temas puede llevar a tomarlo como un objeto pasivo en el que meramente se transmiten o reproducen mensajes.

²³ Mark Steinberg analiza la cuestión del *media-mix*, es decir, las distintas formas y estrategias de consumo de masas principalmente ubicadas en Japón, en interconexión con el anime en su libro *Anime's Media Mix: Franchising Toys and Characters in Japan* (2012). De este tema y del libro de Mark Steinberg hablo detenidamente en el apartado de contextualización (pp. 152-158).

Para hacer un análisis del anime según su especificidad técnica, Lamarre tiene en cuenta ciertos estudios y teorías vigentes en cinematografía y en teoría de la percepción. Entre los autores que menciona encontramos a Paul Virilio, Noël Carroll y Jean Baudry, entre otros. Al presentar la teoría defendida en *The Anime Machine* (2009), Lamarre se distancia especialmente de una parte temprana de la teoría cinematográfica, conocida en inglés como la «apparatus theory»²⁴, que también se centra en la crítica y análisis del cine a partir de su especificidad técnica. La «apparatus theory», derivada del marxismo, el psicoanálisis y la semiótica, sostiene que la naturaleza del cine es ideológica no sólo por lo que se representa en él, sino también en sus aspectos más técnicos, como la utilización de la perspectiva cartesiana, relacionada con la teoría del sujeto moderno, para realizar los encuadres. El hecho de que se aplique una perspectiva en la que el espectador está en el centro es, para esta teoría, un aspecto ideológico del aparato cinematográfico. Esta línea de pensamiento, según comenta Lamarre, fue abandonada debido a su determinismo tecnológico y a su teleología histórica.

In sum, early film studies brackets the specificity of cinema in order to challenge the teleological assumptions associated with the specificity thesis, which derived from its tacit reliance on the technological distinctiveness of cinema. The study of film then expands to comprise the study of the moving image in general (magic lanterns, slide shows, flipbooks, etc.), of visual culture (panorama, sideshows, etc.), or of media and technology (trains, typewriters, etc.). Film studies thus comes face to face with broad historical questions about the formation of modernity, in a manner reminiscent of Schivelbusch's discussion of trains. While this expansion of film studies is mostly a positive development, the risk is that the teleological tendency once associated with the specificity thesis is simply displaced onto the modernity thesis. Early film studies, for instance, often falls back on the linear teleological conceits of modernization theory, ignoring the condensations of different processes within Western and non-Western formations of modernity, relying on diffusion theory and generally ignoring the questions posed in Marxist, subaltern, and postcolonial theory about the relation between center and periphery in formations of modernity. (Lamarre, 2009: xxi)

²⁴ No hay mucho acuerdo en cómo traducir al español el nombre de las teorías conocidas como *appartus theory*, en esta tesis me voy a referir a ellas indistintamente por su nombre en inglés y la traducción teoría de los dispositivos.

Aunque Lamarre se centra también en la especificidad del anime como imagen en movimiento, lo hace desde una perspectiva completamente distinta, para evitar cierto determinismo implícito en estos estudios cinematográficos anteriores:

While I deliberately do not use many of the concepts that Comolli favors (such as “representation” and “code”), his comments on apparatus theory are very much to the point. Thinking in terms of a basic apparatus of animation runs the risk of assuming technological determinism and thus of producing a teleological history of animation. To counter this tendency of apparatus theory, I propose a very different way of thinking about the apparatus. Rather than thinking of animation (or cinema) in terms of a technical device that actively and totally determines each and every outcome (determinism), I propose thinking in terms of passive determination, or more precisely, “underdetermination.” Rather than as an apparatus, I propose looking at the animation stand in terms of what Félix Guattari calls the machine or the abstract machine. (Lamarre, 2009: xxvi)

Lamarre, como vemos, rechaza la noción de «dispositivo» (o *apparatus*, en inglés) y adopta el concepto de *máquina* de Guattari (concepto en parte desarrollado junto a Deleuze) para evitar cierto determinismo al hablar del anime desde el punto de vista tecnológico. Guattari, en su libro *Chaosmosis* (1996), le da prioridad a la máquina con respecto a la tecnología: la segunda depende de la primera y no al revés. Además, expande los límites de la noción de máquina. Esta misma noción ya salió aplicada en *El Anti-Edipo* y en el *Mil Mesetas*. Como ya he comentado en el apartado de la fundamentación teórica, lo que hace difícil entender el concepto de máquina de estos dos autores (y su concepto de cuerpo) es que utilizan estos conceptos sacándolos de su contexto habitual, haciendo emerger nuevas significaciones que quieren dar cuenta de la naturaleza procesual y heterogénea de la realidad. Las categorías de sujeto y objeto son abandonadas, ya que no sirven para explicar una realidad en la que las relaciones son consideradas preeminentes, y que por ello debe ser explicada a través del análisis de los flujos que la permean.

2.2.2. La noción de dispositivo reconcebida

La noción de dispositivo está muy vinculada, en el campo de la filosofía, al pensamiento foucaultiano, y proviene de una visión marxista-estructuralista de la sociedad. De hecho, la noción de dispositivo juega un papel fundamental en Foucault,

que puede considerarse uno de los padres de su sentido contemporáneo. El filósofo francés define la noción de dispositivo de la siguiente forma:

He dicho que el dispositivo era de naturaleza esencialmente *estratégica*, lo que supone que se trata de una cierta manipulación de relaciones de fuerza, bien para desarrollarlas en una dirección concreta, bien para bloquearlas, o para estabilizarlas, utilizarlas, etc... El dispositivo se halla pues siempre inscrito en un juego de poder, pero también siempre ligado a uno de los bornes del saber, que nacen de él pero, asimismo, lo condicionan. El dispositivo es esto: unas estrategias de relaciones de fuerza soportando unos tipos de saber, y soportadas por ellas. En *Las palabras y las cosas*, al querer hacer una historia de la episteme, me quedaba en un impasse. Ahora, lo que querría hacer es tratar de mostrar que lo que llamo dispositivo es un caso mucho más general de la episteme. O mejor que la episteme es un dispositivo específicamente *discursivo*, en lo que se diferencia del dispositivo, que puede ser discursivo o no discursivo, al ser sus elementos mucho más heterogéneos. (Foucault, 1985: 130-131).

Según Foucault, los dispositivos son mecanismos de poder y control; son, por así decirlo, máquinas de producir sujetos o subjetivaciones, y pueden ser discursivos o no serlo. Foucault no ve la realidad social como algo estático y substantivo, sino como un conjunto de relaciones que conforman sujetos (que no se superponen necesariamente a un individuo particular). Sin entrar en una exégesis del pensamiento foucaultiano, lo que me interesa resaltar es que, para Foucault, los dispositivos no son entes que se oponen al ser humano, sino procesos que prolongan los individuos dentro de una colectividad donde hay efectos de poder y control.

Aunque coincido con ciertos elementos de la noción foucaultiana de dispositivo, en la medida en que describe procesos que involucran a los individuos en la producción de cierta agencia cognitiva distribuida (es decir, no se plantea la cuestión de si lo que piensa es el individuo o el dispositivo; se afectan mutuamente), en mi uso del concepto voy a dejar de lado la noción de poder que tanta importancia reviste para Foucault. En el contexto de esta investigación, un dispositivo remite a una forma de significación mediada por tecnologías, un mecanismo de conformación de significaciones y sentidos. En palabras de Simondon, se trata de la cristalización del gesto humano mediante la tecnología. En el caso del anime, como mostraré en el análisis, se trata de una forma de transducción y amplificación de esquemas psicológicos y sociales.

La noción de dispositivo que opera en esta investigación está más cerca del *device* inglés que del dispositivo foucaultiano o del aparato marxista. De hecho, desarrollo el concepto de dispositivo pensante siguiendo de cerca la filosofía de la

individuación simondoniana, y sostengo que los animes a los que me refiero, como dispositivos tecnológicos, performan una operación descrita por Simondon en *La individuación* (2009).

Para desarrollar la analogía entre lo que entiendo por dispositivo pensante cuando aplico el concepto al anime y la forma como Simondon describe el proceso de individuación, voy a explicar en lo que sigue²⁵ algunos conceptos de la filosofía de Simondon. La noción de «dispositivo pensante» proviene, en parte, de un juego de palabras en inglés («thinking device»), pero apunta a aspectos metodológicos y ontológicos relevantes, que me servirán para poder realizar el análisis en los apartados que siguen.

Antes de entrar en profundidad a desarrollar la cuestión onto-metodológica del anime como dispositivo pensante, voy a exponer un poco más detalladamente ciertas críticas de Lamarre, que comparto en gran medida, al modo en que se ha tendido a tratar el anime como un texto escrito, dejando de lado que se trata de un objeto tecnológico con unas especificidades materiales concretas.

2.2.3. Lamarre y el rechazo al textualismo

Además de distanciarse de ciertos estudios cinematográficos, Lamarre (2009), también critica lo que él considera lecturas excesivamente «textuales» del anime por evitar los aspectos temporal y material del anime:

The bulk of anime commentary ignores that its “object” consists of moving images, as if animations were just another text. Such a treatment of anime as a textual object has tended in two directions. On the one hand, even when anime is treated largely as text, some commentators will call on the novelty and popularity of anime to bypass the tough questions that usually arise around the analysis of texts. Anime is, in effect, treated as a textual object that does not or cannot pose any difficult textual questions. Analysis is relegated to re-presenting anime narratives, almost in the manner of book reports or movie reviews. On the other hand, some commentators treat anime as text in order to pose “high textual” speculative questions (such as the nature of reality, or the relation of mind and body), again ignoring the moving image altogether but for different reasons.

²⁵ Concretamente voy a desarrollar este tema en el capítulo 2.2.5 titulado «Simondon: pluralidad y ontogénesis» (pp. 98-100).

In this kind of textual treatment, the anime stories serve as the point of departure for philosophical speculation, without any consideration of the materiality of animation. (Lamarre, 2009: ix)

Su propuesta se centra, en cambio, en el análisis de la animación como una técnica de la imagen en movimiento. La respuesta de Lamarre a la pregunta «¿cómo se debe leer el anime?» evita explícitamente su tratamiento como «un texto más», y pone de relieve su especificidad tecnológica. El proyecto de Lamarre va más allá de la presentación de una lista de elementos relevantes para el análisis formal de anime (iluminación, color, sonido, narrativa, edición, etc.); ofrece un análisis de contenidos basado en la materialidad de la imagen en movimiento. Con una base teórica fuertemente inspirada en la filosofía de la tecnología de autores como Heidegger y Simondon, en teoría del cine (con una fuerte influencia de la obra de Deleuze sobre cine) y en historia del arte, Lamarre rechaza los estudios basados en la teoría de los dispositivos («apparatus theory») y en la tesis de la especificidad por su determinismo tecnológico e histórico, implícito, y enfoca el anime desde una perspectiva procesual y abierta (Lamarre, 2009).

La crítica de Lamarre es interesante porque apunta a la falta de conceptos adecuados con los que discutir la peculiaridad del anime como imagen en movimiento, y muestra cómo estas deficiencias conceptuales están directamente relacionadas con las problemáticas filosóficas de la temporalidad. Muchos de los análisis producidos por los estudios de anime hasta ahora, como por ejemplo los de Napier (2005, 2007), se centran demasiado en el contenido textual de las obras sin tener en cuenta cómo la especificidad técnica del anime implica un cierto trato con el tiempo que discurre. Hay una tendencia a hablar de anime como narrativa estructurada; pero encontramos en el anime muchos ejemplos de aspectos que no pueden ser captadas por un enfoque estrictamente narrativo.

Para ver un ejemplo del tipo de cuestiones que se dejan de lado en los análisis estrictamente interesados en las partes de una narración y su orden relativo, podemos seguir el ejemplo de Lamarre y repasar algunas de las ideas desarrolladas por Deleuze en sus textos sobre cine. Según Deleuze, por debajo de los cortes instantáneos que llamamos imágenes o *frames* y su secuencia no existe «un movimiento o un tiempo impersonal, uniforme, abstracto, invisible o imperceptible, que está “en” el aparato y “con” el cual se hace desfilar las imágenes» (Deleuze, 1986: 14). Deleuze rechaza la idea de que una película sea fundamentalmente una secuencia de imágenes fijas: para él, el rasgo definitorio del cine es la producción de una continuidad temporal, lo que

Deleuze llama la *imagen-movimiento*. Este efecto no se consigue a través de una mera adición de imágenes o fotogramas, sino por la reintroducción de la temporalidad a su secuencia. Deleuze va más allá al analizar también otro tipo de temporalidad también presente en las películas, una temporalidad más original, en cierto sentido, que la temporalidad reconstituido de la imagen-movimiento: a saber, la *imagen-tiempo*, una forma múltiple, heterogénea e indivisible de temporalidad similar a la *durée* de Bergson, de la cual hablaré más adelante, en un capítulo de este apartado dedicado a él.

Lamarre no es el único en notar la relevancia de la temporalidad en los estudios del anime. En un artículo reciente, «Anime-Rhythm: Audio-Visual Flow, Tempo, and Pacing in Anime Narratives» (2015), Stevie Suan desarrolla la idea del análisis rítmico de anime. Según el autor, «anime's rhythms are combinations of sounds, dialogue, image compositions and degrees of movement and stillness, with certain elements accenting the sequence as it extends through time in ways that may be analyzed» (Suan, 2015). Una vez más, este análisis va más allá de la comprensión del anime como un relato estructurado de acuerdo con una secuencia lineal, centrándose en cambio en la aparición de patrones o ritmos que escapan a la temporalidad lineal.

Así, siguiendo las tesis de Lamarre, creo (a) que el anime actúa, en virtud de su especificidad materiales y tecnológicos, como un dispositivo pensante, lo que nos permite explorar discursos y nociones que probablemente pasarían desapercibidos o no llegarían a ser desarrollados de ningún modo sin ellos, y (b) que las cuestiones relacionadas con la tecnicidad y la temporalidad y su relación entre ellas y con otros conceptos —como el de corporalidad— son algunos de los resultados más interesantes de este pensamiento animético. Como señala Lamarre, la idea aquí no es que la animación japonesa, o el cine, sean entidades independientes y autónomas generales con «ideas propias», sino que, a través de ciertos mecanismos, señalan y hacen emerger una forma crítica de pensamiento, que refleja cierta crisis del sujeto individual (o de la idea «romántica» del espectador), de ciertas convenciones dentro del engranaje de producción cultural capitalista, y que da lugar a una forma compleja y procesual de relacionarse con la realidad.

Para poder desarrollar el núcleo de mi fundamentación onto-metodológica, en la cual defiendo el anime como un dispositivo pensante concreto que se sirve de ciertos elementos, que yo llamo extra-narrativos, para pensar tanto la temporalidad como un tipo de identidad ligada al proceso y al devenir, voy a exponer a continuación ciertos

conceptos cruciales de Bergson, Simondon y Deleuze: duración, potencialidad, indeterminación y diferencia.

2.2.4. Los conceptos de la *durée* y lo virtual en Bergson

El concepto más fundamental en la filosofía de Henri Bergson es probablemente el de duración (*durée*). Según Bergson (2012; 2013a; 2013b), uno de los mayores problemas para nuestra comprensión del tiempo y de la conciencia es que hay una tendencia natural a confundir el tiempo real con su versión «espacializada», una imagen deformada de tiempo que oculta sus características más básicas. El tiempo real o la duración es el medio inmediato de la conciencia y, en última instancia, coincide con la realidad misma en su devenir. Se caracteriza por su *heterogeneidad en la continuidad*, que se expresa bajo la forma de lo que Bergson llama *multiplicidad cualitativa*: es decir, el tipo de multiplicidad que nos encontramos en los fenómenos percibidos o recordados antes de aplicar cualquier pensamiento y/u operación abstracta para medirlos. Sin embargo, estas características tienden a ser escondidas por nuestra inteligencia orientada a la práctica y reinterpretadas en términos de homogeneidad, divisibilidad y multiplicidad cuantitativa típica del espacio.

Bergson cree que la ciencia moderna no corrige este error, sino que lo profundiza, despojando por completo tanto al tiempo físico como a la conciencia de sus características más fundamentales: su dinamismo y su desarrollo (Bergson, 2013a, 2013b). Según este autor, la historia de la filosofía y de la ciencia moderna han caído presas de las mismas ilusiones, confundiendo el tiempo real y el verdadero movimiento con la visión abstracta del espacio. Por lo menos desde Zenón de Elea, los pensadores han tendido a confundir las propiedades de la distancia, el hecho que es posible medir lo que hay entre dos puntos A y B, que es en sí misma abstracta e infinitamente divisible, con los de un movimiento real entre los dos puntos. Pero no sólo se necesita una cierta cantidad de duración real para llegar del punto A al punto B; cualquier movimiento particular de un punto a otro punto constituye un acto único e irreductible, y como tal no puede ser realmente dividido. Cualquier movimiento real sólo ocurre una vez y durante un pasaje concreto de tiempo: no se puede reducir a sus partes o ser reproducido de forma idéntica. La distancia abstracta, por el contrario, es en sí misma un producto del

acto de medir, y admite, por su propia definición, ser reproducida y analizada en unidades idénticas.

Para entender la duración plenamente, debemos tener en cuenta la diferencia establecida por Bergson entre la continuidad espacial o matemática, que consiste en la yuxtaposición de una infinidad de pequeños puntos o momentos idénticos y externos entre sí, y la continuidad heterogénea mencionada antes que conforma la duración. Los momentos de la duración no son ni infinitamente pequeños ni idénticos: coinciden con la aparición de diferencias cualitativas reales en el mundo y en la conciencia, y se impregnan mutuamente, como cualquier nueva percepción que modifica y califica la totalidad de una memoria. Para Bergson, este tipo de continuidad es la más básica: la característica discontinuidad de objetos separados individuales no es más que una abstracción operada en esta continuidad fundamental del tiempo, y la continuidad matemática da un paso más en este proceso de abstracción, preservando el medio abstracto de la comparación y la posibilidad de análisis sin los objetos o las propias cualidades.

Otra característica fundamental de la duración de Bergson es su asimetría: el tiempo es siempre producción de novedad y modificación de lo que ya existe por la introducción de algo nuevo. El futuro emerge a través de una actividad real, diferenciándose del fondo del pasado; por lo tanto, el tiempo no puede reducirse a una mera cuestión de orden, ni tampoco ser perfectamente representado como una simple yuxtaposición de lo que ya existe (como en una línea espacial). El tiempo está orientado intrínsecamente hacia una «dirección» cualitativa: la realización de lo que aún no existe.

Esta relación entre la aparición de la verdadera novedad y el flujo asimétrico de tiempo nos lleva a un segundo concepto bergsoniano: *lo virtual*. En las obras de Bergson (2012; 2013a; 2013b), virtual hace referencia en algunas ocasiones a la memoria en la medida en que esta condiciona la actividad, y otras veces a lo que es real y posible a la vez. En ambos casos, se utiliza para expresar la participación del pasado en la producción del futuro. Lo virtual no se opone a lo real, sino a lo actual. El pasado no es por lo general activo por sí mismo, en el sentido que no tiene un efecto directo sobre los acontecimientos actuales. Sin embargo, a veces el pasado permanece indirectamente activo en el presente, como en el caso de la memoria. La memoria es virtual porque tiene efectos reales sin ser del todo actual: extiende la eficacia del pasado hacia el futuro. En un sentido más general, lo virtual es lo real posible, algo que es real y activo sin ser actualizado o completo; es lo que trae la novedad adelante sin haber

sucedido todavía. Lo virtual es, en cierto sentido, más amplio que lo actual. Es lo que en última instancia hace que los acontecimientos sucedan, lo que «provoca» devenir. En cualquier caso, lo virtual no debe ser concebido como algo separado de lo real: es inmanente a ello. Si la duración bergsoniana es heterogeneidad en la continuidad, diferencia cualitativa y aparición asimétrica de la novedad, lo virtual es precisamente la conexión activa entre el pasado y el futuro que hace que la diferencia y la novedad sean posibles; es el pasado que contribuye de forma continua hacia el futuro en formas novedosas y no predeterminadas.

2.2.5. Simondon: pluralidad y ontogénesis

Como ya he expuesto en el apartado teórico, la filosofía de Simondon desarrolla ampliamente el concepto de individuación. En su libro *La Individuación* (2009), Simondon explica que la mayoría de las tradiciones de la filosofía y la ciencia no han reconocido el hecho fundamental de que la realidad es algo más que una suma de individuos conectados por relaciones puramente externas: cualquier individuo aparece en relación con un medio complementario a través de un proceso real e irreductible de individuación. Para Simondon, la comprensión de la realidad requiere prestar atención a la forma en que el verdadero cambio se produce a través de la mediación de relaciones dinámicas constitutivas reales. Este esfuerzo por dar cuenta de la naturaleza inventiva de la realidad lo lleva a hablar de la ontogénesis, a saber, la capacidad de la realidad para producir nuevos dominios y dimensiones dentro de sí mismo con el fin de resolver contradicciones internas. Simondon concibe ser como un ser fásico, nunca del todo coincidente con sí mismo y siempre involucrado en un proceso permanente de resolución de problemas. Esta resolución de problemas se materializa en los diferentes procesos de individuación, a través de los cuales los seres que poseen una cierta cantidad de energía potencial sin resolver adquieren poco a poco su forma definitiva en la interacción con su medio o entorno. Estos procesos son ingeniosos, dinámicos y exhaustivos, ya que representan todos los aspectos de la realidad física, vital, psíquica y colectiva.

Con el fin de explorar y analizar los procesos de individuación, Simondon utiliza lo que él llama el *método transductivo*. Mientras que en el contexto de la reflexión metodológica y epistemológica el término transducción se presenta en oposición a tanto

la inducción como la deducción, la transducción no debe entenderse simplemente como un dispositivo lógico o como un método para analizar la realidad: se refiere al mismo proceso de realización de lo real. En la teoría de la transducción de Simondon se describen los procesos de comunicación productiva entre dominios mediante los cuales las incompatibilidades de un determinado sistema se resuelven en la generación de nuevas formas y nuevas dimensiones de la realidad. En los procesos transductivos, las estructuras activas de un determinado dominio se llevan más allá de sus límites originales. Es precisamente debido al hecho que los procesos cognitivos son ellos mismos transductivos que somos capaces de entender esta estructura.

Las ideas de ontogénesis y transducción nos preparan para comprender el concepto de la potencialidad de Simondon. Simondon niega la noción aristotélica de la potencialidad, basada en la existencia de formas completas atemporales o entelequias, por ser demasiado estática y reducir el proceso creativo de la individuación a una progresión hacia lo ya enteramente individuado. En cambio, su noción de potencialidad se basa precisamente en la existencia de lo pre-individual. Los avances de la individuación a través de los procesos transductivos no sólo requieren la presencia de estructuras parcialmente individualizadas singulares, cuya estructura se comunica y es «amplificada» en la transducción, sino que también de una cierta cantidad de ser pre-individual o de energía potencial, el cual no puede ser atribuido enteramente ni al individuo ni a su medio. Simondon compara esta realidad pre-individual o energía potencial a la noción presocrática de *apeiron*, lo indeterminado: aquello que existe antes de la individualidad como una carga omnipresente de potencialidad que no puede ser definida en términos particulares, pero que se identifica como lo que promueve la individuación través de los diferentes niveles de la realidad.

Aunque Simondon no hace un estudio explícito de la temporalidad, hay ciertas concepciones de su filosofía de la individuación que nos recuerdan a las ideas bergsonianas sobre la duración. La idea de que el concepto de individuo está basado en una abstracción estatizante del objeto producido técnicamente que no logra captar la naturaleza dinámica del devenir recuerda, en última instancia, a la crítica bergsoniana al tiempo espacializado. La verdadera naturaleza del ser es el devenir, es decir, el ser siempre está «fuera de fase» con respecto a sí mismo, y se desarrolla en el tiempo no como una secuencia externa de momentos poblados por individuos, sino como la solución progresiva de las incompatibilidades entre singularidades diferentes a través del establecimiento de las relaciones. El tiempo de los momentos externos lineales es

solo una más de las muchas «cronologías» que surgen como resultado de este proceso (en concreto, en el nivel de individuación social).

2.2.6. Individuación y temporalidad en el pensamiento de Deleuze

La obra de Deleuze está fuertemente influenciada tanto por el interés de Bergson por la dinámica y la evolución temporal como por el enfoque de Simondon sobre la pluralidad y la creatividad del ser. Uno de sus objetivos fundamentales es la producción de un pensamiento capaz de capturar los eventos en su singularidad. Lo hace mediante el desarrollo de un concepto de diferencia no basado en el de la identidad (Deleuze, 1993): en la ontología de Deleuze, la diferencia es el aspecto más básico del ser. Para Deleuze, el ser es unívoco, ya que es fundamentalmente diferencia: el ser se dice en un solo sentido de los diferentes individuos, ya que ser es siempre ser diferente. El devenir, por tanto, es en sí mismo la expresión de una diferencia originaria, una que no depende de la perspectiva de cualquier agente externo. Para Deleuze, el ser-como-diferencia manifiesta su existencia y expresa su esencia siendo encarnado o materializado en entidades particulares: el ser es unívoco en su multiplicidad, ya que es inmanentemente diferente²⁶.

El concepto de diferencia, como ontológicamente primordial, es una reminiscencia tanto de la duración como heterogeneidad en la continuidad de Bergson como del enfoque ontogenético de Simondon, y, de hecho, podría ser considerado una síntesis de ambos. La diferencia de Deleuze es un proceso sin fin que es en tanto que se está diferenciando continuamente de sí mismo; lo que debe ser explicado en términos de esta misma diferencia es cómo pueden aparecer las identidades y las repeticiones en el mundo y en la conciencia. En la ontología deleuziana, los objetos, las identidades y los momentos son parte de un estrato superficial de la realidad, un estrato producido y operado por agentes cognitivos o por entidades de estructura similar a éstos. Debajo de este nivel y de cada aparición de una identidad siempre hay una potencialidad activa, una virtualidad (en un sentido casi idéntico al usado por Bergson). En palabras de

²⁶ He tratado en más profundidad la concepción deleuziana de diferencia en el apartado 1.1.3 de la fundamentación teórica (pp. 40-49).

Deleuze: «Lo virtual no se opone a lo real, sino tan sólo a lo actual. *Lo virtual posee una realidad plena, en tanto que es virtual*» (Deleuze, 2002: 314); y más adelante, añade: «lo posible y lo virtual también se distinguen porque uno remite a la forma de identidad en el concepto, mientras que el otro designa una multiplicidad pura en la Idea, que excluye radicalmente lo idéntico como condición previa» (Deleuze, 2002: 319).

La formulación de este contraste entre las identidades aparentes en nuestra vida cotidiana y la realidad de la diferencia primordial es un patrón que encontramos también en Bergson y Simondon. Se puede decir que los tres autores postulan la existencia de dos niveles diferentes de realidad, que corresponden a dos tipos de temporalidad. Hay una forma de temporalidad manifiesta en la que la identidad, la individualidad y la espacialidad abstracta desempeñan papeles fundamentales, pero esta temporalidad, que podríamos llamar espacializada, sólo existe como resultado de un proceso que ocurre en un nivel latente, escondido, uno que no se puede representar con la ayuda de las imágenes tradicionales o símbolos del tiempo, y que se caracteriza por ser un proceso creativo de auto-diferenciación. Estos dos aspectos de la temporalidad no son verdaderamente ajenos entre sí: el latente (lo que podríamos llamar el *tiempo del proceso*) está continuamente presente en el manifiesto (el *tiempo del producto*) bajo la forma de potencialidad o virtualidad, incluso si nuestras representaciones de la realidad tienden a invisibilizarlo. Es interesante observar que la relación entre estos dos aspectos de la temporalidad es análoga a la existente entre narratividad y extra-narratividad que voy a desarrollar a continuación: así como el tiempo del producto llama la atención sobre el tiempo del proceso, los elementos extra-narrativos destacan con su presencia la existencia de ciertas imágenes básicas, símbolos y estructuras que apoyan el orden narrativo.

Las semejanzas entre las teorías de Simondon, Bergson y Deleuze sobre la temporalidad y el tiempo y la forma en que piensan estos temas los animan que estoy tratando en esta tesis son indicativas acaso de las insuficiencias de la concepción tradicional del tiempo, y del hecho de que una determinada concepción del papel de la tecnología en la vida humana contribuye a obstaculizar nuestra comprensión básica de la temporalidad. Sin embargo, también son indicativos de la capacidad del anime para promover reflexiones interesantes.

2.3. LA NARRATIVIDAD EN EL ANIME Y LAS FORMAS DE TEMPORALIDAD: TIEMPO-PRODUCTO Y TIEMPO-PROCESO²⁷

Una vez expuestos ciertos conceptos relacionados con a la temporalidad y la potencialidad en los pensamientos de Bergson, Simondon y Deleuze, voy a desarrollar ahora la idea de cómo el anime, o ciertos animes, pueden ser considerados como dispositivos pensantes. Proponer a estos tres autores como punto de partida no es casual, ya que, justamente, si hay algo que pueda decirse que el anime piensa desde el punto formal y material es la temporalidad. En efecto, el anime es en esencia imagen o dibujo en movimiento, es decir, se trata de imágenes que cambian de una forma concreta en el tiempo. El anime es algo más que una secuencia de imágenes quietas: lleva las imágenes a la existencia, hay una cierta diferencia ontológica implícita en la animación, es decir, el devenir temporal es su forma de ser más propia y es en este devenir donde aparece la diferencia entendida como sucesión temporal heterogénea. La temporalidad es, en la animación en general y en el anime en concreto, algo más que sucesión; implica una continuidad en la heterogeneidad, como mostraré más adelante.

Otra de las características del anime es que, como comenta Suan en su libro *The Anime Paradox* (2013: 241-260), su forma tiende a convertirse en su contenido. En efecto, separar forma y contenido en los animes es problemático. Los dos se acompañan, devienen juntos; no se trata de términos abstractos que puedan ni deban tratarse por separado. Es útil aplicar aquí la noción de información de Simondon y su crítica al esquema hilemórfico: la cuestión clave es la adquisición de forma como proceso en estos animes, es decir, cómo operan o con-forman su devenir. Sería un error epistemológico considerar el principio de individuación como anterior a la adquisición de forma. Además, si describimos el proceso de adquisición de forma como yendo de lo particular a lo general, es decir, como un proceso de abstracción, se pierde el dinamismo propio de la información. Para entender el proceso tecnológico que se efectúa en la adquisición de forma es importante evitar la abstracción y entenderla en su concreción y

²⁷ Aunque el estudio de la relación entre contenido y forma está presente en la semiótica desde los estudios seminales de Hjelmslev y Peirce, en este capítulo me aproximo a los procesos de significación partiendo de las aportaciones de Simondon, Deleuze y Lamarre, en mi opinión más adecuadas a mi objeto de estudio específico. Aunque sería interesante establecer una comparación entre las nociones de contenido, forma y expresión en semiótica y las de narratividad y extranarratividad, creo que este ejercicio se hallaría fuera de los márgenes del planteamiento de esta tesis.

en su devenir. En la animación se da un proceso específico donde se combinan ciertos elementos figurativos, técnicos y físicos para formar una secuencia de dibujos en movimiento.

Siguiendo a Lamarre, el anime no es solo pensamiento sobre la tecnología, es pensamiento tecnológico que, además, utiliza el movimiento como forma específica para expresarse. Es la temporalidad que se expresa a través de estos dispositivos pensantes, más que la forma o el contenido narrativo, lo que debería tomarse como punto de partida para la interpretación del anime.

Vemos, pues, que es difícil y problemático distinguir la forma del contenido en el anime. Sin embargo, pensarlos juntos comporta el riesgo de dejar algo importante fuera del análisis. La mayoría de los espectadores tienden a subsumir todos los elementos de un anime particular bajo una narrativa general, incluidos los que no se pueden considerar elementos narrativos *per se*: por ejemplo, aquellos elementos que no están tan directamente vinculados a la estructura narrativa como los personajes, las acciones y los diálogos. En muchos animes podemos encontrar elementos que, por así decirlo, se resisten a la absorción en la narrativa: símbolos e imágenes perturbadoras, secuencias sin conexión clara con la historia, efectos de sonido o pasajes musicales extrañamente fuera de lugar, etc. Estos elementos no interrumpen la narración por completo, pero la alteran de una manera relevante para la comprensión de la interacción entre el anime y el espectador. Estos elementos extra-narrativos contribuyen al sentido del texto a su manera: no como elementos de la historia, sino como elementos «abstractos» que dirigen la atención sobre el propio proceso narrativo de forma, podríamos decir, «ensayística»: interrumpen el ritmo de la historia e inducen al espectador a reflexionar sobre ciertos aspectos relacionados con la narración, pero en un contexto relativamente independiente de ella. Así, por ejemplo, la introducción de imagen real en el contexto de la animación destaca algunas características de esta, y puede llevar al espectador a reflexionar sobre cuestiones relacionadas con la técnica de animación, o incluso con la industria cultural; pero el marco de esta reflexión es, en última instancia, ajeno al desarrollo de la narración (si bien no a su forma o a sus condiciones de producción).

Hay un sentido en el que la relación entre la narratividad y lo que voy a llamar a los aspectos o elementos extra-narrativos de un anime está profundamente conectado a cuestiones de temporalidad. Una de las características más importantes de las narrativas es que deben seguir un cierto orden; una narrativa es necesariamente divisible en

momentos o partes, y estas partes deben seguirse unas a otras de una manera particular. Como ya he comentado anteriormente, las partes de la narración siempre constituyen un conjunto cerrado, tienen una lógica individual. Sin embargo, los elementos extra-narrativos desafían este tipo de lógica temporal. Cuando la lógica de la historia en sí funciona mediante la producción de una cierta forma de la temporalidad cerrada, los elementos extra-narrativa rompen el cierre y obligan a los espectadores a considerar otro tipo de temporalidad, que no puede reducirse a un determinado conjunto de momentos.

Los elementos de una narración se pueden considerar como tales sólo en la medida en que se cuentan de manera efectiva como incluidos en esa narración, en lo que es ya siempre un acto de interpretación. No estoy negando que la interpretación sea un proceso abierto, o defendiendo que haya elementos que se puedan identificar *per se* como narrativos y otros que no. Estoy, justamente, subrayando el aspecto procesual que se revela cuando se hace imposible interpretar narrativamente todo lo que aparece en la obra. De hecho, uno de los aspectos formales clave del anime es que, como proceso temporal en el que hay implicado un movimiento, está directamente influenciado por aspectos técnicos y creativos de la producción. Es por esto que, en cierto sentido, podemos decir que el anime tiene su propia forma de pensar la temporalidad, una que está mediada por su especificidad tecnológica (Lamarre, 2009).

La mayor parte de las obras tratadas en esta tesis utilizan diferentes estrategias para marcar la distinción entre dos formas de temporalidad: el tiempo de la historia en sí, es decir, aquel en el que los personajes viven sus vidas y hacen frente a sus problemas de una manera ordenada y lineal, y un tipo de temporalidad diferente que contradice este progreso secuencial y desafía su lógica, pero que parece ser la clave para desvelar su sentido último. En virtud de esta segunda forma transgresora de la temporalidad, en la medida en que está operativa, el pasado se niega a permanecer «pasado», completo, presentándose en cambio como algo activo y mutable, y el presente se despliega traicionando todas las expectativas, como evitando cualquier forma de destino predeterminado para inaugurar cada vez lugares totalmente nuevos.

La segunda forma de la temporalidad se presenta como una realidad más fundamental que la primera, que se muestra ya sea como su aspecto superficial o su residuo. La segunda se presenta como un *tiempo del proceso* irreversible, genuinamente

creativo e irreductible a cualquier orden o descripción estática, mientras que la primera, ordenada y explícita pero superficial, se presenta como *tiempo del producto*²⁸.

Además, estas dos temporalidades se presentan como situándose en una relación muy peculiar con la tecnología, y, en particular, con la idea de una tecnología de la animación o animación tecnológica. En las obras que veremos en el análisis, al comienzo de la historia, la tecnología se identifica con la materia muerta, inactiva; sin embargo, a medida que la narración se desarrolla, la tecnología se revela como algo activo y, hasta cierto punto, autónomo. Además, los límites que separan el objeto tecnológico o la máquina del ser vivo y lo humano se disuelven progresivamente. Esto puede ser leído como un discurso sobre la naturaleza del anime y la técnica de animación. Como comenté antes, la animación no se puede reducir a la producción mediada tecnológicamente de secuencias de imágenes estáticas: supone y exige la existencia de un conjunto complejo de relaciones activas en el que los individuos, los discursos, las tecnologías, los mercados, etc. se entremezclan. Sin embargo, este discurso es también, al mismo tiempo, un discurso ontológico, uno sobre las relaciones generales que se dan entre la tecnología, la temporalidad y la vida humana (entendida como existencia humana): un discurso que se niega a reducir los objetos tecnológicos o la existencia humana a una suma de partes inertes, estáticas. Estos dos aspectos del pensamiento animético acerca de la tecnología están, en cualquier caso, muy relacionados entre sí, siendo ambos resultado de los procesos concretos por los que se producen y reproducen el anime y su cultura. La facilidad con la que ambos aspectos se prestan a la comparación con las ideas de autores como Bergson y Simondon (como veremos en un momento) es tanto más interesante por ese hecho.

Como ya he comentado, cuando hablo de dispositivo pensante lo hago alejándome de la concepción clásica del texto como aquello que vehicula un significado. Según esta concepción, la significación es un proceso ajeno al mismo texto: se trata o bien de algo que ya existe (independientemente del acto de interpretación) previamente en el texto o la obra, o algo que aparece en la mente del lector cuando entra

²⁸ Como ya he comentado, todos estos conceptos que estoy presentando se basan directamente en las ideas de Bergson, Simondon y Deleuze (que he tratado tanto en la fundamentación teórica como en la metodológica). Además, también he desarrollado todas estas ideas sobre temporalidad y narratividad en otros trabajos como «Thinking technology in time: process-time and product-time in technological anime» (Torrents y Ballús, 2014) o «Cuerpos sin límite: tecnología e identidad en el anime de ciencia ficción» (Torrents, 2015)

en contacto con la obra. Con la noción de dispositivo pensante busco desprenderme de esta concepción para acercarme a una concepción relacional y procesual de la emergencia de significación en las obras narrativas audiovisuales, y concretamente en el objeto técnico²⁹ que el anime es. También señala, por otra parte, el hecho de que la agencia de este proceso es compartida entre el espectador y el anime en sí mismo: el anime no es una mera herramienta, sino una parte activa en el proceso de pensar.

Por lo tanto, creo que estos animes, como dispositivos pensantes, funcionan como herramientas útiles en nuestros intentos de comprender la misma realidad indicada por los conceptos de Bergson, Simondon y de Deleuze antes citados. De hecho, podemos poner en tela de juicio si debemos mirarlos simplemente como herramientas externas, o más bien como elementos en lo que Simondon consideraría procesos de individuación colectiva con los espectadores, procesos que conducen a la producción de verdadera novedad intelectual.

¿De qué modo y en qué sentido podemos considerarlos como parte de una individuación colectiva con el espectador? En estos animes, la indeterminación entre individuo y entorno se ve plasmada en la indeterminación que supone lo extranarrativo. Pero ¿qué se está individuando en la relación de interpretación en la cual nos encontramos con lo extranarrativo? Podríamos decir que en este proceso estamos ante un caso de transducción en el que individuo biológico y psíquico se individuán, a través de estos dispositivos pensantes, junto con lo cultural colectivo. Si seguimos la lógica procesual y no sustancialista de Simondon, de la misma manera que no tiene sentido considerar el régimen físico (la materia) y el régimen biológico (la vida) como dos sustancias distintas, sino que se trata de dos modos de individuación, tampoco debemos considerar que lo psíquico-colectivo es algo separado de lo biológico o lo físico. Lo psíquico y lo colectivo no son realidades ajenas a lo biológico, sino que surgen debido a la imposibilidad de resolución de las problemáticas perceptivo-afectivas que surgen en el nivel biológico en ese mismo nivel.

La tecnología, en este sentido, se podría considerar una interacción entre niveles de realidad; participa de una individuación transversal de la sociedad con el medio. La tecnología atraviesa los niveles físico, biológico, psíquico y social, es decir, atraviesa todas las individuaciones implicadas en lo humano. La tecnología parte del ámbito

²⁹ El concepto simondoniano de objeto técnico que aplico aquí, desarrollado en el apartado 1.2.2 de la fundamentación teórica, no debe entenderse como opuesto a la categoría de sujeto.

social y transduce la individuación a otros niveles, es decir, propaga las estructuras del ámbito social a través de otros ámbitos. En este sentido, la realidad técnica puede actuar como soporte de la individuación tanto psíquica como colectiva. Una computadora, por ejemplo, transporta a las estructuras físicas y materiales una estructura social; una operación médica transporta a las estructuras biológicas una estructura social. Se trata de relaciones con el medio en las cuales se produce una transducción que coindividua un conjunto de materias físicas con un conjunto de estructuras bio-psico-sociales. Como en todos los casos, también en éste la transducción es aparición de dominios nuevos del ser a partir de una tensión preindividual que busca el modo de resolverse.

Otro ejemplo de cómo la tecnología es transducción de lo social a otros niveles lo vemos en la arquitectura: un edificio es una estructura física distribuida en espacios cuyo sentido (p. ej., el hecho de que las habitaciones se encuentren al final, que lo primero que veamos sea la sala de estar, etc...) responde a una estructura social.

¿Pero, cómo se relaciona esto con el anime? De la misma forma en que Simondon considera la tecnología en general como cristalización del gesto humano, podemos considerar estos animes como cristalización de determinados aspectos de la individuación psíquica y colectiva. Se trata de una tecnología en cierta medida externa al hombre que, sin embargo, no es un mero producto independiente: se trata de un proceso psíquico transducido fuera de la psique del ser humano. De nuevo, no debemos establecer una lógica sustancialista para comprender qué ocurre con éste objeto técnico que es el anime: no debemos tratar este objeto como una sustancia separada del nivel psíquico de la realidad. Técnicamente hablando, cuando miramos los dibujos en movimiento lo único que enfrentamos es una serie de luces de colores acompañadas por sonidos. Se trata de procesos físicos que tan solo imitan las causas de ciertas percepciones que acompañan algunas situaciones de la vida cotidiana y de la interacción social. El tipo de transducción de lo psíquico-social en un medio físico que encontramos en el anime es más sofisticada que la que podemos identificar en un edificio o una computadora, ya que no se está transportando el proceso de forma estática, sino que se captura en parte la temporalidad del proceso; se trata de una forma mucho más completa de transportar un proceso en su complejidad. Así, en el anime no vemos la transducción de un esquema congelado de pensamiento, como en los dispositivos ya mencionados a modo de ejemplo, sino la transposición tecnológica del mismo acto de pensar. Como mostraré de modo más detallado en el apartado de análisis con respecto a ciertas obras y

a ciertos temas determinados, en el anime, el acto de percibir y el de pensar son transducidos mediante el uso de imágenes en movimiento y del lenguaje.

En el anime como dispositivo tecnológico, y concretamente en los animes que analizaré más adelante, se da un alto grado de integración entre el medio y el espectador. Basta con echar un vistazo a los foros en los que las comunidades de fans interactúan para apreciar la multitud de interpretaciones que los animes citados han generado. Si enfocamos el anime como dispositivo pensante vemos que se corresponde a la descripción de Simondon del objeto técnico concreto, presentada en el apartado 1.2.2 de la fundamentación teórica de esta tesis (pp. 54-61): el anime, al suponer una transducción de un sistema psíquico-biológico, constituye algo más similar a un sistema orgánico que a un objeto técnico abstracto y rudimentario.

2.4. ELECCIÓN DEL CORPUS

La tecnología es un elemento crucial en el anime, no sólo por la importancia del modo como aparece representada en éste, sino también porque, como vengo sosteniendo, el anime es un objeto técnico en sí mismo. Es por este motivo que resulta problemático seleccionar el material de análisis para desarrollar la tesis que pretendo defender, ya que siempre existe el riesgo de dejar fuera de la ecuación un elemento necesario. A diferencia de algunos trabajos académicos actuales, en los que se estudia la cuestión del anime como medio³⁰ teniendo en cuenta aspectos como el consumo, el *media-mix*, etcétera, en esta tesis me centraré en algunas obras específicas que funcionan como ejemplo y como material base para reflexionar y para problematizar sobre las cuestiones que estoy desarrollando: la relación entre lo técnico y lo humano; de qué forma la tecnología extiende o pone en entredicho los límites del cuerpo físico y psicológico o espiritual; los nuevos modos de subjetivación que se plantean a través de los dispositivos tecnológicos, etc. Aun así, es interesante mencionar que está apareciendo un campo de discusión sobre el anime como medio, respecto al cual quiero dejar clara mi posición.

Cuando nos interesamos por el anime como medio y por qué conforma su identidad como tal, es decir, por aquello que responde a la pregunta, ¿qué es el anime?, emergen algunas problemáticas cruciales, como el papel que juegan en este proceso dos tendencias complejas: repetición y convergencia, por un lado, y la variación y divergencia, por el otro. En el anime, vemos que, dentro de su producción masiva, hay ciertos patrones que se van repitiendo y que conforman una cierta uniformidad de estilo narrativo, visual, etcétera, por la cual podemos reconocerlo e identificarlo como tal; no obstante, ver el anime como algo homogéneo, sería erróneo ya que existen múltiples divergencias y variaciones dentro del marco de estos patrones.

³⁰ Lamarre, por ejemplo, pese a centrarse en la especificidad del anime como imagen en movimiento, desarrolla una completa teoría de la animación, y habla de un sistema de convergencia y divergencia del anime como medio. En sus conclusiones, Lamarre comenta que en su aproximación toma al anime como algo maquínico, en el sentido de Guattari, y como un proceso heteropoiético en el que la indeterminación juega un papel crucial: « [I] see recent developments in transmedial serialization not in terms of a break with animation but in terms of divergent series of animation unfolding from the animetic machine. Instead of breaks between eras or generations, I see divergent series that entail mutations and transformations, transitions and passages, in which different series remain on stage.» (Lamarre, 2009: 301)

Estas dos tendencias siguen lógicas ontológicas distintas. En la mayoría de casos, la idea de variación incluye implícitamente la idea de repetición, o incluso de copia: hay una identidad previa implicada de una variación. Si es posible ejecutar una variación sobre una pieza es precisamente porque la pieza ya es previamente «algo», porque ya está constituida en su identidad. Sin embargo, al analizar la cuestión de la divergencia y la convergencia en el anime como medio es posible partir de concepciones muy diferentes, a nivel ontológico, de lo que la variación, la repetición y la misma identidad suponen. Para Deleuze, por ejemplo, la variación de la copia, fundada en la repetición, es secundaria con respecto a la identidad y a la diferencia que la funda. Ello se expresa, por ejemplo, en su planteamiento de la noción de simulacro como opuesta a la noción de copia:

Invertir el platonismo significa entonces: mostrar los simulacros, afirmar sus derechos entre los iconos o las copias. El problema ya no concierne a la distinción Esencia-Apariencia, o Modelo-copia. Esta distinción opera enteramente en el mundo de la representación; se trata de introducir la subversión en este mundo, «Crepúsculo de los ídolos». El simulacro no es una copia degradada; oculta una potencia positiva que niega *el original, la copia, el modelo y la reproducción*. (Deleuze, 1989: 216)

A diferencia de la variación fundante del simulacro, la variación de la copia es una diferencia que requiere una identidad previa, una diferencia que tiene sentido sólo si se parte de una identidad ya predeterminada o si como, siguiendo el modelo derridiano, diferencia y repetición son consideradas como fenómenos que se fundan mutuamente:

Everything begins by referring-back (*par le renvoi*), that is to say, does not begin; and once this breaking open or this partition divides, from the very start, every renvoi, there is not a single renvoi but from then on, always, a multiplicity of *renvois*, so many different traces referring back to other traces and to traces of others. (Derrida, 1982: 324)

En cambio, en el modelo Deleuziano hay una prioridad ontológica de la diferencia, y la diferencia ontológicamente primaria no es variación con respecto a nada: no hay «original» del cual pueda ser copia divergente. Aunque la copia derridiana también es «copia sin original», en la idea de copia sin original de Derrida diferencia e identidad aparecen en el mismo proceso de copia fallido, sin que exista prioridad de una con respecto a la otra. Se trata de una identidad estructuralmente incompleta que se funda a

la vez que la diferencia y que es, a la vez, fundamento de ésta. Esto no sucede con la diferencia deleuziana.

Stevie Suan es uno de los académicos actuales que se pregunta directamente por cómo se produce la identidad del anime como medio. Suan ha trabajado la cuestión de la identidad del anime en un artículo titulado «Anime's Performativity: Diversity through Conventionality in a Global Media-Form» (2017). Suan plantea la identidad del anime en términos de convergencias dentro de una actividad diversa, y su pregunta fundamental concierne al modo en que el anime mantiene cierta identidad pese a la variación y diferencia implicadas en su producción continuada. La postura ontológica de Suan sobre la identidad del anime se basa, en muchos aspectos, en la teoría de la performatividad de Butler y, de forma menos explícita, en la deconstrucción derridiana. Según la interpretación que Suan lleva a cabo en el artículo, la identidad y la diferencia son, para Butler, producidas performativamente: toda categoría identitaria se produce por actos de repetición que se van dando en el tiempo. La identidad es performativa en el sentido de que se produce en los actos mismos en los que se muestran su variabilidad y diferenciación, y por lo tanto, se encuentra en constante revisión. Los mismos actos performativos que establecen la identidad establecen también la diferencia.

En este sentido, la lectura de Butler por parte de Suan guarda un parecido con la ontología derridiana, y se distancia de la ontología deleuziana utilizada por Lamarre. Éste último se encuentra en una tesitura parecida a la de Deleuze por lo que respecta a su postura con respecto a la prioridad ontológica de la diferencia. Como ya he comentado, para Deleuze la repetición no es primaria: es presentada como aquello que genera la identidad, pero es considerada siempre como posterior, ontológicamente hablando, a la diferencia. Suan se desmarca de Lamarre al considerar que la diferencia animética aparece después de la convención, y se mantiene con ello cerca de Butler, para quien no hay, como sí la hay para Deleuze una clara prioridad ontológica de la diferencia con respecto a la identidad.

La propuesta de Suan sobre la especificidad del anime, sin embargo, es menos concreta que la de Lamarre. En el planteamiento de Suan no hay una respuesta específica a la pregunta sobre qué es el anime; sólo se dice que éste se funda a través de la repetición. En cambio, en la versión deleuziana de Lamarre sí la hay: hay una diferencia concreta que define al anime, y todas las cosas nuevas que pasan a formar parte de lo animético son por ello genuinamente diferentes a todo lo demás. Más allá de la repetición, hay una especie de «acto fundacional del anime» por el cual se repiten

unas diferencias que son en sí mismas fuente de diferencia. En la propuesta de inspiración derridiana/butleriana de Suan, lo crucial es que la identidad del anime como género se produce mediante repetición y variación, pero en una visión deleuziana/lamarriana, la identidad se produce por repetición *de una diferencia* y por variaciones sobre esa diferencia, es decir, aquello que se repite es una diferencia concreta, no abstracta: Lamarre señala cuál es esta diferencia «original» que se repite en el anime al dar cuenta detalladamente de su especificidad técnica.

Si revisamos la propuesta de Suan desde el punto de vista planteado por Lamarre, el problema es el siguiente: si se toma el anime solo como «medio» o como «sistema formal», nunca se puede llegar a entender en su concreción la diferencia en la cual se funda su identidad. Cuando Lamarre analiza la repetición que caracteriza el anime ve unos elementos concretos y específicos que son, en última instancia, *diferenciales*; presentan una novedad con respecto a lo que está «fuera» del anime. En la visión de serialización y performatividad, la repetición constituye el género, pero, para Lamarre, la repetición es siempre repetición de una diferencia concreta, y, para definir esta diferencia concreta, Lamarre utiliza, entre otras herramientas, la filosofía de la técnica de Simondon, estudiando el devenir del anime como objeto técnico. Teniendo en cuenta esto, se entiende por qué Lamarre rechaza la visión textualista y «representacionalista» del anime: se trata de dos formas «estáticas» de tomar en consideración el anime, y ambas lo toman como un producto que tiene una identidad previa sobre la que se dan variaciones. Lamarre considera que si se quiere estudiar la génesis de la identidad del anime, uno se debe fijar ante todo en la materialidad de éste, es decir, en el hecho de que consiste en imágenes en movimiento: ahí radica su diferencia más específica.

Es comprensible, por lo tanto, que una de las primeras cuestiones que Lamarre trata en su libro (Lamarre, 2009) sea la diferencia entre *cinematismo* y *animetismo*. Lamarre hace un repaso de las teorías de la percepción utilizadas en las teorías del dispositivo cinematográfico para dar cuenta de la especificidad de lo cinematográfico, centrándose especialmente en Paulo Virilio, ya que considera que es el autor quien da una formulación más inclusiva de la teoría. Según el cinematismo el espectador se alinea con el aparato, y ello constituye su subjetividad como espectador. La teoría de la percepción propia del cinematismo se basa en la vista de bala o «bullet eye»: la visión, usualmente mononuclear, se equipara a la de un vehículo moviéndose en dirección a un

punto. Esta forma de presentar la visión está «cargada» ideológicamente, y corresponde a lo que Lamarre llama un hiper-cartesianismo.

El animetismo ofrece una forma distinta de habitar tecnológicamente el mundo y una teoría de la percepción diferente. Además, la velocidad y el movimiento se plantean de un modo distinto a nivel material y técnico. Siguiendo su línea de análisis, Lamarre se fija en la especificidad tecnológica de cada uno de los dos medios para subrayar la diferencia entre animetismo y cinematismo:

Again you feel the openness between the flattened planes of the image, which imparts a distinctive sense of movement. Rather than move into the landscape, you seem to move across it. This is one of the crucial differences between animetism and cinematism. Cinematism tends to put your eye on the point of a speeding bullet, on the tip of the plummeting bomb, or looking directly ahead from the locomotive—or conversely, you are the target, and the train or bullet or bomb is speeding toward you. It is a voyage into the landscape, which entails a push for greater mobility and velocity, for the ability to turn on a penny or to stop on a dime. Animetism is different, however. While it too is a modern art of the engine grounded in a speed-riddled instrumentalized perception of the world, animetism is not about movement into depth but movement on and between surfaces. This movement between planes of the image is I will call the animetic interval. (Lamarre, 2009: 7)

Cómo se distribuye el movimiento, la profundidad y la perspectiva son, pues, algunas de las determinaciones que distinguen el animetismo y el cinematismo, más allá del hecho de que uno se base en dibujos y el otro trabaje con imagen real. Para Lamarre, es importante entender cómo funcionan los mecanismos de animación³¹ que producen el movimiento, conocer su origen y cómo han sido aplicados específicamente en el anime. Concretamente, sus análisis se centran en las obras de Hayao Miyazaki, Hideaki Anno y el estudio CLAMP.

Uno de los puntos de inflexión en la historia de la animación es la invención de la *cámara multiplanar*. Ésta se atribuye a los estudios Disney, que se inspiraron en las capas de paisaje con las que los escenarios teatrales crean el efecto de profundidad. Con esta máquina se añadió un eje de movimiento más (adelante y atrás) a los dos que ya

³¹ Es importante hacer notar que hay que distinguir la animación tradicional, o «*cel animation*», y la animación digital hecha por ordenador. Lamarre centra gran parte de su libro en la animación tradicional, sobre todo cuando analiza las películas de Miyazaki, donde centra el estudio de este autor en hablar de su composición y la animación completa, y las obras de Hideaki Anno *Nadia* y *Evangelion*, donde habla de lo que denominará animación limitada-completa. Al final de su libro introduce elementos de la animación digital cuando habla de las obras de CLAMP.

existían (arriba-abajo y derecha-izquierda) en la animación clásica. Antes de la máquina multiplanar, había movimiento y cierta sensación de profundidad (aunque los fondos eran más bien planos), pero no movimiento hacia la profundidad. En esta técnica la cámara se coloca ante el fondo dibujado, y encima se colocan las hojas transparentes con dibujos de los personajes, con las que se crea el movimiento. Los personajes se mueven horizontalmente a través del paisaje como consecuencia del cambio de las hojas. Aunque es posible conseguir una cierta sensación de profundidad mediante el uso de la perspectiva en el fondo fijo, el espectador sigue teniendo la impresión de estar ante una superficie plana. Otro problema derivado de este método es que cuando la cámara se acerca al dibujo, toda la imagen se hace más grande, haciendo imposible la perspectiva de la profundidad³². Con la cámara multiplanar, el dibujo se divide en múltiples capas, y es posible generar movimiento en la profundidad, regulando la distancia entre ellas de modo que se produzca la ilusión que la cámara se está adentrando en el paisaje.

Aun así, tal y como nos comenta Lamarre, la máquina multiplanar, aunque hace posible este efecto de movimiento hacia la profundidad del campo de visión, no efectúa el mismo efecto balístico que en el cinematismo.

The difficulty of the multiplane camera comes of the fact that you have to fuss with every shot, which makes it exceedingly time-consuming—and cel animation costs are above all labor costs. Each time you wish to move a bit farther into the image, you have to readjust the vertical distances between layers. And if the camera moves inward at an angle, the various layers have to be adjusted horizontally as well. To assure that things shift in accordance with scale, you must finesse the relations among layers shot by shot, vertically and horizontally. Otherwise, the viewer will feel the gaps between layers. You won't feel that you are moving into a solidly and accurately proportioned world. This is surely why even Disney's use of the multiplane camera falls short of cinematism. (Lamarre, 2009: 30)

De esta forma, aunque haya un movimiento hacia la profundidad conseguido gracias a la máquina multiplana, con esta técnica siguen siendo visibles las distintas capas del plano. La perspectiva cartesiana típica del cinematismo queda interrumpida de este

³² El ejemplo que utilizaba Walt Disney era una imagen de un paisaje con una Luna. Si se hacía un zoom, incluso la luna se hacía grande, haciendo imposible el movimiento en profundidad. Aquí se explica el proceso de creación y funcionamiento de la máquina multiplanar: <https://www.youtube.com/watch?v=8d4-AUwkKAw>

modo y en lugar de ver el mundo desde el punto de vista de una bala, en el que la verticalidad del fondo determina el horizonte, el mundo transcurre junto a nosotros de forma transversal u horizontal. La materialidad de la imagen en movimiento es clave, pues, para entender la animación en su concreción. Como comenta Lamarre, la animación japonesa tiene su forma específica de materialidad y de habitar tecnológicamente este mundo:

At issue too is the extent to which one innovation—Disney’s multiplane camera system for producing movement into depth—should be considered the dream of animation and its dominant visual attraction. Japanese innovations in animation were not so intent on the production of movement into depth. This was not due to a technological lag or lack. Nor was it necessarily a form of resistance to specifically Western technologies and conventions. Rather the animation stand, as a multiplanar machine, invites different ways of negotiating the animetic interval, which also imply different ways of thinking about and inhabiting the technologized world. As such, for better or worse, it addresses the modern technological condition. To consider how animation opens a diverse series of critiques of modern technology, however, I need to return to the tendency of the multiplane camera toward cinematism, and to explore some specific ways of dealing with the animetic interval, with an emphasis on Miyazaki Hayao’s strategy of “open compositing” (Lamarre, 2009: 25)

Lamarre confecciona un análisis de las obras de Miyazaki a partir de la composición de las mismas, que él califica como «abierta» por la forma como se añade sensación de profundidad sin caer en la perspectiva cartesiana tan presente en el *cinematismo*. En lugar de utilizar la geometría cartesiana, Miyazaki prefiere utilizar panorámicas para componer los encuadres y las secuencias de sus obras. Según Lamarre, ésta es una de las maneras que tiene este autor para transformar nuestra relación con la tecnología.

Pero la imagen multiplanar y, concretamente en el caso de Miyazaki, la composición abierta, no son los únicos elementos de materialidad de la imagen en movimiento en los cuales se fija Lamarre. Es muy importante hacer mención de la distinción entre animación completa y animación limitada³³. La distinción entre estas

³³ La cuestión de la animación limitada y animación completa ha sido largamente debatida y fuente de grandes discusiones. Aunque tradicionalmente se ha asociado la animación limitada con la pobreza artística, ya en sus inicios hubo quien rechazó este tipo de discurso. Por ejemplo, Jules Engel, artista y dibujante del estudio UPA, declaró: «There is no such thing as limited animation, only limited talent» (Abraham, 2012: 102-103). De forma similar, tanto John Hubley como Bob Cannon, también animadores de los estudios UPA, defendieron el uso de los términos animación estilizada y animación simplificada, respectivamente, por considerar la noción de «limitada» demasiado peyorativa. Actualmente, hay muchos

dos formas de animación hace referencia al número de dibujos que se utilizan para realizar el movimiento de los personajes. Para que la animación se considere completa es necesario que se utilicen entre 12 y 24 fotogramas para realizar el movimiento, considerando a parte la animación de los paisajes y el entorno (que sumados a los de los personajes superarían los 24 fotogramas). En el caso de Disney, la media ronda los dieciocho. Según comenta Lamarre (2009: 64), la rotoscopia fue una técnica crucial para el desarrollo de la animación completa; esta técnica consiste en filmar actores con imagen real y luego usar las secuencias fotográfica para hacer los dibujos. De esta forma, se consigue una sensación más cinematográfica a la hora de crear la animación, con movimientos más precisos y realistas.

Más allá del hecho de que ha habido una tendencia histórica a considerar la animación completa como más artísticamente elaborada y a identificarla como la auténtica animación, y a tratar la animación limitada como su hermana pobre y artísticamente de menos calidad, las dos expresan formas diferentes de jugar con la materialidad del anime. Igualmente, como explicita Lamarre en su capítulo *Full Limited Animation* (2009: 184 - 206), la oposición entre estas dos formas de animación se ha tendido a conceptualizar en términos de *movimiento* versus *estaticidad*. Pero es imposible entender qué tipo de dinamismo enmascara la animación limitada si la entendemos en estos términos; es por esto que Lamarre propone conceptualizar la oposición animación completa /animación limitada en conjunción con la distinción deleuziana entre «imagen-movimiento» e «imagen-tiempo». Esta nueva forma de pensar la animación limitada abre nuevas formas de entender el proceso por el cual la animación presenta el movimiento de forma diferente al cine, imponiéndolo a la superficie. A diferencia del cinematismo, según el cual el movimiento hacia la profundidad se basa en la perspectiva cartesiana, en la animación limitada hay una tendencia a deslizar la cámara sobre el dibujo quieto, lo que refuerza la sensación de planaridad. Otro punto importante de esta técnica es que resalta la importancia del

académicos que prefieren utilizar la noción de animación selectiva para evitar caer en un bipolarismo jerárquico. En el campo del anime, encontramos incluso un nuevo proyecto artístico, el ganime (con el kanji 画, que significa pintura, y las sílabas 二メ escritas en katakana como una abreviación de anime), iniciado el 2006 por el editor japonés Gentosha, en el que se exploran nuevas formas de animación y en el que se defiende la animación selectiva como forma de expresión. Este tema ha sido trabajado por académicos como Sheuo Hui Gan en su artículo «The Newly Developed Form of Ganime and its Relation to Selective Animation for Adults in Japan» (2008).

diseño de personajes y su caracterización esquemática, y los diálogos adquieren también una significación mayor, mediante recursos como la voz en off y los monólogos.

No obstante, el análisis de Lamarre no se centra en estos aspectos, que podemos caracterizar como formales, sino que, siguiendo su línea de trabajo, analiza también el movimiento desde una perspectiva ontológica. Esto le lleva a poner más énfasis en la composición, ya que es en ésta que «the force of the moving image (animetic interval) is harnessed and directed within animation, and character animation is always done with a sense of the multiplanarity of the animated moving image» (Lamarre, 2009: 191). Un aspecto interesante del análisis de la composición es que le permite a Lamarre dar cuenta del «aplanamiento» que se da en la imagen multiplanar, llevando a la superficie de la imagen el intervalo animético. De hecho, este nuevo análisis lamarriano hace emerger nuevas formas de entender el *superflat*³⁴, superando la oposición dicotómica simple entre moderno y posmoderno:

[I]n the discussion of superflat theory in particular, I suggested that the superflat distinction between modern and postmodern frequently repeats the Foucauldian distinction between the classical (Cartesianism and Enlightenment thought) and the modern (disciplinary compensation for the breakdown of universal knowledge). My aim is not to reify these classic/modern distinctions. On the contrary, my aim is to avoid positing a divide or rupture between different formations of modernity. Thus, while I think it justified to think of superflat or otaku or hyperlimited animation as postmodern, it is on the condition that we think of the postmodern not as something after or beyond the modern but as a moment when formations of modernity appear at once intractable and irredeemable as well as a site where forces incipient in the modern emerge again. (Lamarre, 2009: 198)

El *superflat* es un tipo de composición que se opone a la del cartesianismo; en ella, los elementos se distribuyen por la superficie de la imagen y se descentraliza la posición del punto de vista. Al no tener un punto fijo al que agarrarse, el sujeto se ve obligado a distribuirse por todo el campo visual, quedando fragmentado y esparcido por la imagen.

No voy a demorarme más en el análisis de la cámara multiplanar y de la distinción entre animación completa y animación limitada. Sin embargo, debo comentar

³⁴ El *superflat* es un movimiento artístico posmoderno, principalmente pictórico, que apareció a principios del siglo XXI de la mano de Takashi Murakami. Este estilo se caracteriza por su influencia de la cultura pop japonesa y por resaltar la planariedad de dicha cultura; aborda temas como a la crítica a la distinción entre alta y baja cultura, los problemas de la sociedad de consumo y la fuerte sexualización de la cultura japonesa.

que, más allá de estos aspectos concretos, en mi análisis he tenido en cuenta la forma como Lamarre se acerca al anime en tanto que objeto técnico para hacer la elección y análisis de las obras. Si, como ya he dicho, pensar de forma separada los aspectos formales y de contenido es problemático, también lo es hablar de los aspectos materiales de la imagen en movimiento sin tener en cuenta aspectos narrativos que aparecen en la obra. Las obras que se han escogido no solo serán tratadas teniendo en cuenta todos estos elementos, sino que, además, son, cada una de ellas, ejemplos señalados de tendencias específicas en lo que respecta a la relación entre tecnología e individuación (física, psicológica, etc.), tecnicidad y materialidad de la imagen en movimiento y narratividad y extra-narratividad. A continuación voy a mostrar los elementos que entran en juego en el análisis de *Akira*, *Ghost in the Shell*, *Serial Experiments Lain* y *Evangelion* y las razones por las que estas obras han sido escogidas como paradigmas a tratar en el apartado del análisis.

En líneas generales, a nivel narrativo, se trata de animes donde la tecnología juega un papel esencial en la trama. Los conflictos que se plantean en las obras vienen en parte derivados de la relación de los personajes con la tecnología. Éste es un elemento crucial para entender qué tipo de problemáticas se plantean en todas estas obras, problemáticas que, en general, giran en torno al ser humano y sus relaciones con el mundo. También vemos, en esta misma línea, que, en todos estos animes, la tecnología se presenta como la posibilidad de ampliarla capacidad de individuación humana, abriendo la puerta a otro estadio de individuación. A veces se trata de una nueva individuación que conserva la que ya había; a veces, de una que deja atrás la individuación anterior; y, a veces, aparece una nueva individuación que va de algún modo en dirección contraria a las que ya se dan. Por ejemplo, en los casos de *Serial Experiments Lain* y *Evangelion*, se deja atrás la individuación psíquica y la biológica, y en el caso de *Akira* aparece una individuación biológica que interrumpe la transindividual. En segundo lugar, se trata de animes futuristas (aunque el caso de *Serial Experiments Lain* sería discutible), y en ellos se ponen de manifiesto, de forma más o menos crítica, las relaciones entre los conceptos de futuro, alienación, progreso y poder. En último lugar, cabe destacar que se trata de historias donde los protagonistas sufren una serie de transformaciones que, de algún modo, son la clave para entender el sentido profundo de las relaciones entre el ser humano, la tecnología y el mundo.

En cuanto a la conceptualización de la relación con la tecnología, vemos que a nivel narrativo, las obras se pueden clasificar según su pertenencia a dos tendencias que

se encuentran en relación y que tienen que ver con la integración tecnológica con lo humano y el esencialismo. Así, por ejemplo, en *Evangelion* vemos que, del mismo modo que aquello que separa lo tecnológico de lo humano es en todo momento cuestionado y dicha separación es presentada como difusa, la forma como se presentan lo tecnológico y lo humano nunca implica la existencia de una esencia concreta e inmutable. En cambio, en *Ghost in the Shell* se da cierto esencialismo: se plantea una oposición dicotómica entre lo humano y lo tecnológico, y por lo tanto, menos posibilidad integración entre ellos. En el caso de *Akira*, la integración tecnológica con lo humano se presenta como fuente de conflictividad, y se incluyen elementos deshumanizantes en lo tecnológico; sin embargo el planteamiento no es claramente esencialista, y no se presenta una forma «pura» de trascender la carne a través de lo tecnológico. En *Serial Experiments Lain*, finalmente, sí aparece esta posibilidad de transcendencia de la carne, y se asume con ello un dualismo esencialista: lo tecnológico alinea con lo incorpóreo, que se identifica a la vez con lo psíquico. En líneas generales vemos como, en los animes tratados, a más integración tecnológica (es decir, cuanto más difusa es la línea que separa lo humano de lo tecnológico), menos remisión al esencialismo al plantear qué son lo humano y lo tecnológico.

	- Esencialismo	+ Esencialismo (Dualismo)
+ Integración tecnológica	Neon Genesis Evangelion	Serial Experiments Lain
- Integración tecnológica (tecnofobia/tecnofilia)	Akira	Ghost in the Shell

Además, en los cuatro animes nos encontramos elementos extra-narrativos que rompen con la linealidad de la trama y que hacen emerger aspectos temporales y ontológicos que sería imposible plantear directamente a través de la trama. Estos aspectos están a medio camino entre lo narrativo y lo técnico, y, en muchos casos, funcionan como una deconstrucción o señalamiento reflexivo de la obra misma como objeto técnico y, en definitiva, ejemplifican su carácter de dispositivo pensante³⁵.

³⁵ El caso más claro son los capítulos 25 y 26 de *Evangelion*

A nivel técnico, cada obra es paradigmática desde el punto de vista de la materialidad de la animación. Siguiendo la línea de investigación empezada por Lamarre, creo que estas obras funcionan no solo como ejemplo de la oposición entre *animetismo* y *cinematismo*, sino que, además, vemos en ellas varias formas específicas de pensar el movimiento animéticamente (imagen superplana, animación limitada contra animación completa, animación clásica y animación digital, etcétera).

A continuación voy a hacer una breve introducción de cada pieza que he escogido, tanto desde el punto narrativo como desde el punto de vista técnico, para poder ofrecer un punto de entrada a obras que voy a tratar en el apartado del análisis al lector no familiarizado con ellas.

2.4.1. *Akira*, o cómo (no) sobrevivir a una adolescencia *cyberpunk* en el Japón del futuro

Akira aparece en 1988 como adaptación de la obra homónima de Katsuhiro Otomo, que fue también el encargado de llevarla a la gran pantalla. Para esta tarea, dispuso de unos 1.1 millones de yenes y de una plantilla de 70 personas que trabajaban para él a jornada completa, lo que le permitió llevar a cabo su proyecto con total libertad. Por eso no es de extrañar que *Akira* fuera innovadora en muchos aspectos, incluidos aquellos más técnicos. Sin embargo también supuso una película con un impacto estético realmente increíble. La narración está situada en el año 2019, años después del final de una Tercera Guerra Mundial iniciada en 1988 por una explosión de naturaleza misteriosa que destruye la ciudad de Tokio. La acción se sitúa en una reconstruida y renombrada Neo-Tokio. La historia empieza siguiendo a un adolescente llamado Kaneda, a su mejor amigo, Tetsuo, y a su banda motorizada mientras merodean por la ciudad combatiendo a bandas rivales. Durante el primer conflicto que aparece en la historia, Tetsuo se encuentra fortuitamente con Takashi, un extraño personaje de piel azul que combina caracteres físicos de niño y anciano. Este personaje pronto se revela como poseyendo poderes psíquicos y habiendo escapado de un laboratorio secreto del gobierno japonés. El encuentro acaba con la intervención de las Fuerzas de Autodefensa del Japón y el coronel Shikishima, que los recogen a los dos y llevan a Tetsuo a un hospital. Después de esto, Kaneda y su banda son interrogados en la comisaría, lugar donde Kaneda conoce a una joven, Kei.

Cuando Tetsuo está en el hospital, los expertos descubren que el joven tiene poderes similares a los Akira, un chico misterioso del que no sabemos nada más que su nombre y que está conectado a la misteriosa explosión que ocasionó la Tercera Guerra Mundial. Otro personaje con poderes, Kiyoko, tiene visiones que predicen la destrucción de la ciudad de Neo-Tokio, por lo que Shikishima propone matar a Tetsuo para evitarlo, pero éste consigue escapar, robando la moto de su amigo Kaneda y huyendo con su novia, Kaori. Durante la fuga, la banda enemiga de la primera secuencia los ataca, pero la banda encabezada por Kaneda, que se denomina «The Capsule», consigue detenerlos. En este momento Tetsuo empieza a tener migrañas que incluyen alucinaciones enigmáticas y es conducido de nuevo al hospital.

Se produce un ataque terrorista, y Kaneda aprovecha la confusión para rescatar a Kei. Ésta lo lleva a la guarida de los terroristas, donde Kaneda descubre que en realidad éstos quieren rescatar a Tetsuo, y decide unirse a ellos. Mientras tanto, Tetsuo se encuentra en el hospital. Allí tiene una alucinación donde se le aparecen varios juguetes monstruosos: más tarde descubrimos que en realidad se trata de Masaru, Kiyoko y Takashi, que están siendo afectados por los nuevos poderes psíquicos que ha desarrollado Tetsuo. Kaneda y Kei intentan detener a un Tetsuo cuyos poderes de desencadenan violentamente, pero fracasan, y Tetsuo se va del hospital volando con la intención de ir a encontrar a Akira, de quien sabe que se encuentra en el Estadio Olímpico.

Kiyoko trata de ayudar a Kei y a Kaneda a evitar que Tetsuo libere a Akira, pero Tetsuo está fuera de control y mata a Yamagata, un amigo de la banda, cosa que enfurece a Kaneda. Finalmente, Tetsuo llega al lugar donde se encuentra Akira y exhuma lo que parecen ser sus restos. Kaneda llega también al estadio y, empiezan a luchar entre ellos. Mientras tanto, Shikishima intenta utilizar un satélite láser para matar a Tetsuo, pero fracasa: el ataque le arranca un brazo, pero Tetsuo utiliza sus poderes para crear inmediatamente un brazo robótico en substitución del que ha perdido.

Las migrañas de Tetsuo empeoran y empieza un proceso de pérdida de control de su cuerpo. Aunque intenta frenarlo mediante unas pastillas que le suministraron en el hospital, es incapaz de controlar su poder, y empieza a convertirse en una masa amorfa de carne y metal que lo engulle todo a su paso. En este proceso, su cuerpo creciente envuelve a Kaneda y Kaori y mata a ésta última, aplastándola.

Finalmente, con la ayuda de Masaru, Kiyoko y Takashi, Akira es invocado, y se desencadena una segunda gran explosión psíquica que engulle al descontrolado Tetsuo

y a Kaneda. Durante la explosión se muestra un *flashback* en el que se ven imágenes de la infancia de Tetsuo y se explica parte del pasado de Akira. En el recuerdo se ven los experimentos a los que el grupo de niños donde también se encontraba, Kiyoko, Takeshi y Maru fueron sometidos. Tras ello, estos tres personajes con aspecto de niños envejecidos salvan a Kaneda, apartándolo mediante sus poderes de la explosión, que se hace grande hasta destruir gran parte de Neo-Tokio. Después vemos que Kei y Kaneda han sobrevivido, así como el coronel Shikishima, y la pantalla se oscurece hasta volverse negra. Tras oír la voz de Tetsuo diciendo «Yo soy Tetsuo», vemos la imagen de lo que parece un Big Bang y la aparición de estrellas y galaxias.

Como he dicho al principio, *Akira* tuvo un presupuesto exorbitante para la época y esto se notó mucho en sus aspectos técnicos. Para empezar, se trata de uno de los pocos animés de su tiempo con animación completa casi durante toda la película: esto se nota mucho en la animación de los personajes. Sus movimientos son extraordinariamente detallados y, aunque no se utilizó en ningún momento la rotoscopia para complementar la animación de los caracteres, en muchos casos la forma en que se mueven es completamente realista. Otro aspecto importante es que la voz de los personajes estaba pregrabada antes de animar la película. Esto aumenta la sensación de realismo, ya que se pudo dibujar con mucho detalle el movimiento de la boca de los personajes cuando hablan.

El funcionamiento de *Akira* tiene una tendencia bastante clara al cinematismo: uno se puede colocar completamente dentro de la escena y vemos muchas escenas de persecuciones donde la cámara es puesta en la perspectiva monocular. Pero el animetismo es también muy presente en la película, la animación multiplanar permite que el espectador se sienta totalmente inmerso en la composición y vea las múltiples capas del paisaje. El cinematismo combinado con el animetismo, crea la ilusión de profundidad en una composición mediante el juego con la relación entre las múltiples capas dentro de la composición, generando efectos de movimiento y aceleración. Las escenas donde más claramente podemos ver la composición multiplanar y el cinematismo son las persecuciones de las bandas; éstas ocupan gran parte del tiempo de la película, y fueron animadas con mucho detalle y precisión. La película tiene un ritmo muy rápido (casi se podría decir que discurre sobre ruedas y entre explosiones), y, en algunos momentos, como por ejemplo en la primera persecución, se hace un uso poco común de la imagen multiplanar. La sensación de profundidad se exagera hasta el punto

de resaltar la artificialidad: más que movimiento en profundidad, tenemos la sensación de un movimiento de ampliación llevado a su grado más extremo.

2.4.2. *Evangelion*³⁶: esto (no) es animación completa

Neon Genesis Evangelion se emitió por primera vez en Japón el 4 de Octubre del 1995 y se emitió el «último» capítulo, el 27 de Marzo de 1996. Reconstruir la historia del mundo de *Evangelion* plantea, de hecho, varios problemas. De entrada, la serie tiene dos finales diferenciados: el primero, emitido originalmente como conclusión de la serie, cruza definitivamente la divisoria entre cine narrativo y extra-narrativo, dejando colgado el hilo argumental y desembocando en una especie de ensayo / terapia psicoanalítica en el que se plantean temas como la naturaleza de la realidad y el sentido de la individuación de los sujetos; además, se hace un intento claro de cruzar los límites que separan el «contenido» de la obra y el acto del espectador de «leerla», incluyendo imágenes reales en medio del anime, e interpelando directamente al espectador en los momentos finales. El segundo final, publicado en 1997 en la película *The End of Evangelion*, y que supuestamente es la reconstrucción del final ideado originalmente por Anno para los dos últimos capítulos de la serie, sí aporta —sin que esto implique un planteamiento más simple— una cierta conclusión, pero sigue dejando muchas cuestiones sin una respuesta del todo clara. En cualquier caso, y a pesar del hecho de que la mayoría de las claves para entender la historia se encuentran en estos dos finales confusos y posiblemente contradictorios (que pueden, de hecho, entenderse como alternativos o como complementarios; la cuestión, ampliamente debatida por los seguidores de la serie, tampoco tiene una respuesta clara), podemos hacer un intento de resumir los puntos principales. Un cataclismo («segundo impacto») que ha conducido, previamente al momento de la narración, a la humanidad a los márgenes de la destrucción absoluta ha sido producido por la organización conocida como NERV — anteriormente SEELE, GEHIRN— a través de la manipulación experimental del antecedente genético (el padre) de todos los «Ángeles», Adam, descubierto en la

³⁶ La serie consta de 26 capítulos, a los que se suman los OVAs (*original video animations*) *Death and Rebirth* y *The end of Evangelion*. En esta tesis me referiré a todo el conjunto como *Evangelion*.

Antártida. El objetivo último de la organización es llevar a cabo el *Proyecto de Complementación Humana*³⁷, que consiste en la desaparición de todos los individuos como tales y su fusión, conjuntamente con Adam, en una entidad única, que se identifica con Dios (y tiene la «forma» de una masa líquida similar a la que se asocia con el origen de la vida en la tierra). En este proceso entra en juego también, de alguna forma, otro ser de características similares a Adam, conocido como Lilith, el cual llegó a la tierra en un «primer impacto» situado muy atrás en el tiempo; Lilith resulta ser, de hecho, el origen último de la vida en la tierra (y, por tanto, «madre» de los seres humanos, que quedan definidos finalmente como el decimotercer «ángel»). En los años posteriores al segundo impacto y anteriores al inicio de la serie, NERV (y sus encarnaciones anteriores) han diseñado genéticamente, a partir de Lilith y como rama evolutiva paralela a la propia humanidad, las unidades Eva (que no son, por tanto, verdaderos robots, sino «parientes» de la humanidad similares a los ángeles y controlados con arneses robóticos). En los experimentos llevados a cabo tratando de controlar los Evas —destinados teóricamente proteger la humanidad de los ángeles, pero últimamente completar el «tercer impacto» e iniciar la complementación humana—, se ha descubierto accidentalmente que la única manera de hacerlo es utilizando como pilotos jóvenes adolescentes cuyas madres, previamente y por un proceso desconocido, deben haber perdido la individualidad física y psíquica, siendo absorbidas por los Evas que sus hijos pilotarán. La madre de Shinji, Yui Ikari, es de hecho la primera persona absorbida de manera aparentemente accidentalmente por un Eva, y la verdadera intención de Gendo Ikari en su papel de cabeza visible de la organización no es otra que dirigir personalmente, traicionando el resto la organización, el proceso de complementación humana, para reunirse definitivamente con su mujer, convirtiéndose Dios.

En el momento en que se inicia la serie, se están produciendo ataques sucesivos de diferentes ángeles (cada uno representante de una de las diferentes ramas posibles de la evolución, y por tanto, diferente de los otros, aunque todos están emparentados, como Lilith y los Evas, con la humanidad). El motivo real de estos ataques no es otro que tomar contacto con Lilith, que está oculta en una estructura subterránea bajo la base de NERV (de hecho, esta base y la ciudad donde se producen los hechos de la serie han

³⁷ También se puede traducir del japonés como *Proyecto de Instrumentalización Humana*.

sido contruidos, en realidad para ocultar y controlar esta estructura, resultado del primer impacto y más antigua que la vida sobre la tierra). El contacto entre cualquiera de los ángeles y Lilith está llamado a iniciar el tercer impacto.

Si bien al inicio de la serie Shinji parece terminar pilotando uno de los Evas por casualidades inesperadas —la única piloto disponible para proteger la ciudad, Rei Ayanami, se encuentra malherida—, en realidad todo forma parte de los planes de NERV y Gendo Ikari; de hecho, todos los adolescentes que estudian en el instituto de la ciudad han sido elegidos como posibles pilotos sin saberlo. Por otra parte, Rei no es propiamente un ser humano, sino un clon de la madre de Shinji creado por Gendo, y que finalmente resultará estar poseído por el alma inhumana de Lilith (el alma de Yui Ikari se halla, recordemos, dentro el Eva 01 pilotado por su hijo). En todo caso, Rei, Shinji y la tercera piloto disponible (Asuka Langley, otra huérfana) se enfrentarán a los sucesivos ataques de los ángeles sin saber que forman parte de un complejo plan para iniciar el tercer impacto de una manera controlada. A lo largo de la serie los personajes van descubriendo elementos de este complot, y al mismo tiempo sus relaciones evolucionan de maneras imprevistas que acabarán por provocar, al final de la serie, que el tercer impacto se dé bajo circunstancias inesperadas para Gendo y NERV: debido a la intervención de Rey / Lilith, el proceso será dirigido finalmente por Shinji, resultando en una unión final de todos los seres vivos de la que sólo quedarán fuera el mismo Shinji y Asuka (aunque en *The End of Evangelion* se da a entender que el proceso es de alguna manera reversible, y que otros individuos podrán emerger de la unidad si lo desean).

Hay que tener en cuenta, en cualquier caso, que si bien estos son los hechos que constituyen la historia principal del anime, la narración no se orienta principalmente a explicarlos; más bien sirven como marco y como excusa para una serie de episodios de carácter claramente simbólico (o extra-narrativo), a través de los cuales vemos las dificultades de Shinji para relacionarse con los demás y asumir responsabilidades. A partir de la mitad de la serie, precisamente el momento en que empiezan a presentarse los hechos que resumía aquí, abundan los momentos de carácter extra-narrativo, y el hilo de los acontecimientos, cuando es posible encontrarlo, parece ponerse al servicio de planteamientos existenciales sobre la necesidad del otro y el dolor que esta necesidad conlleva.

Evangelion supone un antes y un después en la historia del anime por diversas cuestiones. Aunque fue una obra muy criticada en su momento, sobre todo por el que podemos llamar primer final (el que corresponde a los capítulos 25 y 26), su valor es innegable y ha sido fuente de debate académico desde que apareció. La obra presenta multitud de enigmas y tiene un corte claramente filosófico, pero, en general, la mayoría de académicos están de acuerdo en que Evangelion sería algo así como una crítica al comportamiento del *otaku* (seguidor del anime) o a la figura del espectador, que en Japón llegó producir cierta alarma social debido al alto grado de alienación y aislamiento que se les atribuía. Pero dejando de lado estos aspectos, también es una obra muy valiosa, en parte por su rareza, por su animación desde el punto de vista de la tecnicidad. Opera en ella una cierta autoconsciencia del anime como objeto técnico. Como explicaré en el capítulo titulado «Breve historia del anime de ciencia ficción» (pp. 167-219), la historia del anime está marcada por la animación limitada, ya que es un tipo de técnica que permite bajos presupuestos debido al bajo costo que requiere su producción. *Astroboy*, que se considera el primer anime en sentido propio, es un claro ejemplo de una obra producida con este tipo de técnica debido a cuestiones económicas y de falta de recursos. Desde entonces, la historia de la industria del anime ha estado marcado por la elaboración de un tipo de productos ajustados al bajo presupuesto y al poco interés en un tipo de animación muy elaborado. De hecho, Miyazaki ha mostrado multitud de veces su aborrecimiento por la industria del anime y su historia, desmarcándose intencionadamente de ella.

El anime del género *Robot* es, de hecho, una de las marcas más conocidas del mundo del anime y del manga y ha funcionado como producto industrial para el consumo masivo del mundo *otaku*. Hideaki Anno realizó *Evangelion* teniendo muy claro cuál era su contexto y su historia, pero, en lugar de ofrecer únicamente espectáculo y narrar otra vez cómo un adolescente salva al mundo de la destrucción a través de sus actos heroicos, articuló una serie donde presenta la posibilidad de la destrucción y salvación de un mundo post-apocalíptico como símbolo de la crisis del sujeto moderno y, concretamente, la crisis existencial del *otaku*. Este tipo de acercamientos animéticos a lo existencial ya los hizo Anno en *Nadia* y ambos son interesantes ya que son dos narraciones que piensan tecnológicamente también este tipo de crisis:

Although it is possible to read these animations in terms of existential crisis or moral outrage, they are not particularly challenging in such terms. The interest of them lies in

their articulation of such questions animetically, which inevitably brings questions about the modern technological condition into play. Simply put, because this is animation, even moral failure must be articulated animetically, which makes of it a question of technology. The last episode of *Evangelion*, for instance, in order to put us inside Ikari Shinji's thoughts and feelings, puts us inside animation. Existential crisis is technical crisis, and vice versa. The animation reminds us that this crisis is not just about a subjective point of view. Rather the animation gives us an exploded view of the psyche. Two procedures are especially important. First, for instance, a series of faces appear through the outline of Shinji's face, sometimes scarcely recognizable. (Lamarre, 2009: 181-182)

Anno, en muchas de sus obras, pero, especialmente en *Evangelion*, optimiza lo tecnológico. Es por este motivo que lleva a otro nivel aspectos técnicos que tradicionalmente se habían considerado «baratos» o de «baja calidad». Anno, de hecho, consigue llevar la condición tecnológica al límite, la materialidad de la imagen en movimiento se vuelve en *Evangelion* casi autoconsciente al señalar su propio límite. Por ejemplo, Anno utiliza lo que Lamarre denomina *animación limitada completa*: se centra en la composición de los planos, la expresión (quieta) y diseño de los personajes. A tal límite lleva Anno la animación limitada que hay momentos en que incluso podría decirse que abandona el movimiento completamente, algo que Lamarre denomina animación hiperlimitada, y que pone en analogía con lo que Deleuze llama tiempo-imagen:

In Anno's animations, the emergence of the time-image is thus associated with the optimization of the modern technological condition. It appears at the moment when Nature is thoroughly enclosed, the lifeworld is enframed, lifeforms are engineered, and humanity becomes a human park, a standing reserve of genetic elements (which echoes the cel bank of limited animation). In Anno, limited animation allows for an optimization of the animetic machine, which provides the impetus for thinking the optimization of the modern technological condition. Simply put, hyperlimited animation implies technical optimization. Flattening and dehierarchizing the planes of the image brings the animetic interval to the surface, where it is optimized in the limited animation of characters, which makes for characters whose inaction is not merely stasis. Their operative and optimized inaction affords a time-image. (Lamarre, 2009: 200)

Así, en la animación limitada encontramos una cierta potencialidad que la imagen en movimiento no ha podido individualizar, y que abre nuevas posibilidades. Es un tipo de individuación en la que el intervalo animético hace de artífice de lo que yo he llamado tiempo del proceso, una temporalidad presentada directamente.

2.4.3. *Ghost in the Shell*³⁸: el cyborg, más allá del cuerpo y de lo humano

Al igual que *Akira*, *GitS* también se considera una obra emblemática del género *cyberpunk*. Nos encontramos en el año 2019 en un mundo donde casi todo los seres humanos tienen implantes tecnológicos que extienden sus capacidades tanto cognitivas como físicas. La protagonista de la historia es la mayor Motoko Kusanagi, uno de los pocos ciborgs cuyo cuerpo es prácticamente por completo artificial. Ella es la líder de la Sección 9, un departamento de inteligencia del ministerio de asuntos internos que se encuentra bajo el mando de Daisuke Aramaki, equipo formado también por Batou e Ishikawa. La película gira alrededor de la aparición de un hacker que se hace llamar Maestro Titiritero quien debe ser capturado por la sección 9 ya que está causando problemas de seguridad informática. El primer sospechoso es un basurero al que acaban persiguiendo y capturando. Pero, durante el interrogatorio al que lo someten, descubren que, en realidad, sus recuerdos han sido manipulados por el Maestro Titiritero auténtico.

Mientras tanto, una mujer desnuda que vaga por las calles es alcanzada por un camión de la basura y llevada a la Sección 9. Cuando acceden a su cuerpo desmembrado se revela que es un cuerpo cibernético, fabricado por *MegaTech*. Lo realmente extraño, no obstante, es que no ha sido programado, y, sin embargo, está operando por sí mismo. Además, aunque no tiene células del cerebro humano, hay un «fantasma» presente en su interior.

Los miembros de la Sección 6 llegan para reclamar el cuerpo del muñeco y revelan detalles sobre el cuerpo cibernético y el Maestro Titiritero. Pero Togusa descubre que con ellos han entrado dos personas más camuflados con un traje de camuflaje termo-óptico y que quieren secuestrar el cuerpo de la mujer que se encuentra con ellos. El cuerpo cibernético comienza a hablar y dice que nunca ha tenido un cuerpo, que se trata del primer organismo vivo creado en la red. Mientras tanto, los miembros de la sección 6 suscitan una distracción para quedarse con el cuerpo habitado temporalmente por el Maestro Titiritero.

³⁸ En el análisis principalmente, y en algunas otras partes de la tesis, me referiré a *Ghost in the Shell* como *GitS* como abreviación.

Después de una serie de revelaciones, los miembros de la sección 9 persiguen al cuerpo del Maestro Titiritero. Kusanagi es quien encuentra el cuerpo primero, que se encuentra protegido en un tanque. Cuando Kusanagi intenta entrar en el tanque, de la fuerza que hace, queda desmembrada. Batou aparece y destruye el tanque antes de que pueda matarla. A continuación, Kusanagi pide ser conectada a la *cyborg*, momento en el cual descubre más detalles del proyecto 2501 y de cómo el Maestro Titiritero acabó siendo un ser auto-consciente. Al final, el maestro Titiritero le propone a Kusanagi fundirse en un solo ser, pero, a medida que comienza la fusión con Kusanagi, unos francotiradores les cortan la cabeza, junto con el brazo de Batou.

Kusanagi se despierta en un cuerpo *cyborg* infantil en casa de Batou y éste le explica lo sucedido. Kusanagi le explica a su vez que la fusión entre ella y el Maestro Titiritero ha funcionado y que ahora son una combinación de ambos.

Cuando aparece *GitS* en los cines en 1995 es rápidamente aclamada por el público y por la crítica. Su valor estético y visual es innegable ya que es una síntesis perfecta entre animación tradicional y digital. Utilizó un procedimiento que combina animación tradicional dibujada a mano, animación generada por ordenador o digitalmente (AGD) y el audio que se introdujo también digitalmente, lo cual no se había visto en la animación televisiva del Japón. La animación tradicional consiste en dibujar secuencialmente cada fotograma con unos fondos debajo (generalmente paisajes o entornos urbanos) hasta que se consigue una secuencia donde se produce movimiento más o menos homogéneo. Con el AGD se toman los dibujos hechos a mano, diseños hechos con ordenador, metraje de imagen real y audio grabado y se digitalizan estos componentes hasta convertirlos en datos que serán utilizados y manipulados para realizar la película de animación. De este modo resulta más fácil desarrollar ciertos efectos digitales que eran imposibles de crear solamente con la animación tradicional.

En *GitS* se utilizaron tanto gráficos con ordenador como composiciones de vídeo que fueron separados en tres grupos: digitalización de animación tradicional o *cel animation* (en castellano se puede traducir por animación sobre acetato), muestras visuales directamente generadas por ordenador (CGI) e aquellas imágenes que aparecen en la película como percibidas por el cerebro humano.

La digitalización de la *cel animation* es algo más que una simple composición en el ordenador de fondos con dibujos generados manualmente (*cel animation*) ya que su objetivo es crear la sensación de movimiento hacia la profundidad, como dice Lamarre,

dando lugar a lo que este autor identifica con el cinematismo: una geometría cartesiana donde se produce un tipo de visión mononuclear identificada como la *bullet perspective* o perspectiva de bala. No obstante, en *GitS* la animación digital se utilizó para crear distorsiones tanto visuales como auditivas en los cuales el cinematismo también queda fuera de lugar. Un ejemplo de este tipo de distorsión lo vemos en el momento que Kusanagi se encuentra en el barco y se aprecia cómo la parte posterior a Kusanagi se desenfoca, viéndose afectados los bordes del primer plano, donde se encuentra Kusanagi: esto da el efecto de profundidad y sensación tridimensional pero, lo curioso, es que al mismo tiempo se está aplanando la imagen ya que el fondo se está alineando con la figura de Kusanagi, es decir, los elementos del fondo aumentan de tamaño mientras que el primer plano se aleja, dando una sensación de claustrofobia.. En definitiva, en *GitS*, esta sensación de movimiento en profundidad se utiliza repetidas veces para crear distorsión perceptiva y poner en suspensión el espacio geométrico cartesiano.

Un aspecto importante aquí es que además de la digitalización de *cel animation* también intervienen elementos de rotoscopia en este proceso. Con todo, aunque la rotoscopia se utiliza normalmente para imitar el cinematismo, en el caso de *GitS* no es exactamente así, aunque resulte sorprendente dada la tendencia de Oshii a utilizar aspectos técnicos para crear distorsión:

Naturally, you can use rotoscoping against cinematic fullness. You might have characters whose limbs move like those of human actors in films but whose facial expressions are exaggerated. You might draw fantastical backgrounds or introduce figures and characters not in the filmed sequence. Even though rotoscoping is a technique that relies on drawing what is first filmed, it doesn't have to adhere to cinematic conventions. In *The Ghost in the Shell* (1995), director Oshii Mamoru shot long video sequences of the streets and waterways of Hong Kong, rotoscoping the footage while introducing colors and designs that tweaked the scenes into his vision of a futuristic global city. The result was breathtaking, a strangely cinematically real yet fantastical world, a world not cinema and not not cinema. (Lamarre, 2009: 65)

Los diseños gráficos o CGI fueron más sencillos de crear y se utilizaron para conceptualizar básicamente los entornos y la ciudad. Se dedicó un gran esfuerzo al diseño de la ciudad y sus lugares, para generar una sensación de futurismo.

Finalmente, aquellas imágenes que aparecen como percibidas por el cerebro humano en el mundo de *Ghost in the Shell* no son propiamente una técnica más, formarían parte de la animación generada por ordenador, pero se intentó buscar una

estética particular que las distinguiera para crear esta sensación de dualismo entre aquello propiamente físico (o del mundo real) y aquello virtual (en el sentido común, no en el sentido de Bergson y Deleuze). En el mundo de *GitS* vemos que la gente está conectada a la red a través de cerebros electrónicos. Con el CGI se elaboraron aquellas imágenes que supuestamente ve el ojo humano en esta red interconectada. Muchas de estas imágenes fueron primero grabadas en vídeo y luego transferidas a la película de animación.

Como comentaré en el análisis con más detalle, en el apartado cuarto de esta tesis, no obstante, uno de los aspectos destacables de *GitS* es la utilización que se hace de la imagen y la voz. En muchos casos hay una disincronía entre la imagen y la voz, con lo cual se crea un efecto de extensión cognitiva en el espacio o de transgresión de los límites del cuerpo. Es decir, se impide la identificación de la voz con el cuerpo.

2.4.4. *Serial Experiments Lain*³⁹ : un dios llamado red

Esta serie vio la luz originalmente en 1998 y consistió en 13 capítulos que se fueron emitiendo de Julio a Septiembre de ese mismo año. *SEL* se centra en una chica que vive en los suburbios de Japón llamada Lain Iwakura con una madre emocionalmente distante, un padre obsesionado con los ordenadores y una hermana mayor totalmente inexpresiva.

La trama empieza cuando una de las compañeras de clase de Lain, Chisa Yomoda, se suicida y sus amigas, incluida la protagonista, empiezan a recibir emails de ella. Cuando Lain llega a casa, después de recibir el mensaje de Chisa, y comprueba que realmente es un mensaje de su amiga, ésta le dice que no está muerta sino que ha abandonado su carne y aspecto físico y que está viviendo en el mundo de la red donde ha encontrado a «Dios». A partir de este momento, Lain quedará atrapada en una serie de sucesos crípticos y la serie empieza a abandonar una trama únicamente narrativa para introducirse en ella elementos claramente extra-narrativos, donde se explora la naturaleza de la realidad.

³⁹ A partir de este punto, me referiré a esta serie mayoritariamente con la abreviación *SEL*

Para poder comunicarse con su amiga, Lain le pide a su padre un nuevo ordenador, llamado Navi, de más potencia que le permitirá desarrollar su vida a través de la red (*The Wired*) e ir alejándose cada vez más de su vida cotidiana. Alice, la mejor amiga de Lain, se preocupa por la obsesión de su amiga por la red y la empieza a incitar a salir con ella y otras amigas. No obstante, vemos cómo van apareciendo unas «dobles» de la protagonista que le causan a Lain varios problemas ya que son exactamente idénticas en apariencia a ella, pero con una personalidad completamente distinta. Por ejemplo, una de ellas difunde un rumor sobre Alice, una de las mejores amigas de Lain, y su profesor diciendo que tiene una aventura romántica. Uno de los lugares donde parece esta doble es *Cyberia*, un bar donde se ve envuelta en un tiroteo debido a una droga tecnológica que se llama *Accela*, la cual altera la percepción del tiempo.

Mientras tanto, Lain se entera que está siendo espiada por un grupo de hombres de negro que se hacen llamar *Los Caballeros*. A medida que avanza la trama, Lain se ve cada vez más comprometida con la *Wired* y empieza a perder interés por el mundo real: se conecta hasta en las clases a través de su navegador manual. *Los Caballeros* finalmente llevan a Lain a unos laboratorios denominados Tachibana donde la interrogan sobre sus orígenes, sus padres, su familia, etc. Los laboratorios Tachibana fue donde se originó el protocolo siete, diseñado por Eiri Masami; se trata de un protocolo en el que Eiri introdujo su mente y voluntad antes de morir y evolucionar a una nueva forma de vida.

Al final de una compleja trama donde los Caballeros y los laboratorios Tachibana tratan de ganar el control de la red y el protocolo siete, Eiri Masami se presenta como el *Dios de la Red*. Éste le cuenta a Lain que gracias a ella, las fronteras entre el mundo real y el mundo virtual están empezando a desintegrarse. En el capítulo 12, Eiri Masami hace su aparición final, y tiene una fuerte confrontación con Lain en presencia de Alice, quien sufre un desmayo. Lain consigue vencer a Eiri y se convierte en el Dios de la Red. En las últimas escenas vemos unas escenas donde aparece Lain con apariencia de niña de catorce años encontrándose con una Alice adulta acompañada de su marido. Alice parece no recordar nada de Lain, y Lain se muestra más poderosa y con más control que nunca, capaz de ir y estar en cualquier lugar que desee entre los dos mundos.

SEL es, desde el punto técnico, muy minimalista. Aun así, no combina, como en *Evangelion* animación completa con animación limitada sino que prácticamente no existen escenas con demasiado movimiento o, cuando las hay, aparece el movimiento de forma totalmente esquemática. En cierto modo, podemos ver en *SEL* un ejemplo de lo que Deleuze llama *imagen-tiempo* (Deleuze, 1989). Para Deleuze, en la imagen-movimiento, el dato inmediato se nos presenta es el movimiento mismo de su extensión, el conjunto cambiante, pero sólo perciben el tiempo mismo de una manera indirecta y mediar. Por el contrario, en la imagen-tiempo vemos una presentación directa del tiempo, la constitutiva despliegue de un presente que se pasa y un pasado que se conserva; un despliegue sin terminar, porque no hay una clara distinción entre el momento pasó y el que viene a la existencia. Como en algunas escenas de *Evangelion*, *SEL* se puede decir que presentan el paso del tiempo directamente en lugar de representarlo, lo hace jugando con la falta de acción, tiempos lentos y la tensión inherente a la imagen fija: es decir, centrándose en el tiempo mismo y no en movimiento. El tiempo del proceso se presenta aquí como «dentro» del tiempo lineal de la historia, como aparecer junto con él, y esto se transmite a través de rupturas extra-narrativas y por medio de la expectativa producido por un cierto estilo de dirigir.

TERCERA PARTE:

**CARACTERIZACIÓN E HISTORIA DE LA CULTURA DEL
ANIME DE CIENCIA FICCIÓN**

3. 1. ANTECEDENTES TEÓRICOS GENERALES

3.1.1. Estudios de la animación japonesa

El papel del *anime* como producto cultural y artístico ha sido estudiado desde diferentes campos, siendo el más destacado de ellos el de los llamados *anime studies*, aparecidos en el espacio académico de los estudios culturales anglo-sajones con representantes como Napier (2005), Lamarre (2009) y Brown (2006; 2010). La interpretación del sentido de ciertos animes ha sido abordada, pues, por académicos centrados en el estudio de la cultura popular japonesa y el mundo audiovisual japonés, generando una discusión relevante tanto para la comprensión de su papel dentro del género de la animación en general como de su impacto en la sociedad japonesa. El presente trabajo viene a insertarse en el marco de esta discusión, por lo que es apropiado introducir de forma resumida algunos elementos claves de las aportaciones previas. Debo comentar, en cualquier caso, que el estudio sobre la animación japonesa abre un campo en gran medida aún hoy nuevo. Al participar de un fenómeno cultural nacido en la contemporaneidad⁴⁰, los estudios académicos sobre animación japonesa son relativamente jóvenes, y cuentan, de momento, con una tradición relativamente escasa. Aunque, por razones de espacio y pertinencia no analizaré ni mencionaré todo lo que se ha escrito sobre el fenómeno audiovisual nipón, trataré de comentar los campos y autores más relevantes⁴¹.

Como ha sido comentado ya por autores como Napier (2005) y Papalini (2006), entre otros, en el anime contemporáneo abundan los planteamientos de la cuestión identitaria desde una óptica no clásica. Así, ha sido notado que la animación japonesa es a la vez un síntoma y una metáfora de una sociedad obsesionada con el cambio y con el espectáculo (Napier, 2005), y que en el tratamiento del tópico de la metamorfosis en el anime se encuentra un lugar destacado para el tratamiento de los planteamientos

⁴⁰ El 1956 se crea la primera compañía de animación Japonesa «The Toei Dōga» y el 1958 aparece su primera película de animación «Hakujaden» que se estrena en Japón.

⁴¹ Así pues, aunque en algunos casos puedo mencionar algún caso, no voy a adentrarme en analizar campos afines al anime de ciencia ficción como el mismo cine japonés de ciencia ficción, el conocido *Body Horror*, los espectáculos Tokusatsu, los seriales de televisión nipona y un largo etcétera.

identitarios posmodernos (Napier, 2005). Aunque la cuestión de la identidad fluctuante pide un acercamiento cada vez más global, el mundo de la animación japonesa es quizás uno de los lugares donde podemos ver esta problemática más claramente reflejada.

Encontramos en el anime elementos que pueden ser vistos, a diferentes niveles, como la expresión directa de una preocupación de la sociedad japonesa con la propia identidad. Aunque este carácter marcadamente reflexivo probablemente sea debido a factores históricos, como el hecho de que Japón pasara, en pocos años, de ser una sociedad tradicionalista a ser una de las sociedades no occidentales más rápidamente industrializadas, no hay duda de que la problematización de la identidad en el anime trasciende el aspecto puramente sociopolítico o nacional, afectando a una amplia gama de fenómenos de identificación (Napier, 2005). Igualmente, como veremos más adelante en este capítulo, la cuestión de Japón en relación con la identidad y la construcción de un discurso homogéneo nacional histórico se revela muy compleja cuando nos fijamos en la especificidad del caso Japonés. Muchos de los discursos y estudios culturales sobre Japón han tenido una tendencia a caer en un discurso esencialista y orientalista de lo japonés, reduciendo sus matices y heterogeneidades a un discurso reduccionista.

Del mismo modo, la posición específica que los diferentes análisis de *Evangelion* (1995-1996), *Akira* (1988), *GitS* (1995), *SEL* (1998), *FLCL* (2000-2001) ocupan dentro del medio de los estudios culturales centrados en el Japón es importante, ya que, como han indicado en sus observaciones Napier (2005) y Papalini (2006), se trata de obras no solo *de*, sino también, en buena medida, *sobre* la cultura japonesa contemporánea⁴².

Mi intención es centrarme, pues, en el análisis de obras que tratan cuestiones relacionadas con la identidad, entendida en un sentido filosófico amplio, que defino en detalle en el primer apartado del marco teórico. Es importante notar que el campo de los estudios culturales, en general, ha sido una de las fuentes más productivas de reflexiones de todo tipo sobre cuestiones identitarias en las últimas décadas. Resultaría inadecuado, pues, pasar por alto estas líneas de reflexión a la hora de plantear un nuevo

⁴² Como veremos más adelante, sin embargo, hablar de la cultura japonesa contemporánea implica entenderla en su contexto internacional. Aunque existen discursos y miradas «nacionalistas» y «orientalistas» (por ejemplo, los conocidos *nihonjinron* de «lo japonés»), la cultura popular japonesa, tal como el manga y el anime, es un producto global que se configuró en el momento de la modernización nipona.

análisis. En cualquier caso, aparte de constatar los diferentes motivos por los que los estudios culturales resultan relevantes para este análisis (fundamentalmente, porque el objeto de estudio son obras de anime, un medio propio de la cultura japonesa y marcado por referencias señaladas a la cultura japonesa, y porque los estudios culturales ofrecen elementos pertinentes de reflexión sobre la cuestión de la identidad), es necesario destacar que la presencia de una reflexividad cultural señalada y «cargada teóricamente» no es una particularidad de estas obras, sino una tendencia extendida en ciertos animes contemporáneos considerados de autor.

Del mismo modo, y más allá del hecho que obras como las que nos ocupan tengan la tecnología como elemento temático central, hay que tener en cuenta también que el anime japonés es en sí mismo, como la animación en general, un medio de expresión mediado tecnológicamente. Nos encontramos con obras que dan a la tecnología una significación particular en varios sentidos, no sólo al nivel del imaginario representado, sino mediante la propia forma de la representación.

Otro punto de interés específico del anime tecnológico deriva del hecho de que, como parte de una forma de cultura contemporánea innovadora, presenta algunas características destacables: por un lado, permite la emergencia libre, en un contexto creativo, de *nuevas* significaciones sociales. Estas significaciones, además, no están sujetas a un requerimiento de «mostrar la realidad», pudiendo explorar los límites de la verosimilitud en la creación de nuevos esquemas imaginarios. Por eso mismo, el anime tecnológico no está completamente sujeto a los discursos hegemónicos sobre la significación de la tecnología.

El interés de analizar estos animes centrados en la tecnología recae precisamente, pues, en el hecho de que presentan un discurso que en ocasiones se distancia del pensamiento hegemónico, y muestra lo que podrían ser las semillas de su evolución futura (Papalini, 2006). El discurso dominante sobre la tecnología, tal y como está instituido socialmente, presenta a ésta como poseyendo una entidad separada, ontológicamente completa, y estando dotada de cierta independencia del ser humano. Además, la presenta como dominada por un carácter de herramienta, como algo que el ser humano, entendido a su vez como ser ya determinado, utiliza para su provecho (Heidegger, 2004; Simondon, 2008). Los animes a los que me referiré —*GitS* (1995), *Neon Genesis Evangelion* (1995-1996) y *Akira* (1988), entre otros— se pueden contemplar, en cambio, 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.

Así, tanto los límites entre lo que tradicionalmente se entiende como cuerpo vivo y la herramienta tecnológica, como la idea de que este tipo de entes puedan entenderse como instancias de un u otro modo de existencia definido, perfecto, se pone en cuestionamiento en estas obras. El estudio de las nuevas formas de significación asociadas a las relaciones entre cuerpo y tecnología es útil, por todo ello, para plantear alternativas a ciertos modelos fallidos de identidad, de corte clásico o esencialista, como los descritos por Grossberg⁴³ (2003).

Como ya he comentado, existen relativamente pocos estudios sobre animación japonesa. Aunque el interés por este tema ha ido creciendo en la última década, por lo general se ha visto reducido a un ámbito académico muy pequeño. En el mundo hispanohablante, concretamente, hay muy pocos académicos que se hayan dedicado a este tipo de investigaciones. Pese a esta relativa ausencia de referentes, podemos nombrar algunas obras relevantes para esta investigación, como *Dibujos en el vacío*. *Claves del cine japonés de animación* (2003) de Roberto Cueto, Juan Zapater, Ángel Sala y Antonio Trashorras, *Satoshi Kon, sueños e imágenes sobre un Japón probable* (2005) de Ángel Sala, *Cine de animación japonés* (2008), coordinado por Antonio J. Navarro, *Satoshi Kon: Superando los límites de la realidad* (2012) de Francisco Javier López y *El mundo invisible de Hayao Miyazaki* (2012), de Laura Montero Plata.

Los libros *Dibujos en el vacío* y *Cine de animación japonés* son recopilaciones de artículos. En el primer caso encontramos una selección de conferencias sobre animación japonesa que tuvo lugar en 2003 en el Instituto Valenciano de Arte Moderno. Se trata de un libro bastante introductorio, pero exhaustivo, en el que se establecen vínculos entre la estética de los tiempos contemporáneos y el mundo del *anime*. El segundo libro es también un recopilatorio, coordinado por Antonio José Navarro, de artículos en ocasión de la Semana de Cine Fantástico y de Terror de San Sebastián en 2008, en el que se hace un panorama del cine de animación japonés a través de tres líneas de investigación: su contextualización, la exploración de los temas y géneros del

⁴³ En el capítulo «La identidad: concepto transversal» (pp. 29-49) de la fundamentación teórica de la tesis explico en detalle cual es la perspectiva de Grossberg en referencia a los modelos esencialistas sobre la identidad.

anime y, finalmente, el análisis de los autores más emblemáticos, incluyendo, entre otros, a Go Nagai, Mamoru Oshii, Satoshi Kon y Katsuhiro Otomo.

Tanto el libro de Sala (2005) como el de Montero (2012) son monográficos, dedicados a dos de los autores de *anime* más conocidos y respetados, Satoshi Kon y Hayao Miyazaki. Es especialmente relevante para esta tesis el trabajo de Montero, que dedica un capítulo a describir el panorama de los estudios académicos dedicados a la animación japonesa, haciendo especial hincapié en la cuestión del *orientalismo* (expuesta por primera vez por Said, 1990), y en su aplicación al estudio del *anime*.

De entre la investigación desarrollada en lengua castellana cabe resaltar también la obra de Vanina A. Papalini titulada *Anime, Mundos tecnológicos, animación japonesa e imaginario social* (2006), donde la autora estudia la significación de la tecnología en el imaginario japonés a través del análisis de diferentes representaciones de ella en el anime⁴⁴, tomando como casos de estudio los animes *Macross* (1982-1983), *Beta X* (1996-1997), *GitS* (1995), *SEL* (1998) y *Neon Genesis Evangelion* (1995-1996). En el apartado dedicado los antecedentes relacionados con la cuestión de la relación entre cuerpo y tecnología comentaré en cierto detalle esta aportación.

En el mundo anglófono, en cambio, hay muchos más autores, centros de investigación y revistas académicas dedicados al estudio del mundo audiovisual del país del sol naciente. Intentaré mostrar aquellos que resultan más relevantes, haciendo un esbozo del panorama general de la investigación sobre el anime del mundo anglófono. Además dedicaré un apartado a los teóricos de lo *otaku* y el *media-mix*, los cuales, en su gran mayoría, son pensadores e intelectuales japoneses:

En primer lugar, es importante hacer mención a la revista *Mechademia*, publicada por la University of Minnesota. Este *journal* fundado en 2006, de publicación anual y editado por Frenchy Lunning, se especializa en el estudio del anime, el manga y los «fan arts» asociados. Hasta el momento se han editado diez números de la revista, con decenas de artículos sobre cuestiones sobre animación japonesa, manga y fandom:

⁴⁴ Aunque tanto el marco conceptual (el estudio de la identidad y su relación con la tecnología) como el objeto de estudio (el anime de ciencia ficción) de Papalini son próximos a los de esta tesis, uno de los conceptos fundamentales en el libro es el de imaginario social, proveniente de la teoría de Cornelius Castoriadis. En el enfoque de mi tesis he dejado de lado el aparato conceptual de Castoriadis y sus aportaciones con respecto al imaginario social, ya que, en mi opinión, incurre en el error de olvidar la dimensión material de las obras, y debido a ello no permite elaborar un análisis con el nivel deseable de especificidad y concreción.

Mechademia 1: Emerging Worlds of Anime and Manga (2006); *Mechademia 2: Networks of Desire* (2007); *Mechademia 3: Limits of the Human* (2008) *Mechademia 4: War/Time* (2009); *Mechademia 5: Fanthropologies* (2010); *Mechademia 6: User Enhancement* (2011); *Mechademia 7: Lines of Sight* (2012); *Mechademia 8: Tezuka's Manga Life* (2014); *Mechademia 9: Origins* (2014); *Mechademia 10: World Renewal* (2014).

Entre los autores que han publicado en esta revista encontramos a Susan Napier, Steven T. Brown y Thomas Lamarre. Todos ellos son académicos especializados en anime que elaboran sus análisis del mundo audiovisual japonés y el fandom en base a los desarrollos de la filosofía posmetafísica y posmoderna con fuertes influencias de autores centrados en la cultura del espectáculo y los *media studies*⁴⁵.

Los análisis de Napier, presentadas en numerosos artículos y de manera destacable en su libro *Anime from Akira to Howl's Moving Castle* (2005), se insertan en el marco de un discurso más amplio sobre el anime, dentro del cual tienen un papel central las tópicas previamente citadas del cuerpo, la metamorfosis, el cambio histórico, y la relación entre vida y tecnología, en última instancia ligadas a la cuestión de la identidad. Napier comenta el hecho de que el papel de la tecnología (muchas veces representada bajo la forma de armaduras o robots gigantes) no es contrario al del cuerpo, sino que está íntimamente ligado a éste: el robot funciona fundamentalmente como representación del cuerpo. En este sentido, tanto los robots como otras formas de extensión o sustitución del cuerpo pueden ser consideradas formas de representar el cuerpo de modo diferente a como éste se experimenta realmente. En la misma línea, Napier considera la animación japonesa a la vez un síntoma y una metáfora de una cierta obsesión japonesa con el cambio y el espectáculo, y apunta que el énfasis de la animación en la metamorfosis puede ser visto como el vehículo ideal para expresar la obsesión posmoderna con la identidad fluctuante (Napier, 2005). Así mismo, la autora señala la presencia en el anime otros elementos, no específicamente ligados a la tecnología, que pueden ser vistos también como expresión explícita de una preocupación de la sociedad japonesa con la propia identidad. El primero de estos elementos tiene que ver nuevamente con la representación del cuerpo: las

⁴⁵ Dentro de los pensadores más influyentes de los media studies encontramos a Baudrillard, Deleuze, Guy Debord, Lacan e incluso a Simondon.

representaciones que el anime hace de la figura humana parecen mostrar, por parte de los japoneses, una relación conflictiva entre la percepción del propio cuerpo y su representación⁴⁶. Donde se muestra más claramente esta preocupación del cuerpo en relación a la identidad es quizás en la abundancia en el anime de metamorfosis corporales. En sus análisis de algunas de las obras más importantes del anime, Napier hace notar que la transformación del cuerpo es un elemento casi omnipresente.

El tópico de la metamorfosis se ve a menudo ligado a otra de las cuestiones más tratadas en el anime: la de la identidad sexual y de género. Podemos observar en el tratamiento de los roles de género una situación compleja: por un lado, se muestran los roles femenino y masculino fuertemente definidos y especificados, pero por el otro, estos roles son transgredidos y cuestionados con una facilidad sorprendente. En la mayoría de animes, de hecho, las metamorfosis aparecen claramente como una transposición metafórica de los cambios en la adolescencia, la mayoría de personajes de estas historias son chicos y chicas jóvenes que, por una razón o por el otro, sufren cambios repentinos y a veces terribles en su cuerpo.

En cualquier caso, esta problemática ligada al cambio corporal y a la adquisición de roles de género y edad está a su vez relacionada, en muchos casos, con la cuestión tecnológica. Por este motivo, en el apartado dedicado a los antecedentes teóricos en relación con el cuerpo y la tecnología retornaré al tratamiento de esta cuestión por Napier.

Steven T. Brown publicó en 2010 un libro titulado *Tokyo Cyberpunk. Posthumanism in Japanese Visual Culture*, donde ofrece una aguda mirada sobre la cuestión del posthumanismo a través del análisis de algunas obras visuales de la ciencia ficción japonesa. Mediante una lectura *rizomática* de las obras (es decir, una lectura interconectada, no-jerárquica y heterogénea, que compara animes con otros animes, películas y formaciones discursivas), Brown hace frente a la cuestión del posthumanismo y su relación con el capitalismo, la globalización y las tecnologías emergentes de la imagen y la comunicación.

⁴⁶ No hay que confundir la idea de representación de los Estudios Culturales, que se refiere a la elaboración de un discurso que describe una realidad cultural, con la de noción fenomenológica de representación.

Brown trata básicamente seis obras japonesas de temática cyberpunk: *Akira*, a la que le dedica la introducción, y con la que introduce, entre otras, la noción de rizoma, concepto clave de la filosofía de Gilles Deleuze y Félix Guattari⁴⁷; *GitS 2: Innocence*, película de Mamoru Oshii a la que dedica el segundo capítulo, donde explora la relación de esta película con la simbología posthumanista asociada a las muñecas *ningyō*; *Tetsuo: The Iron Man*, *Kairo* y *Avalon*, obras cinematográficas a las que dedica los capítulos segundo y tercero; y, finalmente, *Serial Experiments Lain*, serie de anime de trece capítulos mediante cuyo análisis Brown repasa las lecciones de capítulos pasados sobre la situación y los límites del posthumanismo en el contexto de la cultura visual japonesa.

Éste último capítulo es el más relevante para la investigación presente. Tras analizar la relación entre posthumanismo y humanismo y criticar la ontología implícita del segundo, Brown usa *Serial Experiments Lain* para tratar de forma más amplia las cuestiones transversales de su estudio: de la omnipresencia de la electrónica a la adicción a la tecnología; del estatuto ontológico de la subjetividad a las formas de existencia posthumanas del «post-cuerpo»; y de la figura extraña del *doppelgänger* a la pregunta resbaladiza sobre la agencia política y el rol de la tecnología en la resistencia (Brown, 2010: 11-12).

En su libro *The Anime Machine: A Media Theory of Animation* (2009), Thomas Lamarre se distancia críticamente de las lecturas textualistas de los académicos del anime. Aunque voy a dedicar un apartado en el siguiente capítulo a la propuesta específica de Lamarre, es interesante subrayar aquí como su propuesta se centra un análisis de la animación como técnica de las imágenes en movimiento. De esta forma, Lamarre presenta una teoría de la animación que responde a la pregunta «¿cómo leer el anime?», pero centrándose en su especificidad tecnológica, y no haciendo como si la animación fuera «otro texto más». La propuesta de Lamarre va más allá de presentar un listado de elementos pertinentes para el análisis formal de los *animes* (iluminación, color, sonido, narrativa, toma, edición, etc.). Lamarre presenta un análisis de contenidos basado en la materialidad de la imagen en movimiento. Con una base teórica fuertemente inspirada por la filosofía de la tecnología (especialmente autores como

⁴⁷ Ver el capítulo el 1.3.2. de esta tesis titulado «El cuerpo lleno sin órganos y las máquinas deseantes» (pp. 71-73) donde explico que entienden Deleuze y Guattari por rizoma, concepto que desarrollaron especialmente para su libro *El Anti-Edipo* (1985).

Heidegger y Simondon), la teoría del cine (con una fuerte influencia de los estudios sobre el cine de Deleuze) y la historia del arte, Lamarre rechaza aquellos estudios que se centran en la teoría de los aparatos y la tesis de la especificidad (que conllevan un cierto determinismo tecnológico y teología histórica), para centrarse en definir unas preguntas fundamentales sobre la materialidad y la determinación técnica en las obras de animación japonesa. En consecuencia, en lugar de proporcionar una lista o catálogo de rasgos formales de animación o animado, Lamarre se acerca a las animaciones desde la perspectiva procesual (Lamarre, 2009).

El resultado es un libro con un énfasis en *cómo la animación piensa la tecnología*, y no en la representación de Japón en el anime, o la técnica misma de animación, o en cómo los fans interactúan con el anime, cuestiones que ya han sido desarrolladas en los diferentes campos académicos asociados al anime (Lamarre, 2009).

3.1.2. Orientalismo, Tecno-Orientalismo y discursos esencialistas sobre lo japonés

Uno de los problemas que aparecen a la hora de abordar el anime como objeto de estudio es el riesgo de caer en una mirada orientalista. En el libro *Orientalismo* (1990), Edward W. Said se cuestiona la mirada occidental hacia las culturas-otras, mirada que considera excesivamente alienadora y estereotipada:

Oriente es casi una invención europea y, desde la antigüedad, ha sido escenario de romances, seres exóticos, recuerdos y paisajes inolvidables y experiencias extraordinarias. [...] los franceses los británicos –y en menor medida los alemanes, rusos, españoles, portugueses, italianos y suizos- han tenido una larga tradición en lo que llamaré orientalismo, que es un modo de relacionarse con Oriente basado en el lugar especial que éste ocupa en la experiencia de Europa occidental. (Said: 1990: 19)

Este tema ha sido tratado en relación con el anime varios autores como Mario Pellitteri, Toshia Ueno, Rajyashree Pandey y, de forma tangencial, Susan Napier y Thomas Lamarre. En el libro *El mundo invisible de Hayao Miyazaki* (2012), Laura Montero hace además un excelente resumen de todas las posturas, en el cual me he basado en parte para hacer el siguiente resumen.

En el libro *The Dragon and The Dazzle. Models, Strategies, and Identities of Japanese Imagination* (2010), Marco Pellitteri dedica un capítulo, titulado

«Orientalisms, and transnationality of Japanese culture», a hablar de la cuestión del orientalismo. Según el autor, el discurso hecho por Said no encaja con el caso de Japón, en primer lugar, porque el país no está en vías de desarrollo y, en segundo lugar, por su condición de imperio colonialista en el sudeste asiático. Aun así, Pellitteri nos habla de un nuevo tipo de orientalismo que el mismo Japón ha desarrollado, conocido como *Nihonjinron*: se trata de un discurso japonés doméstico sobre la unicidad del Japón en su exclusiva identidad nacional, homogénea y cultural. Como bien señala Pellitteri, y cómo desarrollaré más adelante, se trata de un discurso esencialista del tipo que describe Said con el orientalismo, pero producido «dentro» de Japón y que fue en gran medida originado en un momento que el gobierno japonés quería unificar su identidad a través de un relato nacionalista.

La asociación de Japón con la tecnología es, quizá, lo que más ha caracterizado este país. Si algún estereotipo persigue el país del sol naciente es el del alto grado de tecnologización. David Morley y Kevin Robins escribieron en 1992 un artículo titulado «Techno-Orientalism: Futures, Foreigners and Phobias» para la revista *New Formations*, donde postulaban que la tecnología ha emergido como uno de los componentes centrales de la cultura nipona.

Esta nueva corriente académica sobre anime y manga, el Tecno-orientalismo, fue retomada por el sociólogo japonés Toshiya Ueno en 1996 en su artículo «Japanimation and Techno-Orientalism: Japan as the Sub-Empire of Signs». En este artículo Ueno reflexiona acerca del estereotipo de Japón como sociedad altamente tecnológica, y como «imagen del futuro». Para el autor, el estereotipo del «Japanoid» ofrece una imagen del Japón como autómatas. Se trata de una imagen de que no existe ni dentro de Japón ni fuera de él, existe en la superficie o, como bien dice Ueno, es

The interface controlling the relationship between Japan and the Other. Techno-Orientalism is a kind of mirror stage or an image machine whose effect influences Japanese as well as other people. This mirror in fact is a semi-transparent or two-way mirror. It is through this mirror stage and its cultural apparatus that Western or other people misunderstand and fail to recognize an always illusory Japanese culture, but it also is the mechanism through which Japanese misunderstand themselves. (Ueno, 1996).

Según Ueno existen dos imágenes fundamentales cuyo entrelazamiento subtiende el Tecno-Orientalismo: el encuentro entre el hombre y la máquina (o el hombre y la red) y la relación entre Japón y «lo otro» (de occidente). De este encuentro surge el

«Japanoid», la caricatura orientalista del autómeta; Ueno se refiere, por ejemplo, a las representaciones occidentales (pero con penetración en oriente) de los japoneses como aquellos que actúan como máquinas, identificación que se produce en el imaginario incluso a nivel gestual.

Sin embargo, en su análisis de la película de *GitS* (1995), Ueno ve emerger una resignificación del estereotipo de Japanoid. La película subvierte la imagen de un Japón automatizado (convertido en lo Otro) al incluir lo tecnológico como aquello que permite trascender lo humano y crear una nueva forma de vida (*Artificial Life*). En este sentido, como bien indica Ueno, la película puede entenderse como una estrategia de apropiación y resignificación de la concepción del robot/otro tecnológico. La posición que se desprende de la película, parecida a la del feminismo cyborg de Haraway⁴⁸, es la de un rechazo de la oposición binaria ser humano / máquina (o vida-autómeta).

El tema de la representación de Japón como el Otro ha sido tratado también por autores como Susan Napier y Thomas Lamarre. Susan Napier, por ejemplo, considera que en las representaciones del anime vemos reflejado el *mukokuseki* (apátrida): se trata de imaginarios de universos otros que escapan a la identificación con el Japón, que pueden ser considerados representaciones imaginarias desligadas de cualquier patria, y, concretamente, desligadas de una representación nacional japonesa⁴⁹ (Napier, 2005).

Thomas Lamarre es muy crítico con aquellos estudios académicos que centran los análisis del anime con una tendencia al determinismo cultural de corte esencialista donde se interpreta como si éste fuera una expresión unívoca de los valores japoneses, los cuales, a su vez, se relatan como homogéneos y unitarios:

A common way of looking at the relation between Miyazaki and his animation, for instance, is to situate both within Japan and to stress the cultural or sociohistorical determination of animation. Miyazaki then appears as a product of his culture, and his animated films, too, are seen largely as a product of Japanese culture, as an expression of Japaneseness. Such an approach easily slides into cultural determinism or culturalism, inviting a view in which animation produced in Japan directly and inevitably reproduces Japanese values. This has become an exceedingly popular way of looking at Japanese animations, and lumping them all into the category of anime

⁴⁸ Como ya he comentado en el apartado teórico el feminismo *cyborg* de Haraway se caracteriza por un cuestionamiento a los binomios organismo / máquina, ser humano / animal, cuerpo / mente.

⁴⁹ Uno de los ejemplos que pone Napier es la representación de los personajes del anime con grandes ojos, eliminando completamente los rasgos asiáticos.

encourages this tendency to construe all Japanese animations as expressions of Japanese values. The result is a simple reproduction of unitary, self-identical, and monolithic Japaneseness. (Lamarre, 2009: 89)

De hecho, como bien apunta Lamarre existe una inclinación a ver las películas de Miyazaki como distintivamente japonesas, como si en ellas se expresara algún tipo de esencia de lo japonés. Pero, en realidad, las películas de Miyazaki son producidas para ser consumidas a nivel mundial, y, en este sentido, deberían ser entendidas en su contexto de producción tanto local como también global. El tipo de enfoque que ve un esencialismo japonés en las películas de Miyazaki es un tipo de mirada Orientalista que reduce la diferencia (tanto dentro de la animación misma como a escala global) y la especificidad de la animación japonesa en un Otro imaginario con una identidad, quizá opuesta a la propia, pero unitaria.

Es importante mencionar los conocidos *nihonjinron* (日本人論) en este punto. Se trata de textos, tanto académicos como de ficción, en los que se trata de analizar o representar la cultura japonesa como algo separado y distinto del resto de culturas. Se trata de un tipo de literatura que centra su atención en la identidad japonesa desde un punto de vista esencialista y fue una fuente importante para reforzar la idea de la identidad nacional nipona como homogénea.

De hecho, el concepto de *nihonjinron*, aunque se trata de un discurso que se utilizó para reforzar el nacionalismo japonés, se puede vincular fácilmente con el orientalismo. Como bien comenta Lozano (2009a):

El *nihonjinron* («teorías sobre los japoneses» o, más concretamente, sobre la especificidad racial de los japoneses) es un conjunto de obras, muchas de ellas pretendidamente académicas y empíricas, que defienden la existencia de un particularismo japonés irreductible. Para explicar esta especificidad, se aventuran diversas justificaciones (Nakane Chie y la «sociedad vertical», 1967; Doi Takeo, con su *amae*, 1971). Lo que nos interesa aquí de este discurso es hasta qué extremo recicla principios del discurso orientalista de Occidente y los presenta como propios. Más importante aún: invierte su polarización y los dota de una connotación positiva. Así, Iwabuchi Koichi (1994) sostiene que *nihonjinron* y orientalismo, lejos de ser discursos enfrentados son complementarios. (Lozano, 2009a: 11-12)

El concepto de *nihonjinron* se empezó a popularizar después de la Segunda Guerra Mundial, pero sus raíces se pueden encontrar en el período de preguerra, cuando Japón empezó a buscar un discurso nacional con el que unificar el país y con el que hacer un

tipo de propaganda que tenía como efecto una mirada homogeneizadora de la historia y cultura japonesa.

Como bien comenta Lamarre es fácil caer tanto en el determinismo cultural como en el determinismo tecnológico⁵⁰ cuando se está hablando de Japón, o específicamente, en su caso, del anime. Es por esto que este autor evita caer tanto en las posturas defendidas por el ya mencionado *Apparatus theory* como tampoco da prioridad, a la hora de analizar los animes de su libro, a la cultura nacional y valores Japoneses. Para ejemplificar la crítica Lamarre nos habla de Nye y el caso histórico de las armas de fuego en Japón. Nye interpreta el hecho de que en Japón se rechazara la implementación de las armas de fuego en su sociedad cuando entraron en contacto con ellas a mediados s. XVI, gracias a los mercaderes portugueses, debido a razones culturales:

To prove that guns do not inevitably push society in a certain direction, Nye emphasizes the role of culture, specifically in the register of symbolism and values. He argues that government restriction alone cannot explain giving up the gun; instead, samurai warriors gave up guns because guns had little symbolic value for them. This situation, for Nye, proves that cultural values can determine the impact of a technology. But note how he slides from taking cultural uses into account to assuming cultural determinism. (Lamarre, 2009: 92)

Efectivamente, Nye no tiene en cuenta todas las operaciones históricas específicas y materiales que llevaron a Japón a no implementar las armas de fuego hasta mucho más tarde de ser introducidas en su territorio. De este modo se confunde los usos culturales con decisiones nacionales y éstos últimos son identificados como decisiones racionales.

Para Lamarre, no obstante, se puede hablar de determinantes culturales, históricos y tecnológicos sin caer en un determinismo. Pero para poder conseguir esto, como ya he enfatizado, se debe tener en cuenta los aspectos materiales y específicos de producción de lo que se quiere analizar, sin dejar de lado los aspectos multifactoriales que configuran un elemento ni reduciendo a un solo aspecto su explicación. De este modo, aunque en este apartado voy a hablar de ciertos factores y antecedentes que

⁵⁰ De hecho, como Lamaere expone en *The Anime Machine* (2009), se trata habitualmente de posturas contrarias: o bien se considera que las configuraciones y descubrimientos tecnológicos determinan la conformación histórica y cultural de un país, nación o estado, o que los valores culturales y nacionales determinan las operaciones tecnológicas.

considero importantes tener en cuenta para poder entender la configuración del anime de ciencia ficción, adoptaré una postura crítica con el tipo de posturas orientalistas y esencialistas que reducen el anime a un determinismo cultural o tecnológico.

3.1.3. Los estudios del mundo *otaku* y el *media-mix*

Antes de empezar a comentar qué se está diciendo sobre la relación entre tecnología y anime en el mundo académico es importante comentar que en los últimos años ha aparecido un grupo de académicos que han centrado su atención en el estudio del manga, el anime, los videojuegos, etc. como medios de consumo. Este tipo de estudios son muy interesantes desde el punto de vista metodológico, ya que en lugar de considerar, como se había hecho tradicionalmente, el anime, el manga o los videojuegos, desde el punto de vista de la forma, delimitándolos como campos separados, su interés se centra en su contenido y en su impacto en el mercado. Gracias a ellos no solo es más fácil entender cómo funciona el mercado de entretenimiento nipón, sino también cuáles son los procesos de subjetivación que afectan al consumidor o el *otaku*. Aunque no voy a profundizar demasiado en este campo de estudio, voy a mencionar algunos autores muy influyentes que ahora mismo están teniendo un impacto crucial en el campo de los estudios del mundo *otaku* y el *media-mix*.

Aunque en este momento ya hay algunos investigadores en lengua inglesa que se han aproximado a las discusiones académicas sobre los estudios del mundo *otaku* y el *media-mix*, la discusión empezó entre investigadores y expertos japoneses. No obstante, como explicaré más adelante, en muchos casos los referentes utilizados por los autores en este contexto han sido filósofos y pensadores continentales.

Los participantes más más destacados en la discusión son Hiroki Azuma, Eiji Ōtsuka, Tamaki Saitō y Gō Itō. Voy a centrar la atención en los dos primeros, ya que me parecen los más relevantes. De hecho, la teoría sobre el *otaku* de Azuma es deudora en gran medida de las ideas de Eiji Ōtsuka e Gō Itō, así que no se trata de aproximaciones a la industria del entretenimiento japonés completamente independientes. Para mostrar de qué modo se interrelacionan las teorías, voy a centrarme en la teoría sobre el *otaku* de Azuma relacionándola con las la *teoría del consumo narrativo* de Ōtsuka y las nociones de *Kyara* y *Kyarakuyuta* de Gō Itō.

Debo advertir que la mayoría de libros de estos autores no están traducidos al inglés ni al español. Por este motivo, he trabajado principalmente con partes traducidas de las obras de estos autores japoneses publicadas en la revista *Mechademia*. Además, también he utilizado como referencia el artículo de Casey Brienza «Taking otaku theory overseas: Comics studies and Japan's theorists of postmodern cultural consumption» (2012) donde la autora analiza los discursos de teóricos de lo *otaku* japoneses para reivindicar una mirada distinta a la de los académicos de lengua inglesa, y el texto de Zoltan Kacsuk, «From “game-like realism” to “imagination-oriented aesthetic”: Reconsidering Bourdieu's contribution to fan studies in the light of Japanese manga and otaku theory» (2016), dónde éste académico revisa lo que él denomina estudios AMO (anime, manga y *otaku*) de estos autores japoneses considerándolos a la luz de las teorías expuestas en el libro de *La Distinción* (2002) del sociólogo francés Pierre Bourdieu.

Si hay algo que tengan en común estos autores japoneses es que todos aplican teoría posmoderna (Lacan, Baudrillard, Lyotard, Deleuze, Derrida) para dar cuenta de las nuevas formas de subjetivación, modos de expresión y relaciones de poder desde una perspectiva del consumo. La teoría de Hiroki Azuma está expuesta en dos libros, el primero apareció en 2001 bajo el título de *Animalizing postmodern: Looking at Japanese society through otaku*⁵¹ y se tradujo tres años más tarde como *Otaku: Japan's database animals* (2009), el segundo, titulado *The birth of game-like realism: Animalizing postmodern 2*⁵², salió publicado en 2007 en Japón. Una de las influencias más destacadas de su primer libro fue el teórico japonés, Eiji Ōtsuka, que expresó sus teorías sobre consumo narrativo en *Monogatari shōhiron (Theory of narrative consumption)*⁵³, un monográfico de etnografía urbana publicado en 1989. En él, Ōtsuka elabora una teoría del consumo en la que éste se constituye mediante el intento de

⁵¹ El título en japonés del libro es 『動物化するポストモダン—オタクから見た日本社会』 y fue publicado en 2001 por la editorial Kōdansha. Existe también una traducción parcial en *Mechademia 2: Networks fo Desire* que lleva el título de «The Animalization of Otaku Culture» (Azuma y Lamarre, 2007: 175 -187)

⁵² En japonés tenía el título 『ゲーム的リアリズムの誕生—動物化するポストモダン 2』, también publicado por la editorial Kōdansha. De este segundo, desafortunadamente, no tenemos traducción al inglés.

⁵³ Existe un fragmento traducido por Marc Steinberg de este monográfico que se publicó en *Mechademia 5: Fanthropologies* que lleva el título de «World and Variation: The Reproduction and Consumption of Narrative» (2010).

alcanzar una totalidad a partir del consumo de fragmentos o piezas narrativas parciales. Ōtsuka se sirve del ejemplo de los chocolates *Bikkuriman*, un fenómeno que se produjo entre los años 1987 y 1988. Estos chocolates se vendían con pegatinas y regalos que contenían información sobre diferentes personajes, los cuales parecían tener relación entre ellos. Los niños empezaron a comprar los chocolates de forma masiva pero tiraban el chocolate y se quedaban sólo el envoltorio o el premio con la finalidad de ir coleccionando estas «pequeñas narrativas» y así intentar completar cada vez más el «mundo» que les ofrecían estos productos. Sirviéndose de teorías sobre posmodernidad y consumo de autores como Baudrillard o Lyotard, Ōtsuka elabora su propia teoría sobre el consumo narrativo como un intento de alcanzar una gran narrativa a partir de pequeñas narrativas. En el campo de la animación esta «gran narrativa» se traduce en lo que Ōtsuka denomina *worldview* (o *sekaikei* en japonés). Si nos fijamos en animes como *Mobile Suit Gundam*, vemos como la serie se plantea como una serie de historias fragmentarias dentro de un mundo más grande, con una historia y unas características que se van presentando como fondo de la historia que se va consumiendo.

This accumulation of settings into a single totality is what people in the animation field are accustomed to calling the “worldview.” So, when seen from the perspective of the totality called the worldview, the official drama of a concrete single episode or single series of an anime program becomes merely the extraction of a series of events that occurred during a specified period around a single individual arbitrarily chosen to be the central character from within this large world. Theoretically speaking, this also means that countless other dramas could exist if someone else were made the central character. (Ōtsuka, 2010: 107-108)

La teoría de Azuma está en gran medida influenciada por la de Ōtsuka. No obstante, Azuma substituye esta «gran narrativa» por una «gran base de datos»:

In his view, Ōtsuka’s narrative consumers are otaku who came of age during the 1970s and 1980s, and their pursuit of the ‘grand narrative’ is as described in his essay. However, the subsequent generation of otaku that came of age in a media landscape already saturated with small narratives has no interest in the grand narrative because ‘they imagine the world as a database from the beginning’ (Azuma, 2009: 36). Instead, they become fixated on what Azuma terms as ‘grand nonnarrative’ of character types and situations, so called ‘moe-elements’, and their proliferations across multiple storylines. (Brienza, 2012: 221).

La imagen de un árbol donde encontramos una «gran narrativa» a la que van dirigidas todas las pequeñas narrativas, expuestas por Ōtsuka en su teoría del consumo narrativo, deja lugar a un modelo rizomático que no tiene centro y que conforma una gran base de datos sin ningún orden jerárquico. Según Azuma, lo que explica el comportamiento y las actividades del *otaku* es una respuesta afectiva a ciertas características de personajes que aparecen en los productos en cuestión, lo que se conoce como elementos *moe*. De hecho, tal y como explica Azuma, lo que motiva al *otaku*, sobretudo en los años noventa, no es el deseo de consumir narrativa, sino lo atractivo que resulta un personaje por sus elementos *moe*. Así, el éxito de un producto no está determinado por lo buena que sea la obra, sino la capacidad que tienen los creadores de introducir elementos *moe* en los personajes a través de un diseño y una caracterización que despierte el deseo del *otaku* (Azuma, 2009: 48).

Según Azuma, esta tendencia compulsiva hacia la «base de datos» es un síntoma del hecho que la condición posmoderna conduce a una animalización de los seres humanos (Azuma, 2009: xvi). Es interesante detenernos en el concepto de animalización utilizado por Azuma, que proviene directamente de la interpretación de Alexandre Kojève de la obra *La Fenomenología del Espíritu* de Hegel. Azuma se fija en una nota al pie en la *Introducción a la obra de Hegel* en la que el filósofo franco-ruso analiza las épocas de posguerra en Estados Unidos y Japón a la luz de la noción de fin de la historia, caracterizando la posguerra americana como animalística y la japonesa como *snob*. En todo caso, el fin de la historia no se refiere a una catástrofe, ni tampoco al fin del ser humano en el sentido biológico, sino el al fin del ser humano tal y como lo hablamos entendido. En la sociedad de consumo contemporánea, atravesada por la condición posmoderna, encontramos gente que utiliza los productos culturales para la satisfacción inmediata de sus necesidades: «consumer needs are satisfied immediately and mechanically, without the intervention of the other» (Azuma, 2009: 86). Además, Azuma argumenta que el consumo *otaku* de los años noventa está marcado por la proliferación de simulacros, es decir, productos culturales que son copias sin original, y por el debilitamiento de la conexión con la realidad, con la consiguiente proliferación de una gran base de datos de relatos ficcionales. Es por este motivo que Azuma caracteriza los años que vienen después de los noventa como «la era de los animales».

En 2007, Azuma publicó la secuela de *Animalizing postmodern. The birth of game-like realism: Animalizing postmodern 2* se centra en los cambios en la literatura japonesa contemporánea, aunque sin dejar de inspeccionar y retratar las nuevas formas

de subjetivación en la era postmoderna (o «de los animales»). En este libro vuelve a tomar como referencia a Ōtsuka, y también dialoga con Itō Gō en sus diferentes aproximaciones a doble naturaleza de los personajes de ficción. Esta vez, en lugar de centrarse en los modos de consumo y producción, Azuma se fija en las interrelaciones entre productos, sobre todo basándose en lo que se conoce como novelas ligeras. En ellas se puede observar lo que Azuma denomina una base de datos de personajes.

En el artículo de Zoltan «From “game-like realism” to “imagination-oriented aesthetic”: Reconsidering Bourdieu’s contribution to fan studies in the light of Japanese manga and otaku theory» (2016), este autor describe en detalle los argumentos expuestos en éste último libro de Azuma, y explica el diálogo que se establece en él tanto con Ōtsuka como con Itō. Basándose en los argumentos de Ōtsuka sobre las novelas ligeras y su «realismo tipo anime y manga» (*anime and manga-like realism*), en el que éstas no representan la realidad sino un mundo ficcional tipo el que se encuentra en el anime y el manga, Azuma elabora una teoría sobre el «realismo tipo juego» (*game-like realism*) y la doble naturaleza de los personajes. La teoría sobre la doble naturaleza de los personajes está, a su vez, inspirada en la distinción que hace Itō entre *kyara* y *kyarakyutā*. El *kyara* se refiere al cuerpo que, dentro de una obra, tiene personalidad y puede morir, mientras que *kyarakyutā* es un concepto más abstracto que sirve tanto a Itō como a Azuma para ilustrar el hecho de que un personaje pueda ser utilizado múltiples veces en diferentes productos (manga, anime y juegos, o incluso novelas ligeras). Lo interesante de este libro de Azuma y de su teoría sobre el realismo tipo juego es su intento de construir una teoría sobre cómo se configuran los productos culturales del espectro que incluye manga, anime, juguetes y juegos como un todo que se puede tratar como una gran base de datos rizomática. Además, su perspectiva tiene en cuenta cómo se expresa el producto mismo y cómo se relaciona con el consumidor.

El último de los teóricos japoneses que voy a comentar es Tamaki Saitō. Éste publicó en el año 2000 un libro titulado *Psychoanalysis of Beautiful Fighting Girl*⁵⁴, que se tradujo diez años más tarde al inglés como *Beautiful Fighting Girl* (2011). De los autores que a los que me refiero en este apartado, es el que más explícitamente trata la figura del *otaku*. Partiendo de la teoría lacaniana, Saitō trabaja la distinción entre ficción y realidad y concluye que, desde el punto de vista ontológico, éstas no se distinguen

⁵⁴ En Japonés original tenía el título de 『戦闘美少女の精神分析』

entre sí, sino que ambas tienen que ver con la percepción de presencia o ausencia de mediación. A partir de la teoría lacaniana de lo real, lo simbólico y lo imaginario, Saitō elabora una teoría sobre la fijación del *otaku* en la figura de la chica luchadora, tan presente en el mundo del anime y el manga. La sexualidad del *otaku* ha emergido en una era posmoderna donde la distinción entre lo real y lo virtual ha sido difuminada. Saitō concluye que la captivación de los *otakus* por estas chicas fálicas que sólo existen en mundos ficcionales es una «strategy for resisting the information of society, in other words, the flattening fictionalization of the entire world» (Saitō, 2011: 170).

Lo interesante es que la tesis de Saitō parece ser justo la opuesta a Azuma: mientras que para éste las formas de subjetivación (del *otaku*) en la era posmoderna tienen que ver con el consumo de una gran base de datos sin fin, para Saitō el *otaku* es precisamente aquel que se resiste a esta data-ficación, buscando formas de mantenerse humano en un mundo posmoderno deshumanizado. De hecho, el mismo Lamarre, en una introducción al artículo «The Animalization of Otaku Culture» del mismo Azuma, hace mención al posicionamiento de Azuma respecto a la teoría del sujeto de Saitō:

Basically, Azuma sees in Saitō's psychoanalytic approach a philosophical position that begins and ends with the subject. That is, such an analysis presumes that anime or otaku subculture constitutes a stable subject that in turn constitutes it. Hence one can speak of otaku desire for certain things. Deconstruction differs from psychoanalysis in this respect, and Azuma does not begin with otaku activities as a stable subject position or an identity. This does not mean that he wishes to discredit or dismiss the problem of the subject (*shutai*) or of the other (*tasha*). But such questions are not his point of departure. Rather, he begins with otaku activities as affective response. (Azuma y Lamarre, 2007: 177).

En efecto, la crítica de Azuma subraya que el análisis de Saitō es problemático porque parece analizar un fenómeno o movimiento como el *otaku* desde una identidad ya constituida que interactúa con un objeto cultural. Sin entrar en una discusión muy detallada, me parece más interesante la aproximación al *otaku* de Azuma, ya que Saitō parte de una concepción demasiado fija, incluso rozando el determinismo, de un fenómeno extremadamente complejo.

Para finalizar este apartado, debo mencionar dos autores de habla inglesa que teorizan sobre la sociedad de consumo japonesa y el *media mix*. Se trata de Mark Steinberg y Ian Condry, ambos centran la atención al anime pero desde un enfoque distinto al estético o al que predomina en los estudios culturales, lo hacen desde la

perspectiva de la convergencia, en el primer caso, y de los estudios de producción en el segundo. Siguiendo las ideas de Henry Jenkins sobre convergencia y narración transmedia pero consciente de la discusión teórica dentro de Japón entre los pensadores sobre lo *otaku*, Mark Steinberg explora en su libro *Anime's Media Mix: Franchising Toy's and Characters in Japan* (2012) los vínculos y conexiones entre medios de comunicación japoneses como el manga, el anime y los videojuegos, y entre sus personajes y los juguetes que han ido emergiendo desde que se inició la industria tal y como se la conoce hoy en día, en los años sesenta. El hilo conductor que escoge para inspeccionar todas estas relaciones transmedia, que configuran lo que se conoce como el media mix, es Astroboy. Esta elección no es gratuita, no solo porque Astroboy se considera el primer anime de la historia y Tezuka es conocido como el padre del manga, sino también porque, además, el concepto de *media mix* se introdujo en Japón en el año 1963, el mismo en que se emitió por primera vez el anime de Astroboy.

En su libro *The Soul of Anime: Collaborative Creativity and Japan's Media Success Story*, Ian Condry analiza el anime como un fenómeno mediático global. Lo interesante e innovador de su libro es que lo hace desde una perspectiva etnográfica. Condry argumenta que «collaborative creativity, which operates across media industries and connects official producers to unofficial fan production, is what led to anime's global success» (Condry, 2013: Introduction [version kindle]). A través de una investigación etnográfica, Condry elabora un trabajo sobre como el anime se crea de forma colaborativa entre diferentes compañías y analiza el fenómeno mediático del anime, el manga y otras formas culturales populares japonesas de forma compleja y detallada.

3.1.4. El problema de la tecnología en los estudios del anime

En este punto me dedicaré a comentar la obra de aquellos autores que han centrado su investigación en el papel de la tecnología en el anime. Como ya hemos visto, la cuestión de la tecnología en la animación japonesa es algo casi indisociable. Es casi imposible hablar del campo de los estudios académicos del anime sin que aparezca, de una forma u otra, la cuestión tecnológica; sin embargo, las aportaciones aquí recogidas se centran explícitamente en la cuestión tecnológica.

El interés de Japón por la tecnología se ve reflejada en muchos *animes*, como veremos. Como muestra de la importancia de la relación entre anime e imaginario tecnológico, cabe citar el hecho de que recientemente el gobierno japonés puso a disposición del público un documento oficial de noventa páginas sobre la historia del anime del género *Robot*⁵⁵ en el anime y su estrecha relación con la industria del juguete. Este informe, titulado *Japanese Animation Guide: The History of Robot Anime (Nihon Animation Guide: Robot Anime-hen)* (2013) está escrito por el crítico de anime Ryusuke Hikawa y el escritor Daisuke Sawaki, y ha sido elaborado por la Mori Building Co.

El libro está estructurado en tres apartados: el primer capítulo se centra en la historia cultural del anime de robots, y recoge datos sobre la aparición del género en la década de 1960 y su asentamiento a mediados de la década de 1980. El segundo capítulo trata sobre la relación entre los estudios de anime y los fabricantes de juguetes, mientras que el capítulo final ofrece una lista completa y exhaustiva de las series y películas de *Robot Anime* en orden cronológico, empezando por el la serie de televisión el 1963, *Tetsujin 28-go*.

De entre los autores que citaré, los más relevantes en relación con mi objeto de estudio son Vanina Papalini, Susan Napier, Thomas Lamarre y Steven T. Brown. También comentaré algunos artículos de otros autores que son pertinentes para la presente discusión; la mayoría de estos artículos provienen de la citada revista *Mechademia* (2007, 2008, 2009, 2010, 2011) o de publicaciones afines (recopilaciones, obras editadas por colaboradores de la revista, etc.).

Vanina Papalini, en su libro *Anime, Mundos tecnológicos, animación japonesa e imaginario social* (2006), analiza la significación de la tecnología en el imaginario japonés a través de las diferentes representaciones del anime, tomando como casos de estudio los animes *Macross* (1982-1983), *Beta X* (1996-1997), *GitS* (1995), *SEL* (1998), así como *Neon Genesis Evangelion* (1995-1996)

Sin entrar en una explicación detallada del contenido de este análisis, a continuación comentaré los resultados más relevantes de cara a este trabajo.

⁵⁵ Término utilizado en Japón para referirse al subgénero de la ciencia ficción en el que aparecen robots pilotados por adolescentes. En el mundo anglo-sajón éste género se denomina comúnmente *mecha*, aunque este término tiene una acepción más general referida a los vehículos de alta tecnología y gran envergadura. En esta tesis utilizaré la nomenclatura japonesa.

En cuanto a las tesis del libro, centradas en el papel de la tecnología en el anime, hay que hacer notar que la autora dedica gran parte de su atención, como también hará Napier, a la relación que aparece en estos animes entre tecnología y cuerpo viviente: más específicamente, aparece como relevante la relación entre objeto tecnológico y organismo biológico, así como la analogía problemática entre el cuerpo del robot antropomórfico y el verdadero cuerpo viviente. Papalini subraya que la tecnología es a menudo utilizada para cuestionar en varios aspectos los límites de lo humano: así, si bien muchas veces la figura del robot o del objeto tecnológico aparece como opuesta al cuerpo biológico, también encontramos muchos casos donde la tecnología es presentada como complemento del cuerpo viviente, o incluso como una extensión del mismo. Esta ambigüedad en el tratamiento de la tecnología, que en cierta medida pone en cuestión los límites de la naturaleza humana, está relacionada, según Papalini, con la inclusión de aspectos mágicos o mitológicos dentro de las representaciones de las relaciones entre persona y tecnología. A menudo, en los *animes* analizados por la autora, el uso de la tecnología va ligado a elementos sobrenaturales: el control del cuerpo robótico, por ejemplo, no depende exclusivamente de la técnica, sino de la predestinación o de la intervención de fuerzas ocultas.

Debo hacer notar, en el aspecto metodológico, que la autora hace uso, en su abordaje de la significación de la tecnología en el anime, de la concepción lacaniana de las relaciones entre significado y significante. Esto queda patente en sus citas de autores de herencia lacaniana como Zizek y Laclau, y muestra que, a pesar de no emprender una interpretación en clave explícitamente psicoanalítica, la autora reconoce la pertinencia de este abordaje.

Susan Napier es, junto con Papalini, una de las autoras que más extensamente trata la problemática tecnológica en el anime. Napier aborda estos análisis en varios escritos: en su libro *Anime from Akira to Howl Moving Castle* (2005) hace un análisis del papel central de lo tecnológico enmarcado en un estudio extensivo del mundo del anime, mientras que en el artículo *When the Machines stop*, lo hace tomando *Neon Genesis Evangelion* (1995-1996) y *Serial Experiments Lain* (1998) como caso de estudio. Sin embargo, analizaré ambos trabajos de forma conjunta, dada la proximidad de sus tesis. Es importante tener en cuenta que los análisis de Napier se insertan en ambos casos, en el marco de un discurso más amplio sobre el anime, dentro del cual tienen un papel central las tópicos previamente citadas del cuerpo, la metamorfosis, el cambio histórico, y la relación entre vida y tecnología, en última instancia ligadas a la

cuestión de la identidad. En el caso concreto de Evangelion, Napier estudia justamente la significación de todas estas tópicas en relación a la obra, pero teniendo en cuenta que se trata de una obra que, en palabras suyas, «deconstruye» su propio género que, por tanto, se sitúa más allá (o más acá) de lo que sería el anime-tipo.

En los animes tecnológicos la tecnología juega, como han hecho notar Napier (2005) y Papalini (2006), un papel ambiguo: el robot aparece ligado a la lógica de la heroicidad, pero, al mismo tiempo, en muchas ocasiones el anime de mechas se encuentra atravesado por elementos apocalípticos. Se trata, en general, de representaciones de mundos hipertecnológicos en los que la tecnología aparece como un elemento destructivo o de carácter negativo. Si contraponemos a este tipo de anime los de carácter más tradicionalista (aunque debemos advertir que la división es forzada, ya que en muchos animes se conjugan elementos tecnológicos y tradicionales), se hace notable el hecho de que hay una relación conflictiva con el elemento histórico, que en todo caso juega un papel muy importante en la cuestión identitaria. Por un lado, se puede ver una representación generalmente positiva, incluso nostálgica, de elementos históricos tradicionales, mientras que, por otra parte, observamos, en los animes tecnológicos, una combinación de deseo, ansiedad y reticencia en cuanto a elementos más modernos o futuristas. Esto no deja de ser curioso en una cultura tan abocada al futuro como la de Japón actual. El autor Marco Pelliteri también remarca en su libro *The Dragon and the Dazzle: Models, Strategies and Identities of Japanese Imagination: A European Perspective* (2010), esta situación paradójica de la representación tecnológica en el imaginario japonés, así como la importancia de los robots y los cyborgs en su imaginario:

If, together with these factors, one keeps in mind that in Japan, according to a typically Western perception according to which in the country the mechanic imagination always swings between the wanted crystallization of a past made sacred as myth and art, and the chronic wish for future and progress, it is easier to understand why dolls, automats, and then robots have become the visual symbol of Japan «which has in itself the rituality of the ceremonial and the mechanical precision of the device» [Di Fratta 2007b: 20]. That this version is a «real» one or a stereotypical one (we are easily brought to believe that it is both, in different measure, with a likely predominance of the latter), it would be the subject of an entire, different research. (Pelliteri, 2010: 140)

Como hemos visto en el apartado anterior, Brown también trata la cuestión de la tecnología en su libro *Tokyo Cyberpunk (2010)*, relacionándola con el posthumanismo y con la cuestión del «doble» en la cultura japonesa.

Lamarre es otro autor a tener especialmente en cuenta. En su libro *The Anime Machine (2009)* trata de forma central el problema de la tecnología en el *anime*. Como ya he comentado en la fundamentación metodológica, Lamarre se desmarca completamente de las lecturas que considera demasiado ligadas a la noción de texto, como las de Napier, Papalini o Brown. Para este autor canadiense en el *anime*

[T]hinking about technology is inseparable from thinking through technology (not only using technology but also aligning thought with its operations). In this context, I refer to technical determination, which is not determinism but a sort of underdetermination. The implication is that determination is at once material and immaterial. Or, put another way, there is indeterminacy to determination, which generates an interval or spacing in which thinking might arise. I might have also said “anime thinks through technology.” But I favor the expression “thinking technology” to avoid implying that technologies are neutral mediators whose work is done when the concept appears, or whose operations vanish from the scene of thought and are therefore negligible. (Lamarre, 2009: xxx-xxx).

y más adelante añade

[T]o look at how anime think technology is to call attention to the material limits of anime, which at once constrain their “thinking” and make it possible. The animetic machine is, in this sense, an internal limit within the materiality of animation that allows for a distinctively animetic manner of doing, feeling, and thinking, of working on the world. While this approach grants a certain degree of autonomy to animation in a manner reminiscent of the specificity thesis for cinema, the goal is not to present anime as an enclosed, self-sufficient, autopoietic entity. (Lamarre, 2009: xxx).

En sus análisis, Lamarre toma la tecnicidad y la operatividad tecnológica del *anime* en sus expresiones más puras, sin interponer el calificativo de «mediadora» en ningún punto. No solo se trata de pensar *sobre* la tecnología, o pensar *mediante* de la tecnología, sino que se trata de *pensamiento tecnológico* o *tecnología de pensamiento*. Aplicando esta idea al presente trabajo, es necesario ver no solo que las características generales del formato (pantalla o papel, nº de páginas, nº de minutos) son relevantes y afectan al contenido de una obra, sino que también las características detalladas del formato (uso de las cartas de los lectores, *full animation* vs. *limited animation*) lo hacen. Creo, por ejemplo, con Lamarre que la especificidad técnica de un anime como

Evangelion (el hecho que se utilice *limited animation*) es crucial para el desarrollo del contenido (*qué es y qué dice Evangelion*).

A su vez, Lamarre se inspira parcialmente en la filosofía de la técnica simondoniana, que también resulta directamente pertinente cuando se trata de pensar los límites de las categorías de género presentadas. De hecho, podríamos decir que el problema más común a la hora de tratar el impacto del aspecto tecnológico en el *anime* es precisamente el mismo que ataca Gilbert Simondon en la crítica al hilemorfismo aristotélico planteada en su obra fundamental, *La individuación a la luz de las nociones de forma e información* (2009). Para este autor francés, la concepción aristotélica hilemorfista de la realidad está caracterizada por un olvido de la proceso de producción de los objetos en el taller. Es decir, según Simondon, Aristóteles basa sus análisis en una abstracción demasiado general, que no consigue captar la formación y el devenir de la realidad en su concreción. Simondon defiende, en cambio, un acercamiento a la adquisición de forma de los objetos en sus proceso de ontogénesis. Para él, es imprescindible entender cómo funciona el proceso según el cual el individuo se individua, es decir, no tratar de forma estática el proceso según el cual el individuo deviene lo que es. Así, distanciándose completamente del hilemorfismo, plantea como inaceptable cualquier intento de descubrir de un principio de individuación anterior a la individuación misma. El individuo debe ser pensado en su proceso de génesis, teniendo en cuenta el hecho que el individuo necesariamente *deviene* antes de ser un individuo completo y formado⁵⁶.

Así pues, a modo de guía para futuras exploraciones, podemos preguntarnos si el estaticismo que afecta, según Simondon, la concepción aristotélica del objeto fundada en géneros y especies, no afecta también negativamente a este tipo de clasificación cuando se aplica al mundo del *manganime*. Si esto es así, sería no sólo pertinente, sino incluso necesario aplicar el programa de Lamarre, planteando una concepción del anime (y del manga y la relación entre ambos) que tenga en cuenta la determinación técnica de cada género y su modo particular de individuación a la hora de estudiarlo y analizarlo.

⁵⁶ En el capítulo «Identidad, individuación y diferencia» (pp. 40-49) de este trabajo de investigación desarrollo las tesis simondonianas de adquisición de forma y ontogénesis.

Cuando Lamarre está criticando el enfoque textual del anime, se está refiriéndose a que muchos académicos se acercan al anime, por así decirlo, como a un conjunto de símbolos considerados en términos de contenido del mensaje informativo, y no en términos de su forma física o el medio en el que se representa. Pero el hecho es que Lamarre cree que para poder entender anime correctamente debemos verlo no como algo con un mensaje (haciendo caso omiso de su forma física), sino prestando atención a su materialidad (o forma física). Es decir, Lamarre está justamente subrayando la importancia de prestar atención al hecho que el anime es una imagen en movimiento y que, por lo tanto, tiene una tecnicidad diferente a la de un texto escrito (en el cual, por ejemplo no hay movimiento).

Pero la crítica de Lamarre no se queda en el textualismo. Además, este autor canadiense también ve problemática un tipo de acercamiento al anime de corte representacionalista:

Thematic analysis tends to consider what anime say about technology or how anime represent technology without any consideration of how anime arrive at such conclusions. There is no account of the process of argumentation, the operative logic, or the manner of thinking. In addition, because of its emphasis on representation, such a style of analysis often misunderstands the conclusions because it does not attend to what is in play and what is at stake. In effect, such an approach sees the problems and questions addressed in anime as external to anime. Problems and questions appear to come to anime from outside, and anime re-presents them. At its worst, this kind of analysis sees anime as a direct reflection or representation of the social problems of, say, postmodern Japan. At its best, it sees in anime an encrypted response and national allegory: Japanese animations appear as cryptic symptoms of postmodern Japan. (Lamarre, 2009: xxxi)

Cuando Lamarre critica el representacionismo de algunos análisis apunta al hecho de que muchos caen en un determinismo histórico. Aunque él tiene en cuenta las condiciones históricas y materiales que hicieron posible que se configurara el anime y considera que las determinaciones históricas afectan al contenido del anime hasta cierto punto, considera que plantear el anime como *representación* de identidades o características históricas, sociales o nacionales es olvidarse de la complejidad de conllevan tales factores. Cuando se analizan los animes suponiendo que tales elementos (por ejemplo, el escenario apocalíptico) representan factores históricos e identitarios (por ejemplo, las bombas atómicas de Hiroshima y Nagasaki y el trauma japonés ante la

derrota en la guerra) se cae fácilmente en un reduccionismo que ignora la complejidad de las construcciones identitarias.

Por otro lado, Lamarre también está en contra del representacionalismo como postura filosófica sobre el funcionamiento de la mente, y esto se puede apreciar claramente en el hecho que todos los filósofos que utiliza para hablar de tecnología en el anime rechazan el representacionalismo como base epistemológica. La tecnología no es, para Lamarre, algo *del campo de la representación*.

Ahora bien, aunque en gran parte mi acercamiento al problema de la tecnología en el anime está marcada por el pensamiento de Lamarre, mi estrategia en este capítulo para hablar de cuerpo y tecnología en el anime diferirá de la que presenta Lamarre en *The Anime Machine*. Es decir, aunque entiendo el rechazo de Lamarre (y de muchos otros académicos) a la cuestión del representacionalismo, sí creo que podemos decir que hay, en un sentido amplio y más «cotidiano», en el anime, un tipo de representación del cuerpo (en el sentido que aparecen dibujos de cuerpos: con piernas, una cara, unos brazos). Aun así, para evitar malentendidos, en vez de hablar de cómo el anime representa el cuerpo, hablaré de cómo el anime piensa el cuerpo, o presenta el cuerpo. Es decir, no es verdad que el anime no represente nunca nada (como he comentado podemos decir que un dibujo es un tipo de representación), pero sí que es cierto que el anime hace algo más que simplemente representar ya que debemos tener en consideración, como hace Lamarre, su especificidad técnica o, dicho más claramente, el hecho que se trata de imágenes en movimiento con una narración, dibujos y sonidos.

3.2. BREVE HISTORIA DEL ANIME DE CIENCIA FICCIÓN

Así como en el apartado anterior me he centrado en explicar el panorama académico-teórico sobre el anime, es decir, en hacer un mapa de qué autores han hablado sobre anime desde el punto de vista conceptual y temático, en este apartado me centraré en ofrecer una panorámica sobre la historia de la animación japonesa de ciencia ficción. Como en el caso del apartado anterior, encontramos ciertos académicos y estudios que son de especial interés en este campo. Aunque es difícil trazar una línea divisoria entre aquellos académicos que se han dedicado exclusivamente a un análisis más teórico de la animación japonesa y aquellos que se han centrado en un análisis de corte historiográfico (Laura Montero, por ejemplo, dedica un capítulo entero a la historia del anime, en su libro, *El mundo invisible de Hayao Miyazaki*, centrándose en el papel de Miyazaki en el desarrollo histórico del anime), podemos citar a académicos como Tze-Yue (2010), Clements (2013) o autores como Schodt (2007, 2010), quienes han escrito libros de gran interés sobre historia de la animación en general (en el caso de Tze-Yue), o de algún momento específico (como es el caso de Schodt).

Además, como ya he comentado en el apartado anterior, es interesante hacer mención del monográfico encargado por la agencia japonesa de asuntos culturales que lleva por título «Japanese Animation Guide: The History of Robot Anime». Este monográfico da cuenta, como comentan los autores Ryusuke Hikawa y Daisuke Sawaki, del papel vital que ha tenido el género Robot en la formación de la cultura y la industria japonesa (2013). En esta misma línea ha trabajado Frederik L. Schodt, tanto en su libro *The Astro Boy Essays: Osamu Tezuka, Mighty Atom, and the Manga/Anime Revolution* (2007) como en su otro libro, *Inside the robot kingdom. Japan, Mechatronics, and the coming Robotopia* (2010) donde trata la animación de forma más tangencial; en él, Schodt hace hincapié en el papel especial e importantísimo de la tecnología en la historia y en la sociedad japonesa, así como en el desarrollo histórico del anime de género *Robot*.

De esta forma, durante el capítulo que desarrollaré a continuación, voy a mostrar una perspectiva histórica del anime de temática tecnológica, rastreando sus influencias artísticas tradicionales propiamente japonesas, explicando el inicio de la industria de la animación, fuertemente marcada por la II Guerra Mundial, y la influencia del contacto con occidente, así como el desarrollo del género *Robot* y de ciencia ficción (*cyberpunk*

mayoritariamente) hasta llegar al panorama actual de la animación japonesa de temática tecnológica.

3.2.1. La tradición japonesa en los orígenes del anime

3.2.1.1. Tradición y Globalización

Aunque la industria de la animación japonesa no aparece propiamente hasta los años sesenta, se pueden rastrear sus orígenes e influencias hasta bastante antes del s. XX. Así, como comenta Susan Napier:

Most commentators on manga suggest that the origins of the form go back at least to the Edo period (1600- 1868) , and some see its origins even earlier, in the Zen cartoons of the medieval period and the comic animal scrolls of the tenth century. Certainly Edo period works have images that appear to have direct links to both manga and anime, particularly with the *kibyōshi*, illustrated books with an often humorous and/or erotic content, and the woodblock prints known as *ukiyo-e*, which featured not only actors and courtesans of the demimonde but, as time went on, increasingly grotesque and imaginative subjects such as demons, ghosts, and extremely creative pornography. (Napier, 2005: 21)

De hecho, Tze-Yue ofrece, en su libro de *Frames of Anime* (2010), un apartado entero donde analiza las formas artísticas tradicionales que pueden ser consideradas como los antecedentes «prehistóricos» del anime, en los que se encuentran: el *emakimono*, el *chiza*, el *shouhekiga*, el *ukio-e*, y sus antecedentes pictóricos; el *Kabuki*, *Bunraku*, *Nō* y *Kyogen* y sus antecedentes teatrales; el *kamishibai*; y, finalmente, el *utsushi-e* o linterna mágica teatral, como su antecedente más antiguo en el género de imagen en movimiento.

Es necesario advertir que, aunque es importante tener en cuenta que Japón tiene una tradición audiovisual propia, y además ésta tuvo cierta influencia en la configuración de la industria internacional de la animación en sus orígenes (aún podemos apreciar esta tradición en el panorama de la animación actual), el nacimiento del anime está estrechamente sujeto al nacimiento de la cultura global y al acercamiento de la cultura japonesa a la occidental. Como han hecho notar muchos académicos del anime (Napier, 2005; Schodt, 2007, 2010; Tze-Yue, 2010), la cultura japonesa quedó

profundamente marcada por su contacto con los países occidentales, que la llevaron de una sociedad tradicional basada en una economía rural a un mercado fuertemente industrial y capitalista. Así, la tradición y el progreso se vieron conviviendo en el país del sol naciente, como comenta Tze-Yue:

During the Meiji period, despite the emphasis on industrial learning and the absorption of Western scientific knowledge, there were steps to curb the over prioritization of science and reason above art and culture. Thus, the premier modernization slogans of the era — *fukoku kyōhei* (enrich and strengthen the nation) and *sonnō jōi* (honor the Emperor and repel the barbarian) — were counterbalanced by other modernization streams and movements, represented by such slogans as *bunmei kaika* (civilization and enlightenment) and *jiyū minkan* (freedom and popular rights). (Tze-Yue, 2010 Chapter 1, Section 4, para. 2)

La contradicción es uno de los elementos claves en el paso a la sociedad moderna japonesa (que se dio principalmente durante la era Meiji 1868 - 1945), una sociedad que, aunque conserva una gran admiración y respeto por los ritos y tradiciones del pasado, está en gran medida también enfocada hacia la cultura capitalista y centrada en el futuro. También encontramos esta doble vertiente en el anime, en el que podemos apreciar, del mismo modo, un producto hijo de la globalización, con una fuerte influencia occidental y a la vez una gran carga de la tradición y el pasado propio. Así, no podemos afirmar que el anime aparezca de golpe después de la segunda guerra mundial, ya que su origen se halla mucho más lejos:

The crux of the matter is that anime did not appear all of a sudden in post-Second World War Japan. Its germination was imbued with a history of cultural nationalistic sentiment and a conviction to build a new world that matched the standards of the West at all levels. (Tze-Yue, 2010, Chapter 1, Section 4, para. 3)

Pero si bien es erróneo considerar que se puede trazar una línea continua entre las artes tradicionales japonesas y la animación japonesa, ya que vemos un corte claramente marcado después de la segunda guerra mundial, y aunque no podemos considerar que los creadores y directores de anime hayan sido influidos conscientemente por esta tradición (sino más bien por la animación del mercado estadounidense como Disney y los hermanos Fleischer), sí es importante dar cuenta de aquella tradición pictórica y audiovisual, que puede verse reflejada en el anime hoy en día y que, en su momento, fue la condición de posibilidad de un origen de la animación:

Although it would be impossible to say for certain how much today's animators are consciously influenced by the visual trove of their traditional culture, it seems safe to say that their culture's tradition of pictocentrism is definitely an influence behind the ubiquitousness of anime and manga. Certainly some images from earlier periods would not seem out of place in contemporary anime or manga. Anyone who has seen Hokusai's astonishing 1824 print, *The Dream of the Fisherman's Wife*, which depicts a naked woman lying back with two octopuses sucking her genital area and her mouth while their tendrils coil around her body, cannot help but make a connection between that and the notorious "tentacle sex" scenes occurring in some of anime's more sadistic pornography (Napier, 2005: 21).

No obstante, debo decir que existe cierta discusión sobre la cuestión historiográfica de hasta qué punto y en qué medida debe abordarse la cuestión de la tradición artística japonesa cuando se habla del anime japonés. Como ya he comentado existen ciertos discursos nacionalistas y orientalistas, tanto dentro del Japón como fuera de él, que han tendido a homogenizar y simplificar las relaciones específicas históricas en las que emergieron ciertos movimientos y géneros artísticos.

En todo caso, en el siguiente apartado intentaré comentar algunas de las formas artísticas japonesas más relevantes por lo que respecta a los antecedentes «prehistóricos» del anime. De esta forma, no me limitaré a hacer una enumeración, sino que explicaré en qué sentido podemos conectar estas formas tradicionales con las obras de animación japonesas tanto desde su punto de vista formal como de contenido.

3.2.1.2. Tradición japonesa pictórica, performativa y audiovisual

La historia del arte japonés comprende multitud de estilos y períodos. En este apartado voy a tratar de centrarme en aquellas formas artísticas que han influido, de una forma u otra, en la forma y el contenido del anime. Entre las artes pictóricas trataré el *emakimono*, el *chinzō* y, finalmente, el *ukiyo-e*; después haré un repaso de las formas teatrales japonesas conocidas como *kabuki*, *bunraku* y *nō*; voy a mencionar de forma breve el *kamishibai*; y finalmente voy a hablar de lo que podríamos considerar el antecedente más directo de la imagen en movimiento japonés, el *utsushi-e* o linterna mágica japonesa.

a) La tradición pictórica: emakimono, chinzō y ukyo-e

Una de las formas artísticas más antiguas del Japón es el *emakimono*⁵⁷, también llamado abreviadamente *emaki*. Tiene sus orígenes en el periodo Heian (794 - 1185) y se trata de una narrativa ilustrada de forma horizontal que combina el texto con la imagen y que se enrollaba en pergaminos. Puede ser considerado una de las formas de arte secuencial más tempranos de la historia y, como bien comenta Tze-Yue, podemos apreciar en él las bases del estilo de dibujo del anime: según Tze-Yué, «regarding technique, emakimono seems to possess the rudiments required of a drawn animated film. For example, one of its important stylistic feature is its focus on the mannerism and facial expressions of each figure drawn.» (Tze-Yue, 2010, Chapter 2, Section 2.1 para. 6); más adelante, añade que «Imamura Taihei, a film critic and one of Japan's pioneering animation theoreticians, argues in his book *Manga eiga ron* (1941) that animation (which he calls *manga eiga*, meaning “manga film”) has its roots in Japanese traditional arts (*kako no nihon geijitsu*), the earliest being *emakimono*. [...] Imamura notes that while every “filmic shot” gives birth to a moving perspective, in *emakimono* (as painted multi-perspectives are present) the viewer's gaze moves too (*idō de aru*).» (Tze-Yue, 2010, Chapter 2, Section 2.1 para. 9). Así, tanto Tze-Yue como Taihei consideran el *emaki* uno de los antecedentes más importantes y antiguos de la imagen secuencial y uno de los gérmenes de las técnicas de imagen en movimiento. También otros autores como Marco Pellitteri han hecho notar que el anime (y el manga) pueden ser vistos como hijos del *emakimono* (2010: 87). No obstante, existe discusión sobre este tema: Jaqueline Berndt ha remarcado que, aunque existe cierta tendencia por parte de académicos no japoneses a ver una continuidad histórica entre tradiciones pictóricas japonesas tales como el *emakimono* y el manga o el anime, esta conexión puede ser debatida:

Experts of Japanese art such as Mimi Yiengpruksawan point out not only the groundlessness of this alleged intention but even more hindrances for linking Frolicking Animals scroll to contemporary comics: It was not an entertaining commodity addressed to a (more or less) anonymous audience, and it does not have an identifiable plot-line; it lacks any text brushed into the pictures, and a supplementary booklet has not been found either [...] Köhn, though, does not approve of their characterization as a

⁵⁷ El *emakimono*, que en Kanji se escribe 絵巻物, significa literalmente «rollo de pintura».

manga-like “visuo-narration”, stressing that their pictorial sequences are only rarely based on visual information alone and their narrations not conclusive as such; they still require an exclusive background knowledge, or oral explanations (Berndt, 2007: 42)

En opinión de Berndt, muchas veces aparecen comentarios, tanto de académicos como de no expertos, que tratan al anime y el manga como si éste fuera un producto homogéneo y, además, tuviera una continuidad casi perfecta con algunas tradiciones pictóricas japonesas. No obstante, Berndt misma opina que considerar el emaki como antecedente histórico del manga constituye una falta de precisión histórica, ya que «*Chōjū giga* was painted by hand, and, since it resided originally in the Kōzanji temple, it was accessible only to certain people under restricted conditions. Moreover, it lacks a written narrative text (*kotobagaki*) and a clearly identifiable, coherent narrative» (Berndt, 2008: 306).

Dejando de lado la discusión historiográfica sobre la continuidad histórica entre las artes tradicionales japonesas y el anime y el manga, vemos como en el *chinzō* también se pueden apreciar ciertas características formales que podrían ser consideradas como germen de algunas propiedades de la animación japonesa. Este género artístico, representativo del período de Kamakura (1185-1333) e introducido desde la China, se caracteriza por consistir en retratos de personajes realistas, normalmente de nobles y cortesanos. Éste tipo de retratos daban mucha importancia a la caracterización y representación psicológica de la persona dibujada, y, de forma análoga, se puede afirmar que esta obsesión de caracterizar psicológicamente los personajes a través del dibujo y del diseño aparece también en el anime. Tze-Yue, de nuevo, subraya esta conexión: ambas formas artísticas, el anime y el *chinzō*, dan una gran importancia al hecho de mostrar de forma externa, con el dibujo trazado, la caracterización psicológica de la persona o personaje.

In relation to anime, especially of the manga-anime kind, the appeal of the character-design is one vital feature that draws the reader-cum-viewer to the narrative. However, equally important is the psychological representation of the character concerned, that is, the ability of the author-illustrator, and later the animation director, to describe the mental state of the character that lies behind the external facade. In other words, character portrayal makes an equally lasting impression on the reader and viewer besides the storyline, and it is not too far-fetched to compare contemporary popular anime character designs with those of Zen master portrait-paintings, particularly the facial features and expressions. For example, the hanging scroll painting of the Zen

priest Ikkyū is comparable to the anime character Hana in director Kon Satoshi's film, *Tokyo Godfathers* (2003). Both present certain psychological tension and anxiety set within their portrayal frames. (Tze-Yue, 2010, Chapter 2, Section 2.2 para. 2)

La caracterización a través del diseño es una de las peculiaridades más importantes del anime, o, por lo menos, de muchas de las obras de animación japonesa más emblemáticas. De hecho, el canadiense Thomas Lamarre explica, en su libro *The Anime Machine: A Media Theory of Animation* (2009), que esto se debe en parte a la historia de la animación japonesa y a la relación entre animación plena y animación limitada.

Para entrar en contexto, la animación limitada, de forma tradicional, se contrapone a la animación completa. La distinción entre ambas se refiere a la cantidad de dibujos que se utilizan para animar el movimiento. La tasa usual para que se hable de animación completa es de 24 fotogramas por segundo, aunque, como Lamarre expone, es posible producir animación completa con 12 fotogramas por segundo (2009). Por ejemplo: la animación de Disney, considerada uno de los exponentes clásicos de la animación completa, tenía un promedio de 18 dibujos por segundo.

La presencia de la animación limitada en el Japón se puede rastrear hasta los inicios de la industria propiamente dicha, con la formación de la Compañía Mushi de Osamu Tezuka en Junio de 1961 y la adaptación a la pequeña pantalla de su popular manga *Tetsuwan Atomu* (conocido como *Astroboy* en el resto del mundo). Debido a la crisis que arrastraba Japón desde el final de la Segunda Guerra Mundial y para poder vender este producto a la Televisión Fuji, presentó un presupuesto tan ridículamente bajo que nadie pensó que pudiera llevarlo a cabo. Así pues, para poder llevar a cabo el proyecto, el equipo de Tezuka decidió trabajar con ocho dibujos por segundo para animar la serie de *Astroboy* (Lamarre, 2009).

El análisis de Lamarre se distancia de la consideración habitual que conecta la animación limitada con algo artísticamente pobre y ligado a las masas y la animación completa como aquello artísticamente rico. Lamarre, en cambio, hace un análisis comparando la animación limitada y la animación completa con los conceptos deleuzianos de imagen-tiempo e imagen-movimiento, respectivamente, y apunta al hecho de que la historia de la animación limitada japonesa ha llevado a que se haga un desarrollo de diseño de personajes con gran profundidad. Para él, la animación limitada tiende a producir «soulful bodies», es decir, cuerpos cuya calidad espiritual, emocional y psicológica se encuentran en la superficie. (Lamarre, 2009: 201). Podemos decir que la historia de la animación limitada ha llevado al diseño de personajes de forma muy

precisa y con gran profundidad. Es decir, se ha conseguido mostrar la profundidad del personaje en la superficie del dibujo, con solo el diseño. Lamarre expone el ejemplo de Sadamoto y el diseño de los personajes de Evangelion:

Needless to say, the history of limited animation in Japan presents such a rich array of character designs that I can only scratch the surface here. Suffice it to say, as limited animation deemphasized full animation of characters, it increasingly stressed character design, and the degree of detail and the density of information became as important as line, implied depth, and implied mass. Character design became so crucial to this kind of animation that even today fanzines typically include character designs in their synopses, discussions, or reviews of a series; and reviews usually give as much weight to character design as to story or other aspects. In this context, Sadamoto Yoshiyuki's comments on his character designs are very telling. (Lamarre, 2009: 204)

Así pues, esta importancia del diseño y caracterización de los personajes no proviene únicamente de esta época, aunque las dificultades económicas del Japón durante los años sesenta contribuyeron a acentuarla. Como he comentado antes, el *chinzō* es otro ejemplo claro de esta tendencia en la tradición japonesa.

El último antecedente pictórico que debo mencionar es la estampa japonesa o *Ukiyo-e* que significa, literalmente «pinturas del mundo flotante». Se trata de un género de grabados en madera que se hacía en Japón entre los siglos XVII y XX. Se producía principalmente para las masas, y en ellas podemos ver representadas imágenes paisajísticas, del teatro o de zonas de alterne, así como también algunos retratos. El *Ukiyo-e* tuvo una gran influencia en el imaginario popular de la época y, como comenta Susan Napier (2005), encontramos aún hoy en el anime reflejos del imaginario que aparece en algunos de estos grabados. Por ejemplo, la obra erótica de Hokusai «El sueño de la mujer del pescador» (1824) nos recuerda claramente las escenas sexuales con tentáculos del género *hentai*. Otro ejemplo, que nos menciona Tze-Yue, es la obra de Kitagawa Utamaro titulada «Mujer Bañándose», que recuerda al cuerpo femenino *cyborg* de la película de Oshii *GitS* (1995). Para Tze-Yue, con el *ukiyo-e* emerge un enfoque realista que se convierte en sello tanto de este género de grabado como, posteriormente, del anime. Así, las líneas de dibujo del *ukiyo-e* son esencialmente prototipos de las líneas semejantes a alambres finos que se encontraban en el *emakimono*, pero con la diferencia de que la estampa japonesa es más audaz en la fuerza y la longitud, debido a los contenidos transmitidos (2010). Este mismo «enfoque

realista» se puede apreciar en *GitS*, especialmente en las escenas donde aparecen cuerpos desnudos.

b) Tradición performativa: Kabuki, Bunraku y Nō

Pasemos ahora a las artes performativas japonesas conocidas como *Kabuki*, *Bunraku* y *Nō*. Estas tres artes performativas tradicionales japonesas tienen su apogeo en el siglo XVII, en el caso de *Nō* y el *Kabuki*, y el XVIII, en el caso del *Bunraku*, y tienen sus raíces históricas en China, en Corea y en el Norte y Oeste de Asia. El *Nō* fue originalmente una forma de entretenimiento artístico para la clase aristócrata, y el *Bunraku* y el *Kabuki*, en cambio, fueron algunas de las formas de entretenimiento más populares de la población urbana y de la clase mercantil que residía en Edo y en Osaka durante la época Edo (Tze-Yue, 2010, Chapter 2, Section 2.5 para. 1). Aunque las tres son formas de teatro donde hay presencia de música y canto, se diferencian porque las historias que se cuentan son actuadas de modo diferente: en el caso del *Bunraku*, a través de marionetas; en el caso del *Nō*, a través de actores con máscaras⁵⁸, y en el caso del *Kabuki*, a través de actores sin máscaras.

Si en el *chinzō* lo importante era poder expresar el carácter del personaje a través del trazo del dibujo, a través de su diseño, una de las características fundamentales de estas artes performativas es que se deben poder *observar* las emociones y reacciones emocionales del protagonista (a través, en parte, de la simbología de los movimientos del actor). Lo importante en este teatro es la puesta en juego de la representación de las emociones del *shite* (en el caso del teatro *Nō*) o el protagonista. El acto performativo o imitativo, pues, solo es verdadero, real y natural en tanto que lo emocional se identifica con lo corporal, en una suerte de eliminación de aquello que separa las categorías de lo interno y lo externo; así, todo lo que se muestra verdadero debe estar en la superficie. Para Tze-Yue ésta es una característica que también encontramos en el anime:

⁵⁸ No todos los actores llevaban máscara. Usualmente sólo el actor principal, es decir, el *shite*, se ocupaba de llevar máscara. No obstante, había casos en que también otros actores con roles femeninos podían llevarlas.

On a different plane, Japanese animation at times possesses this profound quality. This is especially so when the animated character is directed by strong auteur directors such as Miyazaki Hayao, Takahata Isao, and manga-artist Tezuka Osamu. The imitative actions become true to the protagonist animated character and are not found within the realms of gag, slapstick, and forceful motion. The late manga-artist Tezuka Osamu was known to have told his team of animators that even though his *Astro Boy* had limited animated movements, the storytelling process would succeed so long as the audience could identify with the protagonist and experience his mental world. As for Miyazaki's and Takahata's animated works, the audience is also emotionally drawn into the "innermost world" of the animated characters in films such as *Nausicaä of the Valley of the Wind*, *My Neighbor Totoro*, *Grave of the Fireflies* and *Only Yesterday*. (Tze-Yue, 2010, Chapter 2, Section 3 para. 1).

Además, Tze-Yue comenta que podemos encontrar, en el cine de Miyazaki y Takahata, otras características del teatro *Nō*, cómo los momentos de inacción, de pausa, de intervalos silenciosos y de quietud, que se conocen en este arte performativo como «el arte del ma», o la ciencia del espacio y el tiempo en la narración. Es interesante comentar que estas características que Tze-Yue encuentra en las películas de Miyazaki y Takahata también se pueden apreciar en muchos momentos de la serie de *Neon Genesis Evangelion*, en los que Hideaki Anno abandona la acción de las peleas entre los Evas y los Ángeles para centrarse en escenas de aspecto sereno, donde la quietud, las pausas y los largos silencios de los protagonistas son el elemento central. De hecho, en la crítica de Lamarre a la caracterización de la animación limitada como el «hermano pobre» de la animación completa, el autor propone entender la animación limitada en los términos deleuzianos de la «imagen-tiempo». Aunque trataré estos conceptos más adelante, de forma resumida puede decirse que, para Deleuze, en la imagen-tiempo el movimiento se subordina al tiempo para darnos una imagen directa del él, mientras que en la imagen-movimiento, surgida del tiempo como curso o como continuidad, se nos da una imagen indirecta del tiempo (Deleuze, 1987). Así, conocidas escenas como las de Shinji bajando las escaleras mecánicas con Rei (episodio 5), o aquella en la que Shinji se encuentra pilotando el Eva con Kaworu en su mano, a punto de ser aplastado (episodio 24), pueden ser vistas como ejemplos de la imagen-tiempo deleuziana.

Otra analogía posible entre las artes performativa japonesas y el anime es la que hace Stevie Suan en su libro *The Anime Paradox: Patterns and Practices Through the Lens of Traditional Japanese Theatre* (2013), donde que hace un análisis comparativo entre la estructura del *Nō*, el *Bunraku* y el *Kabuki* con los patrones de ciertos animes:

[T]he structural basis of Noh, Bunraku, and Kabuki is reminiscent of the patterns found in Anime, and as such is something that warrants further inspection. This governing principle is called *jo-ha-kyū* (序破急) and separates the performances into specific sections that course into each other in a similar fashion to the way this occurs in Anime. By looking at Anime through the already deeply established structure of *jo-ha-kyū* it allows us to highlight and label these patterns in Anime. (Suan, 2013: 57)

El concepto de *jo-ha-kyū*, que fue tomado de las raíces de la música cortesana por Zeami Motokiyo en el siglo XV, se puede traducir como «principio-mitad-final» o «introducción-desarrollo-desenlace», pero, tal y como comenta Suan, si nos fijamos en los caracteres que conforman la palabra se nos revela otro significado: *jo* (序) significa introducción, *ha* (破) significa pausa y *kyū* (急) significa rápido.

Suan hace el ejercicio de comparar el patrón *jo-ha-kyū* del Bunkaku, Kabuki y Nō con muchos animes contemporáneos como *Bakemonogatari* (2009), *Neon Genesis Evangelion* (1997), *Cowboy Bebop* (1998-1999), *Princesa Mononoke* (1997), entre muchos otros. De hecho, es interesante comentar que en los títulos de las películas de *Rebuild of Evangelion* (2007- actualidad) podemos encontrar una cita explícita a este patrón del teatro tradicional japonés: la primera de las películas lleva por título, en la versión japonesa, *Evangerion Shin Gekijōban: Jo* (エヴァンゲリオン新劇場版:序, 2007); la segunda, *Evangerion Shin Gekijōban: Ha* (エヴァンゲリオン新劇場版:破, 2009); y la tercera, *Evangerion Shin Gekijōban: Kyū* (エヴァンゲリオン新劇場版:Q, 2012), de modo que, aunque no se utilice el kanji 急, aparece el carácter romaji Q, que tiene la misma pronunciación en japonés (*Kyū*)⁵⁹.

También el italiano Marco Pellitteri hace una comparación entre el anime y las formas teatrales tradicionales japonesas:

For example, let us think about the most ritual moments in Japanese robot or superhero stories [...], when, before fighting or at the climax of the battle, the main character takes a dramatic and rigid posture, corresponding to the *mie* of the Kabuki theatre, in which the public, struck by the pathos of the scene, hails the hero. Or to the *roppō* action, in which the hero crosses the stage in large jumps, in a crescendo of dynamic tension: this ritual, combined with the *mie*, corresponds to those scenes in *manga* and *anime* where the face and/or the body of the character in the foreground -who often is, but is not

⁵⁹ Estas tres películas del *Rebuild of Evangelion* se tradujeron, al inglés, como *Evangelion: 1.0 You Are (Not) Alone*, *Evangelion: 2.0 You Can (Not) Advance* y *Evangelion: 3.0 You Can (Not) Redo*.

limited to, the hero- poses whilst behind him/her background, made of kinetic lines and colours, rapidly flows (Pellitteri, 2010: 90)

c) *El Kamishibai*⁶⁰

Aunque el *Kamishibai* nace en el siglo XX, se dice que sus antecedentes se remontan a los rollos *emaki* del siglo XII. Se trata de una forma de teatro callejero que fue muy popular durante la depresión de los años treinta y el período de posguerra, y hasta la llegada de la televisión a Japón. Consistía en el uso de un pequeño artefacto de forma rectangular donde se colocan ilustraciones una detrás de la otra. Mientras el narrador va explicando la historia, va sacando las ilustraciones que acompañan la narración. El público era principalmente infantil. Esta forma artística secuencial moderna tiene muchas conexiones con el manga y el anime. Por ejemplo, el *Ōgon Bat* (conocido en España como *Fantasmagórico*), considerado el primer superhéroe japonés, apareció en el *Kamishibai* y fue adaptado posteriormente al manga y al anime. De hecho, la realización al anime del manga *Astroboy* estuvo inspirada por el *kamishibai*. Sakamoto, uno de los primeros trabajadores de la Mushi Productions, le dio la idea a Tezuka de imitar esta forma artística para abaratar costes⁶¹

d) *El Utsushi-e*

Finalmente, debo hacer mención a la forma artística audiovisual conocida como linterna mágica japonesa o *utsushi-e* (写し絵⁶²), muy famosa durante finales del periodo Edo, en el siglo XIX. El período Edo fue un momento de especial contacto con la cultura occidental, además fue uno de los momentos más importantes de cambio social y económico en Japón; la emergencia de centros de mercado como Edo y Osaka hizo que la economía tradicionalmente rural de Japón se transformara en una economía de

⁶⁰ Los kanjis que se utilizan para escribir *kamishibai* són 紙芝居, que traducida significa «teatro de papel».

⁶¹ En el capítulo titulado «*Astroboy*: primer anime de ciencia ficción» explico con más detalle esta historia.

⁶² Los kanjis de *utsushi-e* pueden ser traducidos como «pintura duplicada» o «pintura copiada»

mercado capitalista, lo que propulsó la emergencia de formas de arte popular en las ciudades. El *utsushi-e* es un ejemplo perfecto de este tipo de artes que aparecieron a consecuencia, en primer lugar, de la transformación económica del Japón y, en segundo lugar, del contacto con occidente.

El *utsushi-e* tiene origen en las linternas mágicas que se importaron de Holanda durante el período Edo. Parece ser que la primera vez que se pudo ver una función de linterna mágica fue en 1803 (Kushara, 1999). La linterna mágica se basa en el diseño de la cámara oscura, la cual recibe imágenes del exterior y las hace visibles en el interior de la misma, pero en el caso de la linterna mágica este proceso se invierte, y las imágenes son proyectadas hacia el exterior. Esta técnica se combinó con la tradición japonesa de contar historias con imágenes y música, y así nació el *utsushi-e*. Este tipo de representación se hacía en lugares oscuros, para que las imágenes pudieran ser proyectadas en una tela negra. Las imágenes eran diseñadas y pintadas por un artista, quien también dirigía la performance audiovisual. Como comenta Tze-Yue, esta forma artística puede considerarse uno de los antecedentes de imagen en movimiento más antiguos del anime: «In general, Japanese animation scholars, teachers, and film historians acknowledge *utsushi-e* as Edo's form of anime (or simply called "Edo anime"), one of the pre-modern ancestors of today's Japanese anime.» (Tze-Yue, 2010, Chapter 2, Section 3.3, par. 5).

Hasta aquí he hecho un breve repaso de las formas artísticas tradicionales japonesas que pueden considerarse antecedentes del anime, mostrando de qué forma podemos ver hoy en día reminiscencias de esta herencia japonesa. En efecto, la cultura japonesa tradicional aún sigue presente en muchos sentidos en la animación japonesa, aunque éste sea un producto nacido de la globalización y la modernización del Japón. En el próximo apartado explicaré el nacimiento del anime como industria y repasaré su historia como producto cultural, centrándome en el anime de contenido tecnológico. La razón por la que me centraré en esta línea histórica en vez de ofrecer un panorama del anime en general es porque abarcar toda la historia de la animación sería una tarea demasiado extensa para las intenciones de esta investigación. Dado que se trata una tesis centrada en la tecnología en el anime, me parece pertinente centrarme en explicar lo que considero como las dos tendencias históricas principales a la hora de tratar la tecnología en el anime, a saber, en tanto que algo en continuidad con lo humano (como en el

género *cyberpunk*) y en tanto algo separado de lo humano y diferente a él (como en el género *Robot*).

3.2.2. El papel del imaginario tecnológico en el surgimiento de la industria del anime.

3.2.2.1. Papel de la guerra y lo militar en el surgimiento de la industria del anime.

El surgimiento de la historia de la animación y su industrialización está profundamente marcada por tres factores: el papel de Japón en la Segunda Guerra Mundial, la influencia recibida del mercado occidental (sobre todo el americano y el europeo), y la consecuente modernización nipona. La aparición del *senga eiga* (películas de «líneas animadas»), está relacionada con la llegada al Japón, a principios del siglo XX, de un conjunto de películas de animación extranjeras, entre ellas *Fantasmagorie*⁶³ (1908), del francés Emile Cohl, que hizo que productores japoneses se plantearan por primera vez realizar películas de animación nacional (Tze-Yue, 2010, Chapter 4, Section 1.1, par. 1).

Durante el primer tercio del siglo XX se crearon *senga eiga* como *Imokawa Mukuzo, Genkanban no maki* (Mukuzo Imokawa y el guardián de la entrada, 1917), de Shimokawa Ōten, o *Saru to Kani no gassen* de Kitayama Seitarō (La batalla del mono y el cangrejo, 1917) y *Namakuragatana* (La espada contundente, 1917), de Kōuchi Jun'ichi (Litten, 2014); estas obras son consideradas las piedras fundacionales de la animación japonesa.

El desarrollo de la animación japonesa como medio no se vio interrumpido por la creación, en 1934, del Comité de Control Cinematográfico, que se encontraba bajo el mando del gobierno japonés, y que si conllevó un aumento de las producciones de contenido bélico y la prohibición de la exhibición de películas extranjeras. Durante esta época el gobierno japonés se fue militarizando, y aparecieron grupos ultranacionalistas; la sociedad japonesa se encontraba en un momento de cambio político, económica y

⁶³ El título de esta película es una referencia al fantasmógrafo, una variante de la linterna mágica.

social. Desde el punto de vista económico y social, hubo repercusiones debidas a la depresión económica mundial, como un cierto recelo contra el gobierno democrático parlamentario. En lo referente al mercado de la animación, un hito muy importante fue la creación, en 1934, de la Compañía de Películas Fuji (conocida en Japón como la *Dai Nippon Ceruroido*). Además, en este período el gobierno de Japón promovía la industria cinematográfica con el fin de difundir mensajes educativos; es por este motivo que se creó la *Bunka Eigabu* (Sección de Cultura Cinematográfica), dependiente del Ministerio de Educación. Con el nuevo panorama político, los contenidos propagandísticos y militares de las películas de animación empezaron a aumentar. Muchos de los títulos que se estrenaban tenían financiación militar directa. (Tze-Yue, 2010).

Una de las primeras ficciones japonesas protagonizada por un robot apareció en este momento: se trata de *Tanku Tankuro*, creado por Masaki Sakamoto en 1934. El *Tanku Tankuro* fue el primer robot que apareció en un cómic para niños. Frederik Schot, en su libro *Inside the robot kingdom. Japan, Mechatronics, and the coming Robotopia*, escribe lo siguiente sobre él:

A pseudorobot, Tanku's human head sat atop a cast iron body that looked like a bowling ball with eight holes. He operated on what seemed to be magic, and readers never knew what he would pull out of the holes in his body. Sometimes he waved swords or guns, at other times he sprouted wings and a propeller and transformed into an airplane or even a tank. He was drawn in a naive style and given an endearing personality, and when he fought he was always on the side of good (Japan). Often he was involved in wars, which reflected the climate of the times. (Schodt, 2010, Part Two, Chapter 4, Par. 3).

El sometimiento ideológico militar y lo propagandístico, como vemos, eran patentes en la mayoría de productos culturales. El que es considerado el primer medimetraje de animación japonés, *Momotarō no umiwashi* (Las águilas marinas de Momotarō, 1943)⁶⁴, de Mitsuyo Seo, por ejemplo, es un ejemplo del nivel propagandístico que se podía encontrar en estos productos:

Leading the list of animated films that show animals in military attire taking up arms is the country's first animated feature film *Momotarō no umiwashi* (1943). It is a 37-minute feature film using animal-like characters. It also features the Japanese military as

⁶⁴ Esta película tiene una secuela titulada *Momotarō Umi no Shinpei* (Momotarō, dios de las olas, 1945) del mismo director que se considera el primer largometraje de animación japonés

the incoming savior of the Pacific Islands' colonized natives. Directed by Seo Mitsuyo, metaphorically speaking, Momotarō was Japan's silhouette wartime mascot as opposed to America's Mickey Mouse. (Tze-Yue, 2010, Chapter 4, Section 2.3, par. 6)

Y más tarde añade:

The determination and support that the Japanese military government had given to the production of the Momotarō film series was not without a hidden impetus. On the surface, Momotarō as a wartime mascot that represented a leading liberating hero against the foreign Allied Forces, which were symbolically represented by America's popular cartoons, Mickey Mouse and his friends. However, the tenacity to produce and complete the making of the sequel, *Momotarō umi no shinpei*, was driven by a darker historical shadow situated geographically nearby. (Tze-Yue, 2010, Chapter 4, Section 2.4, par. 1)

Desde el punto de vista estético, tanto *Momotarō no umiwashi* (1943) como *Momotarō Umi no Shinpei* (1945), muestran un dominio bastante completo de las técnicas de animación de su momento. Los movimientos de los personajes se muestran fluidos, gráciles y delicados, y los movimientos faciales se realizan con mucho detalle y definición. Sin embargo, como ya he comentado, desde el punto de vista temático la serie de películas de Momotarō se rige, en gran medida, por el motivo pragmático de la glorificación militar de lo militar en general y de los avances del ejército japonés en concreto.

La serie de películas de *Momotarō* contó con una secuencia animada por Masaoka, uno de los animadores más importantes de la época de preguerra. Masaoka fundó, junto a Sanae Yamamoto, después de la guerra, la compañía Nichidō Eiga que fue más tarde absorbida por la Toei Company.

Momotarō sin duda ha sido una de las películas que más impacto tuvo en la creación de la cultura popular japonesa de finales del siglo XX. Por ejemplo, Osamu Tezuka fue uno de los autores que quedó fascinado por esta película de animación cuando era pequeño, así como también por la obra de Kenzo Masaoka *Kumo to Chūrippu* (La araña y el tulipán, 1943).

Resaltar el papel de lo militar en el surgimiento de la industria de la animación no es gratuito. Este hecho marcó profundamente las características del desarrollo del anime posterior: el hecho de que la primera serie de animación de la historia fuera *Astroboy* está estrechamente vinculado a este panorama bélico. Además, si nos fijamos en la mayoría de animes de ciencia ficción, sobre todo los de género *Robot*, podemos

apreciar como la repercusión de la guerra afectó y sigue afectando al contenido de las obras de este género. Si hacemos un vistazo a los animes que comentaremos a continuación (*Tetsujin 28-Go*, *Gundam*, *Macross*, *Evangelion*, *Akira*, *GitS*), vemos cómo en la mayoría de ellos el contexto de lo militar es omnipresente; de hecho, la guerra es una de las temas básicos de muchas de estas obras.

3.2.2.2. La formación de la industria del anime: *Toei Animation*⁶⁵

Los comienzos de la industria de la animación japonesa están marcados por la creación, en 1956, del departamento de animación Toei Dōga dentro la Toei Company. Esta industrialización de la animación estuvo marcada por el hecho de producirse inmediatamente después de la guerra, durante la ocupación americana (1945-1952). Es, de hecho, a partir de la creación de este departamento que podemos hablar propiamente de *anime*, aunque la palabra *anime* no aparece hasta más tarde (de hecho, no está muy claro cuando apareció exactamente este término, que deriva del vocablo *animeshon*):

Veteran animator Otsuka Yasuo (2001: 29), when writing on the history of Toei Animation Studio, notes that during that time, animators preferred the term anime-shon, as it depicted more possibilities of the medium, particularly its technical expressiveness as compared to the older, pre-war linguistic term, manga eiga. It is not sure when exactly the term anime became entrenched in Japanese vocabulary. Browsing through the literature printed in the 1970s, including promotional leaflets and film magazines, the term anime often appears. However, it is possible to presume that the abbreviated term already existed in the 1960s, during which anime-shon or anime was fast becoming a popular new genre or visual form in Japanese popular culture. Yamaguchi and Watanabe note that it was in the early months of 1960 that Japanese newsreaders began to use the terms anime-shon and anime-ta in their broadcasts although the term manga eiga continued to be used as well. (Tze-Yue, 2010, Chapter 5, Section 5, par. 14)

Así, aunque la Toei puede considerarse la primera compañía de anime en sentido propio, su creación se dio después de la agrupación y fusión de dos estudios muy importantes en esa época, la productora cinematográfica Toho y la Nihon Dōga, donde

⁶⁵ Hasta el 1998, la Toei Animation fué conocida como Toei Doga (東映動画株式会社 Tōei Dōga Kabushiki-gaisha)

trabajaban y se formaron como animadores Masaoka y Yamamoto. Pero las fusiones entre estudios durante este período no impidió que muchas de las empresas retrocedieran durante la época de posguerra y diera paso al casi monopolio de la Toei.

Un cuento chino sirvió de base al que se considera el primer largometraje de animación japonés en color, *Panda y la serpiente mágica* (*Hakujaden*, 1958), producida por la Toei Dōga y dirigida por Taiji Yabushita. La realización de esta película implicó un avance de la tecnología de la animación japonesa hasta los límites técnicos del momento, y se tardaron ocho meses en completarla. Aun así, y tal y como narra Laura Montero, la película tenía muchas irregularidades:

A pesar de sus logros, la narración del film era bastante plana y la profundidad de personajes nula. A esto se sumaban las carencias en el terreno técnico, que señalaban el hecho de que se trataba de los primeros balbuceos en la industria. Los ciclos de animación de los personajes eran básicos, se dejaba a un lado la elasticidad y la fluidez de movimientos, y se otorgaba primacía a la composición. Muchos de los encuadres eran auténticas estampas de gran belleza plástica pero, como dibujos planos, provocaban la ralentización de la acción, lo cual infirió en una sensación de mera sucesión de imágenes. Los fondos se mantenían siempre estáticos y los movimientos de cámara escaseaban, circunscritos a panorámicas y a *zooms* de planos medios a primeros planos en una movilidad que se limitaba al interior de encuadre. (Montero, 2012: 25)

La creación de la película de *Panda y la serpiente mágica* venía también marcada por la ambición de la compañía Toei de convertirse en competidora de Disney, pero, aunque recibió algún reconocimiento internacional, como ser seleccionada en el Festival Internacional de Cine de Venecia en el 1959, su lanzamiento en los Estados Unidos el 15 de Marzo de 1961 fue un fracaso. Ello no impidió que esta fuera la primera de una larga lista de producciones de la Toei Animation.

El hecho de el tema principal de la película fuera un relato tradicional chino, además, no era completamente arbitrario, dado que el financiamiento de la Toei dependió fuertemente en sus inicios de inversiones provenientes de Hong Kong, lo que promovió las relaciones entre las industrias culturales de los dos estados. No obstante, debido a diferencias culturales y a un cierto conflicto entre los productores, en la versión animada de *Panda y la serpiente mágica* no hubo de hecho ninguna inversión china (Tze-Yue, 2010, Chapter 5, Part 3.2, Paragraph 1).

La relación del *mangaka*⁶⁶ Osamu Tezuka con la Toei es un hecho que merece ser mencionado. El año 1960 la Toei realizó una película titulada *Saiyuki* (en castellano se tituló *El viaje a Occidente*), basada en el cuento chino *La leyenda del rey mono*, del siglo XVI, y en el manga de Tezuka titulado *La leyenda de Son Goku* (*Boku no Son Goku*, 1952-1959). La dirección de la película estuvo en manos de Yabushita, y Tezuka hizo de consultor en la realización del proyecto; sin embargo, tal y como cita Jerry Beck (2005: 10) en su guía, Tezuka declaró más tarde que solo fue al estudio para posar para una sesión fotográfica. Aunque fue la primera vez que Tezuka participó en la producción de una película de animación y supuso una experiencia muy valiosa para su posterior creación de la serie *Astroboy* (*Tetsuwan Atomu*, 1963-1966), su relación con la Toei terminó abruptamente poco después de la producción debido a desacuerdos con los directivos. A pesar de esto, Tezuka volvería a participar en dos proyectos más de la Toei, *Simbad, el marino* (*Arabian naito shindobatto no oken*, 1962) y *Rock, el valiente* (*Wan wan chūshingura*, 1963).

En Junio de 1961, debido a las desavenencias con la Toei Company, Tezuka creó Tezuka Osamu Productions para poder hacer animación con total libertad. Un año después cambió su nombre por Mushi Productions⁶⁷, nombre bajo el cual la empresa sería responsable de la primera serie de animación japonesa de la historia, *Astroboy*.

3.2.2.3. *Astroboy*: primer anime de ciencia ficción

El 1 de Enero de 1963 la Fuji TV transmitió el primer capítulo de la serie *Astroboy* (conocida en Japón como *Tetsuwan Atomu*); llevaba por título «El nacimiento de *Astroboy*» [Imagen 1]⁶⁸ (en japonés, *Atomu tanjō*). Se trataba de la primera serie de animación japonesa de la historia, y estaba protagonizada por un niño-robot. El hecho de que la primera serie de *anime* tenga como protagonista a un robot, no es para nada

⁶⁶ *Mangaka* es la palabra japonesa que se utiliza para designar a un dibujante de comics. El sufijo *ka* se utiliza para indicar «creador de».

⁶⁷ *Mushi* en japonés significa insecto. Es conocida la afición de Tezuka por los insectos, de pequeño se dedicaba a coleccionarlos.

⁶⁸ Todas las imágenes están citadas en el apartado de referencias, en la subsección de imágenes.

casual. Tal y como cuenta Frederick Schodt en su libro, Japón merece el título de «Robot Kingdom»:

Japan today is known as the “Robot Kingdom” for the huge number of industrial robots working in its factories, for the aggressive research being done in its labs on humanoid robots, and for the hundreds of robot-themed manga and anime films its artists create and export to the world. There is, arguably, no other nation where robots—whether real or imaginary—have been so enthusiastically embraced. In this context Mighty Atom has always functioned as far more than an ordinary cartoon character. Over the years, Atom has become a symbol of state-of-the-art Japanese technology. (Schodt, 2007, Chapter 6, para. 1)



Imagen 1. Escena de la «intro» del primer capítulo de la serie original del 1963 de Astroboy.

La fascinación de Japón por la tecnología y, concretamente, por los robots es bien conocida, y ha sido objeto de muchos ensayos; por ejemplo, el libro del mismo Frederick Schodt, *Inside the robot kingdom. Japan, Mechatronics, and the coming Robotopia*, donde este autor analiza detalladamente el papel de lo tecnológico en la sociedad y en el imaginario japonés.

Astroboy no es el primer robot de ficción de la historia del Japón. Como ya he comentado anteriormente, en la época de preguerra existió un manga muy popular, *Tanku Tankurō*, creado por Masaki Sakamoto en 1934, cuyo protagonista era ya un pseudo-robot. El héroe principal, Tankurō, era un robot con un cuerpo metálico en forma de bola, con muchos agujeros y cabeza humana. Su forma de funcionar era parecida a la magia: para luchar con los enemigos y defender el bien (que siempre quedaba identificado con Japón) Tankurō sacaba todo tipo de artilugios de sus agujeros.

Pero, aunque no fuera el primer robot ficticio del Japón, se puede considerar Astroboy el origen del género *Robot* (conocido como *Mecha*, fuera de Japón); de hecho,

se puede defender incluso que ya encontramos en él ciertas características que reaparecerán en el género *cyberpunk*, como el hecho de que se presente una máquina con propiedades humanas. Sin embargo, tal y como nos cuenta Schodt (2007), cuando Tezuka creó a Astroboy en 1951 la palabra *robotto* aún no se había asentado en el lenguaje japonés, y, por este motivo, a este tipo de seres ficticios se les denominaba comúnmente *jinzō ningen*, traducible al castellano como “humanos artificiales”. De hecho, *Astroboy* no tiene todas las características propias del género *Robot*; en primer lugar, porque aunque se centra en un robot, éste tiene el tamaño de un humano normal, y en segundo lugar, porque el robot es completamente autónomo, es decir, no hay nadie que lo pilote o dirija (componente esencial en el género *Robot*). Debemos esperar hasta *Tetsujin-28 Go* para que aparezca el primer robot gigante controlado por un adolescente, y hasta *Mazinger Z* para poder ver un robot gigante pilotado, desde el interior, por un joven.

La creación de Astroboy estuvo marcada por un contexto y unas influencias que son importantes para entender el personaje y su historia. En primer lugar tenemos el contexto político-económico. Es interesante notar el nombre japonés de *Astroboy*, Tetsuwan Atom o Chico Átomo. Tezuka escogió la palabra «Átomo» debido a que los americanos estaban realizando pruebas de bombas nucleares durante la época de los 50, y «átomo» era uno de los vocablos omnipresentes en el día a día japonés. Tezuka, como muchos de los japoneses que habían sobrevivido a la Segunda Guerra Mundial y al bombardeo nuclear en Hiroshima y Nagasaki, aborrecía todo lo que tenía que ver con armas nucleares; por este motivo decidió crear un «continente atómico» donde el poder nuclear se utilizara para fines pacifistas.

Durante el período de guerra y posguerra también se dieron otros factores que tuvieron impacto en la vida de Tezuka y en la creación de Astroboy: el contacto con la animación americana, la censura japonesa y la consecuente exhibición de la animación japonesa, y la depresión económica. Es conocida la pasión de Tezuka por las películas de Disney. Cuando era pequeño iba al cine con su madre a ver películas tempranas de Disney, así como también otros dibujos animados, como Popeye, de los hermanos Fleischer. Tezuka quedó absolutamente asombrado por estos dibujos animados, y gran parte de su afición por la animación se debe probablemente a estos autores.

Tras la guerra los dibujos animados americanos fueron prohibidos, y fue en este momento cuando Tezuka pudo ver algunos trabajos de Kenzō Masaoka, como por ejemplo *Kumo no chūripu* (La Araña y el Tulipán, 1943), y otras películas de animación

propagandísticas como *Momotarō no umiwashi* (Las águilas marinas de Momotarō, 1943) y su secuela *Momotarō umi no shinpei* (Momotarō, dios de las olas, 1945), que le dejó muy impresionado (a diferencia del resto de películas de animación propagandísticas japonesas).

Las influencias de Tezuka no se reducen a obras cinematográficas. Entre las obras literarias que más le influyeron de pequeño se encuentra el clásico ruso, *Crimen y Castigo* de Fiódor Dostoyevski, que el *mangaka* leyó más de una vez de niño. Pero quizá la obra que influyó más en la creación de *Astroboy* fue una copia traducida de *R.U.R (Rossum's Universal Robots, 1921)* de Karel Čapek. Este libro trata sobre unos seres artificiales que, en un momento dado, se rebelan contra sus amos humanos. De hecho, es en esta obra donde aparece por primera vez la palabra robot, acuñada por este autor checo. En su lengua materna significa «trabajo» y deriva de la palabra «esclavo» o «sirviente» (Schodt, 2010, Part One, Chapter 2, para. 3; Pellitteri, 2010: 125). Esta obra, a su vez, bebe de la tradición judía del Golem, que podemos conectar con el mito de Prometeo. Tanto en las historias del Golem como en la de Prometeo encontramos dos elementos clave comunes: la *hybris* implicada de la creación de un ser vivo en contra de los deseos de un padre fundador o un dios, y la idea más básica de la creación de vida a través del barro. Curiosamente, también la figura de *Frankenstein* (1818) de Mary Shelley recoge su imaginario de esta tradición. La criatura de Frankenstein puede verse como un antecedente lejano de la figura del *cyborg*, es decir, un ser donde lo humano y lo técnico se (con)funden.

Juntamente con la obra de Čapek, Tezuka también estuvo influido por el escritor japonés Jūza Unno (1897–1947), considerado uno de los padres de la ciencia ficción japonesa. Como explica Schodt en su libro sobre *Astroboy*:

Given these dark influences, Tezuka's Mighty Atom had an extremely humanistic and original bent. In a 1986 article in the Journal of the Robotics Society of Japan, Tezuka explained that he created Atom to be a type of twenty-first-century “reverse Pinocchio,” a nearly perfect robot who strove to become more human, and hence, more flawed (i.e., emotive and illogical), and also to be an interface between two different cultures—that of man and machine. (Schodt, 2007, Chapter 6, para. 16)

De forma parecida a Isaac Asimov, Tezuka creó una serie de «leyes» que todo robot debía obedecer. A pesar de ello, Tezuka negó que se hubiera inspirado en las famosas

tres leyes de la robótica de Asimov. Más intrigante es la comparación entre esas leyes, dado que se parecen mucho. Las leyes de Asimov son las siguientes:

1. A robot may not injure a human being or, through inaction, allow a human being to come to harm.
2. A robot must obey orders given it by human beings except where such orders would conflict with the First Law.
3. A robot must protect its own existence as long as such protection does not conflict with the First or Second Law. (Asimov, 1983: xx)

El objetivo de estas leyes era la correcta y segura convivencia entre humanos y robots. Tezuka ideó diez principios con el mismo objetivo:

1. Robots are created to serve mankind.
2. Robots shall never injure or kill humans.
3. Robots shall call the human that creates them “father.”
4. Robots can make anything, except money.
5. Robots shall never go abroad without permission.
6. Male and female robots shall never change roles.
7. Robots shall never change their appearance or assume another identity without permission.
8. Robots created as adults shall never act as children.
9. Robots shall never assemble other robots that have been scrapped by humans.
10. Robots shall never damage human homes or tools. (Schodt, 2007, Chapter 6, para. 20)

La depresión económica también dejó mella en la puesta en escena del manga *Astroboy*. A la falta de experiencia de Tezuka en el manejo de los aspectos técnicos de la producción de animación hay que sumarle el hecho de que debía producir un capítulo semanal de 30 minutos, y que contaba con un presupuesto muy reducido; de hecho, durante esta época, tal y como explica Schodt, Tezuka estaba pagando de su bolsillo a sus seis trabajadores de la Mushi Productions. Uno de estos trabajadores era Yusaki Sakamoto, que fue quien tuvo la idea de la forma de producir la serie de Astroboy:

Over drinks at a local bar with the other members, he revived his old idea of animating Mighty Atom. Having carefully studied all the American TV animation that was then entering the Japanese market, he was convinced that it could also be made into a TV series. Mighty Atom, he felt, was an especially good candidate, not only because it was an already famous property, but because Tezuka's manga stories were so intrinsically interesting, and also because each episode was fairly short and could stand alone independently. If absolutely necessary, Sakamoto reasoned, they could just shoot the

images on Tezuka's manga pages and edit them into a program that would be successful, even profitable—almost like creating a TV version of traditional Japanese *kami-shibai*, or “paper plays,” wherein a narrator tells a story and illustrates it with a series of hand-drawn panels. “When I pitched the idea to Tezuka,” he said in an interview in 2002, “he must have been thinking along the same lines, because he immediately said, 'Let's do it,' and from that point on we started discussing how to carry out our idea.” (Schodt, 2007, Chapter 4, para. 20)

La idea no era fácil de conseguir, al final, estuvieron forzados a adoptar una versión de la idea de Sakamoto: así nació la idea de utilizar animación limitada en lugar de animación completa. La animación limitada ya se había utilizado en Estados Unidos, en compañías como *Union Productions of America* con series como *Huckleberry Hound* (1958) o *Los Picapiedra* (*The Flintstones*, 1960). La técnica de animación limitada ideada para la serie *Astroboy* fue poco a poco asentándose como forma de producir animación japonesa y, de hecho, muchos animes posteriores adoptaron ese tipo de fórmula. Esta adopción de la animación limitada para producir series no ha estado libre de críticas: el mismo Miyazaki ha criticado duramente este tipo de producción:

Because of his intoxication with Walt Disney, [Osamu Tezuka] created Mushi Productions, negotiated by himself with sponsors, and succeeded in having *Mighty Atom* broadcast as a series of thirty-minute episodes on TV. In doing so, he laid the foundation for the modern Japanese TV-animation business, but over the years *Mighty Atom* also created new conventions in the industry, to the point where it also served as the cornerstone for the current low-wage system in which people are now employed. (Schodt, 2007, Chapter 8, para. 21)

Y añade:

In an interview done that same year, Miyazaki praised Tezuka's manga work, but claimed that his anime was mainly filled with “cheap pessimism;” that he, Miyazaki, couldn't say anything good about it; and that everything Tezuka had ever said about animation was all fundamentally wrong because of his over-infatuation with Walt Disney. In particular, Miyazaki resented the way Tezuka had advertised the merits of limited animation during the *Mighty Atom* years and later, when it suited him, trumpeted full animation. “Because of the example he set [with *Mighty Atom*], he created the subsequent curse of the animation industry, of constantly low production budgets. (Schodt, 2007, Chapter 8, para. 22)

Además, aunque más tarde en la historia del *anime* se ha intentado optimizar la técnica de animación limitada, dándole una profundidad artística y recogiendo técnicas del

teatro tradicional japonés y también de la pintura del período de Kamakura, el *Chinzō*, este no es el caso de la obra primeriza de animación de Tezuka, quien más tarde confesaría tener sentimientos contradictorios con respecto a esta obra, negando a la vez que ninguna influencia de las técnicas del teatro tradicional japonés hubieran tenido que ver con la producción y la decisión de hacer *Astroboy* con la técnica de animación limitada:

Tezuka was simultaneously proud of and embarrassed by this fact. In his heart of hearts, he was in love with Disney-style full animation, with its smooth and flowing movements and lovingly created characters. Had he had the budget and the time to do so, he would have loved to have created *Mighty Atom* in this same style, for the production system he developed was really the direct result of impoverishment and a lack of resources. And yet, Tezuka's form of limited animation went on to become the de facto standard in Japan and one of the hallmarks of Japanese animation today. As Tezuka noted wryly years later, intellectuals and critics who talked about *Mighty Atom* often imparted great philosophical meaning to the long pauses and limited action of the film. They assigned a high-art motive to it that had never really existed in the beginning—even calling it a “uniquely Japanese technique” and a clever application of the Kabuki tradition of *mie*, where actors freeze in a dramatic flourish. (Schodt, 2007, Chapter 8, para. 19)

Lo que no se puede negar es que *Astroboy* fuera la pionera de un tipo de producto que sigue funcionando hasta la actualidad. Podemos afirmar con seguridad que el *anime* tal y como lo conocemos hoy en día aparece con la emisión del primer capítulo de *Astroboy*.

Poco después que apareciera *Astroboy*, en el mismo año 1963⁶⁹, Yonehiko Watanabe empezaría a dirigir la serie de anime *Tetsujin 28-Go*, basado en un manga homónimo del *mangaka* Mitsutero Yokoyama, publicado desde 1956. Si *Astroboy* puede considerarse el progenitor más antiguo del género *Robot*, con *Tetsujin 28-go* se dio el paso definitivo al *Robot* en su forma habitual, naciendo con ello uno de los géneros más populares del *anime* de hoy en día.

⁶⁹ El primer capítulo se emitió el 20 de octubre de ese año y la serie estuvo emitiéndose hasta el 25 de mayo.

3.2.3. Dos tendencias en el tratamiento de la tecnología: el cuerpo robótico y la continuidad entre hombre y tecnología

Encontramos hoy día numerosos ejemplos en la literatura, el cine y otros vehículos del género de fantasía y ciencia ficción en los que se presenta un imaginario donde la tecnología es tratada como algo que forma parte de lo humano o se confunde con ello. En muchos de estos mundos imaginarios se llega a cuestionar directamente la existencia de una diferencia entre lo humano y lo tecnológico. Uno de los ejemplos clásicos con respecto a estos dilemas sobre los límites de lo humano y lo técnico lo encontramos en el caso del demonio engendrado por el Dr. Frankenstein, un ser artificial fruto de la *hybris* humana y la ciencia moderna; sin embargo, es posible encontrar ejemplos mucho más antiguos, como propio mito de Prometeo al que la obra de Shelley hace referencia, y el tema ha sido tratado cada vez con más frecuencia con los años y el avance tecnológico. Aunque hay, pues, sin duda muchos ejemplos de este tipo de tratamiento de la tecnología en la literatura de ciencia ficción occidental, por razones prácticas y de prioridad voy a centrarme específicamente en el tratamiento que se hace de la tecnología en el mismo *anime* de ciencia ficción.

La multitud de obras japonesas donde se trata la cuestión tecnológica convergen, hasta cierto punto hacia lo que podemos caracterizar como dos tipos ideales de tratamiento de la cuestión: en primer lugar, aquel que pone en duda la identidad misma del ser humano, ya que la tecnología es presentada como una extensión directa de éste, hasta implicar, en algunos casos, una sustitución; y, en segundo lugar, aquellas obras que piensan la tecnología como aquello externo o enajenante, es decir, como aquello que tiene la capacidad de externalizar ciertas funciones (o incluso partes) del cuerpo. El género *Robot* es un claro ejemplo del segundo tipo, mientras que el género *cyberpunk* forma parte del primero. El *cyborg*, personaje central en el *cyberpunk*, es un ser cuya identidad no se encuentra definida ni como humana ni como tecnológica; es más, el *cyborg* es un ser que con su propia existencia pone en cuestión la idea de que la identidad pueda «estar dada» como está dado un objeto, o que tenga unas fronteras definidas. En cambio, el robot, sobre todo el que está pilotado por alguien, da cuenta del hecho de que la identidad es algo que puede extenderse, y que no debe definirse a partir de una sola frontera inamovible: la identidad es fluida, deviene.

En este apartado veremos cómo se configuraron, en la historia del *anime* estos dos tipos de tratamiento de la relación de lo humano con lo tecnológico, empezando por *Astroboy* y recorriendo la génesis de los géneros *Super Robot* y el *Real Robot*, hasta llegar a ver el panorama actual de ciencia ficción del anime japonés con series como *Evangelion*, *Gurren Lagan*, y *Patlabor* como ejemplos contemporáneos del género *Robot* y, *Roujin Z*, *GitS*, *SEL*, *Ergo Proxy* e *FLCL*, como ejemplos de *animes* donde conformes al tipo ideal que presenta lo tecnológico en continuidad con lo humano. Sin embargo, en este capítulo no me adentrare en el análisis conceptual de estos animes, al que se dedicarán los tres últimos apartados de la tesis, sino que me limitaré a mostrar cómo van apareciendo en la historia del anime este tipo de discursos.

3.2.3.1. *Astroboy* como caso de combinación de las dos tendencias.

Why do humans create Robots?

Why do humans make machines do human work?

No one knows for certain, but from ancient times people have wanted to have surrogates, or animated dolls that looked like them.

At one point humans made automata, or mechanical dolls. More recently they made manipulators and electronic brains. Slowly, ever so slowly, true robots came closer to being... (TEZUKA, 2007: 10)

Con estas frases empieza el manga de *Astroboy*. En cierto sentido, son una auténtica declaración de principios: plantean preguntas básicas sobre la naturaleza humana y su relación con las máquinas. En este sentido, y como he comentado antes, si bien es verdad que *Astroboy* puede considerarse un antecedente directo del género *Robot*, también podría considerarse un antecedente del género *cyberpunk*, o si más no del modelo que he comentado en el apartado anterior, en el que se pone en duda la identidad del ser humano al presentar la tecnología como una extensión directa de éste. De hecho, *Astroboy* es en cierto sentido un híbrido entre hombre y máquina: un niño que, aún siendo un robot, tiene emociones y sentimientos parecidos a los humanos; incluso podemos ver, en ocasiones, que tiene un sentido de la dignidad y de la justicia más desarrollado que algunos personajes humanos. En la introducción a la edición de Dark Horse de *Astro Boy*, Schodt comenta:

Publishers issuing the entire collection of Astro Boy stories have always faced the dilemma of what order to introduce them. This collection was originally issued by Akita Shoten under its Sunday Comics Imprint, as a series of twenty-three paperbacks. Rather than begin with the very first story created in April, 1951, it begins with “The Birth of Astro Boy” which Tezuka specially authored in 1975 to make the entire collection easier to understand; the 1951 episode is contained in volume fifteen. Similarly, other stories also appear in the order that Tezuka or the collection editors felt most appropriate, regardless of when they were created. Tezuka also drew introductions to many of the older stories, using himself as an interlocutor. It is charming technique that tells us, in the first volume of this collection, of his frustration over the restrictions placed on him by American television in the 1960s. (SCHODT, Introduction en: TEZUKA, 2002: 7)

Justo después de la historia de «El Nacimiento de Astroboy», en las páginas 34 y 36 (siempre de la edición de Dark Horse), podemos ver un diálogo entre Tezuka, presentado como personaje de la serie, y el mismo Astro Boy en el que habla del significado de la palabra *Cyborg*. En este ejercicio metaliterario, Tezuka, autor y personaje al mismo tiempo, reflexiona sobre el hecho de que un capítulo de Astroboy fue rechazado en EEUU justamente por mostrar un perro convirtiéndose en un *cyborg*, cosa que se consideró demasiado cruel. Tezuka critica la posición norteamericana, que considera hipócrita, teniendo en cuenta que en la cultura visual estadounidense se encuentran escenas mucho más crueles que aquella, en las que se muestran formas crueles de matar o maltratar animales.

Así, vemos como en *Astroboy* se combinan estas dos tendencias de las que he hablado: la que presenta el cuerpo robótico o tecnológico como extensión externalizante de la identidad y la que presenta la tecnología como la continuación de lo humano. En cierto sentido, Astroboy es el punto de origen de la presencia de ambas tendencias en el anime, tendencias cuya evolución seguiremos en los próximos apartados.

3.2.3.2. Preparando el terreno para la emergencia del género *Robot* y de ciencia ficción: los espectáculos *Tokusatsu* y la *Tatsunoko Productions*.

Durante finales de los años 50 y principios de los años 60, la economía japonesa se recuperó de la depresión surgida de la Segunda Guerra Mundial y empezó una rápida expansión. Aunque la emisión de televisión en Japón empezó en 1953, no fue hasta

finales de los 50 que la gente empezó a poder permitirse tener un televisor en casa y disfrutar de sus emisiones. En 1963, cuando empezó la emisión de Astroboy, la mayoría de japoneses tenían televisor en casa, y se estaba configurando una cultura visual masiva.

Con la nueva industria televisiva empezó a emerger todo un nuevo mercado cultural. A finales de los 60 se produjo un cambio de paradigma que significó un soplo de aire fresco al género *Robot*, que aún estaba germinando, y que un reto para industria del anime en su conjunto: la aparición de los programas o espectáculos *tokusatsu* (una simplificación de la palabra japonesa *tokushū satsuei* que significa «efectos especiales»). Los espectáculos *tokusatsu* se centraban en héroes gigantes, monstruos *kaiju*⁷⁰ o vehículos espaciales.

La primera serie de televisión *tokusatsu* de acción real fue *Ultra Q*, emitida durante el verano de 1966, y representó todo un hito por la calidad de sus efectos especiales, dirigidos por Eiji Tsuburaya. Antes de la emisión de esta serie el único medio en el que se podían ver producciones de este género era el cine. Poco después, también en el verano de 1966, apareció la serie *Ultraman*, protagonizado por un héroe de proporciones gigantes que se dedicaba a deshacerse de *kaijus* mediante sus habilidades de combate y su fuerza. Ambas series presentan un esquema básico muy parecido al del género *Robot*: protagonistas de grandes dimensiones luchando contra enemigos monstruosos. Aunque aún no vemos aparecer el elemento característico del piloto humano, las analogías con el *Robot* son muchas: batallas catastróficas en medio de ciudades, monstruos gigantes, héroes solitarios luchando contra el mal y herramientas tecnológicas futuristas creadas para destruir a los enemigos de la humanidad.

Otro antecedente importante que tuvo una gran influencia en la configuración del género *Robot* fue la serie británica *Thunderbirds* (1965 - 1966), basada en una técnica de marionetas animadas, y en la que los protagonistas pilotaban diferentes tipos de vehículos mecánicos. Esta serie fue emitida en Japón durante el año 1966 por la emisora NHK y tuvo un gran impacto en el imaginario japonés. Además, tal y como comenta Sawaki en *Japanese Animation Guide: The History of Robot Anime* (2013), los

⁷⁰ Se trata de una palabra japonesa que significa «bestia extraña». Los *kaijus* son bestias gigantes que, normalmente, aparecen destruyendo todo a su paso. Uno de los *kaiju* más conocidos es *Godzilla*.

Thunderbirds ayudaron al país nipón a deshacerse del imaginario proveniente de las atrocidades de la Segunda Guerra Mundial, que relacionaba las armas con diseños clásicos y anticuados que solo servían para matar y mutilar. *Thunderbirds*, dio un vuelco a este paradigma y mostró un imaginario donde las armas se identificaban con instrumentos futuristas al servicio del progreso científico y de la humanidad. Además, los vehículos que aparecen en *Thunderbirds* están dotados de características como la capacidad de transformación y la combinación, lo que podemos considerar un antecedente de la presencia de elementos similares en series del género *Robot*, muchas de las cuales tiene robots transformables y combinables como protagonistas.

Desde el punto de vista técnico, sin embargo, los espectáculos *tokusatsu* mostraban el talón de Aquiles de las series de animación del momento. Si las series de héroes gigantes, *kaijus* y vehículos transformables tenían efectos especiales que dotaban de un cierto realismo dinámico a la obra, los animes del momento se caracterizan por una textura más bien estática y un dinamismo pobre.

Otro hecho importante durante esa época fue la aparición de una tercera compañía de animación, fundada por el *mangaka* Tatsuo Yoshida y sus hermanos Kenji y Toyoharu en 1962, la Tatsunoko Productions. Esta empresa debutó en 1965 con la serie *Space Ace* (*Uchū Eizu*), un *anime* de ciencia ficción protagonizado por un niño extraterrestre que es constantemente perseguido por criaturas espaciales. Por esta empresa, además, pasarían figuras del *anime* tan importantes como Mizuho Nishikubo, Hiroshi Sasagawa, Koichi Mashimo, Katsuhisa Yamada, Hideaki Anno o Kazuo Yamazaki, y en los ochenta la compañía se transformaría en Production I.G, responsable, entre muchos otros animes, de *Patlabor: The movie* y *Patlabor 2: The movie*, dirigidas por Mamoru Oshii en 1989 y 1993 respectivamente, *The end of Evangelion* (1997), de Hideaki Anno, o de las dos series de *anime* de *GitS: Stand Alone Complex* y *S.A.C. 2nd GIG*, ambas dirigidas por Kenji Kamiyama en el 2002. De hecho, Tatsunoko Productions es una empresa que se caracterizó, sobre todo en los años 80 y 90, por su especialización en la producción de *animes* de ciencia ficción, y estuvo implicada en la aparición de muchos clásicos del género.

3.2.3.3. *Tetsujin 28-go* y *Mazinger Z* y el nacimiento del *Robot*.

Aparición del *Super Robot*

El 20 de Octubre de 1963 aparece en televisión la serie *Tetsujin 28-go*, basada en un manga de Mitsuteru Yokoyama. Es la primera vez que aparece un robot gigante pilotado (en este caso por control remoto) por un niño, elemento clave en el *Robot*, y a la vez es el precursor por excelencia del subgénero *Super Robot*, (escrito en *katakana*⁷¹ en japonés como *Sūpā Robotto*, aunque la denominación no aparecerá hasta la emisión de *Mazinger Z*).

Como sucede con los espectáculos *tokusatsu*, los animes del género *Super Robot* tienden a tener una estructura repetitiva: en cada capítulo aparece un monstruo con el que el robot gigante debe enfrentarse. Los antagonistas suelen provenir del espacio exterior o de civilizaciones antiguas; además, la mayoría tienen formas que recuerdan a insectos, mamíferos o reptiles, aunque en muchos casos se trate de robots gigantes. Pero el elemento central de este género (compartido también en buena medida por el género *Real Robot*, del que hablaré más tarde) es el hecho de que los robots son pilotados siempre por niños o adolescentes que, por una razón u otra, aparecen como predestinados a ello, y que, en una grandísima mayoría de casos, son además huérfanos de padre o de madre.

En *Tetsujin 28-go* se cumple la mayoría de estas características: el protagonista, Shotaro Kaneda, un niño de 10 años, hereda el robot *Tetsujin 28* de su padre, el Dr. Kaneda, que muere de un ataque al corazón durante los últimos días de la Segunda Guerra Mundial.

En un texto aparecido en 1982 en una publicación llamada *Robotopia: The Magazine for Man & Robot Relations*, el *mangaka* Yokoyama explica cómo concibió a *Tetsujin 28*:

He says he was influenced by three things in his youth. "One," he writes, "was the sight I saw when the war ended and I returned to [my home] Kobe from my rural evacuation site. Everything as far as I could see had been transformed into scorched earth and piles

⁷¹ El japonés cuenta con dos silabarios, el *hiragana* y el *katakana*. Así como el *hiragana* es el más utilizado y se utiliza para escribir palabras que vienen propiamente del japonés, el *katakana* es utilizado mayoritariamente para extranjerismos.

of rubble. ... I was . . . stunned by the destructive power of war. Second was the V1 and V2 missiles that the German Nazis developed. I had heard that Hitler tried to use them as an ace in the hole to reverse his waning fortunes. The third influence was from the American movie *Frankenstein*”. (Schodt, 2010, Part Two, Chapter 4.1, para. 12)

Aunque en cierto sentido podríamos decir que *Tetsujin 28-go* representa, en comparación con *Astroboy*, un paso atrás en la representación tecnológica del robot (ya que no es autónomo y no tiene nada parecido a un sistema de inteligencia artificial), sus características hicieron mella en el imaginario del anime de ciencia ficción japonés.

Antes adentrarnos en la explicación del boom del género *Robot*, producido principalmente gracias a la aparición de *Mazinger Z* (1972-1974), del mangaka Go Nagai; es necesario revisar brevemente algunos de los hechos históricos y sociales que marcaron el final de los años 60. Como he comentado anteriormente, tras acabar el período de ocupación americana (en 1952) Japón empezó a recuperarse rápidamente de la recesión económica. Esta recuperación fue llamada *el milagro japonés* debido al rapidísimo crecimiento económico que se dio de modo continuado desde mediados de los sesenta hasta los ochenta, aproximadamente. En el año 1964 se celebraron los Juegos Olímpicos de Tokio, los primeros Juegos Olímpicos en Asia, y en 1970 se celebró la primera exposición internacional a gran escala en Osaka, convocada bajo el lema «Paz y Prosperidad para la Humanidad». Estos dos eventos representaban los logros del crecimiento económico japonés y remarcaban la aparición de una nueva potencia mundial.

Durante la Guerra Fría, hubo una serie de movimientos de protesta contra la guerra, protagonizados por la generación del *baby boom* de la posguerra en ocasión de la enmienda del tratado de seguridad entre Japón y Estados Unidos. Además, también hubo protestas ecologistas en contra de muchas de las industrias que dieron lugar al crecimiento económico de Japón.

En el terreno artístico hay que mencionar el crecimiento e impacto que tuvo el *gekiga* durante finales de los 60. El término *gekiga*⁷² fue acuñado por primera vez en 1957 por el dibujante Yoshihiro Tatsumi, para distanciarse de la asociación con los géneros y estilos *manga*⁷³ que se estaban produciendo en aquel momento. Los artistas

⁷² Los caracteres de *gekiga* (劇画) pueden traducirse como «imagen dramática».

⁷³ La palabra japonesa *manga* (漫画) puede traducirse como «garabato» o «dibujo caprichoso».

asociados a esta corriente tenían un estilo más realista y exploraban temáticas más «serias» (muchas veces oscuras sátiras sociales). De este modo, pretendían distanciarse del estilo iniciado por Tezuka, que seguía de cerca las influencias de Disney. El *gekiga*, además, tuvo un impacto importante en la producción del anime:

Gekiga had an impact on anime art and production methods as well. Animators had struggled to replicate the realism of tokusatsu filmmaking, but the introduction of a device called the trace machine revolutionized the industry. It used a thermal carbon-copy system to transfer all the nuance and delicacy of pencil lines directly to cels, allowing animators to capture a “gekiga touch” in their work. After trace machines debuted, the percentage of sports, yokai, and gekiga-based anime began increasing as well. The rough feel of gekiga was a perfect reflection for the atmosphere of the day, with its skies and rivers darkened by pollution. (Hikawa & Sawaki, 2013: 12)

Los animes inspirados en la línea de trabajo del *gekiga* empezaron a surgir a finales de los sesenta; como ejemplo clásico podemos poner *Tiger Mask*, basado en el manga (1968-1971) de Ikki Kajiwara, y adaptado como serie de anime (1969-1971) por Naoki Tsuji.

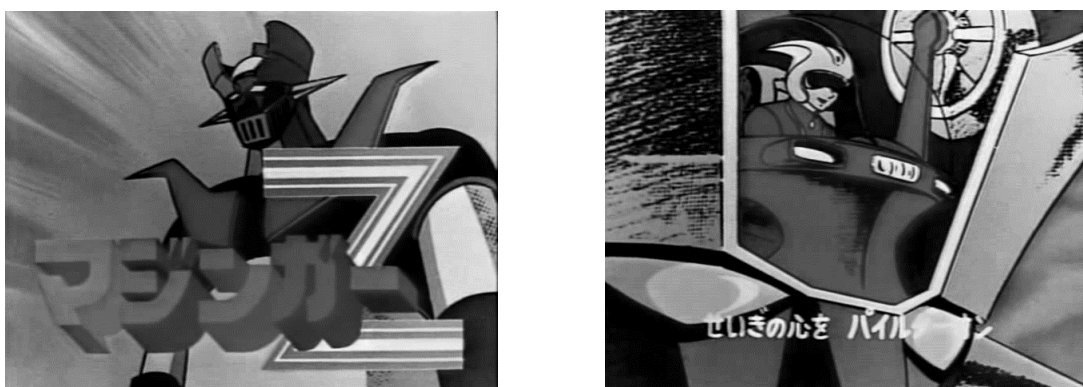


Imagen 2. Escenas de la «intro» de Mazinger Z. Es la primera vez que aparece un robot pilotado desde una cabina situado dentro del mismo robot.

Durante los años 70 el anime tuvo un soplo de aire fresco, marcado por el inicio, el 3 de diciembre de 1972, de la emisión de la serie de robots *Mazinger Z* [Imagen 2], basado en el manga homónimo de Go Nagai. Producido por la Toei Dōga, este *anime* puede considerarse la obra que sienta las bases de todo los animes de género robots de los años setenta, cuyas características pueden resumirse, siguiendo el *Japanese Animation Guide* (2013):

- a) El tamaño (gigante) de los robots.

- b) El hecho que sean pilotados en lugar de ser controlados de forma externa.
- c) Su habilidad de poder transformarse y/o combinarse.

También siguiendo el patrón que he comentado anteriormente, el protagonista, Kōji Kabuto, es un adolescente huérfano de padre y de madre que lucha contra las fuerzas malignas del Dr. Hell, quien en cada capítulo envía grandes robots a destruir a Koji. Pellitteri (2010) también nos hace notar que el robot de Go Nagai es una mezcla en la que aparecen los personajes tradicionales japoneses y una representación tecnológica de corte occidentalista:

On one hand, the image of the robot is clearly inspired by the local iconography: samurai-like armours [...], theatrical postures, a bestiary of national mythology; on the other hand, the technological elements, in their Baroque mannerism, assume the value of a mask with which Japan seems almost to put itself in front of the West -particularly the technologically advanced countries: USA, Germany, England- to appear as a peer in terms of economic and productive *grandeur*. (Pellitteri, 2011: 149)

Las obras del *mangaka* Gō Nagai, más allá de *Mazinger*, han tenido una gran influencia en la historia del manga y el anime. De hecho, se podría afirmar que con la obra de este autor nacieron la mayoría de géneros actuales del anime y el manga, desde el *Super Robot* hasta el *Magical Girl*⁷⁴, pasando por el género erótico o *hentai*⁷⁵.

A principio de los setenta también surgió un segundo boom del género *kaiju*, liderado por la emisión de la serie de acción real *Kamen Rider* basado en un manga de Shotaro Ishinomori. Es importante mencionar esta serie aquí básicamente por la influencia que tuvo en la industria del anime. Su formato sería copiado por la industria de la animación: una organización maléfica envía semana tras semana sus esbirros, que son derrotados por el héroe protagonista en cada capítulo. Series de animación como *Devilman* (1972-1973) de Gō Nagai, o la ya mencionada *Mazinger Z*, copiaron este formato.

⁷⁴ Este tipo de *anime* se centra en historias sobre chicas con poderes mágicos que deben luchar con algún poder maligno.

⁷⁵ *Hentai* (変態) significa en japonés «pervertido» y es el resultado de la unión de los ideogramas *hen* (変), que significa «raro», y *tai* (態), referido a un propósito o una intención. Se trata de un género caracterizado por la existencia de escenas de sexo explícito

Con el manga de Gō Nagai *Mazinger Z* se asientan definitivamente las bases del género *Robot*. Un aspecto de esta serie que causó gran impacto fue, como ya he comentado, la representación de la unión entre el hombre y la máquina: el protagonista se sitúa dentro del robot para manejarlo. Este es un aspecto perdurará en muchas obras del género. Además, Gō Nagai diseña a Mazinger Z con ojos sin pupilas, lo que le resta cierta humanidad al robot y lo diferencia de sus predecesores inmediatos.

Mazinger Z también supondrá el primer ejemplo de robot transformable y dotado de diferentes «formas de ataque»; sus los brazos desmontables y los diferentes poderes exhibidos por cambios su estructura tendrán un gran impacto en la ciencia ficción para niños (japonesa e internacional). Aprovechando estas características del robot Mazinger Z en conjunción con el crecimiento de la economía japonesa, empezó a aflorar en Japón lo que hoy conocemos como «merchandising». Hay que entender que Japón es quizá el mayor exponente de lo que el Henry Jenkins denomina «transmedia entertainment»: hay una convergencia casi absoluta entre géneros y medios culturales (Jenkins, 2008). Es por este motivo, por ejemplo, que el manga y el anime van absolutamente de la mano, y aunque encontramos tanto obras de manga que nunca se han adaptado al anime como lo contrario, se trata de dos mercados fuertemente interrelacionados. El mundo de los juguetes es otro de los mercados que confluye con el mercado del anime y el manga. De hecho, el mismo Sawaki comenta:

[T]he 1970s ushered in a totally new business philosophy. Neither the comic book nor the animation represented the primary product. The toys did. If toys represented the primary business endeavor, the anime show represented a secondary marketing campaign for them. This realization is what made the Chogokin toys from “Mazinger Z” such a success. (Hikawa & Sawaki, 2013: 17)

Los juguetes Chogokin⁷⁶, aparecen por primera vez como muñecos con la forma de Mazinger Z, y fueron distribuidos por la empresa Popy (que más tarde se convertiría en la empresa Bandai). Los juguetes Chogokin significaron una nueva fuente de riqueza en el mercado japonés y tuvo un impacto tremendo entre los niños nipones. De hecho, el éxito de estos juguetes hizo que, a principio de los 70, muchas de las series de anime fuesen financiadas por compañías de juguetes:

⁷⁶ La palabra Chogokin aparece en la serie Mazinger, se podría traducir por «superaleación», se trata de un material ficticio que aparece en la serie.

It is in this way that, beginning in the 1970s, anime series came to be supported by multiple sponsors, generally centering on a toy company. As these groups began commissioning original content rather than relying on pre-existing comic book series, they fostered another revolution in the anime industry; the upending of the aforementioned “primary/secondary” paradigm. (Hikawa & Sawaki, 2013: 17)

La aparición de este tipo de juguetes marcó la era de una serie de animes creados expresamente para este tipo de *merchandising*, el primero de ellos fue *Yūsha Raideen* (1975-1975) que aprovechó este mercado floreciente para crear la serie. Con Raideen apareció un patrón que se convertiría en fundamental para las series de finales de los setenta: tener en consideración el potencial de comercialización de juguetes desde el principio de la producción de la serie (Hikawa & Sawaki, 2013: 18).

Otro hecho importante que se dio durante principios de los años setenta fue la formación del estudio Madhouse. A causa de la inminente quiebra del estudio Mushi Pro. varios integrantes decidieron crear un estudio nuevo; entre ellos, encontramos a Masao Maruyama, Osamu Dezaki, Rintarō, y Yoshiaki Kawajiri. Rintarō, quien encabezaba al grupo, había empezado trabajando en la Toei Dōga, donde conoció a Tezuka, a quien decidió seguir, debido a desavenencias con la Toei Dōga, cuando creó la Compañía Mushi. De hecho, la relación con Tezuka y su legado sigue siendo importante en esta nueva compañía, ya que, a pesar de que sus integrantes abandonaron Mushi Pro., Madhouse colaboraría más tarde con la Tezuka Production en diversos proyectos s: *The Phoenix: Chapter of Ho-o* (1986) dirigido por el mismo Rintarō, *The Fantastic Adventures of Unico* (1981) dirigida por Osamu Tezuka y Toshio Hirata o *Metrópolis* (2001) dirigida por Rintarō (Montero, 2012: 36). A parte de ello compañía Madhouse ha tenido una gran presencia propia en la historia del anime. Entre otras cosas se trata de la compañía con la que más habitualmente colaboró Satoshi Kon: con ella produjo sus películas *Perfect Blue* (1997), *Millennium Actress* (2001), *Tokyo Godfathers* (2003), y *Paprika* (2006), así como la serie de *Paranoia Agent* (2004).

En el año 1974 aparecen dos series muy importantes en la historia del género *Robot*: *Getter Robo*, creado por Ken Ishikawa, y *Space Battleship Yamato*⁷⁷, dirigido por Leiji Matsumoto. *Getter Robo* fue producido por la Toei Dōga y emitido por el

⁷⁷ En España se estrenó con el nombre de *Viaje a la Última Galaxia*

canal de televisión Fuji. Se trata de un anime de robots combinables, y un sienta un antecedente, por lo tanto, para otras series donde se conjugan diferentes diseños en un solo robot. Sin embargo, el tipo de transformación vista en la serie, era muy difícil de replicar en un objeto de tres dimensiones, así que los ingenieros de Popy solo pudieron diseñar un juguete de una de las naves espaciales que se transformaba en robot. Además, como bien comenta Pellitteri (2010), es la primera serie de robots en introducir el *topos* del trabajo en equipo, ejemplificado por través de las distintas combinaciones entre robots.

El debut del anime de *Robots Space Battleship Yamato* es importante por varias razones: en primer lugar, porque su secuela en largometraje, que llevaba el mismo nombre, condujo a la aparición de la primera revista especializada en anime en 1978; y, en segundo lugar, porque *Space Battleship Yamato* daría lugar a un cambio demográfico de los espectadores del anime que significó el precedente de la creación de *Mobile Suit Gundam*. Hasta *Space Battleship Yamato*, el anime había estado pensado principalmente para alumnos de primaria; sin embargo, a medida que estos niños crecieron y se convirtieron en estudiantes de secundaria, no dejaron de ver anime, sino que siguieron consumiéndolo, aunque con unos intereses diferentes. Esto hizo que la industria del anime tuviera que evolucionar para adaptarse a un nuevo tipo de espectador y a sus demandas. De este modo, como explican Hikawa y Sawaki:

In this way, robot shows blazed a new path for dramatic storytelling in anime. In the “post-Yamato” era, fans demanded original series with new plot twists, allowing screenwriters to inject unheard-of levels of drama into the robot shows. It had been established that the middle-to-late teen demographic demanded dramatic situations that they could empathize with, set in a believable world. Perhaps nowhere did this trend crystallize so purely as in 1979's “Mobile Suit Gundam”. (Hikawa & Sawaki, 2013: 20)

Antes de que se emitiera *Mobile Suit Gundam*, escrita y dirigida por Yoshiyuki Tomino, hubo una explosión de obras de anime del género *Robot*, en que podríamos llamar su amanecer. Entre las obras que aparecieron a partir de 1976 hasta el 1979, podemos citar: *Daikū Maryū Gaiking* (1976) del director Tomoharu Katsumata; *Daikūmaryū Gaiking* (1976); *Gowappa 5 Gōdamu* (1976); *UFO Senshi Daiapolon* (1976); *Chōdenji Robo Combattler V*; *Groizer X* (1976); *Blocker Gundan* (1976); *IV Machine Blaster* (1976); *Magne-Robo GaKeen* (1978); *Wakusei Robo Dangard A* (1977); *Gasshin Sentai Mekanda Robo* (1977); *Chōmajutsu Gattai Robo Gingaizer*

(1977); *Chōdenji Machine Voltes V* (1977); *Chōjin Sentai Baratak* (1977); *Muteki Chōjin Zanbot 3* (1977); *Tōshō Daimos* (1978); *Muteki Kōjin Daitarn 3* (1978); y *Uchū Majin Daikengo* (1978).

3.2.3.4. *Gundam, Macross* y la edad dorada del *Robot*. Aparición del *Real Robot*

En la primera mitad de los ochenta el género *Robot* llegó a su máximo esplendor; no por nada se considera ésta la edad dorada del género. Con la aparición de *Mobile Suit Gundam* (Kidō Senshi Gandamu, 1979-1980) y *Space Runaway Ideon* (Densetsu Kyojin Ideon, 1980 - 1981), ambas de Yoshiyuki Tomino, y *The Super Dimension Fortress Macross* (Chōjikū Yōsai Makurosu, 1982 - 1983) se hizo patente que el género *Robot* había madurado. No sólo había crecido el público que espectador del anime, sino que con estas obras el género *Robot* había adquirido un tono mucho más realista, con temáticas mucho más adultas. De este modo aparecía el subgénero conocido hoy en día como *Real Robot*, más realista y con historias un poco más dramáticas y maduras que el *Super Robot*.

Además de la aparición del *Real Robot*, a principios de los ochenta veremos nacer muchos otros productos culturalmente relevantes: así por ejemplo, la primera videoconsola familiar de Nintendo, en 1983, y la primera OVA (Original Video Animation), *Dallos*, de Mamoru Oshii, en 1983; ésta última conllevaría la aparición de una nueva manera de producir animación. Otro evento importante es la creación de la compañía Gainax, fundada, entre otros, por Hideaki Anno y Yoshiyuki Sadamoto. Gainax producirá obras como *Nadia: The secret of Blue Water* (1990 - 1991) dirigida por Hideaki Anno⁷⁸; la polémica pero también aclamada *Neon Genesis Evangelion* (1995 - 1996), escrita y dirigida por Hideaki Anno; *FLCL* (2000 - 2001), del director Kazuya Tsurumaki, o *Gurren Lagann* (2007) dirigida por Hiroyuki Imaishi.

El inicio de los ochenta y la aparición del género *Real Robot* también supuso la desaparición paulatina de lo que se hacía llamar *terebi manga*, es decir, los espectáculos *tokusatsu*, los animes de muy bajo presupuesto y las series basadas exclusivamente en el

⁷⁸ La idea original de la serie es de Hayao Miyazaki

merchandising. Aun así, la aparición de revistas especializadas en anime i de *mooks*⁷⁹, junto con otros factores, contribuyó a que el anime siguiera siendo un producto extremadamente popular entre los consumidores y, favoreció que se produjera un reconocimiento del anime como forma de arte. Además, este tipo de revistas y de *mooks* sirvieron para categorizar y organizar toda la producción de *anime* que iba apareciendo:

The establishment of anime magazines and “mooks” [...] provided the language for categorizing, organizing, and researching animation, fostering its widespread acceptance as a distinct culture rather than simply another medium. This in turn contributed greatly to the recognition of anime shows and films as distinctive artistic works created by specific creators. (Hikawa & Sawaki, 2013: 24)

Como he comentado, la llegada de Tomino al mercado del anime aparece el género del *Real Robot*, implicando una maduración del género. Las características principales de este género podrían resumirse en éstas: el *setting* de las obras suele situarse en ambientes de guerra o postapocalípticos; los robots suelen ser producidos de forma industrial por empresas militares, por lo que el diseño del robot suele tener un aspecto más funcional que los clásicos *Super Robots*; si los *Super Robots* solían ser activados mediante la voz y utilizaban armas con poderes parecidos a la magia, los *Real Robots* suelen ser activados mediante el control manual, y utilizan armas parecidas a las de los seres humanos, armas que suelen utilizar munición; los *Real Robots* requieren mantenimiento periódico, son propensos a fallar y se rompen, como las máquinas reales. En cualquier caso, las características primordiales de este género son realismo y su en un acercamiento a cuestiones de temática adulta, como el absurdo de la guerra, la complejidad de las relaciones humanas, los problemas de las relaciones amorosas en un momento de guerra, etcétera.

Mobile Suit Gundam cuenta con todas estas características. La historia, situada cronológicamente en un universo conocido como *Universal Century* en el año 0079, sigue de cerca a un adolescente llamado Amuro que se une a las tropas de la federación para luchar contra las fuerzas de Zeon. Destaca la complejidad de la trama y el elaborado desarrollo psicológico de los personajes. Una de las contribuciones de

⁷⁹ Los *mooks* son publicaciones parecidas a revistas pero que están destinadas a permanecer en las estanterías de las librerías por más tiempo que una revista convencional. La palabra *mook* es un acrónimo de las palabras inglesas *magazine* y *book*.

Tomino al género que vemos plasmada en este anime es su rechazo a utilizar la palabra «robot». En cambio, este autor llama a las máquinas humanoides gigantes que aparecen en esta serie «mobile suits», inspirado en los «power suits» del libro de 1954 de Robert Heinlein, *Starship Troopers* (Hikawa & Sawaki, 2013: 25). Además, la caracterización de Amuro y su enemigo Zaku se aleja mucho del antiguo patrón de los *Super Robots*, «héroe robot vs. monstruo robot», dotando al protagonista de toques de antihéroe y a su antagonista de una complejidad y unas motivaciones personales nunca antes vistas en un enemigo. Este giro temático tuvo un gran impacto durante la primera mitad de los ochenta, de modo que los siguientes animes de robots se incorporaron a lo que podemos llamar una nueva era, iniciada por *Mobile Suit Gundam*.

Pero el impacto que tuvo la serie en el mundo del anime tiene poco que ver con sus audiencias televisivas. Lo que hizo popular a Gundam en el mercado fue básicamente el merchandising, en especial los juguetes basados en los Mobile Suits que la compañía Bandai lanzó seis meses después que se cancelara la serie (en parte por las bajas audiencias). De hecho, gracias al éxito del merchandising en 1981 se lanzó una serie de tres películas que eran una reedición de la serie original. Una larga lista de secuelas de franquicia Mobile Suit Gundams aparecieron más tarde; la última de ellas, *Mobile Suit Gundam: Iron-Blooded Orphans*, se ha emitido desde 2015 hasta 2017. Pero Gundam no sólo es importante como pieza clave dentro de la historia del anime de ciencia ficción, se trata de un universo presente en la vida cotidiana de los japoneses, un ejemplo de esto son los *Gundam Café*, o la estatua gigante que se puede encontrar en Odaiba, entre otras muchas cosas.

Tras *Mobile Suit Gundam*, en 1980, Tomino se embarcó en otro proyecto, *Space Runaway Ideon*:

1980 marked the rise of auteur driven robot anime productions. “Densetsu Kyojin Ideon” (Space Runaway Ideon), another series by Gundam director Yoshiyuki Tomino, fused the idea of a robot combined from a military tank, a tractor-trailer, and a schoolbus with that of a giant statue left behind by a long-gone alien civilization, resulting in a robot hero of unbelievable size. Its “Ide” energy source sparks an epic conflict between humans and aliens that unfolds on a massive scale never equaled in anime history. This represented all-new territory for the medium, heralding an era in which the director would reign supreme. (Hikawa & Sawaki, 2013: 29)

Con *Space Runaway Ideon* Tomino se estaba postulando como el padre de un nuevo género. El mismo año que se emitió *Space Runaway Ideon*, debutó *Space Warriors*

Baldios (Uchū Senshi Baldios), del director Kazuyuki Hirokawa, un anime que utilizaba un entorno de ciencia ficción muy duro y hostil; y, un año más tarde, el director Ryosuke Takahashi lanzó la serie *Fang of the Sun: Dougram* (Taiyō no Kiba Daguramu), la primera en copiar deliberadamente el estilo *Real Robot* de Gundam.

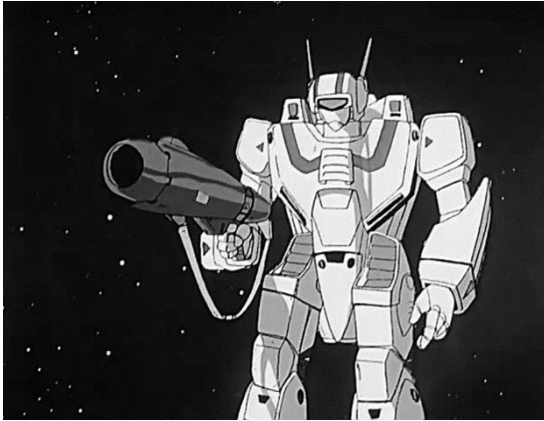


Imagen 3. *Macross puede ser considerada uno de los exponentes del género conocido como Real Robot.*

La producción de animes de este género aumentó rápidamente, pero de entre todas las obras aparecidas en este período destaca por encima de todas la serie de Noboru Ishiguro, *The Super Dimension Fortress Macross* [Imagen 3] (Chōjīkū Yōsai Makurosu, 1982-1983). A diferencia de *Mobile Suit Gundam*, esta serie tuvo gran popularidad y audiencia desde el mismo momento de la emisión del primer capítulo. Además, esta serie conseguiría reunir una gran cantidad de talentosos creadores, entre ellos, Ichiro Itano, el animador y uno de los máximos responsables de la serie, o Hideaki Anno, para el que éste fue uno de sus primeros trabajos.

Macross puede ser vista como la maduración del género de *Real Robot* como forma de arte. El sello característico de Macross es la combinación de robots con historias de amor y personajes femeninos fuertes. Aunque aparecen todas las características del género de *Real Robot*, una de las tramas principales se centra en el triángulo amoroso entre tres de los personajes de la serie, Misa Hayase, primer teniente de la nave Macross, Hikaru Ichijo, piloto de la nave Macross y protagonista de la serie, y Lynn Minmay, una cantante y actriz famosa. De hecho, las canciones románticas de Lynn Minmay y la experiencia del amor en general juegan un papel crucial en la resolución del argumento, centrado en la guerra entre los humanos y los alienígenas Zentradi, .

Es curioso también el empleo que se hace en la serie de la palabra otaku: «The series is also notable for its protagonist's use of the word “otaku”. The word, actually

just an extremely polite way of saying “you” in Japanese, had been adopted as a pejorative for anime “maniacs” who took their fandom too far. This new wave of anime creators would later come to be called the *first generation of otaku*» (Hikawa & Sawaki, 2013: 31).

La acepción contemporánea de *otaku* apareció por primera vez en un ensayo de Akio Nakamori en 1983, donde identificaba al *otaku* con aquellas personas con aficiones obsesivas, principalmente por el manga, el anime y los videojuegos. El calificativo *otaku* se hizo muy popular a finales de los años ochenta, cosa que perjudicó la reputación del anime, al promover la identificación de los espectadores de este producto con jóvenes reclusos y con problemas sociales. En 1991 el estudio Gainax lanzó dos OVAs, titulados *Otaku no Video*, que conforman un falso documental con entrevistas a diferentes tipos de *otakus*.

A mediados de los ochenta el *Real Robot* empezó a mostrar síntomas de desgaste y a entrar en declive. El debilitamiento del género (así como del anime en general) se debe, en parte, a tres la aparición de tres productos: el walkman, la grabadora de vídeo doméstica y las videoconsolas domésticas (Hikawa & Sawaki, 2013: 31). La aparición del vídeo doméstico también significó un cambio en las prácticas de consumo de los espectadores. Ahora ya no era necesario esperar que el canal de televisión emitiera el capítulo. Ante la necesidad de una renovación urgente la industria del anime respondió con una nueva forma de distribuir anime: las OVA. Las OVA eran los primeros productos de animación que se vendían directamente a los consumidores, sin necesidad de intermediarios. Fue Bandai quien lanzó el primer OVA en 1983: *Dallos*, una obra de ciencia ficción que marcaría la carrera de Mamoru Oshii.

Durante la segunda mitad de los años ochenta la producción de anime de *Robots* se centró en gran parte en secuelas. Aunque fueron apareciendo series nuevas de robots, los animes de robots de autor para un público más adulto y con temáticas complejas desaparecieron prácticamente de la televisión japonesa. Aun así, la ausencia de robots emitidos en televisión, se suplió con el lanzamiento de varias obras en formato OVA y de películas que se estrenaban en el cine. Dos de los OVAs de *Robot* más importantes de finales de los ochenta fueron *Mobile Police Patlabor* (Kidō Keisatsu Patlabor), un OVA de siete capítulos de treinta minutos dirigido por Mamoru Oshii, y *Aim for the Top! Gunbuster* (Toppu o Nerae!) el primer anime de Robots dirigido por Hideaki Anno.

En este momento se da también un cambio de planteamiento en el acercamiento a tecnología. Aunque algunos animes siguieron reproduciendo las características clásicas del *Super Robot* y el *Real Robot*, apareció una nueva manera de tratar lo tecnológico en la que ello aparecía o bien como algo continuo con lo humano, o como algo que pone en cuestión los límites y la identidad de lo humano. Todos estos animes a los que me estoy refiriendo, tanto del género *Robot* como del *cyberpunk*, como *Akira* (1988), *Roujin Z* (1991), ambas de Katsuhiro Otomo, *GitS* (1995) de Mamoru Oshii, *Neon Genesis Evangelion* (1995-1996) de Hideaki Anno o *SEL* (1998) de Ryūtarō Nakamura, entre muchas otra, las trataré en el próximo capítulo.

3.2.3.5. Continuidad de lo humano y lo tecnológico: *cyborgs*, híbridos y redes:

A finales de los años ochenta y principios de los noventa se intensifica, en el anime de ciencia ficción, la producción de animes que tratan la cuestión de la hibridación entre lo humano y lo tecnológico, y aparece un nuevo horizonte imaginario dominado por varias formas de posthumanismo. Así, no solo vemos incrementarse de forma bastante clara la producción de obras propiamente *cyberpunk* en el anime, sino que incluso en el género *Robot* las fronteras entre el piloto y la máquina empiezan a diluirse.

Marco Pellitteri nos habla de la importancia del *cyborg* en la cultura japonesa:

The cyborg is extremely important in Japanese science-fiction, and this is proved by the quantity of series and films as well as characters of hybrid man-machine nature, and by the themes of unexpected depth that are touched upon in the works and products on this topic. The tone of the relationship between human and technological, organic and electronic, has certainly changed over the decades. From an optimistic beginning, inaugurated in the postwar period, a time of reconstruction in which it was almost mandatory to look at the future with a benevolent eye, to a post-industrial period in which men reflect in a darker and more problematic way on the possibilities and developments of the dialectics between humankind and futuristic technology. The thematic filter however has remained the role of morality in the representation of the cyborg: one can be made of flesh, metal or plastic, but humanity is a factor that resides in the choices made by the individual in relation to others. It is for this reason too, perhaps, that the pervasiveness of advanced technology, which appears to envelop contemporary metropolitan Japanese society more than any other place in the world, is not seen as menace, but is absorbed with greater serenity. (Pellitteri, 2010: 134)

Aunque el ciberpunk en sentido propio aparece a finales de los ochenta, la hibridación entre ser humano y tecnología está presente desde los inicios del anime. Para Marco Pelliteri, encontramos tres tipos de criaturas artificiales-tecnológicas antropomórficas en el imaginario japonés:

[A]s justly noted by Nagase [...] the meaningful and not all casual coincidence where in a handful of years we find the introduction in Japanese science-fiction, and particularly in *manga*, of the three fundamental types of artificial anthropomorphic creature: the sentient robot, Tetsuwan Atom (1951-52); the radio-controlled robot, Tetsujin 28-go (1956); and the *cyborg* with a human mind and mechanical body, the aforementioned Eight Man (1962). (Pelliteri, 2010: 152)

En cierto sentido, podríamos considerar *Astroboy* un antecedente tanto del anime de *Robots* como del anime *cyberpunk*. Se trata de un robot sin ningún elemento biológico, pero autónomo y con la capacidad de experimentar emociones humanas. Sin embargo, como comenta Pelliteri, el primer *cyborg* de la cultura japonesa lo encontramos en el personaje de *El octavo hombre*, creado por Kazumasa Hirai y Jiro Kuwata, para el manga (1963 - 1965) del mismo nombre, y del que poco después (1963-1964) se realizaría una versión en anime. *El octavo hombre* trata de un policía cuya consciencia es transferida a un cuerpo robótico por el profesor Tan tras ser asesinado por unos criminales. Su identidad es mantenida en secreto mientras lucha con su nuevo cuerpo *cyborg* contra el crimen. Las resonancias entre esta historia y la película *Robocop* (1987) dirigida por Paul Verhoeven y escrita por Edward Neumeier son bastante evidentes; sin embargo, es importante hacer notar que en la ciencia ficción occidental hay una tendencia en contraponer lo humano a lo tecnológico (como vemos en *Robocop*, donde la adopción del cuerpo tecnológico implica una pérdida de humanidad); en cambio, en el imaginario japonés esta tendencia no es tan marcada, y en muchos casos no existe,:

The man/machine binomial is antinomic in the Western tradition, characterized by Jewish- (not only, but in relevant measure) Christian culture and rationalism. René Descartes (1596-1650), from the distinction between *res extensa* and *res cogitans*, describes animas too as machines, because they do not think and are deprived of a soul [Descartes 1637; It. trans. 1951]. Man/machine, however, is not an antinomy in Oriental thinking, especially in the animist tradition. In Japan the most ancient autochthonous religion, Shintō, is indeed animist and attributes a spirit to all things. This is not a reduction of man to thing, but the opposite: an elevation of things to beings endowed with a breath of life, albeit in their own way. This way of thinking gives a moderate

sacredness to objects and, in theory, demands respect for every thing, animal and entity. In Buddhism there is also a doctrine going in this direction in its own way. (Pelliteri, 2010: 131)

En los años setenta, Tatsunoko Productions desarrolló dos animes muy importantes en el género de ciencia ficción, donde se exploraba la cuestión del post-humanismo: se trata de las series *Neo-Human Casshern* (Shinzō Ningen Kyashān, 1973-1974), de Takao Koyama y *Tekkaman: The Space Knight* (Uchū no Kishi Tekkaman, 1975), de Hiroshi Sasagawa y Hisayuki Toriumi. A parte de tratar la cuestión del posthumanismo, ambos ubican la historia en escenarios postapocalípticos. Durante estos mismos años la Toei Dōga produjo la serie de animación *Steel Jeeg* (Kōtetsu Jīgu, 1975-1976), basado en un manga de Go Nagai. Steel Jeeg cuenta la historia de un muchacho llamado Hiroshi Shiba que, tras ser herido de muerte en un accidente de laboratorio, es transformado en un *cyborg* por su padre. Hiroshi Shiba tiene además la capacidad de convertirse en la cabeza de un robot gigante, siendo uno de las primeras series donde podemos ver un híbrido de humano y robot.

Pero la hibridación no es un tema exclusivo del *anime* y el *manga*. En el mundo del cine debemos destacar la película *cyberpunk Tetsuo: the iron man* (1989) de Shinya Tsukamoto, donde se narra, con elementos que recuerdan al surrealismo, la macabra historia de un hombre que, poco a poco, se va metamorfoseando en un híbrido entre humano y tecnológico.

Uno de los grandes autor del género *cyberpunk* en el manga y el anime, y uno de los grandes exploradores de la cuestión de la hibridación entre hombre y máquina es sin duda Katsuhiro Otomo. Este autor tiene un largo recorrido tanto en el manga como en el anime de ciencia ficción. Su fama como autor de ciencia ficción comienza a tomar fuerza con el manga *Fireball* (1979), obra de la cual saldría la idea de *Dōmu* (1983), donde se desarrolla el tema de los superpoderes psíquicos. Este tema, además, es una de las cuestiones centrales del manga *Akira* y su posterior adaptación al anime (1982-1990), que convirtió a Otomo en uno de los mangakas más importantes de su generación.

Sus primeras incursiones en el mundo del anime se produjeron cuando colaboró en la producción de la película *Harmageddon: la guerra contra Genma*, dirigido por su amigo Rintarō; pero fue en 1987 cuando Otomo se estrenó como director, primero con el corto *Construction Cancellation Order* (recopilado, junto a otros dos, en *Neo Tokyo*) y como uno de los directores de *Carnaval de robots*. En cualquier caso fue la

adaptación al anime de *Akira* (1988) lo que lo catapultó a la fama internacional. Como comenta Laura Montero (2010), con este anime Otomo deja atrás una larga tradición de animación limitada, sonido desincronizado, reutilización de fondos y paleta cromática plana y sienta las bases de un anime de corte hiperrealista y visualmente muy impactante. *Akira* tuvo, además, una gran distribución y una gran proyección en occidente, y significó una nueva etapa en el reconocimiento internacional del anime.

Poco después de *Akira*, Otomo escribió el guion de *Roujin Z* (1991), dirigida por Hiroyuki Kitakubo, y que contó con la colaboración de Satoshi Kon como director artístico y diseñador de decorados. En 1995 dirigió un corto titulado *Cannon Fodder*, recopilado en *Memories* (1995), un proyecto que él mismo estuvo como responsable y productor ejecutivo. *Cannon Fodder* trata una historia de ciencia ficción centrada en un niño que vive en un mundo postapocalíptico en el que la vida está estructurada en torno a un cañón gigante. Sus últimos trabajos en el campo del anime, ya en el siglo XXI, han sido la adaptación a la gran pantalla del manga de Osamu Tezuka, *Metropolis* (2001), y la película de género steampunk *Steamboy* (2004).

Formada a mitad de los años setenta, la compañía *Madhouse* tuvo una presencia importante a partir de finales de los ochenta y hasta el día de hoy, especialmente en el campo de la ciencia ficción. Entre los colaboradores habituales de esta compañía podemos destacar a Rintarō, que fue uno de sus fundadores, y Satoshi Kon, quien ha producido la mayoría de sus películas con ella. Rintarō empezó trabajando en la compañía Toei, con la que colaboró como ayudante en la película de 1958, *Hakujaden*, pero poco después se fue a trabajar a Mushi Productions; de hecho, su primer trabajo como director fue el cuarto episodio de la serie de *Astroboy* de 1963. Su primer trabajo importante como director llegó ya con la compañía que había creado junto a Masao Maruyama, Osamu Dezaki y Yoshiaki Kawajiri: uno de los cortos de la película *Neo Tokyo* (1987), titulada *Labyrinth labyrinthos*. Una de las temáticas preferidas de Rintarō son los escenarios postapocalípticos y la lucha de la humanidad por sobrevivir; su estética suele ser oscura, con historias tenebrosas y lúgubres. Como ejemplos podemos poner *Alita, ángel de combate* (Tsutsu yume Gunnm, 1993) o *X: La película* (X, 1996). Los efectos de su paso por la *Mushi Productions* y la influencia recibida por Osamu Tezuka pueden ser rastreados a lo largo de toda su obra. Por ejemplo, fue el encargado de dirigir la adaptación a la gran pantalla del manga *Metropolis*, colaborando con Katsuhiro Otomo para poder desarrollar el proyecto, que saldría a la luz en 2001.

Satoshi Kon es quizá el director de anime más conocido del estudio *Madhouse*. Los primeros trabajos de este cineasta fueron junto a Otomo, quien puede considerarse su mentor. Kon se ocupó del diseño de decorados de *Roujin Z* (1991), escrita por Katsuhiro Otomo y dirigida por Hiroyuki Kitakubo, y escribió uno de los fragmentos del anime *Memories* (1995), el corto titulado «Magnetic Rose», dirigido por Kōji Morimoto. También es importante mencionar su participación como diseñador de decorados en el OVA *Patlabor 2: La película* (2002), dirigida por Mamoru Oshii. El primer largometraje de este autor fue *Perfect Blue* (1997), basada en una novela de Yoshikazu Takeuchi; la obra trata de una joven cantante y actriz que va perdiendo su identidad, y prefigura la línea que seguirá en el resto de su trayectoria. Haciendo un repaso rápido a su carrera hasta su muerte, debemos destacar *Millennium Actress* (2001), *Tokyo Godfathers* (2003), y *Paprika* (2006), así como la serie de *Paranoia Agent* (2004), todas producidas por el estudio *Madhouse*. En sus obras Kon trabaja temas como la disolución de las fronteras entre el sueño y la realidad y entre el pasado y el futuro, y la cuestión de la identidad. Además, es importante mencionar que sus obras están dotadas de un carácter tecnoanimista (Sala, 2008: 317-333): Kon atribuye a los objetos tecnológicos una autonomía propia de lo viviente, así como ciertos caracteres protopsíquicos.

El estudio *Triangle Staff* se separó de *Madhouse* a finales de los noventa. Antes de cerrar en 2002 debido a problemas económicos, el estudio que se encargaría de la producción de *Serials Experiments Lain* (1988), dirigida por el ya fallecido Ryūtarō Nakamura; se trata de una serie de género *cyberpunk* de 13 capítulos, centrada en una chica adolescente, llamada Lain Iwakura, quien, después del suicidio de una compañera de clase, empieza a establecer una extraña relación con su ordenador. Este anime, en el que se exploran los límites de la identidad personal y de la noción de realidad a través del tema del uso de la red, sigue siendo hoy día uno de los animes más aclamados en el campo académico.

Un subgénero muy popular dentro de la ciencia ficción que aparece a finales de los noventa es el *western del espacio*. Aunque tiene un aspecto y un tipo de tramas muy clásicas, es un género de ciencia ficción donde podemos plasmada la idea de *pastiche*, un conglomerado o hibridación de géneros que combina ciencia ficción, drama, romanticismo y western, entre otros. De este género cabe destacar, entre otras obras, *Trigun* (1998), dirigido por Satoshi Nishimura, en el que el protagonista, Vash la Estampida, es perseguido por dos empleadas de la Sociedad de Seguros Bernaderi, que

acabarán convirtiéndose en sus aliados en un mundo desolado por la falta de recursos. Sin embargo, que destaca por encima de todos como clásico del género es *Cowboy Bebop*, que relata las aventuras de protagonista, Spike, y la tripulación de su nave en la búsqueda del gran amor de aquel, Julia. *Cowboy Bebop* es un ejemplo magnífico de intertextualidad debido no solo a la mezcla de géneros, sino a la múltiples referencias a la cultura popular, la música y el cine.

A mediados y finales de los ochenta aparecieron dos compañías que tuvieron mucho peso en el desarrollo del anime de ciencia ficción durante los años noventa y dos mil: se trata de Gainax y Production I.G. Production I.G. nació en diciembre de 1987 con el nombre de Tatsunoko I.G., como filial de Tatsunoko Productions. Las siglas de la empresa hacen referencia a Mitsuhsa Ishikawa y Takayuki Goto, ambos antiguos trabajadores de Tatsunoko Productions.

Ya desde sus inicios esta productora se involucró en animes mayoritariamente de ciencia ficción. De hecho su primera serie fue *Zillion* (Akai Kōdan jirion, 1987), una historia de ciencia ficción que ocurre en el año 2387 en el planeta ficticio Maris. Pero la su primera producción de éxito comercial fue la franquicia *Patlabor, la policía móvil*. Además, la dirección de los seis OVAs, que salieron al mercado durante 1988, así como la de la película *Patlabor: La Película* (Kidō keisatsu patoreibā, 1989) y su secuela *Patlabor 2: La Película* (Kidō keisatsu patoreibā the movie 2, 1993) estuvo en manos de Mamoru Oshii, que poco más tarde dirigiría la aplaudida *GitS* (Kōkaku kidōtai, 1995), y que sigue siendo uno de sus directores más aclamados.

La trayectoria de Oshii ha sido de gran importancia para el desarrollo de Productions I.G. Las aspiraciones estéticas y narrativas de este director se pueden observar ya en los primeros OVAs que dirigió, tanto en *Dallos* como en la serie de seis OVAs de *Patlabor*; sin embargo, su madurez como director llegó con la mencionada *GitS* en 1995, que además significó un gran éxito internacional para la compañía. Influido tanto por directores europeos tales como Federico Fellini, Ingmar Bergman y Michelangelo Antonioni (Bergen, s.d.) como por películas de ciencia ficción como *Blade Runner* (1982) de Ridley Scott, y evidentemente por el manga de género *cyberpunk* de Masamune Shirow. *GitS*, en el que se basa la película, la trayectoria de Oshii se ha caracterizado por una exquisita narración visual acompañada de largas reflexiones filosóficas de corte existencialista y posthumanista, donde se plantean cuestiones como la identidad, el futuro de la humanidad y las fronteras entre lo humano

y lo tecnológico. Puede decirse que la cumbre de su carrera, si más no hasta el día de hoy, la suponen los largometrajes *GitS* y *GitS: Innocence* (Inosensu, 2004).

El éxito de *GitS* hizo que Productions I.G. encargara a Kenji Kamiyama la serie de animación *GitS: Stand Alone Complex* (2002 - 2003), que tendría continuación en *GitS: S.A.C 2nd GIG* (2004 - 2005). Además, la franquicia ha contado con un OVA, *GitS: Stand Alone Complex - The Laughing Man* (2005), también dirigido por Kamiyama, varios videojuegos y tres volúmenes de novelas. Durante el 2013 Productions I.G. anunció que produciría un OVA de tres capítulos que llevarían el título de *GitS: Arise* y han sido dirigidos por Kazuchika Kise.

Como se puede observar, el género *cyberpunk* adquirió mucha importancia durante los años noventa y dos mil. Esto se observa en el gran número de series y películas de animación de éxito de este género que se han producido hasta hoy; de entre las más actuales, podemos citar la serie de anime *Ergo Proxy* (2006) de Shukō Murase o *Psycho-Pass* (2012 - 2013), producida por Productions I.G. y dirigida por Katsuyuki Motohiro.

Si bien es verdad que el género *cyberpunk* fue ganando popularidad desde principios de los noventa, en el caso del *Robot* sucedió lo contrario. Después de la edad dorada del género a mediados de los setenta, la mayoría de animes *Robot* que se producían durante los ochenta y principios de los noventa eran o bien secuelas de grandes glorias, como las múltiples secuelas de *Gundam* y *Macross*, o bien series que reproducían exactamente el mismo patrón sin ninguna novedad. Todo esto cambió radicalmente con la aparición de la serie de Hideaki Anno *Neon Genesis Evangelion* (Shin Seiki Evangerion, 1995 - 1996), producida por Gainax.

Si bien es verdad que Gainax apareció en 1984 de la mano de una serie de estudiantes universitarios, tales como Hideaki Anno, Yoshiyuki Sadamoto, Hiroyuki Yamaga, Takami Akai, Toshio Okada, Yasuhiro Takeda y Shinji Higuchi, no fue hasta la producción de la serie de Evangelion la compañía despegó definitivamente. Durante finales de los ochenta y principios de los noventa produjeron varias obras, entre las que debo destacar *Aim for the Top! Gunbuster* (Toppu o Nerae!, 1989) y *Nadia: el Secreto de la Piedra Azul* (Fushigi no Umi no Nadia, 1990) ambas dirigidas por Hideaki Anno; pero el que fue, y sigue siendo ahora, el anime más célebre del estudio es sin lugar a duda la serie de 26 capítulos *Neon Genesis Evangelion*, a la que se añadió un final alternativo con la película *The End of Evangelion*. Se trata, a la vez, de una de las series más polémicas de la historia de la animación. Hideaki Anno, quien hizo su primer

trabajo como animador en *The Super Dimension Fortress Macross*, era un gran conocedor del género; debido a un gran interés en los clásicos de la literatura de la ciencia ficción, un conocimiento de los textos religiosos del cristianismo y del judaísmo y una cierta preocupación e inquietud respecto a la nueva generación de *otakus* y de jóvenes que sólo estaban preocupados en consumir productos para divertirse, Anno decidió crear una serie que rompiese completamente con las normas del género *Robot*, dándole una profundidad filosófica y terapéutica nunca vista. (A todo esto, debemos sumarle el hecho que Hideaki Anno estuvo varios años en tratamiento por una depresión, de modo que es plausible pensar que sus experiencias personales fueran fuente de inspiración para las múltiples referencias y analogías con el psicoanálisis que aparecen en la serie⁸⁰).

Aunque no entraré en el análisis de la serie, del que me ocuparé en los capítulos posteriores, sí que comentaré brevemente que el final de la serie, correspondiente a los capítulos 25 y 26, tuvo un impacto enorme entre los fans. Hideaki Anno, al abandonar completamente la trama argumental y centrarse sólo en los aspectos terapéuticos y psicoanalíticos de la serie, produjo una avalancha de críticas por parte de los fans, hasta el punto de recibir amenazas de muerte⁸¹.

En 1997 Gainax estrenó *The End of Evangelion*, en el que Hideaki Anno resolvía la trama argumental, aunque sin dejar de lado la crítica que venía haciendo a la figura del “otaku” a través del personaje principal de la serie, Shinji. Dejando de lado el contenido de la serie y las críticas recibidas por el primer final, es evidente que *Neon Genesis Evangelion* tuvo un gran impacto en la historia de la animación japonesa en general y, por supuesto, en el género *Robot*. Con *Evangelion* aparecía un nuevo subgénero, conocido como *Hybrid Robot*, donde se mezclan elementos del género *Super Robot* y del *Real Robot*. Supuso, además, una renovación para el propio género *Robot*, que llevaba estancado durante bastantes años. Después del lanzamiento de la serie y la película aparecieron un gran número de series de *Robot*, algunas de ellas producidas

⁸⁰ Anno ha dado varias entrevistas donde ha hablado abiertamente de la depresión que sufrió durante años antes de emprenderse en el proyecto de *Neon Genesis Evangelion* y también mientras estaba realizando la serie. Gran parte de las reflexiones que hay en la serie son derivadas de estos años de depresión. (Schilling, 2014; Wong, s.d.)

⁸¹ En la página de EvaWiki están recogidas las cartas que recibió Hideaki Anno al finalizar la serie, que él mismo incluyó dentro del metraje de la película *The End of Evangelion* (End of Evangelion Death Threats, s.d.).

también por Gainax, que pueden ser consideradas herederas de la obra de Hideaki Anno, entre las cuales podemos citar *RahXephon* (2001 - 2002) de Takeaki Momose, *Overman King Gainer* (Ōbāman Kingu Geinā, 2002 - 2009) dirigido por Tomino o *Zegapain* (2006) dirigido por Masami Shimoda.

Desde el 2007 hasta la actualidad Hideaki Anno ha estado trabajando en el *Rebuild of Evangelion*, una serie de películas que son una «reimaginación» de la serie original, donde abandona muchos de los referentes psicoanalíticos más claros de aquella, y adapta la trama a problemas más actuales, como la gestión social del riesgo, el problema de la originalidad, y los obstáculos sociales que impiden que los jóvenes sean autónomos. *Evangelion: 1.0 You Are (Not) Alone* (Evangerion Shin Gekijōban: Jo) se estrenó en 2007; *Evangelion: 2.0 You Can (Not) Advance* (Evangerion Shin Gekijōban: Ha) y *Evangelion: 3.0 You Can (Not) Redo* (Evangerion Shin Gekijōban: Kyū), se estrenaron en 2009 y 2012, respectivamente y, finalmente, la que será la conclusión de la saga, *Evangelion: Final* (Shin Evangerion Gekijōban:|) se estrenará en un futuro próximo.

CUARTA PARTE:

ANÁLISIS DE OBRAS DE ANIME DE CIENCIA FICCIÓN

4.1. CUERPO, HISTORIA Y LÍMITES DE LA IDENTIDAD EN EL ANIME.

En las obras de anime que he tomado como material de referencia básico para este trabajo la corporalidad es presentada como algo asociado, por un lado, a ciertos aspectos de la temporalidad, y por otro lado y de modo interrelacionado, como jugando un papel clave en definir los límites de la identidad. El primer apartado de mi análisis se centra en analizar qué posibilidades de reflexión que ofrecen las obras al espectador en éste sentido. He estructurado mi comentario en tres partes, que responden a diferentes formas de plantear el cuerpo con respecto a la temporalidad y a la identidad en los animes tratados: la primera se ocupa del cuerpo como lugar de registro de la historia del sujeto; la segunda, en la distinción entre cuerpo-proceso y cuerpo-producto, que atañe, entre otras cosas, a la concepción de presente que se aplica al cuerpo, y su relación con el pasado; la tercera sección analiza el cuerpo en tanto aparece en estos animes como proyecto, como ligado a la posibilidad que el mismo cuerpo como historia ofrece y, en cierto sentido, a una determinada concepción de futuro.

4.1.1. Cuerpo como historia del sujeto.

En este apartado me centraré en explorar de qué forma se presenta el cuerpo como registro de la historia del sujeto en los animes de ciencia ficción analizados en esta tesis, en los que la tecnología juega un papel crucial en cuestionar e incluso subvertir este registro.

Aunque las relaciones entre cuerpo y tecnología y entre lo humano y lo tecnológico se presentan en estos animes de un modo muy complejo y, en muchos casos, difuso, podemos identificar en ellos una tendencia general a distinguir entre el cuerpo biológico y el cuerpo extendido tecnológicamente. En un primer momento, el cuerpo biológico, la carne, se relaciona sobre todo con el pasado: es en la carne en donde queda registrada la memoria del sujeto individual. Este cuerpo vinculado al registro del pasado es, además, un cuerpo siempre ya dado, un cuerpo que se dibuja como un producto: el cuerpo biológico representa aquello que ya ha sucedido.

En *GitS* es quizá donde más clara queda esta vinculación entre el cuerpo biológico y, más concretamente, la carne, con el pasado. Aunque encontramos diferencias entre el manga, las películas y la serie, en todas ellas, la protagonista, Motoko Kusanagi, un organismo cibernético que trabaja como detective en la Sección 9, aparece como el personaje mediante el cual se cuestiona y reflexiona sobre la relación entre cuerpo, identidad y tecnología, así como sobre los límites de lo humano. Por ser un *cyborg* cuyo cuerpo es enteramente cibernético, la misma Kusanagi se plantea hasta qué punto puede considerarse humana. Kusanagi tiene dificultades para identificarse con su cuerpo y, en última instancia, con la biología de su especie: el cuerpo biológico no es sólo, pues, el lugar donde queda registrada la historia del sujeto individual, sino también su lugar de encuentro con la especie.

En *GitS*, Kusanagi interactúa además con el Maestro Titiritero, la primera inteligencia artificial que consigue autonomía como ser consciente, lo que hace que su humanidad y su identidad individual se vean interpeladas y sometidas a comparación. Concretamente, se explora el vínculo entre la carne como aquello que contiene un registro único y no reproducible de la historia del sujeto y el cuerpo como aquello que encarna los límites de la individualidad.

El deseo de Kusanagi de escapar los confines del cuerpo puede verse en varios momentos de la película: por ejemplo, en la escena donde Kusanagi, tras bucear, le confiesa a su compañero Batou que se siente confinada en su cuerpo. En cierto sentido, el tratamiento de la relación entre cuerpo y tecnología tanto en *GitS* como en *GitS: Innocence* tiene lugar dentro de un paradigma que bebe más del imaginario temprano de la cibernética y de la idea de ciberespacio que del imaginario del cyberpunk clásico o que del imaginario de otros animes. Este paradigma temprano de la cibernética y el ciberespacio tiene una tendencia a ser de corte dualista y sustancialista: se da importancia a la trascendencia del cuerpo biológico (la carne) en favor de lo tecnológico (como si la tecnología permitiera «superar» el cuerpo o la carne), cayendo en un binarismo. Tal y como comenta Ella Brians en su artículo «The “Virtual” Body and the Strange Persistence of the Flesh: Deleuze, Cyberspace and the Posthuman»:

In other words, the imaginary of cyberspace is invested in a notion of transcendence: specifically, transcendence of the body and its perceived material limits (...). The techno-fantasy of cyberspace is that technology will finally deliver what philosophy and religion have only dreamed of – to free us at last from the earthly bonds of the flesh, with its hungers, needs, and limitations (Brians, 2011: 122)

El cuerpo biológico aparece en *GitS* como aquello que puede ser substituido por el cuerpo tecnológico, pero nunca al revés. Éste último, a diferencia del primero, se identifica con la novedad y la potencia. Además, pone en entredicho la unicidad e irreproductibilidad de la identidad individual, la cual se desdibuja así al ponerse en contacto con el elemento tecnológico. El tratamiento del cuerpo en *GitS* es, como comenta Bolton en su artículo *From Wooden Cyborgs to Celluloid Souls*, complejo y contradictorio: «Oshii's film seems to be divided between nostalgia for a firmly physical body, on one hand, and a desire to transcend that body and enter a world of pure data or language, on the other» (2002: 731).

La transindividualidad y su relación con la transcendencia del cuerpo son exploradas a distintos niveles en *GitS*. La tecnología se presenta claramente como algo que está del lado opuesto con respecto a la individualidad, o más concretamente, al individuo acabado. Así, por ejemplo, en la serie de *GitS: GIG* vemos como los robots Tachikoma plantean la tensión entre progreso e individualidad: aunque cada máquina tiene experiencias individuales, ninguna de ellas tiene un pasado individual, ya que poseen memoria colectiva. Pese a ser un cuerpo puramente tecnológico, éste se presenta aún como aquello que les permite conservar ciertas características de seres individuales; las experiencias diarias de cada Tachikoma difieren las unas de las otras en el momento en el que se están produciendo, pero no se preservan en la forma de un pasado individual o una memoria del sujeto.

La fantasía de superación de las limitaciones del cuerpo queda personificada de un modo claro en el Maestro Titiritero. Se trata de un caso extremo: su «cuerpo» físico es la misma red. A diferencia del cuerpo biológico, se trata de un cuerpo distribuido e inmóvil, con una relación indirecta con la agencia del personaje. Por ello mismo, el Maestro Titiritero no se identifica completamente, de hecho, con ningún cuerpo físico: la metáfora del título «*Ghost in the Shell*» apunta precisamente a este dualismo mente/cuerpo, en virtud del cual distintos cuerpos tecnológicos aparecen como meros títeres que el Maestro Titiritero utiliza sin quedar atado a ellos por ningún registro o memoria.

El caso del Maestro Titiritero da cuenta también de la diferencia entre el cuerpo biológico como registro de la historia y el cuerpo tecnológico como horizonte de novedad. Kusanagi también deberá desprenderse de su cuerpo para devenir otro ser, uno en el que su identidad individual como Kusanagi desaparecerá. Es interesante hacer

notar que el Maestro Titiritero utiliza a Kusanagi para «completarse», ya que carece de un sistema de reproducción y muerte. Según el esquema que se dibuja en este anime, pues para que haya novedad, tiene que haber un devenir otro, devenir diferencia. Esta diferencia o novedad se realiza gracias a la tecnología en un proceso de una individuación colectiva.

SEL también explora la idea de identidad colectiva y la relación entre individuo y muerte a través de la idea de red. Después del suicidio de una compañera de colegio, Lain empieza a recibir mensajes de esta chica a través de la red. Esto desencadena una compleja trama en la que Lain desarrollará una obsesión con el mundo virtual, donde su identidad se verá comprometida. No solo aparecerán tres Lain distintas, que le serán una amenaza para todas sus relaciones, sino que también su memoria y sus relaciones familiares empezarán a desvanecerse. De forma parecida a *GitS*, en *SEL* la muerte individual significa el paso a la colectividad. Al final, Lain desaparece como ser individual para trascender al mundo de la red.

La relación entre tecnología y corporalidad se va explorando a lo largo de la trama de *SEL*, Steven T. Brown analiza esta relación en su libro *Tokyo Cyber-Punk: Posthumanism in Japanese Visual Culture* (2010):

There is a tension throughout *Serial Experiments Lain* between a desire for disembodiment, on the one hand, and a desire for reembodiment, on the other. Indeed, it could be argued that most posthuman anime and films involve some sort of negotiation between these two poles, generally favoring one side over the other. The desire for disembodiment typically presupposes contempt for the obsolete human body and a yearning to escape death by discarding or annihilating the body in favor of some higher, transcendent state of being, whether spiritual devaluation of the body in favor of a “mind” or “soul”, however conceived, exemplifies a clear desire for disembodiment. Moreover, the desire for disembodiment may also include transhuman (or extropian) fantasies of uploading consciousness into a computer in the digitally pure form of an autonomous program or code that can then circulate freely across cyberspace. [...] This transhuman view of posthumanism privileges what N. Katherine Hayles has described as “informational pattern over material instantiation, so that embodiment in a biological substrate is seen as an accident of history rather than an inevitability of life” (Brown, 2010: 176-177)

El caso tanto de *GitS* como de *SEL* nos encontramos con este tipo de dualismo, en el que la materialidad se identifica con algo que debe ser dejado atrás y sustituido por una forma de existencia concebida como incorpórea o relativamente independiente del cuerpo, e identificada como superior o más evolucionada, Hay, pues, un deseo de

escapar del cuerpo y sus necesidades hacia una existencia tecnológica que se sitúe más allá de ellas. Esto, además de dualista, implica un cierto esencialismo:

The more Eiri rants against the materiality of the body and hardware, the more obvious it becomes that his is an ideology of electronic presence —an “informatic essentialism” or digital idealism, if you will— that is simply another variation on the extropian fantasy of electronic transmutation. [...] According to Eiri’s brand of digital idealism, the sensible world of phenomena is subordinated to the intelligible world or digital data in the Wired, of which the material world is merely a hologram. In other words, by elevating the Wired to a transcendental realm where Truth, the Real, and the Thing-In-Itself reside, Eiri’s digital idealism approaches something like cyber-Platonism. (Brown, 2010: 177)

Pero, al igual que en *GitS*, también en *SEL* es lícito preguntarse hasta qué punto este dualismo y esencialismo es, como ya he insinuado, meramente aparente. En primer lugar, no hay una propiamente una desmaterialización, sino que se sustituye una materialidad por otra. Además, en todo momento vemos cómo el mundo virtual debe tener, además, un sustento físico: los ordenadores, cables, etc... son parte sustantiva del mundo virtual. Así, aunque lo virtual se opone, en cierto sentido, a lo físico (sobretudo a partir del discurso de Eiri Masami), encontramos cierta continuidad entre ambos. Pero aún hay más: como se puede observar en la victoria de Lain sobre Eiri Masami, el cual aboga por una existencia más allá de lo físico en el mundo virtual, lo que se produce en *SEL* es en cierto sentido una victoria del cuerpo (Brown, 2010: 180). En una escena del capítulo 12, «Landscape», Lain y Alice, una de sus mejores amigas, están juntas. Alice le invita a tocarle el cuerpo, le dice que su corazón le late rápido porque tiene miedo, miedo de perder el cuerpo. Finalmente, Eiri Masami sufre una metamorfosis horrorosa, que recuerda mucho a la que sufre Tetsuo al final de *Akira*, después de que, justamente, Lain le diga que no entiende nada porque no tiene cuerpo [**Imagen 4**].

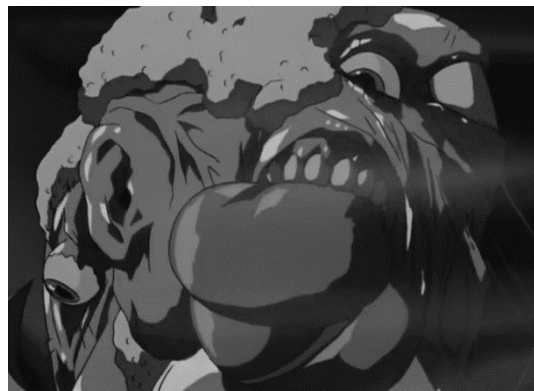


Imagen 4. Lain le toca el cuerpo a Alice, después que ésta le diga que su corazón late muy rápido. Poco después, llega Eiri Masami y sufre una transformación horrorosa que recuerda a la transformación de Tetsuo en *Akira*.

En *GitS* vemos una oposición entre lo humano y lo tecnológico: adquirir un cuerpo tecnológico supone, en parte, abandonar la propia identidad como ser humano. Finalmente, la tecnología funciona como habilitadora del abandono radical del cuerpo biológico. Éste es presentado como aquello que define al individuo como tal y a la vez lo sitúa dentro de la especie humana, mientras que lo tecnológico se identifica con la novedad y la potencia indefinidas. Al lograr ser un individuo puramente tecnológico, Kusanagi abandona, junto con todo rastro de biología, su propia humanidad.

Aunque las consideraciones con respecto al cuerpo biológico, la identidad, la memoria y la novedad en relación con la tecnología en *Evangelion* y en *Akira* resuenan parcialmente con elementos del imaginario de *GitS*, vemos en estos dos animes un claro rechazo a la idea del ciberespacio que explora Oshii en sus películas, en la medida en la que dicha idea está investida con la noción de trascendencia.

Como comenta Brians, existe una rama de teóricos del posthumanismo de la que forman parte Haraway y Hayles que «argues for a critical thinking through of embodiment and our relation to technology» (Brians, 2011: 129). El transhumanismo que aparece en los animes en *Akira* y *Evangelion* guarda un parecido mucho mayor con esta rama y con la filosofía deleuziana del cuerpo, que con las ideas exploradas en *GitS*. A diferencia de *GitS*, estos dos animes subrayan la importancia del cuerpo como substrato: a su manera, ambos animes señalan el hecho existencial de que *somos* nuestro cuerpo, aunque en un sentido que no implica que nuestro límite esté definido por nuestra piel.

Tanto en *Evangelion* como en *Akira* el cuerpo biológico tiene mucho más protagonismo que en *GitS*. En este último anime nos encontramos con un mundo donde la mayoría de seres humanos han sustituido su cuerpo biológico por uno tecnológico; solo el personaje de Togusa mantiene la mayoría de sus funciones biológicas desde el nacimiento. La problematización del cuerpo biológico y su relación con la tecnología es mucho más compleja en *Akira* y *Evangelion*. Para empezar, la tecnología no funciona como vía de escape para abandonar lo humano o la carne: el transhumanismo que rige en ambos animes no incorpora ese dualismo. Aunque en ellos el cuerpo biológico es, al igual que en *GitS*, registro de una historia, y en este sentido se vincula a la idea de pasado, en este caso vemos que tras el cuerpo biológico no se esconde un pasado «ya dado» o inactivo ligado a una identidad individual del sujeto. En el caso de estos dos animes, el pasado es también y sobre todo potencia y virtualidad, mientras que la

tecnología aparece como aquello que, de una forma u otra, actualiza esa virtualidad atada al pasado y libera esa potencia.

Akira y *Evangelion* son animes postapocalípticos: se sitúan en un futuro el cual se ha construido en relación a un pasado apocalíptico. En ambos casos, el pasado ha significado destrucción: del mundo, en el caso de *Evangelion*, y de la ciudad de Neo-Tokio en *Akira*. Se trata, además, de un pasado que está condenado a repetirse total o parcialmente. La relación con el pasado, en este sentido, es traumática y, en cierto sentido, paradójica: la huida del pasado es lo que conlleva el retorno al pasado. Esta relación está bien ejemplificada en el papel de instituciones militares o paramilitares (NERV en el caso de *Evangelion*, y el ejército en el caso de *Akira*) en ambos animes: estas aparecen como las encargadas de evitar que el suceso traumático vuelva a ocurrir, pero a la vez son precisamente las que lo desencadenan.

A este respecto, es interesante un artículo de Thomas Lamarre sobre *Akira* y su relación con la noción de trauma:

There is, in *Akira*, a contrast between two modes of repetition of the trauma of the atomic bomb: a constitutive mode and a generative mode. Constitutive repetition is associated with national identity, the developmental state, and industrial society, while generative trauma is associated with the global city and empire, information society, and disaster capital. Yet *Akira* does not merely contrast these two modes; it imagines a historical passage from one to the other, in their close association with historical modes of production and destruction and with socioeconomic configurations of war and capital (Lamarre, 2008: 132)

La lectura de Lamarre tiene como referente los sucesos que afectaron a Japón durante la Segunda Guerra Mundial, especialmente las bombas atómicas de Hiroshima y Nagasaki, pero también puede verse en *Akira* un modo constitutivo y otro generativo de repetición del trauma. La explosión que destruyó Neo-Tokyo es la marca de la identidad de la ciudad, pero es también lo que producirá el despertar de Kaneda y el retorno de *Akira*. Éste representa a la vez el pasado y el futuro y la destrucción y generación. Tal y como comenta Lamarre:

The psychic children are presented as a new stage in human evolution; thus the awakening of *Akira* promises something new. But we cannot be sure if *Akira*, as a psychic bomb, will present repetition with difference or repetition of the same. He is at once a source of fear and of hope, his awakening a perverse situation in which quasi-nuclear destruction raises expectations for the advent of a new, potentially better era. (Lamarre, 2008: 136).

Es solo al final de la película cuando podemos ver por primera vez a Akira. Su aparición contrasta con el despertar de Kaneda: si Akira representa el control, Kaneda aparece como su contrario absoluto, el puro descontrol. Esto sucede a nivel corpóreo: Kaneda pierde los límites de su cuerpo; su carne se descontrola hasta tomar la forma de lo que parece un bebé gigante que se traga todo lo que encuentra por delante. Kaneda aparece como pura potencialidad, y eso se expresa precisamente a través de su imposibilidad de manejar en modo alguno su propio cuerpo.

En *Evangelion* aparece un esquema similar: el pasado enigmático que produjo una catástrofe es también aquello que nos llevará a una «nueva etapa» como especie. En ambos animes se ofrece escasa información sobre los eventos que llevaron a la humanidad a los sucesos catastróficos. Tanto el origen del misterioso niño Akira como el del conflicto con los ángeles se mantienen ocultos hasta al final y, cuando finalmente son revelados, no es para iluminar el sentido de lo sucedido en el pasado, sino en el contexto de una refundación del futuro. Sin embargo, tanto en *Akira* como en *Evangelion*, se ofrece información relativa a hechos cruciales del pasado: en ambos casos el evento clave tiene que ver con una explosión. En *Evangelion* esta explosión es el Segundo Impacto, producido en septiembre de 2001, quince años antes del momento en el que se sitúan los hechos narrados en la serie. Sabemos también que el Segundo Impacto tiene relación con un experimento realizado con el cuerpo de Adán, el primer ángel; el experimento despierta a Adán, causando un desastre que diezma a la humanidad y destruye el ecosistema del planeta, además de suponer el inicio de los ataques de los ángeles. Este Segundo Impacto hace algo más que dotar a la serie de trasfondo histórico: SEELE, la misma organización política que ha ocultado el evento original, haciéndolo pasar por un impacto meteorito, y que ha desarrollado las unidades Evas para hacer frente a los ángeles, tiene la intención secreta de reproducir el evento de forma controlada. Gendou Ikari, el padre del protagonista, lidera este proyecto, aunque tiene a su vez una agenda oculta. Esto hace que el Segundo Impacto sea también una especie de premonición constante de lo que va a suceder al final de la serie, el encuentro final entre ángeles y la humanidad, y la fuente directa o indirecta de todas las expectativas y proyecciones que emergen escena tras escena.

De modo significativo, el Segundo Impacto alude a la presencia de un primer impacto que nunca se narra, describe o referencia en la serie. Tanto los espectadores como los personajes lo conocen sólo a como una vaga reminiscencia, una repetición en

la que no se sabe exactamente lo que es nuevo y lo que efectivamente se repite. La relación del Segundo Impacto y sus ecos proyectados con un desconocido pero siempre presente Primer Impacto es una de las claves para poder entender las nociones de génesis y de pasado que se presenta en la serie

Observamos, pues, que existe una relación entre el papel otorgado al cuerpo en las obras y las relaciones con el pasado que se plantean en ellas: si en el planteamiento más «futurista» de *GitS* y *SEL* se apunta (con reservas) a la superación del pasado mediante la superación de la carne, en *Akira* y *Evangelion* la idea de un pasado traumático que se resiste a desaparecer se corresponde con una apreciación diferente del lugar del cuerpo como registro histórico. El cuerpo, como el pasado, es algo inescapable en estas obras.

Tanto en *Akira* como en *Evangelion* vemos, además, que el pasado catastrófico va unido a un cuerpo concreto: el de Akira, en un caso, y el de Adán en el otro. En ambos casos se trata de cuerpos que no permanecen inactivos: la tecnología funciona en ambos animes como desencadenante de la potencia de la carne, como aquello que despierta la potencia del pasado, oculta en la historia de un cuerpo. Pero, a diferencia de *GitS*, la diferenciación entre carne y tecnología es difusa en *Akira* y *Evangelion*, y tampoco se da, como en el caso de *GitS*, una representación de la tecnología como superación de la carne. De hecho, en *Evangelion*, tanto los Eva como los ángeles son organismos biotecnológicos, capaces de sangrar y de sufrir. Así, por ejemplo, en el capítulo 19, cuando el Eva 01 está luchando contra Zeruel, el decimocuarto ángel, el Eva «despierta» tomando el control de su cuerpo en el momento que Shinji deja de poder pilotar el robot: entonces vemos cómo el Eva 01 utiliza uno de los elementos técnicos del Ángel para prolongar su brazo, que había sido destruido durante la lucha. Cuando caen los ribetes que se encuentran en el Eva, vemos emerger su carne, que representa su verdadero cuerpo y su auténtico potencial, por oposición a una tecnología que ocultaría la identidad [**Imagen 5**].

Este despertar del pasado en la carne representa una problemática que se explora en profundidad, como ya he comentado anteriormente, en estos animes: la relación entre individualidad, identidad y temporalidad. Aunque, en cierto sentido, el cuerpo tecnológico pueda aparecer como una extensión del cuerpo, en el sentido más básico, hay otro esquema que estructura la presentación del cuerpo-robot: la diferencia entre el cuerpo vivido o fenomenológico y el cuerpo externo u objeto de la mirada ajena.



Imagen 5. *En el capítulo 19, vemos como el Eva 01 muestra su potencial y aparece, bajo su armazón, lo que parece ser el auténtico ser debajo del Eva.*

Esta doble imagen es, en realidad, típica del género *Robot* en general: por un lado, se vincula el cuerpo biológico con la percepción fenomenológica que el sujeto tiene de su propio cuerpo como cuerpo desordenado y activo. Se trata de un cuerpo desorganizado, en el que no se da la relación funcional entre intención y movimiento: en este sentido son reveladoras las escenas en las que los pilotos de las unidades Eva tienen problemas en «sincronizar», o son incapaces de hacer corresponder los movimientos del robot con los suyos, pero también la desaparición de Shinji dentro del Eva 01 en el capítulo 20, o las deformaciones de los robots tras el despertar de Lilith. En el interior del robot, el cuerpo del piloto se convierte en un cuerpo vivido pero carente de imagen.

Por el otro lado, este cuerpo viviente e «interior», lugar de la intención motriz y de las sensaciones y emociones, es puesto en relación con el cuerpo tecnológico del robot, que se identifica con la imagen externa, totalizada y completa del cuerpo. El cuerpo del robot es exhibido continuamente en los animes como un monumento, y los personajes se relacionan con él como con aquello que los representa ante los demás: Shinji, por ejemplo, huye de la responsabilidad de existir ante los demás y ser evaluado por a todos a la que lo expone la unidad Eva, mientras que Asuka trata de olvidar su propia interioridad reduciéndose a lo externo, convirtiéndose en un gran piloto de Eva y nada más. El cuerpo robótico es, en general, aquello que, siendo aún propio en cierto sentido (en la medida en que es controlado por el piloto y sus acciones se atribuyen a aquel), requiere un trabajo del sujeto por el que este aprende a «situarse» en su interior, un trabajo hacia la identificación, y esto a varios niveles. Los pilotos de Eva deben no solo aprender a mover este cuerpo, estableciendo una relación motriz, sino también

aprender a conllevar la carga de ser identificados con él, de responder ante las acciones del Eva y ser reconocidos por ellas: el desarrollo completo de la serie da cuenta de las dificultades de este trabajo de adaptación.

Con esta relación entre el cuerpo tecnológico y el cuerpo fenomenológico aparece un nuevo conflicto: se pone en duda la división subjetiva entre pasado, presente y futuro, y la misma temporalidad lineal, ya que lo que aquí se pone en obra es un *cuerpo-proceso* cuya temporalidad funciona de un modo diferente a aquella. Mediante la relación con el *cuerpo-robot* (o con el cuerpo modificado, en *Akira*) se abandona el territorio de los seres completos, ya individuados. En *Akira* y *Evangelion*, 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. A lo largo de las obras, Shinji y Tetsuo ven sus cuerpos cambiar y confundirse con aquello que los extiende, y deben asumir que es su historia misma lo que cambia, entrelazándose con la historia de otros individuos.

Así, aparecen dos tipos de procesos fenomenológicos que se vinculan con la génesis de la identidad del sujeto: el cuerpo vivido individual, que corresponde al proceso que el sujeto individual mismo es, y el cuerpo vivido transindividual, que se podría definir como un proceso del cual el sujeto forma parte y que, sin embargo, excede a toda subjetividad individual; o, dicho simondonianamente, como una cierta indeterminación del sujeto individual que aparece como un «más que», como un excedente de subjetividad.⁸²

De éste modo, la idea del individuo como un todo completo es puesta en duda en *Akira* y *Evangelion* mediante la confrontación con algo que es más que el sujeto individual, pero que le es propio a través de su corporalidad: el pasado de la especie. La tecnología despierta un pasado activo que trasciende a los protagonistas y revela que nunca han sido meramente individuos completos y separados, sino que formaban parte de algo mayor. Este pasado activo se corresponde con el impulso evolutivo como algo que aparece aún como actuando sobre los cuerpos, aunque no se expresa solo en el material biológico: así, por ejemplo, en *Evangelion*, el cuerpo robótico deviene también

⁸² En *Gits* también vemos formas en las que se trasciende la individualidad mediante el cambio corpóreo, pero son de un tipo distinto: la tecnología permite a Kusanagi abandonar su cuerpo externo y ser enteramente cuerpo vivido al fusionarse con el Maestro Titiritero, superando la individualidad. Sin embargo, en este caso ello implica la desconexión con respecto a la especie y el pasado que supone la evolución biológica.

un cuerpo vivo y experimentado: no solo el piloto puede sentir el dolor que se produce en el robot sino que, además, los robots son ellos mismos organismos emparentados con los humanos que contienen las psiques de las madres de los pilotos.

El papel de Rei Ayanami en *Evangelion* también es digno de ser mencionado en relación a la cuestión central de éste apartado, la de la relación entre identidad, corporalidad y pasado en los animes tratados. Se trata de un personaje misterioso, del que se sabe poco durante la mayor parte de la narración más allá de que pilota el EVA 00. Durante el desenlace de la serie, sin embargo se descubre que en realidad existen múltiples cuerpos llamados Rei Ayanami, todos ellos copias del cuerpo de la madre de Shinji. De hecho, durante el desarrollo de la trama, aparecen tres Rei distintas: cuando un cuerpo muere es reemplazado por otro. Las múltiples Rei no comparten memorias (o por lo menos parcialmente) y, por lo tanto, es un personaje que no dispone de un pasado individual. Pero finalmente Rei resulta ser también una encarnación de Lilith, la madre de la humanidad. Así, la carencia de un pasado individual que la identifique como ser humano no es presentada en el caso de Rei como una mera carencia: al contrario, posibilita que Rei encarne el pasado de la especie, el origen común de todos los individuos humanos.

Así pues, vemos como la relación entre la corporalidad, la tecnología y diferentes formas de pasado tiene un papel destacado en estos animes. El cuerpo y sus extensiones se revelan como el lugar clave en el que aparece y se transforma la historia no solo del sujeto, sino de la especie y la vida como impulso que subsume y a la vez supera su individualidad.

4.1.2. Cuerpo-producto y cuerpo-proceso

Continuando con el análisis de las articulaciones de la relación entre temporalidad, tecnología y corporalidad que se dan en los animes tratados, si en el capítulo anterior me he centrado en la concepción del cuerpo como pasado o registro y su articulación con la idea de lo tecnológico, en este me voy a centrar en la concepción del cuerpo como presente, o la cuestión del cuerpo como proceso inmanente. El aspecto fenomenológico del cuerpo, vinculado con la interioridad física literal mediante las imágenes del piloto en el robot y del cerebro en la máquina, se identifica en muchos animes con la inmanencia de lo presente, debido a la vinculación de sensaciones

subjetivas como el tacto, el dolor y la propiocepción con la afectividad, así como su consideración tradicional como marcadores de lo presente que plantean una distancia con el recuerdo o la proyección.

Me voy a centrar, además, en qué tipo de relaciones se establecen entre lo que llamo el *cuerpo como producto*, un cuerpo totalizado ligado a la historia del individuo y al pasado, y el *cuerpo como proceso*. Para entender la idea del cuerpo como proceso, propongo recurrir al concepto bergsoniano de tiempo no espacializado o *durée*. Para Bergson (1896), toda conciencia es fundamentalmente conciencia de la *durée* como avance continuo entre momentos heterogéneos (Ansell-Pearson, 2011). Sin embargo, Bergson no es dualista en el sentido tradicional: esta conciencia es siempre conciencia encarnada, y es a través del cuerpo que se presenta la heterogeneidad de los momentos del tiempo. Es en este sentido que podemos hablar de un cuerpo-proceso: un cuerpo que se debe pensar desde el proceso, desde la *durée*, y que, a diferencia de los cuerpos abstractos tratados por la ciencia, resulta irreductible a simplificaciones orientadas a la práctica, en el sentido de contener una heterogeneidad irreductible y constantemente creciente. Este *cuerpo-proceso* escapa necesariamente al discurso de la medicina y a otros discursos reificantes, que se centran en la imagen estática del cuerpo. Es el cuerpo estático o *cuerpo-producto* el que está ligado a las ideas de totalidad y control, en tanto que un cuerpo que puede ser representado de forma completa y apropiado por los discursos.

En cualquier caso, los conceptos de *cuerpo-proceso* y *cuerpo-producto* no son excluyentes. La conceptualización del cuerpo *como proceso* o *como producto* da cuenta de la problemática de la negación radical del cuerpo, es decir, la problemática de la posibilidad la muerte como destrucción del cuerpo. El *cuerpo-proceso* es más afín a la idea de *durée*, a aquello que no se puede «atrapar» o dividir, a lo puramente heterogéneo, y que, por lo tanto, que solo puede ser objeto de afirmación, mientras que el *cuerpo-producto* es aquel que está sujeto a control, que se puede dividir: un cuerpo homogéneo y discontinuo es el único que se puede destruir. Por definición, el *cuerpo-proceso* es un cuerpo en desarrollo temporal, un cuerpo de actividad: esta actividad puede evolucionar, cesar o incluso ser interrumpida, pero no admite destrucción en el sentido en el que la admite aquello conceptualizado en base a abstracciones estatizantes, como como los cuerpos sólidos de la física y la biología. Con respecto a la actividad relacional que es el *cuerpo-proceso*, lo que puede ser destruido es solo su carcasa, lo que deja a su paso: el *cuerpo-producto*.

Una de las características más importantes del *cuerpo-proceso* como cuerpo vivido es su relación directa con la afección. La afección es una de las características del cuerpo en tanto que presente. En este sentido, y en relación con la corporalidad, en los animes de referencia en esta investigación se presentan fundamentalmente dos tipos de temporalidad presente: el cuerpo como presente vivido y el instante⁸³. El cuerpo como presente vivido tiene cierta amplitud temporal, ya que es en sí mismo proceso, actividad estructurada. En cambio, el instante sin amplitud temporal solo se experimenta como límite de la temporalidad corpórea a través de las experiencias del dolor y el placer. Un ejemplo de este tipo de temporalidad, la del instante, asociada en este caso al dolor, lo podemos encontrar en *Evangelion* en el capítulo segundo. Sobre la escena en cuestión existe un interesante comentario de Suan (2015):

We can observe a certain type of rhythm on the micro levels of an anime, in individual episodes and scenes. Perhaps the clearest example of this occurs in a scene in episode two of the TV series *Neon Genesis Evangelion* (Gainax, 1995). The scene (2:20-3:54) alternates between the characters, colored screens, and blaring sirens of the command center, and the unresponsive Eva, with the pilot Shinji inside, getting violently beaten by an Angel in battle. Misato screams Shinji's name, and it abruptly cuts to a brightened hospital room with the dull rhythmic sounds of the cicadas. This scene can be divided into two distinct parts: the battle/command center and the hospital. In the first part, we see the battle escalate, then a cut to the command center, a pattern that occurs multiple times—a “push” forward towards the battle's movement forward, and a “pull” back to the command center. Though not always at precise intervals, the oscillation between viewpoints (command center and battle scene), the battle sounds, alarms, and dark colors build up the turbulent spectacle of the battle with rapid cuts and flashing warning signs emphasize a hectic atmosphere of frenzied movement. The sudden switch between blaring chaotic noises of the fight and command center and the dull sounds of the quiet hospital is the jarring transition to the second part of the scene. (Suan, 2015)

En una contraposición entre dos ritmos muy distintos, el instante se presenta precisamente mediante el cambio entre una escena y la otra, sin espacio de tiempo mediante; pero lo más relevante aquí es que es precisamente el dolor que afecta a Shinji lo que funciona como base narrativa para que haya esta transición abrupta. A diferencia de esta noción de instante, el presente de la corporalidad es un presente dotado de

⁸³ La nociones de presente vivido y instante extraídas de las obras admiten comparación no solo con la *durée* bergsoniana y su correlato espacializado, sino con los desarrollos posteriores de Husserl (2002: 89) y Satre (2005: 199-201).

direccionalidad; se trata de un presente que funciona como *hic et nunc*, pero que también contiene, a su vez, su futuro y su pasado en forma de proyección y retención (Husserl, 2002).

En *Akira* y *Evangelion* aparecen los dos tipos de esquemas del cuerpo citados: el *cuerpo-producto* y el *cuerpo-proceso*. Como he comentado en el capítulo anterior, se presentan mundos militarizados en los que ejerce un control social del cuerpo. En *Akira*, por ejemplo, Tetsuo se ve obligado a pasar por una serie de pruebas científicas a manos de los militares. Los experimentos llevan a Tetsuo y a otros personajes a aumentar sus capacidades corporales, pero nunca vemos que haya habido ningún tipo de consentimiento para realizar estas modificaciones. La actividad viva de cuerpo se ve menospreciada en favor del trato con la abstracción, con el *cuerpo-producto* manipulable por la ciencia y transformable en recurso. En *Evangelion* también aparece este tipo de negación del *cuerpo-proceso* mediante el maltrato. En las luchas entre los Eva y los ángeles, Gendo Ikari no muestra ninguna consideración hacia los cuerpos de los pilotos; Ikari ve los cuerpos de los pilotos como utensilios que él puede utilizar para eliminar al enemigo, y dispone de ellos mediante una tecnología que los reduce a la existencia instantánea del objeto abstracto de la ciencia.

Pero lo más interesante en *Akira* y *Evangelion* es la tensión que se produce entre estos dos esquemas, el del *cuerpo-producto* y el *cuerpo-proceso*. Además, es una tensión que no tiene solución en ninguno de los dos casos, ya que de hecho no hay solución posible. Para apreciar esta tensión nos fijaremos en algunas escenas concretas donde se ve expresada tanto a nivel narrativo como técnico.

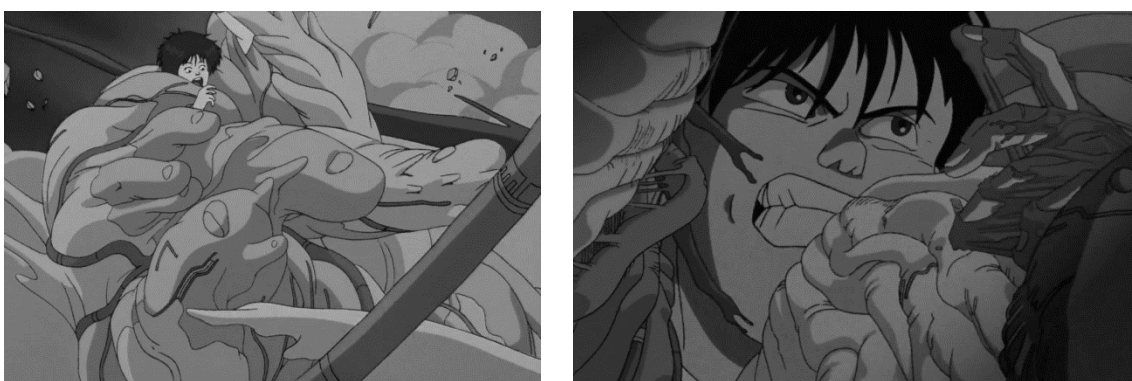


Imagen 6. Al final de *Akira* vemos la transformación monstruosa de Tetsuo, quien va devorando todo a su paso.

La transformación monstruosa de Tetsuo al final de *Akira* dibuja esta tensión de forma abrumadora. Tetsuo pierde literalmente el control de los límites de su cuerpo, el

cual deviene un proceso incesante de carne creciendo y engullendo todo a su paso, incluso aplastando el cuerpo de su novia, Kaori [Imagen 6]. Este «perder el control» es, paradójicamente, consecuencia de los experimentos de los militares obsesionados con el control, pero escapa completamente a su planteamiento utilitario. El personaje de Akira, del cual solo hemos oído mencionar su nombre, aparece, en las escenas finales de la serie, como alguien completamente opuesto a Tetsuo: completamente en control de sí mismo [Imagen 7]. No oímos nunca hablar a Akira, aparece siempre como un *cuerpo-producto* sin ninguna dotación de personalidad. Hasta el momento en que aparece al final, solo sabemos de él por el relato de los otros. De hecho, a lo largo de la película, el misterio alrededor de Akira va adquiriendo importancia: el espectador solo sabe que tiene que ver con el resultado de un experimento militar. Aun así, parece tener la clave de sentido de todo lo que está sucediendo a los protagonistas. Curiosamente, al final no

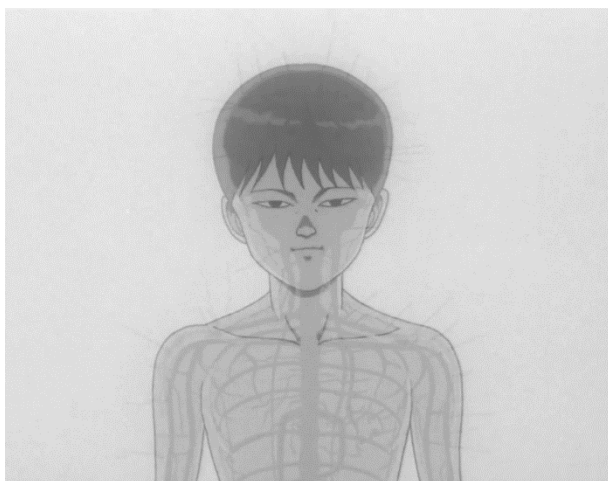


Imagen 7. Cuando por fin vemos aparecer a Akira, éste se muestra como lo opuesto a Tetsuo: alguien completamente en control de sí mismo.

se pronuncian las palabras «Yo soy Akira», lo cual respondería a las expectativas que se han ido generando a lo largo de la obra. Akira no tiene voz, no puede afirmarse nada de él. Quien finalmente se afirma, pues, es Tetsuo, pero no vemos su cuerpo o su cuerpo visto desde fuera, sólo oímos su enunciación.

La tensión entre *cuerpo-producto* y *cuerpo-proceso* adquiere una dimensión especialmente relevante y esclarecedora en dos escenas concretas de *Evangelion*. En el capítulo 18 de la serie, Shinji tiene que luchar, por primera vez, con un Eva que ha sido infectado y es identificado por NERV como enemigo. Gendo Ikari da la orden de destruir al Eva 03, el nuevo prototipo de Eva, pero Shinji se niega a hacerlo. La perspectiva de Gendo Ikari es totalmente reificadora y no da cuenta del aspecto fenomenológico y procesual del cuerpo: se trata de un objeto cuya actividad es planteada como meramente derivada de su utilidad abstracta, y que por ello mismo, en circunstancias de guerra, se puede eliminar. Shinji tiene una posición completamente

opuesta a la de su padre; le es imposible eliminar al Eva porque su actividad revela la presencia de una subjetividad: no percibe un objeto, una arma, sino una actividad en desarrollo dotada de sentido, una forma de vida.

Pero esta problemática aún deviene más interesante en el capítulo 24, cuando Shinji decide matar a Kaworu, aplastando su cuerpo con la mano del Eva 01. Se trata de una de las escenas más inquietantes de la serie: nos encontramos con un plano quieto, sin ningún movimiento en absoluto, que se alarga durante unos segundos mientras de fondo oímos la 9a sinfonía de Beethoven. Siguiendo las observaciones de Lamarre sobre el estudio Gainax, en esta escena Hideaki Anno está llevando la animación limitada al extremo (Lamarre, 2009: 190). Este recurso recuerda a la noción deleuziana de *imagen-tiempo*. Para Deleuze, la *imagen-movimiento* se distingue de la *imagen-tiempo* porque la primera «está ligada fundamentalmente a una representación indirecta del tiempo, y no nos da de éste una presentación directa» (Deleuze, 1987: 360) Pero, en esta escena particular, Hideaki Anno presenta una imagen directa de la *durée*, del devenir sin ningún mediador, del devenir en su estado puro [**Imagen 8**] (Deleuze, 1987: 360).



Imagen 8. En esta escena del capítulo 24, en la que Shinji está a punto de matar a Kaworu, Hideaki Anno presenta una imagen directa del devenir. Es un buen ejemplo del tiempo-proceso.

Esta escena presenta, pues, el colapso de la relación entre el *cuerpo-producto* y el *cuerpo-proceso*. Para destruir un cuerpo, Shinji tiene que convertirlo en un producto, que no está sujeto al devenir, es decir, detener su proceso. Es por este motivo que Hideaki Anno está mostrando en esta escena una imagen directa del tiempo, la imagen del devenir: aquello que Shinji está a punto de destruir.

Para finalizar el capítulo, centraré mis últimos comentarios en los dos finales de *Evangelion*, los polémicos capítulos 25 y 26 y la película *The End of Evangelion*.

Aunque la crítica al espectador, y concretamente al *otaku*, es algo que se puede apreciar desde el primer capítulo de la serie, en los capítulos 25 y 26, Hideaki Anno abandona la historia o la trama narrativa y realiza un ejercicio de deconstrucción tanto de la figura del *otaku*, a través del personaje de Shinji, como del mismo anime como producto. Desde el punto de vista técnico, la animación de estos dos capítulos es minimalista, pero lo más sorprendente es la ruptura de la cuarta pared que se pone en práctica en estos dos episodios para llevar a cabo una crítica al *otaku* y a la figura del espectador alienado en mundos imaginarios.

En *The End of Evangelion*, la problematización y afirmación del cuerpo, de la carne, se vuelve explícita. En el momento del Tercer Impacto, el *Proyecto de Instrumentalización Humana* ha llegado a su fin: la humanidad ha vuelto al caldo de cultivo primitivo. Hideaki Anno vuelve a romper la cuarta pared: vemos imágenes de las dobladoras de los personajes de Misato, Rei y Asuka, escenas de un teatro desde la perspectiva del escenario. En las últimas escenas vemos a Shinji y Asuka tirados en el suelo, y como él la intenta estrangular hasta que, de repente, el protagonista rompe a llorar. El objetivo del *Proyecto de Instrumentalización Humana*, del que ya he hablado en el apartado metodológico, consistía en eliminar las barreras de los cuerpos humanos y con ellas los defectos derivados de la individualidad, pero es un proyecto destinado al fracaso, en la medida que destruye lo que quiere mejorar, eliminando la individualidad misma. La decisión final de Shinji es afirmar la corporalidad no como correlato del individuo, sino de la individuación: el cuerpo como proceso viviente.

4.1.3. El cuerpo como proyección: afección, límite, transindividualidad

En el primer apartado de este capítulo he mostrado cómo el cuerpo biológico se identifica con el pasado, con un cuerpo ya producido que está en constante tensión con lo tecnológico como posibilidad futura. En el segundo apartado he intentado mostrar de qué forma se muestra la tensión entre cuerpo totalizado o *cuerpo-producto* y el cuerpo como actividad viva o *cuerpo-proceso*, viendo cómo, muchas veces, la separación entre cuerpo biológico y cuerpo tecnológico es confusa y puede resultar en conflictos interesantes, tanto desde el punto de vista técnico como narrativo, con respecto a nociones sobre la temporalidad y el cuerpo. En este apartado voy a mostrar cómo el

anime piensa el cuerpo en relación con el futuro, esto es, como proyecto y como potencia, y de qué forma el cuerpo tecnológico se relaciona con la transindividualidad. Para ello utilizaré algunos conceptos de Bergson, Simondon y Deleuze desarrollados en los apartados de la fundamentación teórica y metodológica; aunque la discusión de otros autores, como Heidegger, es en parte relevante para comprender el uso que doy aquí a los términos, no la reproduciré aquí; remito al lector a los apartados «Diferencia ontológica: *Dasein* y existencia» (pp. 32-36), «Heidegger y la pregunta por la esencia de la técnica» (pp. 50-54) y circundantes de la fundamentación teórica.

Observamos en los animes dos modelos de cuerpo futuro. En primer lugar tenemos el caso del *cuerpo-destino* o *cuerpo-promesa*, cuyos casos más claros serían el cuerpo de Akira en *Akira* y el de Adán en *Evangelion*. En este caso, el cuerpo, siempre ligado a lo tecnológico, se vincula a un *telos* social; a través del elemento tecnológico, el cuerpo del individuo y su actividad se identifican con una determinada expectativa sobre el futuro de la sociedad. De esta forma, no solo se trata de un cuerpo que actúa según las posibilidades ofrecidas por la tecnología, sino que su actividad está regida por normas derivadas del carácter de la sociedad por venir. La no correspondencia entre lo que se espera de estos cuerpos y lo que llevan a cabo en realidad suele conducir no solo a situaciones de tensión dramática al nivel de la trama narrativa, sino también a episodios extra-narrativos que subrayan a nivel formal estas tensiones, y las señalan como algo cuya resolución excede las posibilidades de la narratividad⁸⁴.

Así, por ejemplo, en casi todos los anime del género *Robot* nos encontramos con la idea de que el personaje central tiene por destino salvar al mundo, siendo presentado como una especie de mesías, y esta carga mesiánica conecta con las características del cuerpo del personaje o de sus extensiones. Esta misma estructura o variantes se da también en animes de otros géneros, como los *Caballeros del Zodiaco*, *Berserk*, *FLCL*; en todos ellos, tener cierta arma señalada significa ser el escogido para hacer algo. El cuerpo externo, vinculado mediante este objeto a lo tecnológico, se relaciona con la alteridad y aparece como dotado de una dimensión social más o menos oculta.

El segundo modelo es el caso del *cuerpo-red* como límite de lo corporal, o aquello que trasciende el cuerpo biológico individual. En animes como *SEL* o *GitS*

⁸⁴ He desarrollado esta idea en profundidad en el apartado «La narratividad en el anime y las formas de temporalidad: *tiempo-producto* y *tiempo-proceso*» (pp. 103-111) de la fundamentación metodológica.

vemos cómo se abandona el cuerpo biológico para pasar a algo fundamentalmente diferente, un *transcuerpo*. El tratamiento de este *transcuerpo* es interesante porque, aunque se vincula a la idea de trascendencia o abandono del cuerpo, es decir, de superación definitiva de la carne, no se trata, si lo analizamos detenidamente, de un verdadero abandono de la corporalidad: se sustituye un cuerpo por otro distinto, físicamente existente pero distribuido e inmóvil (el soporte físico de la red). Así, aunque se plantea un tipo de límites físicos del individuo distintos a los del cuerpo biológico, estos límites siguen apareciendo, pero desplazados.

En ambos modelos vemos cómo el cuerpo se presenta ligado a un determinado proyecto y a un cierto *telos*. Aun así, no debe entenderse que en estos animes se trabaja desde una perspectiva teleológica, en la que un determinado hecho futuro preexistiría en cierto sentido al presente y al pasado, que estarían inexorablemente dirigidos a él; la cuestión es más compleja. De hecho, el cuerpo como proyecto se acerca más a la idea de virtual de Bergson y Deleuze que a un «destino» en el sentido tradicional: una potencia dirigida a la producción de novedad y a la modificación de lo que ya existe por la introducción de lo nuevo. La idea de temporalidad que se desprende de esta relación entre cuerpo biológico y cuerpo tecnológico no puede restringirse a una cuestión de orden; cuerpo biológico y cuerpo tecnológico no se sitúan uno tras otro en una línea temporal (como si se tratara de una yuxtaposición). El cuerpo robótico tampoco es la mera representación de lo que uno quiere ser: el cuerpo robótico representa la potencialidad del devenir del individuo. De hecho, el cuerpo robótico participa de la memoria en la medida en que ésta condiciona la actividad del sujeto. Tanto en *Akira* como en *Evangelion*, el despertar de la potencialidad del cuerpo tecnológico depende de su relación con lo biológico y, además, su actividad está condicionada por una posibilidad real en la que participa cierta indeterminación. Así, en *Akira*, la evolución de los poderes de Tetsuo no lleva necesariamente a una repetición de lo sucedido con Akira, y el carácter mesiánico del mismo Akira no impide que su futuro, como el de Tetsuo, permanezca abierto. En el caso de *Evangelion*, incluso cuando finalmente se revela que todo el desarrollo de la trama corresponde al plan de la madre de Shinji, Yui Ikari, este plan se ve interrumpido por la indeterminación en la forma de la elección de Shinji, que es quien decidirá, tras el final de la serie, qué futuro espera a la humanidad. En ambos casos, la tecnología representa una relación con el pasado inscrito en el cuerpo que extiende, pero también la introducción de novedad y la posibilidad de redefinir el destino. Como en el desarrollo conceptual bergsoniano y deleuziano, lo

tecnológico expresa una participación del pasado en la producción del futuro. En *GitS* vemos esta misma relación desde el ángulo opuesto: el Maestro Titiritero no puede devenir un nuevo individuo hasta que no se une a la teniente Kusanagi, es decir, sin la participación de un individuo que, como ser biológico, tiene memoria y puede morir.

Este cuerpo que se presenta como proyecto está siempre relacionado, de una forma u otra, con lo social. De hecho, en la mayoría de casos su existencia funciona como condición de posibilidad de la transindividualidad. En lo tecnológico (en este caso, el cuerpo tecnológico) aparece una potencia que está más allá de los límites de lo individual y que se deja trabajar más allá de niveles individuales. Aparece una potencia que viene del pasado y del presente pero es al mismo tiempo exceso con respecto a ellos, superando la individualidad del cuerpo biológico. Así, podemos hacer una cierta analogía: de la misma forma que había una conexión entre el pasado como lo no individual en el sentido de la especie y lo transindividual, el futuro del cuerpo es un futuro social, ligado a la cuestión de las afecciones y su resolución interpersonal. El caso de *Evangelion* es quizá donde se ve más clara esta relación: la serie empieza *in media res*, cuando Shinji descubre que tiene que pilotar un robot que evitará que ocurra el Tercer Impacto. Éste remite a un Segundo Impacto situado en el pasado, y éste remite a su vez a un Primer Impacto que, según descubrimos al final de la serie, es el origen mismo de la humanidad. Lo relevante con relación a lo que vengo planteando es que el Tercer Impacto es posible gracias a que el Eva 01 se une con Lilith, es decir, al pasado de la especie humana, y que conducirá a un nuevo estadio de individuación. Una estructura parecida se da en *Akira*, donde la intervención de Akira en la explosión de Tetsuo no solo supone un cambio con respecto a un pasado que se repite (la explosión de Akira), sino que hace aparecer, literalmente, un nuevo universo de posibilidades.

Pero dejando de lado esta estructura de lo virtual vinculada al cuerpo tecnológico, es importante ver cómo también se establece una analogía entre la ampliación tecnológica del cuerpo y el papel de la afección en la constitución de lo transindividual. Para comprender cómo se desarrolla esta analogía en los animes, resulta útil detenerse un momento en el pensamiento de Simondon a este respecto, pues se trata de un planteamiento paralelo. Según Simondon, es gracias a la afección y a la emoción que aparece una relación entre organismo y medio exterior.

La afectividad y la emotividad serían entonces la forma transductiva por excelencia del psiquismo, intermedia entre la conciencia clara y la subconciencia, unión permanente

del individuo consigo mismo y con el mundo, o más bien unión entre la relación del individuo consigo mismo y la unión del individuo con el mundo (Simondon, 2009: 366)

La emoción y la afección dan cuenta, para Simondon, del carácter relacional del ser biológico y el ser físico. Además, como he desarrollado en el apartado correspondiente del marco teórico, Simondon cree, con Spinoza y Bergson, que toda acción que realiza el cuerpo va dirigida a obtener placer o evitar el dolor, y que la acción es siempre una especie de anticipación. Para Simondon, la función fundamental en el ser biológico de la afectividad no es otra que permitir al ser vivo relacionarse de forma efectiva con el medio (tanto externo como interno), dándose, en esa relación, una polarización afectiva, que divide el mundo en las categorías de lo malo y lo bueno (para el organismo). Esta polarización es, para el autor, constitutiva de la identidad del ser vivo dado que es en este proceso de transducción donde el ser vivo se co-define con aquello que rechaza o con aquello que desea. Además, Simondon ve en la afectividad la condición de emergencia de la negatividad, ya que es exclusivamente con respecto a las disposiciones afectivas que puede darse algo como la como la presentación de una ausencia o una falta. Pero más interesante aún, para este autor, la afectividad, y también la emotividad, son las formas transductivas por excelencia del psiquismo, éste, además, opera de forma relacional y, a su vez, tiene como condición de posibilidad lo colectivo (Simondon, 2009: 360-376).

Podríamos decir, con Simondon, que tanto las afecciones como las emociones son un cambio de valencias, es decir, comportan un desplazamiento del límite entre organismo y mundo. Son una relación cargada de sentido, una apertura del individuo [biológico y psíquico] al mundo; las emociones cumplen esta función en el nivel del individuo psíquico, porque son un proceso transductivo que permite al individuo psíquico tener disposiciones respecto al mundo, mientras que las afecciones cumplen la misma función a nivel biológico. En virtud de ello, la afección y la emoción constituyen las bases de la espiritualidad o el psiquismo:

La espiritualidad es la significación de la relación del ser individuado con lo colectivo, y por tanto, en consecuencia, también del fundamento de esta relación, es decir del hecho de que el ser individuado no está enteramente individuado, sino que contiene todavía una cierta carga de realidad no individuada, preindividual, y que preserva, respeta y vive con la conciencia de su existencia en lugar de encerrarse en una individualidad sustancial, falsa aseidad. La espiritualidad es el respeto de esa relación entre lo individuado y lo preindividual. Es esencialmente afectividad y emotividad; placer y

dolor; tristeza y alegría son las distancias extremas en torno a esta relación entre lo individual y lo preindividual en el ser sujeto [...] La afecto-emotividad es un movimiento entre lo indeterminado natural y el *hic et nunc* de la existencia actual; es aquello a través de lo cual se efectúa en el sujeto este ascenso de lo indeterminado hacia el presente que va a incorporarlo en lo colectivo. (Simondon, 2009: 373)

El papel de la tecnología en los animes analizados puede plantearse desde la teoría simondoniana del objeto técnico, en la medida en que éste funciona como cristalización de las estructuras (emotividad y afectividad) mediante las cuales el individuo se relaciona con el mundo y que, además, dan cuenta del carácter incompleto y procesual del individuo mismo. En este sentido cabe sostener que las emociones tienen un papel crucial en la relación entre individuo y la técnica.

De hecho, en cierto modo, podríamos clasificar *GitS*, *SEL*, *Evangelion* y *Akira* según el grado de vinculación que postulan entre la emoción y la individuación conjunta del ser humano con la tecnología. En obras como *GitS* o *SEL*, vemos cómo lo virtual tecnológico se presenta relacionado con la pérdida de las emociones y del contacto con la corporalidad, cualidades tradicionalmente vinculadas a la identidad propia del género humano. Así, en *GitS* vemos cómo, a través de la unión con el Maestro Titiritero, la teniente Kusanagi acepta el riesgo de perder su humanidad. Aunque en este caso todo se resuelve positivamente, existe una tensión evidente cuando la teniente abandona su cuerpo y su individualidad para fusionarse con el Maestro Titiritero, un «virus informático» que resulta ser un organismo vivo nacido de la red; esta tensión tiene un papel fundamental en la lógica del argumento, que combina momentos de terror y momentos de fascinación. *SEL* es más compleja que *GitS* en este sentido, ya que la inserción de Lain en el mundo virtual implica una multiplicación de sus cuerpos efectivos, y, por ende, de sus identidades. En esta multiplicación, Lain corre el riesgo de ir perdiendo, poco a poco, su identidad, en el sentido en que ésta quede reemplazada por la de las Otras Lain, las personalidades originadas en su trato con la red.

En *GitS* y *SEL* aparece la cuestión de si es posible trascender completamente lo físico y abandonar la idea de cuerpo. De hecho, se exploran los mismos límites de esta idea, de un modo que recuerda mucho a las exploraciones de los conceptos de transindividualidad y de la individuación social y colectiva en Simondon. Como en el caso de Simondon, en estos animes es imposible abandonar por completo la noción de cuerpo y simplemente se sustituye el cuerpo biológico por una forma de transindividualidad o colectividad más amplia, pero ligada a los niveles anteriores de

realidad. Sin embargo, ambos animes presentan como ideal el caso extremo de proyección, un ser-solo-proyecto, abandonar la carne para convertirse en pura red de relaciones sociales, es decir, pura relación sin términos, dejando atrás los individuos, que serían los polos de esta relación. Se subraya así la idea de la tecnología como hecho relacional, hasta tal punto que se acaba presentando la tecnología como relación humana separada de los *teloi* humanos.

En *Evangelion* y *Akira*, las cuestiones de transindividualidad y emotividad se trabajan de forma distinta. Uno de los elementos más característicos de *Evangelion* es el escrupuloso desarrollo de las personalidades de los personajes. Thomas Lamarre, en *The Anime Machine* (2009), comenta cómo el desarrollo y caracterización de los personajes en esta serie es notable incluso a nivel técnico, a través de la utilización de la animación limitada:

Limited animation tends toward the production of “soulful bodies,” that is, bodies where spiritual, emotional, or psychological qualities appear inscribed on the surface. Limited animation encourages the leaping of bodies into and out of images, but only certain kinds of bodies are effective leapers. This is where character design becomes all important, taking precedence over character animation, which returns us to the difference between Otsuka Yasuo and Sadamoto Yoshiyuki, and to the contrast between Ghilbi’s commitment to full character animation (however limited) and Gainax’s emphasis on character design and otaku-related character products. (Lamarre, 2009: 201)

Y comenta sobre Sadamoto:

Sadamoto is famous for his ability to inscribe the personality of the character— even its flaws and conflicts—on the character surface and across the entire figure. It is not only the face that expresses withdrawal, for instance, but also the entire posture and stylization of the figure. There is a combination of potential action-image and potential time-image. What is more, Sadamoto implies points of resistance to withdrawal within the withdrawn characters, points of insecurity in the confident characters, and so forth. (Lamarre, 2009: 204-205)

Estoy de acuerdo con Lamarre en que una de las características más importantes de *Evangelion*, justamente, es la profundidad y definición de los personajes de la serie. Sin embargo, aunque según Lamarre Rei Ayanami representa la máxima figura del «soulful body», ya que es el personaje con menos movimiento y que más representa el *tiempo-imagen* de la serie, en mi opinión este análisis ignora el papel que juega Ayanami en el

transcurso de la narración, y aquellos elementos narrativos y extra-narrativos de la serie, que presentan a Rei Ayanami precisamente como cuerpo vacío sin identidad propia, sin alma. Esto es importante justamente como contraste con los otros personajes de la serie, concretamente Shinji y Asuka. Las personalidades de estos dos pilotos presentan una serie de problemáticas psicológicas que derivan de los roles que se les ha asignado en el mundo y la sociedad; ambos sufren una serie de conflictos relacionados con expectativas que deben cumplir. El conflicto principal del protagonista se presenta en su resistencia a definirse como piloto (y a ser definido en general): paradójicamente, a través de este intento de fuga, Shinji se define justo como aquel que huye de ser piloto, como indeciso o cobarde. Asuka supone el caso inverso al de Shinji. Desea definirse por completo como piloto, y su seguridad deriva de éste afirmarse exclusivamente en su calidad de piloto, pero, a la vez, niega su papel como sujeto de esta afirmación; Asuka pretende ser el piloto del Eva de manera completa y absoluta, sin ser a la vez quien desea ser piloto.

Estos ejemplos ilustran cómo las emociones tienen, de hecho, un carácter paradójico en estos animes (y en la obra de Simondon). Ellas son uno de los elementos clave de la individuación colectiva y de la espiritualidad, pero también son aquello que nos define como individuos; se trata de elementos de indeterminación y determinantes a la vez. En este sentido, es interesante ver cómo en *Evangelion* el *Proyecto de Complementación Humana* es presentado inicialmente como:

A plan to artificially evolve humanity, which had reached its limit as a colony of flawed and separate entities, into a perfect single being. It was promoted under the direction of SEELE, with Special Agency NERV as the implementing organization. However, it seems that SEELE's objective differed from that of NERV -- that is to say of Gendou and Fuyutsuki. Eva was not actually built as a weapon, but instead with the aim of realizing this project. Specifically, this appears to have been a project to artificially initiate Third Impact, thus eliminating all of humanity who, after shedding their human forms, would then evolve to a new stage. (Red Cross Book, s.d.)⁸⁵

⁸⁵ *The Red Cross Book* (El Libro de la Cruz Roja) fué un folleto no oficial que fué vendido durante el estreno de la película de *The End of Evangelion*. Se trata de un folleto escrito por los miembros de Gainax donde, entre otras cosas, hay un glosario con términos que aparecen a lo largo de la serie y que son fundamentales para entender la trama de fondo. Aunque es difícil encontrar copias en papel, existen en internet varias páginas donde se puede encontrar el folleto escaneado o reproducido.

Finalmente, el *Proyecto de Instrumentalización Humana* acaba en «fracaso»: Shinji, como ya he comentado, decide conservar su forma corpórea y, con ella, afirmar la emotividad y la afección.

Otro aspecto interesante a comentar, es que, a diferencia de *GitS*, *Akira* y *Evangelion* enfocan la individuación mediante la tecnología como por completo dependiente del aspecto emocional y afectivo. Kusanagi es capaz de no sentir dolor cuando intenta abrir el tanque al final de la película, en una escena en donde vemos cómo su cuerpo tecnológico es desmembrado. Además, el carácter de Kusanagi parece estar cada vez más lejos de las emociones y afecciones humanas. *Akira* y *Evangelion* ofrecen el planteamiento inverso: los pilotos de los Evas, para ser capaces de pilotar deben sincronizarse, es decir, ser capaces de extender el límite del tacto y el sentir el cuerpo mecánico del Eva.

El caso de *Akira* es parecido al de *Evangelion* en muchos sentidos: en primer lugar, porque las personalidades de los personajes están muy bien definidas y ocupan un tipo roles relacionales muy específicos en su sociedad. En segundo lugar, el despertar de Tetsuo no se desvincula en ningún momento de su dolor, es más, parece como si en cierto modo su transformación fuera una especie de exteriorización emocional de las relaciones y problemáticas afectivas con personajes como Kaneda.

4.2. LA TECNOLOGÍA COMO EXTENSIÓN DEL CUERPO INDIVIDUAL

En el apartado anterior he analizado de qué modo los animes tratados en esta tesis ofrecen elementos para la reflexión sobre el cuerpo, entendido como registro de la historia del individuo, y su relación con la tecnología. En este capítulo desplazo el centro de interés del análisis hacia la tecnología misma como aquello que media en la relación entre individuo y entorno y modifica los límites de su identidad en los animes.

Para ello, en el primer apartado exploro cómo se presentan las relaciones técnicamente mediadas entre individuo y entorno en las obras, utilizando los conceptos de los diferentes autores tratados en el marco teórico. En el segundo apartado, me detengo en la cuestión del exceso en los procesos de significación y en la imposibilidad de constituir identidades completas y perfectas, un tema central en la relación con la tecnología en las obras. En el tercero, analizo cómo se presenta, en las obras, la posibilidad de individuación conjunta entre los individuos y la tecnología misma. Finalmente, en el último apartado revisito algunas cuestiones relacionadas con la temporalidad y el cuerpo planteadas en el capítulo anterior a la luz de lo desarrollado en éste.

4.2.1. Las relaciones individuo-entorno e individuo-objeto técnico

Según Simondon, para entender el individuo en su concreción en todos sus aspectos (físico, biológico, psíquico, técnico, etc...) es imprescindible abordarlo desde su génesis. Un individuo acabado, sin relación transductiva con el entorno, no es un auténtico individuo, y como tal no es ni mucho menos adecuado para explicar el proceso de individuación. El proceso de individuación siempre se da en relación con un medio asociado, pero ambos no deben entenderse como dos entidades independientes que se relacionan; se trata de un proceso mucho más complejo, en el que el *apeiron* o carga de pre-individualidad juega un papel fundamental. Justamente es por esta carga de pre-individualidad, que excede a lo individual y que lo indetermina, que el individuo se relaciona con el medio. No son dos realidades cualesquiera relacionadas, sino aspectos

que devienen conjuntamente mediante su interacción, y que, por lo tanto, sólo en ese devenir conjunto se determinan como aquello que son. Lo pre-individual no es ni individuo ni entorno, es esa indeterminación. Además, el medio da cuenta del carácter potencial del proceso de individuación:

This milieu emerges precisely because the individual is not capable of exhausting all of the potentials of the pre-individual reality from which it emerges. And indeed, this is why Simondon says that the milieu is itself a system, synthetically grouping together two or more levels of reality (Bowden, 2012: 141)

La cuestión de la indeterminación es crucial para entender el proceso de individuación en Simondon, ya que da cuenta del carácter incompleto y del devenir de éste. En cierta medida, vemos que los animes que estoy tratando en el análisis siguen un esquema similar al desarrollo de la cuestión de la indeterminación en Simondon. Así, se puede hacer una analogía entre el pensamiento simondoniano de la individuación y el papel que en ella juega la indeterminación y lo que hacen estos animes a través de la relación que se presenta en ellos entre lo narrativo y lo extra-narrativo, relación que ya he abordado en el apartado metodológico. Lo extra-narrativo es fuente de indeterminación, impide a la narración ser interpretada de forma completa y acabada.

La indeterminación trabaja, pues, a dos niveles: al nivel de contenido narrativo y a un nivel más formal-material vinculado con la extra-narratividad.

En el nivel del contenido, es decir, en el de la narración y la historia, la indeterminación aparece a través del desarrollo de los personajes y la presentación de sus conflictos. Los conflictos de los personajes presentados en muchos de estos animes tienen el efecto de ejercer una indefinición estratégica de su carácter. No se trata únicamente del hecho que se trate de personajes complejos: en ciertos momentos la pasividad de los personajes y su incapacidad para actuar y enfrentarse a los problemas que se les presentan emerge como elemento clave que, por un lado, repite ciertas convenciones del anime, y por el otro, las revierte y rompe con ellas.

En *SEL* por ejemplo, se explora la indeterminación del carácter del personaje a través de sus múltiples personalidades, que van apareciendo a lo largo de la trama. Al espectador le resulta imposible identificar unitariamente al personaje: hay múltiples formas de ser Lain, y esto impide verla como un personaje completo, acabado. La red, que actúa aquí como metáfora del medio, es también lo que provoca este desdoblamiento de personalidades; es decir, es la tecnología como medio lo que impide

que la identidad de Lain se defina en un proceso cerrado con un solo resultado claro. La serie examina la fragmentación de la identidad a través de la tecnología, aunque no se presenta esta última como un factor exógeno de indeterminación, sino que la tecnología subraya la imposibilidad general de encontrar identidades acabadas. No existe tal forma de identidad en la serie; la identidad se plantea como derivada de la pluralidad y la diferencia. Se puede apreciar en la serie una cierta ralentización de la trama en comparación con otros animes que he analizado en este apartado. Como ya he expuesto en la fundamentación metodológica podemos ver en *SEL* un ejemplo de lo que Deleuze llama *imagen-tiempo* (1989) en el que hay una presentación más directa del tiempo: donde encontramos un despliegue del tiempo que no acaba de terminar, y donde no se puede distinguir claramente entre aquel momento que ha pasado y aquel que vendrá⁸⁶.

La trama de *Akira* se centra primordialmente en el desarrollo de sus dos personajes principales, Tetsuo y Kaneda, y la presentación de sus conflictos. La relación entre ambos se estructura a través de una serie de tensiones que marcan la acción de la película, centradas en la búsqueda de Tetsuo por parte de Kaneda al principio, y por su rivalidad al final. El ritmo de *Akira*, a diferencia del de *SEL*, es rápido y dirigido a la acción. Sin embargo, aunque este modo de exposición podría parecer próximo a lo que Deleuze clasifica como *imagen-movimiento*, la comparación sería confusa: de hecho, siguiendo a Deleuze «el movimiento no se realiza más que si el todo ni está dado ni puede darse» (Deleuze, 2013: 21). Es decir, para que se trate de movimiento real, vinculado al devenir, nunca debe darse completado; el movimiento se da porque siempre hay algo que lo excede a él mismo. En *Akira* podemos ver este exceso inmanente al movimiento que fuerza el mismo movimiento. Otra vez, las últimas escenas son ilustrativas a este respecto: el cuerpo descontrolado de Tetsuo responde a la descripción deleuziana de movimiento, donde encontramos pura producción de novedad, es decir, de aquello que no es posible reducir a lo previamente existente ni deducir de ello.

⁸⁶ Como ya he comentado en la fundamentación metodológica, es interesante la relación establecida por Lamarre entre imagen-tiempo y animación limitada en el anime: «It is impossible to understand the dynamism of these anime networks if we continue to think of limited animation on the model of stasis or stillness. [...] I will propose that we understand limited animations (and thus varieties of anime) as modern, and in terms of the time-image. Full animation, in contrast, can be understood as classic, and in terms of the movement-image». (Lamarre: 2009: 185-86)

Pero, si en alguna serie se explora más exhaustivamente esta indeterminación que viene dada por los conflictos de los personajes es en *Evangelion*. La serie resulta interesante en a este respecto no solo por el tratamiento de los personajes en la trama en sí, sino también porque el hecho de que mediante él se establece una compleja red de referencias al conjunto del anime de *Robots*, que actúa como un sistema o como medio extra-narrativo. El gesto de *Evangelion*, en este sentido, es pluri-direccional y pluri-referencial: los personajes que se dibujan son en sí complejos y presentan conflictos que apuntan a una cierta indeterminación de su carácter, pero, además, estos mismos personajes se construyen a partir de referencias más o menos indirectas a convenciones del anime, y estas referencias introducen un nuevo nivel de indeterminación. Como ya han apuntado varios académicos, como por ejemplo Lamarre (2009: 180), Shinji es un retrato del típico *otaku*. Hideaki Anno juega claramente con las expectativas de un espectador que está acostumbrado a la repetición de estructuras narrativas típicas del anime de *Robots*. Tanto Shinji como Asuka y Rei referencian e invierten ciertas convenciones del anime: así, Asuka reproduce las características del prototipo conocido como *tsundere* y Rei del de *kuudere*⁸⁷; se trata de referentes con los que el espectador puede identificar siempre de forma fácil los personajes, pero solo de forma parcial y a costa de generar unas expectativas que finalmente son traicionadas.

Pero de modo aún más importante que en el nivel narrativo, la indeterminación se trabaja en estas obras a nivel estructural y formal-material, mediante elementos extra-narrativos. Es importante subrayar este punto, porque son justamente estos elementos los que dan a la obra un carácter abierto y se constituyen en un excedente que impide al espectador interpretar en su totalidad la obra. En cierta medida, es por este motivo que se pueden calificar de obras con cierto carácter activo, con una cierta capacidad para individuarse conjuntamente con el medio y el espectador.

Para esclarecer la analogía entre lo extra-narrativo y la indeterminación cabe recordar que, en la propuesta simondoniana, lo preindividual y la indeterminación son casi sinónimos. Lo preindividual es lo que da cuenta del proceso de individuación, es

⁸⁷ *Tsundere* y *kuudere* son dos términos japoneses que designan tipos de carácter o personajes, mayoritariamente mujeres, en el anime. Se trata de una convención muy típica propia de los personajes *moe* en la que encontramos un tipo de características estereotipadas. Así, la *tsundere* se caracteriza por ser un personaje hostil y reservado, pero que puede llegar a ser, con el tiempo, cálido y amigable; la *kuudere* designa aquel personaje que se muestra inexpresivo y muy poco empático, con dificultad para expresar y entender sus propias emociones.

aquello que aún no está determinado, que está aún por definir. De la misma forma, lo extra-narrativo en estos animes es el conjunto de elementos que no se prestan a ninguna interpretación cerrada definida, sino que escapan a la interpretación y resisten en el límite de la narración. Si lo narrativo es en general algo ya definido, con un orden estable, lo extra-narrativo resulta meta-estable⁸⁸, pues se encuentra siempre al borde de lo narrativo y da cuenta del carácter procesual e inventivo de la obra. Las escenas más enigmáticas de *Evangelion* siempre tienen su espacio en el conjunto de la narración, pero a la vez escapan a una interpretación cerrada. Las imágenes de las dobladoras y las escenas donde podemos ver un escenario vacío son difíciles de definir en términos de lo que se está narrando. Lo interesante es que efectivamente se presentan en un momento determinado para señalar el carácter no determinado de aquello que se está contando.

Lo extra-narrativo es justamente algo que no está supeditado a la interpretación por parte del lector. Esta indeterminación de la interpretación por parte del espectador en el contexto de los animes que estoy analizando contribuye a la indeterminación del contenido de la narración; la indeterminación en la forma de presentarse contribuye a la indeterminación presentada. Así, como he comentado en el apartado metodológico, encontramos elementos formales (en muchas ocasiones relacionados con aspectos técnicos de la animación) de carácter extra-narrativo que interfieren en el contenido de la narración multiplicando sus significaciones potenciales.

Evangelion es el mejor ejemplo para ilustrar cómo los elementos extra-narrativos imprimen indeterminación en la obra. Ya desde el principio de la serie aparecen en el arco narrativo escenas difíciles de interpretar, como la misteriosa aparición de una imagen de Rei antes de ser presentado el personaje, en el primer capítulo, justo cuando Misato se encuentra con Shinji por primera vez [Imagen 9]. El capítulo 14 es especialmente interesante a este respecto. Los primeros minutos son un resumen de los sucesos de la serie, pero tras ellos se presenta un monólogo de Rei Ayanami completamente apartado del punto en el que se halla la trama narrativa. Las

⁸⁸ Un estado metaestable se puede definir, de acuerdo con la exposición simondoniana, como aquel en el que el sistema conserva una determinada estructura a pesar de encontrarse fuera del dominio de estabilidad de esta estructura, y por lo tanto, disponer de una energía potencial (estructural) elevada. Es, por tanto, un estado energético del sistema que expresa la disposición de este hacia un cambio de estructura, es decir, hacia el establecimiento de una comunicación significativa entre los órdenes de magnitud implicados en el sistema. Este concepto es introducido en el primer apartado de la *Individuación*, donde expone elementos de la individuación física como la forma y la energía (Simondon, 2009: 91-139)

escenas en las que se presentan monólogos de los personajes se van repitiendo a lo largo de la serie; en el capítulo 16, cuando Shinji queda atrapado dentro del ángel Leliel, también aparece un monólogo similar, fácilmente interpretable en clave psicoanalítica: Hideaki Anno está presentando la problemática del sujeto escindido en el personaje de Shinji. Se puede decir que estos elementos extra-narrativos señalan performativamente la indeterminación del personaje.

De hecho, muchos de los elementos que podemos considerar «fuera de lugar», sobre todo en el caso de *Evangelion*, que rompen con la continuidad narrativa pueden considerarse, siguiendo pautas lacanianas, indicadores de un cierto exceso en el proceso de significación de la obra que se concreta, además, en el caso de los personajes en una presentación de la temática del sujeto (que en el caso de *Evangelion* se ve orientada claramente a una crítica al espectador) como escindido, como veremos en el siguiente apartado.



Imagen 9. Aparición del «fantasma» de Rei Ayanami en el primer capítulo, antes de ser presentada en la serie.

4.2.2. El sujeto escindido y la excedencia en el proceso de significación.

El pensamiento deleuziano y el simondoniano comparten una ontología que se basa en un cierto tipo de vuelta a la filosofía de la naturaleza, a la observación del mundo natural, y a la vez se fundamenta en el análisis del desplegamiento del ser o del devenir. En el caso de Simondon, se trata de un acercamiento progresivo: Simondon no aborda lo relativo al individuo psicológico ni al colectivo hasta haber pasado por el físico y el

biológico, ya que considera éstos últimos como fundamentales para entender los elementos fundamentales de la individuación.

Sartre y Lacan comparten con Simondon y Deleuze una concepción de la realidad donde la diferencia es fundante y una ontología donde el ser nunca puede ser perfecta y plenamente constituido. Sin embargo, debido a su orientación fenomenológica (en el caso de Sartre) y psicoanalítica (en el caso de Lacan), al mismo tiempo otorgan un papel destacado en sus planteamientos al análisis de la consciencia y la subjetividad, y en general a los fenómenos psíquicos, lo que no sucede en el caso de Simondon y Deleuze. Por supuesto, hay otras muchas diferencias entre los planteamientos de los autores que no corresponde diseccionar aquí. El uso que haré de algunos de sus conceptos, de acuerdo con lo ya planteado en la fundamentación teórica, se sustenta en el hecho de que alguna de las obras parecen referirse indirectamente a ellos (quizá más claramente en el caso de *Evangelion*), y en las analogías parciales que existen entre sus planteamientos y los de Simondon y Deleuze con respecto ciertos temas, haciendo abstracción de algunas de sus diferencias. Bastará, quizás, con comentar una de estas diferencias, quizás la más crucial para la aplicación de los conceptos al análisis que nos ocupa.

Tanto la aparición de nuevos dominios de la realidad, en el caso de Simondon, como la aparición de novedad y la realización de la diferencia, en el caso de Deleuze, se explican mediante una concepción del ser fundada en su carácter excesivo: el ser es siempre más que sí mismo; el devenir es algo que nunca se agota, que está en continuo exceso. Una de las críticas de Deleuze al psicoanálisis lacaniano es que concibe el deseo como una falta; para él, esto se debe a que el psicoanálisis (aunque también se puede aplicar la crítica al existencialismo sartriano) concibe el deseo a partir del modelo de la representación: el deseo se dirige de modo fundamental a algo; como en el caso del lenguaje, su referente puede variar indefinidamente, pero está estructuralmente implicado. Para Deleuze, en cambio, el deseo es expresión pura del devenir y no requiere necesariamente un referente o una representación: como en el caso de Lacan, el deseo solo quiere desear, pero en Deleuze, además, el deseo puede escapar a la referencia lingüística o de otro tipo: el deseo se sostiene por sí mismo⁸⁹.

⁸⁹ Deleuze y Guattari dedican casi todo el inicio del *Antiedipo* a la cuestión del deseo, éste, tal como indican es puramente productivo y no carece de nada: «El deseo es este conjunto de *síntesis pasivas* que

Dicho esto, creo que en el contexto de esta investigación es relevante revisar el aporte lacaniano de la concepción del sujeto como escindido, y su influencia en las obras que estoy analizando y, en especial, en *Evangelion*. Ello me permitirá también adentrarme en la problemática del deseo y sus diferentes concepciones e incidir nuevamente, desde esta perspectiva, en la cuestión de la narratividad y la extra-narratividad .

Uno de los puntos clave en la teoría lacaniana, como ya he comentado en la fundamentación teórica, es la consideración del lenguaje como lugar en el que se da siempre un exceso en el acto de significación. Según Lacan, en el intercambio lingüístico siempre podemos encontrar algo más en lo proferido por el sujeto, de modo que nunca hay una completa identificación entre lo que se quiere decir y lo que efectivamente se dice. Aunque Lacan se refiere fundamentalmente, en sus análisis sobre el exceso del significante en el proceso de significación, a estructuras de lenguaje oral o escrito, la obra de Hideaki Anno permite ser analizada siguiendo el hilo de esta característica excesiva del lenguaje por dos motivos: en primer lugar, porque *Evangelion*, como narración elaborada sobre una base lingüística, está sujeta a la lógica propia del lenguaje y la cadena de significantes (si bien, al mismo tiempo, el hecho de no tener una estructura completamente narrativa hace que esta lógica no agote las posibilidades interpretativas); en segundo lugar, porque se pueden encontrar en *Evangelion* varias referencias⁹⁰, implícitas pero claras, a esta estructura lingüística, tal y como se desarrolla en la técnica psicoanalítica.

maquinan los objetos parciales, los flujos y los cuerpos, y que funcionan como unidades de producción. De ahí se desprende lo real, es el resultado de las síntesis pasivas del deseo como autoproducción del inconsciente. El deseo no carece de nada, no carece de objeto. Es más bien el sujeto quien carece de deseo, o el deseo quien carece de sujeto fijo; no hay más sujeto fijo que por la represión.» (Deleuze y Guattari, 1984: 33-34) y más adelante añaden: «[...] el ser objetivo del hombre, para el cual desear es producir, producir en realidad. Lo real no es imposible; por el contrario, en lo real todo es posible, todo se vuelve posible. No es el deseo el que expresa una carencia molar en el sujeto, sino la organización molar la que destituye al deseo de su ser objetivo. Los revolucionarios, los artistas y los videntes se contentan con ser objetivos, nada más que objetivos: saben que el deseo abraza a la vida con una potencia productiva, y la reproduce de una forma tan intensa que tiene pocas necesidades.» (Deleuze y Guattari, 1984: 34).

⁹⁰ En el trabajo de investigación, titulado «*Evangelion*: el cuestionament de la identitat a través de l'anime de *Mechas*» (Torrents, 2010) que realicé cuando era alumna del Máster de Filosofía Contemporánea: Tendencias y Debates del Departamento de Filosofía de la UAB, me centré en analizar, desde un enfoque post-metafísico y aplicando la concepción genético-lingüística de la psique del psicoanálisis lacaniano, la constitución identitaria relacional del sujeto en la obra de Hideaki Anno. A través de este anime de Robots, en cuyo contenido tecnológico juega un papel fundamental el cuestionamiento de lo humano, trataba una amplia gama de temas como el deseo, la angustia, la relación padre-madre-hijo y, finalmente,

Por otra parte, también es pertinente incluir, dadas sus similitudes, algunas referencias a la perspectiva sartriana del lenguaje como punto de fuga del ser para sí (es decir, de la consciencia individual). Sartre, a diferencia de Lacan, no ve el intercambio lingüístico exclusivamente en términos de exceso, sino que ve también, análogamente, una falta: el sentido de lo que se profiere sólo es accesible al otro, escapando al para sí que habla. De esta manera, en el acto comunicativo, al ser para sí se le presenta cierta dimensión de su propio ser en sí que escapa a su posesión:

En una cualquiera de mis conductas siempre me es posible hacer convergir dos miradas, la mía y la del prójimo. Y, precisamente, la conducta no presentará la misma estructura en un caso y en el otro. Pero, como veremos más tarde, y como cada cual lo siente, no hay entre esos dos aspectos de mi ser una diferencia de apariencia a ser, como si yo fuera para mí mismo la verdad de mí mismo y como si el prójimo no poseyera de mí sino una imagen deformada. La igual dignidad de ser de mi ser para el prójimo y de mi ser para mí mismo permite una síntesis perpetuamente desagregativa y un juego de evasión perpetua del para-sí al para-otro y del para-otro al para-sí. (Sartre, 2005: 108-109)

En *Evangelion*, este desajuste (exceso y falta a la vez) del lenguaje se muestra, principalmente, a través de la caracterización de los personajes principales. En el caso de Shinji, por ejemplo, la dimensión excedente del lenguaje se presenta en su resistencia a definirse como piloto (y a ser definido en general): paradójicamente, a través de este intento de fuga, Shinji se define precisamente como aquel que huye de ser piloto, y que es considerado, por tanto, como indeciso o cobarde. De hecho, en el caso de Shinji se muestra el papel de los otros personajes en este exceso significativo, en el sentido en que son los otros (su padre, Misato, la doctora Katsuragi) quien le dicen que debe pilotar el Eva 01, convertirse en el piloto. Así, aunque Shinji no quiere ser piloto, dadas las características del acto lingüístico, Shinji ya ha sido identificado, por los otros y ante él, como de piloto: sólo puede, pues, ser piloto o aquel que huye de serlo.

El caso de Asuka es el caso opuesto al de Shinji. Asuka desea definirse completamente como piloto, pero evitando el excedente lingüístico que ello conllevaría. Su seguridad deriva del hecho de afirmarse como piloto, pero a la vez niega su papel como sujeto de esta información. Asuka pretende ser piloto del Eva de manera

completa, absoluta. Esto es, sin embargo, como ya he mostrado en la explicación sobre Lacan en el apartado teórico, imposible, ya que, en el proceso lingüístico la significación se da cuando hay exceso de significantes, permitiendo que la relación entre significante y significado se trastoque en función del contexto lingüístico. En este sentido, la paradoja del sujeto reside en que lo mismo que lo constituye como capaz de desear (en este caso, deseo de ser objeto, significando) le impide realizar dicho deseo. Es por este motivo que, cuando Shinji recibe felicitaciones por su trabajo como piloto, esto desencadena un conflicto psicológico en Asuka: para ella, Shinji ocupa su lugar, le ha robado lo que ella debía ser. Shinji se convierte en el significante del significado asociado a piloto, y ella ya no puede ser, por tanto, piloto, sino tan sólo aquella que desea ser piloto.

Un caso más particular por lo que respecta a la cuestión del exceso del lenguaje es el de Rei Ayanami. Es pertinente preguntarse hasta qué punto este personaje es un caso paradigmático de «significante sin significado» o significante que escapa al significado. Rei es un clon de la madre de Shinji; de hecho, no es sólo un clon ya que hay millones de copias almacenadas. Este clon fue creado a partir de los restos que quedaron de Yui, la madre de Shinji, cuando se quedó atrapada en el *Entry Plug* del Eva 01. Sin embargo Rei, tal y como se ve en la serie, nació como un cuerpo-sin-alma o significante-sin-significado (ya que el alma o significado de la madre de Shinji habita en el Eva 01) de manera que se le introdujo parte del alma de Lilith (la madre de la humanidad). En cierto sentido podemos decir que Rei es una metáfora viviente ya que a pesar de ser el cuerpo de la madre de Shinji su significado real es Lilith.

Tal y como he comentado en la fundamentación teórica, Lacan concibe el aspecto metafórico del lenguaje, es decir, la no univocidad en la relación significante / significado que produce un exceso del primero, como uno de los lugares para la escisión del sujeto.

Es esta escisión del sujeto en el lenguaje el que lleva al psicoanalista a distinguir entre el yo en cuanto sujeto de la enunciación [je], del yo en cuanto sujeto del enunciado [moi]. De esta manera, hay desde un principio una diferencia señalada en el proceso de identificación del sujeto, en tanto que hay una distancia siempre irresoluble entre el sujeto que habla, correspondiente a la vertiente interna del discurso, y el «yo» que aparece en su discurso, correspondiente con la vertiente externa de éste. Es importante, además, recordar que el otro juega un papel fundamental en este proceso, siempre en curso pero siempre abocado al fracaso, por el que el sujeto trata de identificarse consigo

mismo resolviendo su escisión fundamental. Según Lacan, pues, hay siempre una dimensión externa del discurso a la que el sujeto no puede acceder, ya que se encuentra, de hecho, en posesión del otro. Este esquema se encuentra también en el planteamiento, de carácter sin duda ontológico, de Sartre. Este ve la conciencia como algo diferente en sí mismo, distinguiendo el *para sí* del ser —rasgo característico de la conciencia— de su *en sí*, que está en posesión del otro. En este apartado analizaré *Evangelion* como caso paradigmático donde se muestra, especialmente a través de la caracterización de determinados personajes centrales, esta estructura de la escisión del sujeto que hace que éste se presente como algo siempre diferente a sí mismo, subrayando la clara resonancia sartriana y, en especial, lacaniana en la obra. Este análisis de los personajes bajo la óptica del sujeto escindido es pertinente debido a que la mayoría de conflictos psicológicos y relacionales de los personajes, tal y como se desarrollan a lo largo de la obra, muestran sus orígenes en este tipo de estructura subjetiva: a los personajes les supone malestar y angustia esta distancia irresoluble entre lo que tratan de ser o con lo que tratan de identificarse y lo que son en tanto que se relacionan con el otro. Los ejemplos más claros del tratamiento de la problemática de la escisión del sujeto de la enunciación del sujeto del enunciado los encontramos en los personajes de Shinji y Asuka. La problemática se muestra de forma clara, en el caso de Shinji, en la manera en que éste rechaza identificarse con el sujeto del enunciado; Shinji se vierte a un claro intento de ser sólo espectador, evitando «declararse» de una u otra manera. Ya en el primer capítulo, en el momento en que Shinji se encuentra frente al Eva y a su padre, podemos ver cómo rechaza el rol de piloto (se puede interpretar, en clave lacaniana, como una negación de decirse a sí mismo). Como vemos en el primer capítulo, con su negativa a hacer lo que es predicado como su deber o rol, Shinji se resiste, de hecho, a identificarse consigo mismo como sujeto, es decir, a considerar como coincidentes su subjetividad más inmediata, correspondiente en el anime a su cuerpo humano, y su yo tal y como aparece al otro, correspondiente en el anime a su cuerpo robótico, la unidad Eva, y a su rol como piloto. Al mismo tiempo, sin embargo, esta negativa a identificarse a través de una actividad determinada le conduce inevitablemente a constituirse, ante sí y frente al otro, precisamente como aquel que se niega a hacerlo. En cierta medida, Shinji quiere eludir la escisión del sujeto, eliminando la vertiente observable de su conducta y encerrándose en su vertiente privada, es decir, convirtiéndose únicamente en un «espectador» de la realidad. Esta escisión, sin embargo, es constitutiva de la misma subjetividad, e intrínseca a la misma, y, por este motivo, el intento de Shinji es un

intento destinado al fracaso. Uno de los capítulos más ilustrativos de la escisión de la psique es el decimosexto, cuando Shinji es absorbido por Leliel, el duodécimo apóstol, y aquel mantiene un diálogo interno en el que, literalmente, habla consigo mismo.

También en el personaje de Asuka se puede ver un ejemplo claro de una relación identitaria problemática vinculada con la escisión del sujeto. El personaje de Asuka, que aparece por primera vez en el capítulo octavo, es el piloto del Eva 02, y se presenta como una chica enérgica y con mucho carácter, que ya desde el primer momento se muestra obsesionada por subir a Eva y demostrar sus habilidades como piloto. A diferencia del de Shinji, el conflicto de Asuka se deriva de su intento de ser únicamente imagen, es decir, de identificarse completamente con su vertiente externa o disponible al otro. El conflicto de Asuka es típicamente lacaniano: si ésta no puede coincidir plenamente consigo misma, tal y como desea, es debido a que su imagen no está completamente bajo su control, sino, en gran parte, bajo el dominio de los otros. De esta manera, así como Shinji se niega a ser piloto en un intento de reducir al rol de «espectador» de la realidad, Asuka, en una conducta típicamente narcisista, se obsesiona con su rol de piloto en un intento de ser absorbida por su propia imagen (o, en términos sartrianos, convertirse en un puro en-sí). La relación de Shinji y Asuka, de hecho, está profundamente marcada por el hecho de que sus conductas y sus conflictos internos son en cierto modo inversos. Ambos tienen una relación conflictiva con el otro, no obstante, a diferencia de Shinji, para el cual el rechazo a quedar en las manos del otro conduce a una negativa radical a asumir su papel como piloto del Eva, Asuka desea desesperadamente conseguir reconocimiento de los demás a través de la identificación con Eva. Al mismo tiempo, Asuka se niega a aceptar que la clave de su significación se encuentre en los otros ya que esto le impide estar de forma absoluta en control de su imagen. Encontramos una escena muy ilustrativa en el capítulo 22, cuando Asuka se encuentra en el baño, en el momento en que aparecen problemas de sincronización entre ésta y Eva 02, donde se muestra más claramente la relación conflictiva de Asuka con los demás **[Imagen 10]**. En esta escena, el conflicto de Asuka, de forma similar al de Shinji, se presenta en forma de odio dirigido a los otros, pero lo que se muestra detrás de este odio es, sobre todo, su impotencia ante la incapacidad para identificarse completamente con su imagen. El nivel de sincronización con el Eva 02 está bajando drásticamente, y Asuka se siente derrotada por Shinji, el cual, dado su alto nivel de sincronización, está recibiendo más reconocimiento como piloto que ella. Más tarde, en este mismo capítulo, aparece Arael, el decimoquinto ángel, el cual, frustrando el intento

desesperado de Asuka para demostrar su valía como piloto, lanza un ataque psicológico a la piloto del Eva 02 [Imagen 11]. Es interesante notar que este ataque consiste, justamente, en introducirse en la *psique* de la piloto, es decir, en acceder a su conflicto interno. A través de esta escena, se pone en juego la información relativa al origen traumático de la conducta de Asuka (la muerte de su madre), así como su relación con su respuesta patológica: volcarse únicamente en su imagen externa en un intento por eliminarse en tanto que «sujeto de la enunciación».



Imagen 10. En el capítulo 22, cuando se halla en el baño, Asuka empieza a sentir odio hacia los demás.

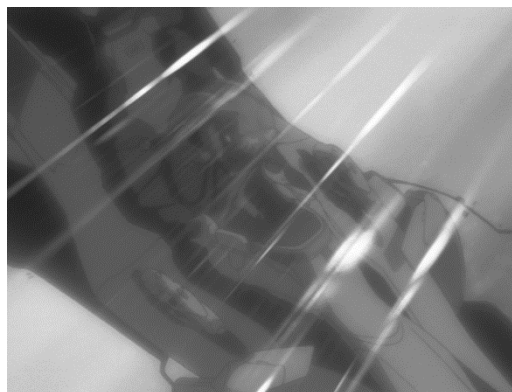


Imagen 11. En el mismo capítulo 22, Asuka es atacada por Arael, el cual le lanza un ataque psicológico que la deja inutilizada.

En *Evangelion*, la escisión del sujeto se muestra como rasgo distintivo de la *psique* humana, y como uno de los elementos fundamentales en la génesis de las estructuras de las relaciones conflictivas entre personajes. Así, aunque me he centrado específicamente en el caso de Asuka y Shinji, también encontramos ejemplos de este tipo de problema de identificación con uno mismo en otros personajes como Misato Katsuragi o Ritsuko Akagi. Pero el único personaje en el que no se ve representado claramente ningún problema relacionado con la escisión del sujeto es Rei Ayanami, ya que ésta, durante el desarrollo de la serie, cumple un papel claramente diferente al de otros personajes. Ella se muestra según el esquema de un «significante que escapa al significado».

En resumen, vemos que en *Evangelion* se hace patente de diferentes maneras lo que podríamos llamar la paradoja fundamental del sujeto escindido, que se expresa en el hecho de que todo intento de identificación completa por parte de un sujeto es, en sí mismo, un acto destinado al fracaso. Como se ha visto extensamente en el caso de Shinji y Asuka, aunque los diversos personajes huyen sin cesar de esta escisión en el seno de la *psique* (Shinji huyendo hacia el rol del espectador y Asuka huyendo hacia su

propia imagen externa), esta huida sólo les reporta conflictos y malestar. Sin embargo, Hideaki Anno va más allá de la exposición de este aspecto conflictivo de la psique humana, ya que, sobre todo en *The End of Evangelion* y los capítulos 25 y 26 de la serie original, los diversos elementos expuestos acaban confluyendo en un giro reflexivo, donde se muestra, más allá de lo argumental o expositivo, una clara intención terapéutica en la obra.

4.2.3. La capacidad humana de individuarse con lo tecnológico.

Lo tecnológico funciona, en el anime, como un arma de doble filo: por un lado señala, como ya he comentado, la continuidad de lo real; por el otro, se vincula a un tipo de objeto acabado, desnaturalizado y opuesto a lo humano. Esta doble vertiente de lo tecnológico como aquello que aparece intrínsecamente ligado a la división pero que apunta, a la vez, a una suerte de *continuum* de lo real ha sido trabajada con cierto detalle en la filosofía contemporánea: las máquinas abstractas de Deleuze, por ejemplo, se caracterizan precisamente por conformar un sistema de flujos y cortes en un plano de immanencia (Deleuze, 1985). Sin embargo, este carácter doble no es en absoluto evidente para el espectador ingenuo, que tiende, generalmente, a percibir de modo más claro el aspecto disruptor de la tecnología. Hace falta, pues, responder a la pregunta: ¿en qué sentido subraya lo tecnológico el devenir continuo de lo real, ofreciendo así apoyo a una ontología relacional?

La tecnología aparece en *GitS*, en consonancia con el pensamiento de Simondon, como una extensión de lo humano. Las máquinas y los implantes tecnológicos permiten extender las capacidades de los humanos de forma no conflictiva. Esto nos conduce a preguntarnos: ¿es *GitS* la realización de un sueño simondoniano? En cierta medida vemos que el argumento coincide con la visión simondoniana de lo tecnológico como extensión de lo humano, pero, al mismo tiempo, hay elementos muy divergentes. La ontología que se desprende del imaginario tecnológico de *GitS* no es tan claramente relacional como la planteada por Simondon sino que encontramos en la obra ciertos reductos sustancialistas.

En el resto de las obras sí vemos una coincidencia más clara con la idea de la tecnología como extensión de la realidad humana, sin que haya una implicación de salto a una diferencia ontológica sustancialista. Es decir, en *Akira*, *Evangelion* y *SEL*, la

tecnología como extensión implica quizá la aparición de otra forma de individuación, pero no un rechazo a lo humano. En *SEL* incluso hay implícita una crítica al olvido tecnológico de lo humano. A raíz de los correos misteriosos que va recibiendo, Lain empieza a tener curiosidad y a querer investigar más acerca de este misterio, lo cual la llevará a entrar en el mundo de la Red, convirtiéndose allí en una especie de dios. A medida que va avanzando la trama, vemos que Lain va perdiendo el interés por el mundo real incrementando su poder en el mundo virtual. Así, el espectador se da cuenta de que una de las implicaciones del desinterés de Lain por el mundo real y su consecuente obsesión por la red es que sus personalidades se multipliquen (aunque ella no aparece como plenamente consciente de ello). A medida que la protagonista se va haciendo más independiente dentro de la red, le cuesta más reconocer su propia personalidad, hasta llegar a preguntarse cuál es su verdadera identidad. La crítica aparece porque, aunque la red es una extensión de aquello humano, no se reconoce como tal: la esquizofrenia de no reconocer el mundo tecnológico como mundo humano se traduce en la esquizofrenia de Lain. La red funciona como metáfora de lo humano extendido pero fragmentado.

En *Akira*, la extensión humana a partir de lo tecnológico se nos muestra como algo monstruoso. Si al principio de la película vemos lo tecnológico como un medio utilitario para el control y el poder militar, a medida que avanza el argumento vemos cómo lo tecnológico empieza a integrarse en lo humano de forma brutal. El contenido primario de la película se centra en la tensión entre dos conceptos contrapuestos: 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. En el contexto de la película, el poder corresponde a una realidad natural, biológica, mientras que el control corresponde a una determinada tecnología socialmente mediada, aunque la relación entre ambos se presenta como compleja. A través de estos conceptos, Katsuhiro Otomo analiza metafóricamente el desarrollo del adolescente de niño a adulto: el argumento reproduce el patrón de socialización por el que la transformación del cuerpo biológico y la alteración de sus límites a través de lo tecnológico (la pubertad, el avance de conducta sexualidad) coincide con la atribución de una personalidad adulta y un lugar en la sociedad. La integración tecnológica en lo humano se descubre, al final de la trama, como algo monstruoso, grotesco y brutal [**Imagen 12**].



Imagen 12. Al final de *Akira*, Tetsuo sufre una metamorfosis horrorosa donde se va convirtiendo en una criatura grotesca que recuerda claramente a un bebé. Esta transformación ejemplifica a lo que Kristeva define como abyección.

En *Evangelion*, al tratarse de un anime de *Robots*, la cuestión sobre la extensión tecnológica de lo humano queda representada principalmente a través del imaginario del robot. Como ya he comentado, esta serie gira alrededor de unos adolescentes que se ven en la situación de tener que pilotar unos robots gigantes llamados unidades Eva para evitar que unos organismos tecnológicos de origen extraterrestre destruyan la tierra juntamente con toda la humanidad. Aunque la trama se va complicando a medida que avanza la serie, la figura de los Eva recuerda claramente a la explicación simondoniana de lo técnico como la cristalización del gesto humano. Aunque evidentemente para Simondon el gesto humano no solo implica el movimiento que hace el cuerpo humano, sino que es una metáfora mucho más amplia que incluye los modos específicos de interacción de la especie humana con el entorno, la analogía con los robots de la serie de *Evangelion* es muy gráfica: los gestos de los pilotos se extienden a los gestos de los Eva a través de un proceso de sincronización, como si se tratara del proceso de individuación del cristal⁹¹.

⁹¹ En el segundo capítulo del apartado que corresponde a la individuación física del libro *La Individuación* (2009), Simondon explica, como ejemplo privilegiado de la individuación, los procesos de formación o siembra de formas cristalinas. És, a raíz del desarrollo de este ejemplo, que simondon define los conceptos principales que se extienden a lo largo de su obra, como el de energía potencial, realidad de la relación o metaestabilidad. Esto se debe a que la formación del cristal es el ejemplo más básico de una individuación en donde Simondon se plantea en base a este modelo la relación entre realidad topológica y

En los Ángeles, además, la biología y la tecnología están perfectamente identificadas. Representan, en cierta medida, lo que Simondon describe como la unidad mágica de lo biológico, lo tecnológico y lo espiritual (de aquí que se les nombren como ángeles o apóstoles). Esta unidad mágica, en el sentido de que preexiste a la separación de los ámbitos e incluye en su indeterminación la potencia que se resolvería en todos ellos⁹², es lo que está causando la destrucción de la humanidad. En el Segundo Impacto ocurrido en el 13 de Septiembre del 2000, el ángel conocido como Adán impactó con la Tierra [Imagen 13] creando un poderoso *campo AT* (el *Campo de Terror Absoluto*) y provocó una explosión que redujo la humanidad a la mitad. La serie, situada en el año

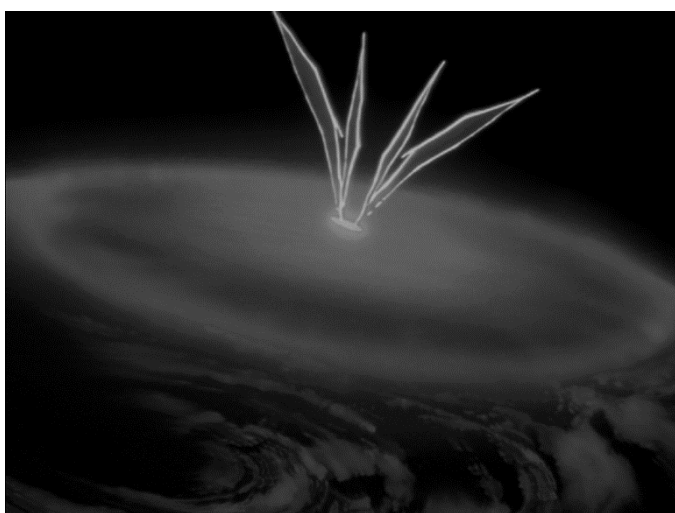


Imagen 13. *Imagen del Segundo Impacto que aparece en el Capítulo 13, después de la narración del pasado de Misato.*

2015, comienza con el ataque del tercer ángel seguida de un buen número de batallas que acabarán con la culminación del *Proyecto de Complementación Humana*, cuya finalidad es acabar con el *Campo AT*, es decir, con los límites de la individualidad.

Es interesante ver cómo en esta serie se reflexiona acerca del principio de individuación simbólicamente a través de lo que está representado como *Campo AT*. La

el individuo en su particularidad y donde elabora un análisis no a partir de una abstracción donde se subsume el particular al tipo sino teniendo en cuenta la historia de la formación del cristal mismo. Por ejemplo, el hecho de que las propiedades genéticas del cristal se manifiestan siempre en su límite de acuerdo con una polaridad es relevante para Simondon en la medida en que, en tanto se tome el caso cristalino como caso paradigmático para la reflexión ontológica, parece revelar el carácter fundamentalmente relacional de las propiedades del individuo, y ofrece, en última instancia, un esquema básico para abordar la relación entre ser y devenir, la temporalidad. El presente aparece, de acuerdo con este esquema, como límite activo que participa y no participa a la vez de una interioridad ya constituida (el pasado) y de un medio susceptible de transformación (el futuro). Así pues, el devenir es considerado por Simondon como una relación constitutiva del ser en tanto que individuo, correspondiente en el ejemplo del individuo cristalino con la actividad genética del límite siempre cambiante.

⁹² La concepción de Simondon de la unidad entre lo biológico, lo tecnológico y lo espiritual ha sido presentada en el apartado «Simondon: El modo de existencia de los objetos técnicos» (pp. 54-61) de la fundamentación teórica.

descripción que aparece en el Libro de la Cruz Roja y que ya he citado en el apartado anterior se corresponde, vemos, con la idea fundamental de principio de individuación: es decir, con lo que separa un individuo de otro.

Abbreviation of “Absolute Terror Field”. A physical barrier of absolute field put out by the Angels and EVA’s. It boasts enormous defensive power, and it is able to greatly reduce the power of all attacking weapons. The ability of EVA to neutralize the A.T.Field of the Angels is one major reason why EVA was considered as the only weapon against the Angels. However, the same A.T. Field does not exist only in the Angels or EVA’s. Human also possesses this field. With this A.T. Field, human is able to keep separate from each other, and to stay in separate physical forms. Nagisa Kaworu explained A.T. Field as “a barrier of heart that everybody has” (Red Cross Book, s.d.)

Este campo, que en primera instancia se relaciona exclusivamente con los Ángeles, se identifica más tarde, a partir del capítulo 24, con la barrera (tanto física como mental) que hace posible que los humanos tengan existencias separadas. Así, pues, se vincula con el origen de la existencia individual; hay una tensión entre el principio de integración y el principio de separación. En *Evangelion*, el individuo no se muestra como algo ya producido, acabado, sino que se encuentra en tensión constante. El principio de individuación, representado por el *Campo AT* es algo que debe ser superado en el *Proyecto de Complementación Humana*. De forma paradójica, vemos cómo los seres que representan la unidad mágica son los mismos que están destruyendo la humanidad, pero que la única salida de la humanidad pasa por la unidad con las máquinas, que son la clave para la transición a una forma de individuación colectiva

Además, en todos estos animes, se establece un paralelismo entre esta evolución del objeto técnico y la génesis de la subjetividad en los individuos. De este modo, así como en alguno de ellos este paralelismo se nos plantea como una cosa bastante positiva y bastante limpia (como en *SEL* y *GitS*), en alguno de ellos el tema va a parar a la cuestión de la abyección (como en *Akira* y *Evangelion*). En *GitS* la evolución técnica permite a Kusanagi una génesis de la subjetividad totalmente nueva e incluso deseada por la mayor, y, de forma muy similar Lain adquiere múltiples subjetividades que derivan, al final, en una nueva génesis de la subjetividad de Lain. En *Akira* y *Evangelion*, en cambio, el objeto técnico evolucionada aparece como algo abyecto: en *Akira* lo vemos claro con la transformación final de Tetsuo, y en *Evangelion* en la relación de deseo de unión y de rechazo que aparece entre los pilotos y los Eva.

El paralelismo entre la génesis del sujeto y la aparición de la máquina queda representada como direccionalmente opuesta. Así como en la génesis de la subjetividad cada vez la integración es menor, ya que aparece la distinción de aspectos y funciones en la aparición y génesis de la máquina hay cada vez más integración, se asumen y se apropian aspectos de la subjetividad que estaban divididos. En cierto sentido, podemos afirmar que la integración colectiva con la técnica, que se ve representada a través de estos animés va en «en dirección contraria» a la definición de estructuras psíquicas del sujeto.

El carácter de la *psique* definida y determinada va asociado al individuo psíquico en la medida en que éste está ya individuado e individualizado. La *psique*, pues, solo está determinada, es decir, solo define unos límites claros para el individuo en aquellos casos en los que ya no hay adquisición de forma activa, pero no en aquellos en los que la individualización prosigue ni en tanto que sistema que posee una energía potencial específica (la realidad preindividual). La seguridad psicológica que se deriva del hecho de tener una estructura psíquica clara con unos límites definidos y de forma equilibrada, va ligada al carácter de aquello ya individual del ser humano. Así, vemos como, en alguno de estos animés, el hecho de descubrir que se está siendo partícipe de otra individuación transindividual, conjuntamente con la tecnología, se presenta como algo terrorífico, y específicamente como retorno a la infancia y a la indefinición.

Como ya he comentado, el ejemplo más paradigmático lo podríamos encontrar en la transformación final de Tetsuo. La metamorfosis de Tetsuo puede leerse simbólicamente: en una suerte de subversión de la estructura genética del sujeto, Tetsuo pasa de un chico ordinario, con una estructura psicológica definida, a una criatura monstruosa, y finalmente se convierte en a pura potencia. Al final de la película vemos como Tetsuo se va convirtiendo en una criatura grotesca que recuerda claramente a bebé. Efectivamente, la transformación de Tetsuo puede ser interpretada como una escena de del nacimiento: vemos un brazo tentacular fállico que se expande y se contrae y que, finalmente, parece perderse en una masa rosa descontrolada que, a su vez, se convierte en un bebé gigante. La noción de abyección es perfectamente adecuada a la escena ya que lo abyecto es lo que existe en la frontera, un estado que existe en el límite de la identidad entre la entrada a una nueva individuación, necesario para que éste alcance su nueva subjetividad que, en el caso de la película parece una forma de ser transhumana .

También en *Evangelion*, aunque de modo muy distinto al de *Akira*, aparece este miedo a la tecnología como analogía al miedo a la indefinición. Dos escenas lo ilustran: la primera la encontramos en el capítulo veinte, cuando Shinji, tras la batalla con el decimocuarto ángel, se fusiona con su Eva, es decir, se desindividua literalmente en lo que parece la matriz del robot; la segunda analogía lo vemos con el *Proyecto de Complementación Humana*, en la película *The end of Evangelion*, finalmente se consigue realizar este plan que consiste, como ya he comentado antes, en la desaparición de las barreras físicas que separan a los individuos. El *Proyecto de Complementación Humana* parece una metáfora del deseo al retorno a la unidad mágica original, del cual habla Simondon en el tercer apartado de su libro sobre la existencia de los objetos técnicos.

Si nos fijamos en la teoría simondoniana de la técnica vemos como Simondon ya advierte que el medio del objeto técnico es distinto del medio humano. Para el francés, además, para que haya individuo técnico es condición indispensable que tenga un medio asociado, los objetos técnicos que no tienen medio asociado están por debajo de la individualidad y Simondon los considera elementos técnicos.

El terror que aparece en los animes es, en gran medida, miedo a que el medio asociado a lo técnico absorba lo humano o, mucho peor, que el ser humano devenga un mero elemento del individuo técnico, siguiendo la lógica simondoniana del tener o no tener medio asociado como condición de individualidad. Así, por ejemplo, en *SEL*, aparece el riesgo de la protagonista de convertirse en una «pieza» de la red, lo cual crea una atmósfera de ansiedad. En *Evangelion*, de modo muy similar a *SEL*, este miedo a convertirse en una pieza del objeto técnico queda reflejado en la ansiedad de los pilotos cuando conducen los Evas; incluso, como he ilustrado con el pasaje de la absorción de Shinji en la cabina LCL del Eva 01, el protagonista principal se convierte en parte del individuo técnico representado por el robot.

GitS también nos sirve en distintas ocasiones como forma de ilustrar el miedo a la absorción técnica de lo humano. Kusanagi solo tiene un trozo de cerebro humano, todo el resto de su cuerpo es robótico: esto genera la sensación inquietante en el espectador que aquello humano es sólo un elemento que se puede, en algún momento, sustituir. De hecho, como vemos en la primera película de Oshii, lo que en un principio aparece como aquello insustituible, el *ghost*, con la aparición del maestro titiritero el espíritu deja de ser irremplazable.

4.2.5. La tecnología y los modos de temporalidad

En *GitS*, *Akira* y *Evangelion* vemos que el avance tecnológico se presenta como liderando la humanidad a un nuevo paso en su evolución, pero que presenta, al mismo tiempo, un riesgo terrible. Lo más interesante es que los tres trabajos utilizan diferentes estrategias para marcar la distinción entre dos formas de temporalidad: el momento de la historia en sí, es decir, aquella en la que los personajes viven sus vidas y se enfrentan a sus problemas de una manera ordenada y lineal, y una forma diferente de temporalidad que contradice este progreso secuencial y desafía su lógica, pero que parece ser la clave para entender el sentido último de las obras. En esta segunda forma transgresora de temporalidad (o, podríamos decir, a través de su intervención perjudicial), el pasado se niega a permanecer «pasado», es decir, pasado completado, presentándose en cambio como algo activo y mutable, y el presente se despliega traicionando del todo las expectativas, como si, de alguna manera, evitara su destino predeterminado para entrar en totalmente en nuevos lugares.

Esta segunda forma de temporalidad es presentada como una realidad más profunda, más fundamental que la primera, la cual, además, aparece de forma más superficial y residual. En el primer tipo de temporalidad, más parecida a lo que Bergson considera el tiempo espacializado, el significado de la historia se decide; en el segundo, su significado se muestra tanto a los personajes como a los espectadores, pero sólo de manera incompleta y fragmentaria. Esta forma de temporalidad, además, se presenta como un «tiempo del proceso» irreversible, genuinamente creativo pero irreductible a cualquier orden o descripción estática, mientras que el otro, es ordenado y explícito y se presenta como un «tiempo del producto».

Además, estas dos temporalidades son presentadas manteniendo una relación muy peculiar con la tecnología, y en particular con la idea de una tecnología de la animación o animación tecnológica. En estos tres animes, ya vemos cómo en el comienzo de la historia la tecnología se identifica con la materia muerta, inactiva; sin embargo, a menudo que la narración se desarrolla, la tecnología se revela como algo activo y, hasta cierto punto, autónomo, además los límites que separan tanto el objeto tecnológico del ser vivo como lo humano de la máquina se disuelven progresivamente. En cierto sentido, esto puede ser leído como un cierto discurso sobre la naturaleza del anime y la técnica de animación. Como comenté anteriormente, la animación no se

puede reducir a una producción tecnológicamente mediada de secuencias de imágenes estáticas ya que supone y exige la existencia de un complejo conjunto de relaciones activas en el que los individuos, los discursos, las tecnologías, los mercados... (etc.) se ponen en juego. Sin embargo, este complejo discurso que vemos en el anime es también, al mismo tiempo, un discurso ontológico, uno sobre las relaciones generales que se mantienen entre la tecnología, la temporalidad y la vida humana (entendida como la existencia humana): un discurso que niega a reducir tanto a los objetos tecnológicos como la existencia humana a una mera suma de partes inertes, estáticas. Estos dos aspectos del pensamiento animético acerca de la tecnología están, en cualquier caso, muy relacionados entre sí, habiendo emergido de los procesos concretos en los cuales el anime y su cultura se produce y reproduce. Considero que la forma más adecuada de acercarse a este fenómeno, además, son las ideas de autores como Bergson, Simondon y Deleuze, debido a su acercamiento a la realidad desde una ontología relacional y una filosofía profundamente ligada a la idea de proceso.

En Akira, la división entre las formas de temporalidad se expresa a través del contraste entre el ritmo agitado de la película y la presencia de una serie de retrasos que rompen este ritmo. La película sigue, a este respecto, una estrategia opuesta a la del manga y adaptada a las posibilidades específicas de animación. En el manga original, donde el lector puede fácilmente ir y venir y pasar tanto tiempo como sea necesario ante cualquier imagen, la estrategia para forzar la apreciación de un tiempo que no es el de la narración consiste precisamente acentuar la estaticidad de las imágenes, lo que obliga al lector a «esperar» a que el tiempo narrativo pase, y por lo tanto, en cierto sentido, a mantenerse fuera de él. En la película, la acción se desarrolla casi demasiado rápido; nos vemos obligados a apresurar nuestros pensamientos para seguir el ritmo de la película, a adentrarnos en el futuro de la historia sin comprender plenamente muchas de las cosas que vemos. Pero entonces, en ciertos puntos, la historia se ralentiza de forma inesperada y nos confronta con lo que podríamos llamar «invasiones del pasado». Personajes misteriosos que se asemejan a niños viejos aparecen inesperadamente. En una escena surrealista y aterradora, Tetsuo es atacado por terroríficos osos de peluche y otros juguetes animados tras despertar de una pesadilla sobre su pasado. En las escenas finales, Tetsuo pierde el control de su poder y se convierte en una masa de carne viva curiosamente semejante a un bebé, para luego explotar y dar paso a lo que parece ser el origen del universo. En momentos como estos, la lógica aparente de la historia de ciencia-ficción parece desvanecerse, y se muestra otro orden más complejo: un orden en

el que la separación entre el «interior» y el «exterior» ya no se sostiene. Siempre en el contexto, proporcionado por la historia de ciencia ficción, de una relación entre la vida y la tecnología en la que éste muestra su verdadera naturaleza como algo incompleto y activo, se nos presentan situaciones en las que los cuerpos pierden sus límites, las identidades individuales y las subjetividades se mezclan, y los momentos del tiempo dejan de ser externos unos a otros. Y no se trata de meros accidentes, resueltos más tarde por en un momento de síntesis argumental: estas transgresiones se vuelven más y más relevantes hasta la el final apocalíptico de la película, en la que se revelan como aquello hacia lo que se dirigía la historia.

El significado de esta suspensión (o tal vez la refutación) de la diferencia entre el presente y el pasado, entre el interior y el exterior es aún más claramente presente en *Evangelion*. En *The Anime Machine* (2009), Lamarre analiza el uso de técnicas de animación completa-limitada característica en *Evangelion*, identificando la animación limitada con la idea de Deleuze de la *imagen-tiempo* y la animación completa con la *imagen-movimiento*. Aunque la animación completa (en la que un número máximo de dibujos detallados se utilizan para dar la sensación de movimiento realista) se caracteriza generalmente como «más artística» que la animación limitada, Lamarre muestra cómo la combinación de la animación completa con fragmentos estáticos y estilizados típicos de la animación limitada produce efectos sorprendentes sobre la (re)presentación de la temporalidad en *Evangelion*:

At times you suspect that either your TV or your disk is not working properly, that something is catching or skipping. Images remain still far too long, and sometimes the cuts are far too rapid. Obviously, however, such stillness and the effect of surprise that it produces happen within a field of movement. ... In sum, Anno Hideaki's animations place dramatic limits on character action and continuity editing, yet these limitations imply a confrontation with the moving image. It is not a matter of stasis in opposition to movement. Hyperlimited animation entails a very different way of dealing with the animetic interval, a distinctive relation to the multiplanar machine. Needless to say, because it has its specific way of channeling the force of the moving image, hyperlimited animation also implies a specific manner of thinking the question of technological condition. (Lamarre, 2009: 197)

Mientras que el uso de esta técnica caracterizada por Lamarre como «animación hiperlimitada» es un recurso importante, pienso que es sólo una parte de una estrategia más general. Una vez más, la división entre dos formas diferentes de temporalidad, alterna elementos tradicionalmente caracterizados como narrativos con elementos extra-

narrativos en las que la serie pretende interpelar a los espectadores, lo que nos obliga a reflexionar sobre su propia función como espectadores y sus implicaciones. Durante la serie, somos atraídos a pensar que algunas de estas partes donde hay presencia de elementos extra-narrativos representan la interioridad de Shinji y las mentes de otros personajes; pero al ir desarrollándose la trama y la serie en general, este tipo de interpretación se vuelve insostenible. Así, aunque la trama nos induce a creer que vamos a presenciar un evento apocalíptico que tendrá lugar en el mundo de ficción de la serie, el *Proyecto de Instrumentalización Humana*, en el que la humanidad alcanzará su siguiente paso evolutivo y todas las personas van a perder, literalmente, su independencia física y psíquica, para fusionarse en ser amorfo único, antes de que podamos ver que esto suceda, la estructura misma de la trama parece disolverse, y nos enfrentamos inesperadamente con una serie de extrañas escenas extra-narrativas en las que nuestra propia «interioridad» y nuestra independencia con respecto a la ficción y sus creadores se ponen directamente en tela de juicio. Lo que estamos viendo en los capítulos finales de *Evangelion* es al mismo tiempo una exposición de las relaciones que emergen al proceso de producción de la animación, y una afirmación de relevancia ontológica sobre el carácter dinámico de la existencia y en la imposibilidad de enfrentar esta dinamicidad de forma auténtica mientras se concibe en términos de partes determinadas, externas, completas e independientes.

Este motivo de la relación entre las partes y el todo es lo que estructura la división de la temporalidad en *GitS*. La película, ambientada en un mundo en el que los límites entre el humano y la máquina se han desdibujado por la posibilidad de reemplazar cualquier órgano humano con piezas tecnológicas, transmite una cierta sensación de amenaza, el miedo de la humanidad a «perder su alma». Sin embargo, y aunque muchos elementos en la película (y en sus secuelas) nos recuerdan el *valle misterioso* y los horrores de lo artificial, se resuelve en la dirección opuesta. No podemos dejar de notar que la humanidad del personaje principal no se reduce en absoluto por su condición de *cyborg*. De hecho, tanto la Mayor Kusanagi como el Maestro Titiritero, la conciencia artificial que sirve como antagonista, se presentan como seres inteligentes y sensibles, incluso espirituales. El contraste principal se da entre el momento de la conciencia, representado por la continuidad del sonido (música y el diálogo) y el gesto, y el tiempo fragmentado de las partes externas (representado por imágenes que se van alternando de forma discontinua). Sin embargo, la primera forma de temporalidad (de lo vivo y de la conciencia) siempre se alude indirectamente, como

señalando el hecho de que es imposible encontrar «el fantasma» observando la máquina. Sólo tenemos acceso directo a la humanidad de Kusanagi en el hecho que somos capaces de identificarnos con ella a través de la historia, sintiendo lo que siente; y del mismo modo que Kusanagi, en la resolución de la película, decide fusionarse a sí misma con el maestro de marionetas, se nos invita a los espectadores a extender esta identificación con la propia tecnología. Una vez más, el interior y el exterior se presentan como simples imágenes estáticas que no pueden representar a la naturaleza dinámica de la vida.

4.3. LA TECNOLOGÍA COMO FUNDAMENTO DE TRANSINDIVIDUACIÓN.

En este último apartado del análisis de las obras me centro en analizar lo que los animes seleccionados ofrecen a la reflexión con respecto a la cuestión de la tecnología y su relación con la temporalidad, con el progreso y con las posibilidades de transformación de lo humano. Este análisis debe leerse, por supuesto, en el contexto de lo explorado en los apartados anteriores sobre el papel del cuerpo como historia del sujeto y sobre la relación con el medio y los límites de la individualidad en las obras.

El apartado se estructura del siguiente modo: en el primer subapartado, comento de qué modo los animes tratados presentan la cuestión de la relación entre tecnología, riesgo y potencialidad, y cómo tratan los posibles efectos del uso tecnológico. Utilizando como clave interpretativa ideas de Agamben, Bergson y Deleuze, trato de mostrar que los animes no se ciñen a la noción tradicional teleológica de progreso.

En el siguiente subapartado analizo, basándome en parte en una analogía con ideas de Simondon, la relación entre espiritualidad y tecnología presentada en las obras, y comento algunos aspectos relevantes de la técnica de animación utilizada en los animes, y de la relación entre imagen y sonido en ellos.

Finalmente, en el último subapartado, pongo en relación los animes tratados con la cuestión de la superación de lo humano. Para ello me sirvo de ideas de los autores anteriormente citados y de Lamarre y de una comparación con la teoría *cyborg* de Haraway, y me adentro en algunas cuestiones formales y técnicas que considero relevantes la cuestión.

4.3.1. Riesgo y potencialidad

En muchos animes la tecnología se presenta como una potencia de destrucción masiva. En *Akira* y en *Evangelion*, por ejemplo, la narración se sitúa en un mundo en el que, a causa de una explosión con efectos destructivos extremos (la de Akira en *Akira* y el Segundo Impacto en *Evangelion*), la humanidad se encuentra en un estado de guerra perpetua. El peligro que supone el avance tecnológico es, en este caso, la aniquilación completa de la humanidad tal y como se había conocido hasta ahora. El riesgo de la

tecnología amenaza el individuo humano y redefine sus límites, pero a su vez da lugar a nuevas formas de colectividad y transindividualidad.

Este riesgo estructura de forma implícita la forma de la narración, pero también las vidas cotidianas de los personajes principales y secundarios. En muchos animes de este tipo (por ejemplo, en la mayoría de animes de género *Robot*) se describe una militarización total de la vida humana. Esta militarización muestra claramente cómo se ejercen ciertos tipos de control (control sobre los cuerpos, por ejemplo, como ya he explorado en el primer apartado del análisis), pero también hay implícita en ella una forma de potencia. En *Akira*, por ejemplo, lo tecnológico depende siempre de lo militar: generales y estrategias gestionan y administran los dispositivos tecnológicos y sus usos, y los poderes de Akira y otros personajes son, pese a escapar del control de los militares, resultado directo de su experimentación. *Evangelion* es un caso análogo al de *Akira*: un organismo militar controla y organiza la sociedad y de los personajes a través de un sistema que gira en torno a unos robots gigantes que luchan contra un enemigo. Aun así, aquello para lo que han sido creados los Evas no es únicamente para luchar contra los enemigos, los ángeles, sino que están inmersos en un plan mucho más complejo que llevará la humanidad a otro estadio de la evolución.

La presencia de lo militar en los animes tecnológicos, sobre todo los del género *Robot*, es indiscutible. En ciertos casos, como ya he comentado, lo militar se identifica con un tipo de tecnología que disciplina los cuerpos hasta el límite, forzando su conversión en *cuerpos militares*. Nuevamente, el género *Robot* es un buen ejemplo. En estos animes la tecnología se ve representada de un modo señalado por la figura de los robots gigantes, que son controlados para funcionar como vehículos o armas; sin embargo, su uso suele implicar, en última instancia, que el ser humano sufra y se transforme para adaptarse a la tecnología militar. Así, por ejemplo, tanto en *Gundam*⁹³ como en *Evangelion* o *Gurren Lagann* (2007), el robot principal sólo puede ser pilotado adecuadamente por un determinado adolescente, que se ve forzado por ello mismo a aceptar su condición de *instrumento*. Es el humano quién se adecua al robot, y nunca lo

⁹³ Se trata de una de las series de animación de *Robots* más largas que existen. La primera serie, *Mobile Suit Gundam*, empezó a emitirse en el año 1979 y, desde entonces, han aparecido multitud de franquicias, la última de las cuales, *Mobile Suit Gundam: Twilight Axis* (se trata de un web anime, es decir, una serie creada directamente para emitirse en internet), saldrá en Junio del 2017.

contrario, ya que lo humano en general aparece como subordinado a lo tecnológico, y esta subordinación depende de fines militares.

La tecnología tiende, además, a aparecer como impregnada de un carácter sobrenatural y conectada a elementos míticos o místicos con un aspecto marcadamente temporal. A través de la intermediación de las profecías y escenarios apocalípticos, la tecnología aparece como crucialmente conectada con el significado del pasado y la posibilidad de un futuro. De hecho, la relación que se establece entre tiempo y tecnología en el anime tiende a ir mucho más allá de la identificación habitual de la tecnología con el futuro. Como señala Papalini (2006), el anime de ciencia ficción parece ser un medio especialmente apropiado para el surgimiento de visiones no hegemónicas de la temporalidad, un lugar donde el discurso simplista basado en la ecuación «tecnología = progreso» se pone en duda. El hecho de que el anime se perciba de alguna forma como un medio particularmente tecnológico es identificado por Papalini como un factor crucial a tener en cuenta al considerar esta particularidad.

En la exploración que hacen ciertos animes de los riesgos asociados a la tecnología se presenta un tipo de potencialidad vinculado, pues, a una concepción inusual de la temporalidad que abandona todo componente teleológico. Este esquema no teleológico de la potencia es similar al que se puede encontrar en las filosofías de Bergson, Simondon y Deleuze, y ofrece una operatividad conceptual distinta a la que podemos encontrar en la concepción Aristotélica del esquema acto/potencia. Antes de exponer las filosofías de la potencia de Bergson, Simondon y Deleuze, mostraré resumidamente en qué se diferencian de la teoría aristotélica de la potencia, y revelaré ciertas analogías entre el pensamiento aristotélico y el heideggeriano.

La concepción clásica de potencia, formulada por Aristóteles, sirve para entender, por un lado, el movimiento y el devenir, y, por el otro, cómo se forma un individuo. En Aristóteles, la dicotomía acto/potencia (*energeia/dynamis*) está estrechamente relacionada con la teoría de las cuatro causas. Aunque no entraré en explicar en detalle cómo están interrelacionados los pares materia/forma y acto/potencia, las cuatro causas y el principio de individuación, sí es importante subrayar que para Aristóteles el acto se relaciona con la forma activa y generadora, mientras que la potencia se relaciona con la materia pasiva e indeterminada. Además, para referirse al acto utiliza el concepto de *entelechia* (proveniente de *telos*, finalidad), que describe un proceso inmanente de realización de la potencia. Así, aunque Aristóteles abandona el esquema trascendente platónico al explicar el movimiento y la

pluralidad de individuos, la trascendencia sigue presente en su explicación debido a su referencia a un modelo teleológico. Aún más: según su explicación, el cambio no puede ser explicado únicamente con las nociones de forma y materia o acto y potencia; es necesario también el concepto de *privación*. La potencia lo es en tanto que no es acto todavía. Como bien analiza Agamben en su libro *Potentialities* (1999), Aristóteles distingue dos formas de potencialidad. La primera es la potencialidad genérica, es decir, aquella que otorgamos a un niño en tanto que tiene el potencial de saber, o el potencial de ser un jefe de estado; pero, según comenta Agamben, al filósofo estagirita le interesa más lo que podemos llamar la *existencia* de potencialidad. Ésta consiste en algo diferente de su propia actualización, y puede presentarse (como ausencia patente) incluso si no llega a realizarse aquello con respecto a lo que se postula:

Here we already discern what, for Aristotle, will be the key figure of potentiality, the mode of its existence as potentiality. It is a potentiality that is not simply the potential to do this or that thing but potential to not-do, potential not to pass into actuality.

This is why Aristotle criticizes the position of the Megarians, who maintain that all potentiality exists only in actuality. What Aristotle wants to posit is the existence of potentiality: that there is a presence and a face of potentiality. He literally states as much in a passage in the *Physics*: “privation [steresis] is like a face, a form [eidos]” (193 b 19-20). (Agamben, 1999: 179-180)

El esquema de la comprensión heideggeriano se parece, en cierto sentido, al modelo teleológico aristotélico, basado en un pasar inmanente de la actualidad a la potencia; en ambos casos, la privación juega un papel fundamental. El mismo esquema teleológico aristotélico aparece en el pensamiento heideggeriano a dos niveles: a nivel metateórico, por un lado, y en el nivel de la relación del hombre con el mundo a través de la técnica.

Como ya he explicado en el apartado de la fundamentación teórica dedicada a la ontología heideggeriana (pp. 32-36), la respuesta heideggeriana a la pregunta sobre la esencia del ser (sobre lo que queda en el campo de la desocultación) está basada en la idea que hay una preconcepción de lo que nos rodea que es inmanente a la pregunta misma sobre el ser. La idea de precomprensión y la idea que la relación con la realidad se basa en una desocultación son análogas a la idea que hay un sentido preexistente, es decir, que el sentido es algo inmanente al proceso de desocultación. De la misma forma en que, en la teoría de la potencia de Aristóteles, la *entelechia* es inmanente a todo el proceso de desplegamiento de la potencia, en Heidegger la comprensión de la esencia de

una cosa es inmanente a la misma pregunta sobre la esencia de la cosa. Si podemos preguntar es porque ya poseemos una precomprensión de la cosa.

A un nivel más concreto, más cercano al nivel de la vida cotidiana, Heidegger sigue también el mismo esquema de tipo teleológico que ha planteado con la cuestión de la precomprensión. Hay una forma de precomprensión que está implícita con el trato con el mundo a través de la técnica. La técnica desoculta algo que ya está inmanente en su proceso, pero que no es explícito. De hecho, como ya he mostrado, pese a rechazar la visión instrumental de la técnica, para la cual se sirve de la teoría de la causalidad de Aristóteles, Heidegger ve en la técnica un proceso de desocultación similar al de la *poiesis*, un traer-ahí-delante en el que aquello que está en el fondo se pone como forma. Aun así, el traer-ahí-delante de la técnica no se constituye de la misma forma de la *poiesis*, ya que lo hace a través del emplazamiento: impone unas leyes que no son naturales al desocultamiento.

Tanto Bergson como Simondon y Deleuze eliminan todo trazo de teleología a la idea de potencia. Los tres filósofos, además, conciben la potencia o la potencialidad como un proceso ligado al exceso, y no a la privación. Como ya he comentado tanto en la fundamentación teórica como en la metodológica, estos tres filósofos basan sus filosofías de la *durée*, la individuación y la diferencia (respectivamente) en una concepción del devenir llevada a sus máximas consecuencias. La concepción de lo virtual como opuesto a lo actual en Bergson (explorada por Deleuze en sus libros sobre Bergson⁹⁴) tiene que ver fundamentalmente con la producción de la novedad, el devenir y la permanencia del pasado en el presente. En este sentido, trata de la potencia inmanente del devenir real, pero, a diferencia de la potencia de Aristóteles, lo virtual no presupone ningún fin concreto: es una potencia presente siempre en un devenir heterogéneo, y no responde al desplegamiento de unas posibilidades prefijadas previamente. De modo similar, la concepción de potencia simondoniana se aleja completamente de la visión teleológica aristotélica: la naturaleza es planteada como un sistema productivo de invención y resolución de problemas que muestra la estructura auto-actualizante de lo real. No hay ningún *telos* que conduzca esta resolución de problemas: la actualización es posible porque se concibe el devenir (la individuación)

⁹⁴ Aunque Deleuze solo tiene un libro publicado sobre Bergson, *Bergsonismo* (1987), ambos libros sobre cine, *Estudios sobre Cine 1: La imagen-movimiento* (2013) y *Estudios sobre Cine 2: La imagen-tiempo* (1987) exploran en profundidad las ideas bergsonianas de duración y virtualidad.

como una actividad donde lo producido es inmanente al proceso. La *energía potencial* que describe Simondon es pura posibilidad, no está ligada a ningún fin definido. Deleuze recoge la herencia tanto de la visión bergsoniana de lo virtual como aquello posible y real a la vez, aquello que aun no siendo actual es activamente inmanente al presente y produce novedad, como de la visión ontológica simondoniana del devenir como un proceso continuo de desplegamiento activo de diferencias en el que siempre queda algo por resolver, excesos que producen realidades nuevas.

En este punto voy a mostrar de qué forma está presente los animes tratados un tipo de potencialidad que se asemeja a las nociones bergsonianas, simondonianas y deleuzianas de virtualidad y potencia. Centrándome en los animes *Akira* y *Evangelion*, voy a trazar un análisis del papel de la guerra en la aparición de una forma nueva de temporalidad, en la que la espera estructura una nueva forma de individuación colectiva. Siguiendo, en parte, las ideas de Christophe Thouny en su artículo «Waiting for the Messiah: The Becoming-Myth of *Evangelion* and *Densha otoko*» (2009), creo que estos dos animes «explore in similar ways other forms of social collectivity at a historical moment when the everyday and war are no longer opposed and literally coexist in a singular temporality of *waiting*» (Thouny, 2009: 111). Aunque Thouny hace un análisis comparativo entre *Evangelion* y *Densha Otoko*⁹⁵, creo que sus análisis sobre este «tiempo de espera», propio de un mundo postapocalíptico, también se pueden aplicar a *Akira*.

Según defiende Thouny, en *Evangelion* la frontera entre un tiempo de guerra y un tiempo de paz ha quedado completamente borrada. Incluso las estaciones han sido eliminadas: sólo existe un verano perpetuo, y no hay nada que sugiera la posibilidad de un paso a otro estadio. Nos encontramos en un mundo en «tiempo de espera», donde el apocalipsis ya se ha producido y no hay posibilidad de un fin, nada concreto que esperar; sólo existe una interminable repetición del día a día cotidiano. Como ya he comentado en el apartado segundo del análisis, en *Evangelion* no existe tampoco ningún origen que dé unidad a la historia. En este anime se performa la idea de un simulacro, una repetición sin original. Pero no se trata solo de que el pasado permanece en este estado de suspensión: también el futuro, lo que tiene que venir, se encuentra en este

⁹⁵ *Densha Otoko* es un drama televisivo japonés que se emitió en 2005 y que se basó en una novela homónima escrita un año anterior. La historia sigue a un Otaku de 23 años que, al principio de la narración, interviene para frenar a un hombre borracho que está acosando a varias mujeres en un tren.

mismo estado. Como bien comenta Thouny, esta temporalidad (que, como ya he argumentado, retrotrae a la idea de un tiempo-proceso, parecido a las ideas de devenir bergsoniana, simondoniana y deleuziana) es la base para una forma de colectividad que entra en contradicción con el sujeto individual de acción moderno (Thouny, 2009: 113).

Efectivamente, la acción en *Evangelion* no está motivada por ninguna finalidad específica. En cierto sentido, *Evangelion* destruye la visión instrumental de la técnica:

There is no mediation possible between the everyday and the world as war, at least not in the modern understanding of technological mediation as “means to an end”, which is really what the idea of the Public Sphere is about. “To ride or not to ride” is the existential question for Shinji, who never really questions the “why” of the war itself, nor the motivations of other individuals. (Thouny, 2009: 116)

La cotidianización del apocalipsis conlleva un estado en el que la espera rige una nueva forma de colectividad. Además, esta espera se presenta en forma de una potencia no teleológica, parecida a lo que Bergson y Deleuze entienden como virtual. Se trata de una espera que es real, pero que no es actual, y que nunca podrá llegar a actualizarse por completo. De hecho, lo único en la serie que recuerda a un objetivo es el *Proyecto de Instrumentalización Humana*, proyecto que, según se revela durante la serie, está en sí mismo destinado al fracaso, y que en todo caso resulta ser un nuevo principio: no un principio original, sino una repetición, siguiendo la estructura del simulacro.

En *Akira* aparece una estructura similar a la que he descrito en *Evangelion*. También vemos que la distinción el *tiempo de guerra* y el *tiempo de paz* ha quedado difuminada, y que la sociedad postapocalíptica de Neo Tokio se sitúa en un tiempo de espera parecido al presentado en *Evangelion*. La explosión provocada por Akira ha dejado el mundo en un estado de cuasi-destrucción, y la posibilidad permanente de otra catástrofe determina una espera virtual en la que se da una tendencia a la disolución de las fronteras entre el individuo y lo social.

En ambos animes, como bien comenta Thouny hablando de *Evangelion*, aparece como crucial el movimiento de la repetición, que se compone de dos momentos, la suspensión y la negación:

Again, this is a question of time, and the first moment of the repetition is a suspension of time, as time becomes a continuous present. This continuous present is oriented. It is a present of arrival. There is no departure, no aim to reach or home to return to. There is no social project possible here, no individual agency, only a passive or rather pathic

waiting. But waiting already implies an object of waiting. It already introduces a gap into the dream of the structure, and a temporal movement that is both linear, if reversed (there is no aim as such, but only arrivals), and cyclic (but is a repetition in difference this time, not a repetition of the same). Waiting opens the everyday to the world as open, pure exteriority, and here, war. (Thouny, 2009: 117)

Tanto en *Akira* como en *Evangelion* vemos un mundo en un estado de guerra perpetua. El riesgo de este mundo en guerra constituye una nueva forma de espera, una que no tiene una finalidad concreta. Este riesgo, como ya he comentado, estructura la narratividad y pone en evidencia la vulnerabilidad en la que se encuentra el individuo humano. Todos los personajes principales de estos animes se encuentran en un estado de vulnerabilidad constante, y esto se traduce en una vulnerabilidad de la narración misma. Los elementos extra-narrativos que vamos encontrando a lo largo de la trama dan cuenta de esto: son presentados como pequeños enigmas que van excediendo la estructura de la narración hasta prácticamente destruirla. Lo que esperamos de la acción nunca se resuelve del todo y, por el contrario, se va diluyendo toda posibilidad de encontrar un sentido al modo de lo teleológico. Thouny hace un comentario muy interesante respecto al anodamiento de la estructura narrativa en *Evangelion*:

In *EVA* the narrative structure should be considered at two distinct but parallel levels. On the one hand there is the belief in a grand narrative of salvation sustained by a singular external worldview. On the other hand, there is a multiplicity of serial narratives based on character figures. The narrative movement of *EVA* consists the in the mediation from the one level to the other, and it is here that *EVA* becomes truly innovative. In the second part of the TV series, from episode 16, the grand narrative structure is literally destroyed in favor of a proliferation of character-based small narratives. And that is deployed through a liberation of a logic of quotation that gradually undermines the overarching narrative of salvation by producing multitude of enigmas and an excess of information. The logic of quotation, no longer subjected to the narrative of salvation, takes on a life on its own and produces a saturated field of references, a sea of information (...), the LCL or “primordial soup of life” from which emerges a multiplicity of partial subjects. (Thouny, 2009: 119)

En *Akira*, la estructura narrativa es un poco distinta, en primer lugar porque se trata de un largometraje animado y no de una serie, y, en segundo lugar, porque se le da mucha

más importancia a la acción y al movimiento que en *Evangelion*⁹⁶. Aun así, *Akira* comparte con *Evangelion* el hecho de que esta «gran narrativa» se va desintegrando en favor del desarrollo de las tensiones y la exploración carácter de los personajes principales, Tetsuo y Kaneda. Además, a medida que avanza la trama, también nos vemos envueltos en multitud de enigmas que exceden la lógica de la narración y que, sin embargo, cuadran perfectamente con el tiempo en el que se desarrolla el anime, como las alucinaciones de Tetsuo. También se abandona, al igual que en *Evangelion*, la lógica de la salvación para dar paso a una gran explosión misteriosa inducida, por segunda vez, por Akira, en un movimiento en el que resulta indiscernible si nos hallamos ante una verdadera resolución o ante un nuevo principio.

Esta falta de resolución puede leerse a la luz de las nociones de potencia tanto de Bergson como de Simondon y Deleuze, en las que en el mismo instante produce un excedente que es causa inmanente del devenir. Además, la idea de potencia de estos autores se alía naturalmente concepto de tecnología. El anime es un caso no de presentación de la tecnología en el lenguaje, sino de presentación de la potencia tecnológica en un medio tecnológico. Estos animes son un caso no del gesto heideggeriano de presentar el sentido de la tecnología a través del lenguaje, sino de la presentación a través de una tecnología o en un medio tecnológico del sentido de la potencia tecnológica misma, y, en cierto sentido, del sentido de la potencia en general.

4.3.2. Tecnología y espiritualidad.

En los animes tratados, tecnología y espiritualidad se presentan como existiendo en una estrecha relación. En ellos, ésta relación es explorada tanto a nivel narrativo como a nivel técnico, haciendo emerger cuestiones planteadas en la filosofía de la técnica de Simondon y en la de Deleuze. En este apartado voy tratar, primero, las analogías entre ciertos elementos narrativos de los animes y la explicación simondoniana de la génesis de la tecnicidad como desfasaje de la unidad mágica primitiva en el desdoblamiento

⁹⁶ En *Evangelion*, como bien comenta Lamarre (2009), es característico por su animación hiperlimitada, lo que da lugar a escenas o pasajes donde la acción es prácticamente nula. El hecho que se trate de un anime de 26 capítulos hace posible que la acción se desarrolle de forma mucho más lenta que Akira o que, en algunos casos, casi sea nula.

entre pensamiento mágico y pensamiento tecnológico. Más adelante, voy a señalar el uso de ciertos elementos formales y técnicos para mostrar de qué forma ilustran la relación entre tecnología y espiritualidad, centrándome principalmente en *GitS*.

En los animes analizados se presenta, pues, la tecnología como relacionada de distintas formas con la espiritualidad, la religión y la idea de alma. En ocasiones, esta relación aparece bajo la forma de una denuncia de la ruptura entre lo religioso y lo tecnológico, como si el elemento religioso que la tecnología ha abandonado se negara a desaparecer por completo, e incluso emergiera reclamando venganza en una especie de inconsciente tecnológico. Vemos, por ejemplo, como, en el caso de *GitS*, el Maestro Titiritero simboliza la emergencia de una «conciencia de la tecnología», es decir, la reaparición de la espiritualidad en el seno de lo tecnológico. También en *Evangelion* aparece este elemento de espiritualidad de la tecnología: por ejemplo, en una escena del capítulo 19, el Eva-01 se come el núcleo S2 del ángel, aquello que lo mantiene con vida, demostrando una voluntad independiente de su programación y una capacidad para actuar por sí mismo. En *Akira*, la denuncia a la ruptura entre lo tecnológico y lo espiritual aparece representada de forma si cabe más directa: tanto en el manga como en la película vemos aparecer una secta religioso que reivindica a Akira, un producto de la experimentación tecnológica, como una figura mesiánica, y predica sobre una segunda llegada de éste.

Además, podemos apreciar cómo, en los animes citados, en ocasiones se apunta (a veces mediante la narrativa, a veces utilizando elementos extra-narrativos que refuerzan este aspecto crítico de la narración) a la posibilidad de una reunificación, es decir, de una reintegración de lo religioso y lo técnico, no como si nunca hubiesen estado separados, sino de una forma nueva y «superior». En los finales de todos estos animes se apunta a esta reintegración. En *Akira*, después de la brutal metamorfosis de Tetsuo, justo cuando aparecen los títulos de crédito, aparecen imágenes que parecen representar el *Big Bang*; como si la transformación de Tetsuo significara un nuevo origen del universo. Como ya he comentado, en el final de *The End of Evangelion*, cuando parece que finalmente se está llevando a cabo por fin el *Proyecto de Instrumentalización Humano*, todos los seres humanos son «elevados» a un nuevo estadio de la evolución, en el que se elimina el *Campo AT*, es decir, lo que separa un individuo de otro. En *GitS*, podemos identificar la ascensión y el abandono de Kusanagi de su cuerpo como una el inicio de una nueva etapa de individuación transindividual, alejada de la individuación psíquica humana, presentada también como «más elevada».

Finalmente, en *SEL*, toda la conflictividad generada por la relación de la protagonista con la red (su desdoblamiento de personalidad, su angustia) acaba resolviéndose también mediante una «ascensión», la que convierte a Lain en una especie de Dios.

Si indagamos un poco más allá de la historia narrada, es decir, de los sucesos que se presentan ordenadamente en estos animes, vemos como el tema de la espiritualidad y la relación mente-cuerpo son explorados también desde el punto de vista técnico. En tanto que aparatos tecnológicos, pues, los animes utilizan una serie de recursos que acompañan la historia y que son cruciales para entender el significado o el sentido de la misma. Así, por ejemplo, vemos como en *GitS* Oshii explora desde un punto de vista formal y técnico los límites de la materialidad en el anime, cuestionando algunas de las convenciones y principios de la animación. Oshii no utiliza estos recursos y rupturas como ejercicios meramente técnicos, sino que los dota de implicaciones para el contenido de la obra y para las cuestiones que se plantean a través de la narración.

Para ahondar en estos aspectos, voy a apoyarme en el artículo de Shin titulado «Voice and Vision in Oshii Mamoru's *Ghost in the Shell: Beyond Cartesian Optics*» (2011), donde el autor examina cómo la película utiliza dos recursos a través de los cuales se critican la ontología estándar de la relación mente-cuerpo, la relación entre humanidad y tecnología y las configuraciones espacio-temporales de estas relaciones. Estos dos recursos son, en primer lugar, el juego con la voz no sincronizada con la imagen y, en segundo lugar, el uso de un tipo de perspectiva no cartesiana, parecido a lo que Lamarre llama multiplanaridad.

En la primera parte del artículo se analiza desde una perspectiva formal y técnica de qué modo aparecen la visión y el sonido o la voz en *GitS*, y de qué forma esta aparición cuestiona la concepción tradicional de la unión mente-cuerpo y rompe con la jerarquía cartesiana, donde la visión tiene primacía sobre la voz. Para ejemplificarlo, Shin comenta varias escenas, la mayoría protagonizadas por Kusanagi, donde la voz no está sujeta a la imagen del cuerpo o sincronizada con los actos corporales del hablante. En este ejercicio, se (re)produce la sensación de que el cuerpo está habitando en una forma de temporalidad distinta, en la que no estaría totalmente sujeto a un período de tiempo específico. Así, se pueden ver muchas secuencias en las que los cuerpos aparecen sin movimiento y el sonido excede la imagen. Ésta presentación pone en duda la naturalidad de la unidad cuerpo-mente. A través de un gesto técnico, pues, en *GitS* el aparato animético contradice la tradicional correspondencia imagen/sonido, mostrando algo así como un una voz sin cuerpo que funciona, además, como núcleo de la identidad

del personaje: éste no coincide con su cuerpo (ya que éste es recambiable, desmontable, etc.,) sino con la voz como portadora de un discurso sobre sí mismo. Según el artículo de Shin, esto debe entenderse como una crítica a la jerarquía cartesiana entre visión y voz, correspondiente a la jerarquía mente-cuerpo.

Una de las cuestiones que se plantean en la película es, pues, la de la localización de la identidad, y se propone como solución específica la existencia de una identidad más allá del límite de lo corporal. Hay un desfase de la voz, del sonido, con respecto a lo espacial.

Here, I would suggest that it is her voice (or, more precisely, the prosthetic dubbed voice of the actress) that enables spectators' affective response to the character and sustains Kusanagi's identity. Moreover, Kusanagi is not completely disembodied if the voice is considered an extension of the body. The voice, a material sign of identity and human property, is an ambiguous vestige of disembodied presence: the ghost. It is a simulacrum, an echo, an effect of life in *Ghost in the Shell*. The 'bodiless' voice dispersed through the net seems to intimate the theological self-presence of a spirit, the Cartesian cogito in Jacques Derrida's sense. Nonetheless, it is the unique property of 'Kusanagi' that is fetishized by the audience, precisely because of its materiality as a bodily extension. (Shin, 2011: 10)

En *GitS*, como ya he comentado anteriormente y como comentaré más adelante, no se abandona la materialidad por el espíritu; se presenta otro tipo de materialidad, relacionada con la espiritualidad en el que lo visual se subyuga a lo auditivo. Aunque encontramos un cierto dualismo en ello, no se trata de uno neto, en el que se presenten dos mundos o dos realidades claramente separadas, la de lo material y la de lo espiritual. Existe, en efecto, un cuestionamiento de la relación mente-cuerpo biológica, pero la materialidad no es superada ni trascendida, es substituida por otra.

Es interesante comparar este ejercicio que hace Oshii de separar o desincronizar la voz con la imagen con el uso de la voz en *Akira*. En la película de Otomo, las voces se registraron antes de realizar la animación para que la imagen de la boca y los sonidos coincidieran perfectamente durante los diálogos, generando el efecto opuesto al de *GitS*. Como ya he comentado, ni en *Akira* ni en *Evangelion* encontramos un dualismo tan marcado como en *GitS*; en ellas, el cuerpo biológico no es algo que se pueda trascender o substituir por un cuerpo tecnológico. Ambos animes subrayan esta imposibilidad, apostando por una visión de la tecnología más humana y menos trascendentalista que la de *GitS*: en ellos, la superación del cuerpo biológico no corresponde a una nueva forma

de individuación (aunque en *Evangelion* parece que el *Proyecto de Instrumentalización Humana* podría buscar tal cosa) sino que corresponden exclusivamente a la muerte.

Shin compara, sin embargo, la última escena de *Akira* con el uso de la voz en *GitS*. El autor comenta la falta de armonía entre lo acústico y lo gráfico o de integración de lo audiovisual. Efectivamente, la escena permite esta lectura: en ella vemos unas explosiones silenciosas que evocan a la interrogación de Oshii con respecto a la relación entre el sonido y la imagen:

No matching image is offered for the voice-echo except dead stillness, essentially suggesting the reverse of the Big Bang scene in *Akira*, where the visual explosions are completely silent. The voice dissociated from image consequently demonstrates Oshii's interrogation of the fundamental operation of sound-image relationships. The resulting sensory break between sound and image, and the dimensional gap of space and time, illustrates animation's heterogeneous representational regime, which reopens the chasm of unified sensory registers and thereby disrupts coherent corporeal experience. (Shin, 2011: 11)

Pero así como en *GitS* se está cuestionando claramente la unidad cuerpo-mente, en el sentido de que hay una vinculación neta entre lo espiritual y la voz, en *Akira* se apunta a la imposibilidad inmanente de identificación del propio cuerpo: es decir, en *Akira* hay una conceptualización del cuerpo como pura diferencia, pero no haya una identificación entre la voz y lo espiritual. En el final, la frase «Yo soy Tetsuo» sugiere una relación entre lo auditivo y la identidad del sujeto, pero sólo en tanto que en ese momento no hay imagen, ya que ésta se vincula con la imposibilidad de una identificación completa. En un giro deleuziano, Otomo apunta, precisamente, a que la identidad es algo siempre derivado de la diferencia: el devenir es diferencia y, lo problemático, es, pues, como aparece la identidad.

Mediante la falta de sincronización entre voz e imagen se subraya la diferencia entre un tipo de temporalidad parecida a la *durée* bergsoniana y el tiempo espacializado estándar. La separación entre la voz y la imagen produce a su vez la ilusión de una separación entre lo espacial y lo temporal. Uno de los recursos con los que Oshii acompaña esto es poner en suspensión completa el movimiento, lo que acentúa la cuestión de la relación entre imagen y tiempo. En el momento en el que se presentan imágenes quietas y sin embargo la voz discurre, puede hacerse una analogía con lo que Deleuze comenta de la imagen-tiempo en relación a la imagen-movimiento:

La imagen-movimiento está ligada fundamentalmente a una representación indirecta del tiempo, y no nos da de éste una presentación directa, es decir, no nos da una imagen-tiempo. La única presentación directa aparece en la música. Pero, en el cine moderno, por el contrario, la imagen-tiempo ya no es empírica ni metafísica, es «trascendental», en el sentido que da Kant a este término: el tiempo pierde los estribos y se presenta en estado puro. La imagen-tiempo no implica ausencia de movimiento (aunque a menudo suponga su enrarecimiento), pero sí implica la inversión de la subordinación; ya no es el tiempo el que está subordinado al movimiento, es el movimiento el que se subordina al tiempo. Ya no es el tiempo el que emana del movimiento, de su norma y de sus aberraciones corregidas, es el movimiento como «falso movimiento», como movimiento aberrante, el que depende ahora del tiempo. La imagen-tiempo se ha hecho directa, y mientras que el tiempo ha descubierto nuevos aspectos, el movimiento se ha hecho aberrante por esencia y no por accidente (Deleuze, 1987a: 360)

La visión parece ser espacializante por defecto: pone acento en lo estático. Nuestro sentido de la vista detecta invariancias en el movimiento de las cosas, es decir, destaca lo estable, y en cierto sentido es naturalmente espacializadora. Sin embargo, aunque muchas veces se estatiza la visión o se la reduce a la fotografía, la conducta natural de la visión no es fotográfica, sino que siempre incluye varianza y movimiento. El ojo ve, ante todo, las relaciones entre cosas quietas y cosas que se mueven. Aunque la vista es, de nuestros sentidos, el que más se parece a un sistema fotográfico, forma parte finalmente de un conjunto sensorio-motriz. Cuando uno observa una imagen en movimiento, el tiempo es percibido indirectamente; se capta bajo su forma empírica, la sucesión extrínseca del devenir, el pasaje de lo que está antes a lo que va después. Con la imagen en movimiento estamos percibiendo el tiempo espacializado como sucesión homogénea. La imagen-tiempo, en cambio, muestra el tiempo directamente mediante el recurso a la inmovilidad y mediante el uso del sonido, cuyo medio es fundamentalmente temporal.

Shin se centra en las escenas de comunicación entre cerebros y aparatos electrónicos, decisivas en *GitS*, ya que en ellas se puede apreciar especialmente la separación entre imagen y sonido. Estas escenas hacen visible lo que normalmente queda escondido, en el anime, detrás de la imagen: el sonido como un tipo de comunicación «desencarnada». Citando a Vivian Sobchack, el autor comenta que en *GitS* podemos apreciar un tipo de «percepción acusmática», es decir, donde se da preferencia, a diferencia de lo que sucede en la mayoría de películas cinematográficas y de animación, al «sonido como visible» en vez de «lo visible como sonando» (Shin, 2011: 12). Shin lo analiza del siguiente modo:

If Sobchack's perception of the paradoxical here-ness and now-ness of Dolby trailers devoid of material time and space underscores their subjective, non-referential hyperrealism, the eventfulness of *Ghost in the Shell* paradoxically stresses the impossibility of a being 'on time'. The delayed arrival of Kusanagi's ghost-voice as an echo signifies the being's untimeliness, always registered too late; this is visually echoed by the imagery of Kusanagi in the camouflaging thermo-optic suit: barely visible but leaving ripples when she jumps across the water surface. Aurally registered as a trace and echo, the being alternatively spreads and resonates through manifolds of space and time, as demonstrated by Kusanagi's reverberating voice. (Shin, 2011: 12)

Siguiendo la analogía con los comentarios de Deleuze respecto a la imagen-movimiento y la imagen-tiempo, vemos como el sonido junto a la imagen quieta subraya la ausencia de movimiento, y facilita el acceso a una imagen directa del tiempo. Shin hace hincapié en la dislocación entre imagen y sonido (no hay una coordinación y sincronía acústico-espacial), y en el modo en que en esta disincronía subraya el registro de lo tecnológico (identificado con la voz) como algo dotado de potencialidad, de virtualidad bergsoniana. Lo que percibimos directamente es la espera, esto es, no la espera *de* algo concreto sino el esperar mismo, que coincide con el devenir. El cuerpo es aquello que pertenece al pasado, es identidad sin posibilidad de cambio. La voz, que en *GitS* se identifica tanto con el espíritu —*ghost*— como con lo tecnológico, es aquello que permanece en el devenir del devenir.

La dislocación llevada a cabo por Oshii hace saliente una heterogeneidad imagen-sonido característica de la animación y ahonda, a través de la exploración técnica, en las relaciones entre imagen, movimiento y temporalidad. Aunque Shin centra sus comentarios en las relaciones entre espacio y tiempo en la narración, considero que lo que se subraya mediante el uso del sonido en *GitS* va más allá de ello: Oshii explora, justamente a través del uso de elementos extra-narrativos vinculados a esta dislocación de la imagen y el sonido, lo que he llamado anteriormente tiempo-proceso, distinguiéndolo del tiempo-producto característico de la narrativa cinematográfica. Esta exploración no se basa tanto en la cadena los sucesos que se van narrando de forma consecutiva y ordenada como en la quiebra de esta sucesión para «hacer oír» cómo el tiempo permanece a la vez que pasa.

El uso del sonido en *GitS* recuerda, en cierto modo, al uso de la animación limitada⁹⁷ en obras como *Evangelion*. En *Evangelion*, Anno también hace uso del medio tecnológico para examinar las relaciones entre temporalidad, individuación y tecnología a través del uso alternativo de animación completa y animación limitada. En la animación limitada, la imagen quieta que acompaña en muchos casos a los diálogos permite presentar la voz como una forma de identidad no estrictamente corpórea, y subrayar la posibilidad de la extensión del individuo más allá de los límites del cuerpo. Con ello se apunta no solo a la idea de la extensión del cuerpo a través de la tecnología, sino a la tecnología como fundamento de transindividuación. En algunas escenas de *Evangelion*, encontramos, como en *GitS*, un empleo del sonido (voz o música) para subrayar directamente el devenir temporal, en contrantraposición a la acción tradicional, donde se muestra el devenir de las cosas mediante el movimiento, es decir, mediante una imagen indirecta del tiempo. Es el caso, por ejemplo, de la escena del capítulo 24 en la que Shinji está a punto de matar a Kaworu.

En un comentario, pertinente tanto para *GitS* como para *Evangelion*, Shin interpreta la exploración de la voz como poniendo en tela de juicio la unicidad del cuerpo cinematográfico, a la vez que poniendo de relieve su heterogeneidad. En las escenas donde se abandona el cuerpo y se centra la atención en el sonido se presenta un deseo del cuerpo de extenderse más allá del espacio enmarcado en la pantalla. En palabras del autor:

In contrast to the phantasmatic audio-visual reorganization of the filmic body, the anime body exemplified by Oshii is distributed to multiple spatiotemporal registers. Oshii's audiovisual composition is, therefore, a formalistic revolution and technological breakthrough for both Japanese limited animation's minimalism and cinema's voice-off convention. (Shin, 20011: 13)

En ambos animes se está haciendo referencia a una convención para subvertirla y poner en evidencia la heterogeneidad de la animación en sí misma. Los puntos de ruptura, de hecho, no solo sirven como recurso para reflexionar respecto a los límites existentes entre mente y cuerpo y entre hombre y tecnología desde el punto de vista intradiegetico, sino que también, y quizá de forma más importante, apuntan a un cuestionamiento de

⁹⁷ En *GitS* fué una de las primeras veces en las que apareció una superposición de imágenes generadas por ordenador (animación digital) sobre un fondo dibujado a mano.

los límites entre espectador y obra, donde el pensar o experimentar la obra es una cuestión unidireccional, sino un proceso distribuido y relacional. En palabras de Lamarre, en estas obras vemos como «anime thus promises to open a new ways of thinking about how we inhabit a technologized world» (Lamarre, 2009: 11)

El segundo recurso que Shin identifica como herramienta de cuestionamiento de las relaciones entre sujeto y objeto y ser humano y tecnología en *GitS* es la ruptura con el perspectivismo cartesiano. Shin se centra en dos escenas donde se puede identificar este tipo de mirada, que él bautiza como «inorgánica». Se trata, en primer lugar, de la escena donde Batou y Kusanagi persiguen el villano al que el Maestro Titiritero ha sustituido los recuerdos y, en segundo lugar, la escena donde Kusanagi y Batou se encuentran en el barco. En estas dos escenas, vemos aparecer un juego particular entre la imagen plana y la profundidad. Según Shin, este recurso permite a Oshii simbolizar el estado psicológico y emocional de los personajes. Desde el punto de vista técnico, en la escena de la persecución vemos como el plano óptico se va desplazando en una secuencia que combina imágenes planas tipo manga, el espacio cinematográfico de tres dimensiones y la presentación de un espacio de cuatro dimensiones utilizando la técnica de morphing digital (Shin, 2011: 15) **[Imagen 14]**. Aunque Shin considera la escena



Imagen 14. *En la escena de la persecución vemos como el plano óptico se va desplazando en una secuencia que combina imágenes planas tipo manga, el espacio cinematográfico de tres dimensiones y la presentación de un espacio de cuatro dimensiones utilizando la técnica de morphing digital.*

como una metáfora de la condición postmoderna, en la que se darían una forma de temporalidad esquizofrénica, amnesia histórica y deshumanización, yo veo en esta secuencia una resignificación de la relación entre la tecnología y la humanidad.

Efectivamente, hay una descentralización de la mirada: ya no hay una perspectiva concreta sino que se juega con una mirada deslocalizada, extendida. Todos estos movimientos técnicos refuerzan la percepción, que Oshii ya estaba ofreciendo con la desconexión entre voz e imagen, de una extensión material de lo espiritual. En palabras de Shin:

I call it the ‘inorganic gaze’, since it takes place in the realm of nature and mankind’s habitat – including not only plants and animals but also earth, water, air, and light.⁸ Vision is reciprocal as the world also watches the viewer, who sees and is seen. With the viewer’s body being part of the world’s fabric, the visual intertwining between subject and object makes their communion possible through ‘blending’ of the optical flesh (Shin, 20011: 15-15).

La siguiente escena que comenta Shin aparece poco después, cuando Kusanagi y Batou se encuentran en un barco. Después de la escena donde Kusanagi se encuentra debajo del mar, Oshii hace uso de los dos recursos en los que se está replanteando la ontología básica de la relación sujeto-objeto y cuerpo-mente: primero, vemos una secuencia donde Kusanagi habla mientras se produce un efecto parecido al de la cámara multiplanar, pero de forma distorsionada, ya que hay un efecto de planaridad en el momento en que el fondo, que en todo momento genera una sensación de profundidad, se acerca a la cámara [Imagen 15]. Este tipo de mirada, un zoom en el que justamente se «pierde»



Imagen 15. *En la imagen del barco, se produce una sensación de planaridad, el fondo se va acercando a la figura, en lugar de alejarse.*

profundidad, puede verse un poner en tela de juicio el orden establecido entre individuo y entorno, fondo y figura. Así como el cinematismo clásico se caracteriza por el movimiento con profundidad, el cual depende de mantener los objetos y las cosas en la escala apropiada cuando el espectador o la cámara se mueven, la forma como la ciudad

se descompensa desde el punto de vista de la escala introduce propone una postura anti-perspectivista y en cierto sentido anti-moderna.

A continuación, aparecen un conjunto de imágenes de la ciudad en las que, en palabras de Shin:

These shots transmit the mode of mutual reflection, in the form of both mirroring and contemplation. Kusanagi and her surroundings, and the viewer and the screen world, are connected in endless extension by image association. In the same way, the city's facades and the walkers' movement visually reverberate on the water. The stream of mannequins, passers-by, and neon signs is visually and symbolically combined with another layer of boat-riders and the sky through reflection in the transparent window glass. Not only is this mirror image of the world and the self indicative of their chiasmic relations, but it also points to their continual growth and transformation, simultaneously embracing birth and death within an all-inclusive landscape. (Shin, 2011: 18)

Oshii consigue, pues, romper con las convenciones típicas del cinematismo, donde la narración visual se construye a través de una óptica cartesiana. Shin relaciona esto con la crítica de Merleau-Ponty al racionalismo cartesiano, en la que éste da al cuerpo un estatuto crucial en la percepción, rechazando la prioridad de la visión sobre los demás sentidos y negando que la conciencia sensorial se sitúe en el alma (o en el cerebro a través de las fibras nerviosas ópticas) sin pasar por el cuerpo. Merleau-Ponty no cree que el alma pueda asimilar el objeto en sí, sino que en la percepción se da un «abrirse al mundo» (Merleau-Ponty, 1994). Oshii, de un modo parecido, pone en tela de juicio, tanto en el contenido de la narración como en la forma, un modo de habitar el mundo en el que el sujeto es el centro, distribuyéndose la mirada en el mundo desde este centro.

Shin compara este tratamiento con el arte *superflat*:

In contrast, a superflat vision, derived from Japanese pop culture products such as games and anime, draws equal attention to foreground and background in distributing visual information across the picture; it disseminates the viewer's subjectivity. Azuma states, 'Super Flat, then, means not so much a physical flatness as a worldview lacking gaze, where linear perspective is unrealized and castration dysfunctional' (Azuma, 2000: 149). Superflat vision indicates the lack of an authorial gaze and the subsequent proliferation of diffuse eyes to supplement the void. Similarly, the multiplying vision of the anime eye undoes the centralized gaze of the camera-eye. The question then becomes how Oshii's anime presents bodily presence in the world through this proliferated vision, which is neither simply flat nor three-dimensional. What kinds of aesthetic experience does digital animation allow? How do the non-perspectival space and non-human vision instituted by digital anime affect our sense of being human and our relationship to the environment? (Shin, 2011: 14)

Por cómo está construida la escena y, sobre todo, por el papel que juega la cámara distribuyendo la visión y dando protagonismo a la ciudad, la escena del barco ilustra la cuestión del ver y el ser visto en el animetismo.

Pero la ruptura de Oshii con la perspectiva lineal va más allá de un dualismo simplista. Según Shin,

Ghost in the Shell suggests a new meaning for life as an assemblage with no fundamental organizational principles, reflecting the sequence assembling the city's various facades. This phenomenon defies not only traditional biological definitions but also the dualist separation of the animate and the inanimate; humans and the earth are understood as 'relational modes with "a common origin"' in Shintoism, and the single substance of God and Nature in Spinoza (Curti, 2008: 93). Unlike Descartes, who privileges the mind over nature, Spinoza embraces 'thought (ideas)' and 'extension (material)' as two distinctive attributes of one single substance (Spinoza, 1994: 117). The reflection shots from this sequence remind us of the reversibility of mind and nature, subject and object, and man and things. (Shin, 2011: 19)

La conexión entre estos dos puntos es que la combinación de voz e imagen contribuye a romper con la perspectiva clásica. El planteamiento de Shin es anti-cartesiano, pero se basa en una inversión directa de la concepción cartesiana de la percepción. El tipo de perspectivismo que se muestra en la película de Oshii rompe con la perspectiva de Descartes, pero no necesariamente con sus implicaciones. Shin se centra en relacionar *GitS* con la óptica cartesiana; su artículo se plantea la relación entre ésta y la interacción mente y cuerpo en Descartes, pero sus conclusiones en cuanto al alcance del giro llevado a cabo por Oshii son discutibles.

Para Descartes hay una jerarquía mente/cuerpo que está mediada por el sentido de lo visual, un sentido que introduce la extensión en lo espiritual (que es inextensivo en sí mismo). A través de la vista, el espacio se espiritualiza. Según Shin, a través de la multiplanariedad y de la primacía de la voz sobre la mirada se está subvirtiendo esta jerarquía. La voz distribuida y anacrónica en relación con la imagen rompe con la relación perspectiva cartesiana, en la cual hay una jerarquía voz/imagen que coincide con la jerarquía mente/cuerpo. Sin embargo, cabe preguntarse si la película, aun siendo poco cartesiana con respecto a la perspectiva, sigue siendo cartesiana en su forma de plantear el dualismo de cuerpo y mente; lo alterado sería la relación entre cuerpo y mente, pero no su distinción.

Aun así, si leemos la película de una forma más cercana a las ópticas bergsoniana o deleuziana (o incluso simondoniana), podemos cuestionar esta distinción entre mente y cuerpo, espíritu y materia, que supuestamente está implícita en la película. Quizá el pensamiento más interesante de Shin es el que expresa cuando comenta que la voz es un residuo de la corporalidad. Mediante la voz, identificada como el espíritu, se sustituye una materialidad por otra. Oshii utiliza la voz como herramienta aparente de descorporalización, pero en realidad se trata de una *recorporalización*. Lo que critica Oshii es precisamente la idea de que el límite de la individuación se sitúe en la piel. Lo que se plantea en *GitS*, tanto a nivel narrativo como a través de los recursos técnicos explotados por el anime, es la existencia de la posibilidad de una nueva individuación más allá del cuerpo físico individual y, con ello, la existencia de una potencia, un remanente de preindividualidad que permite al individuo individuarse como transhumano.

La diferencia entre el medio visual y el medio acústico es que en el primero cobran preeminencia las invariancias, en el sentido de que lo que está relativamente quieto es claramente visible. En el medio visual no predomina la percepción del movimiento como tal sobre lo que está quieto, sino lo contrario: vemos el movimiento por su relación con lo quieto. En el medio auditivo, en cambio, hay muy poca estaticidad. Esto no significa que lo cambiante en lo auditivo sea comparable al movimiento en lo visual, ya que en lo visual el movimiento aparece como algo derivado, que oculta el devenir en el sentido deleuziano y bergsoniano. En el medio auditivo, el transcurrir no es una mera sucesión de momentos, sino que percibimos el devenir como diferencia diferenciante. Incluso si una nota se queda quieta, lo que se percibe es este continuar sonando, un sonido nunca es equivalente a una imagen quieta. El análogo musical del sonido es la imagen-tiempo, la imagen que permanece estática el suficiente tiempo para que esa permanencia resulte saliente, como sucedería con un sonido: cuando uno escucha un tono mantenido durante un tiempo largo, este «mantenerse» atrapa la atención, y lo percibido ante todo es una espera. En la imagen-tiempo, como en el sonido estático, se revela la diferencia subyacente a la identidad, pero lo acústico es así siempre inmediatamente, mientras que lo visual tiende a destacar el movimiento. Lo interesante aquí es ver como en *GitS* se identifica el cuerpo con lo visual de forma muy cartesiana; pero se trata del cuerpo quieto, que es naturalmente más visual que auditivo, no porque exista una relación directa de la corporalidad con lo visual, sino porque el movimiento y la quietud relativa son eminentemente visuales. Si

existe un sentido más descorporizado que la vista tal vez sea el tacto, el olfato o el gusto, pero la voz no es menos corpórea que la vista. La voz y la vista son los dos sentidos de larga distancia, y por ello tienen una relación específica con la temporalidad, pero la voz no es más descorporizada, sino más bien más des-especializada que la vista: la voz desafía el efecto espacializador de la vista sobre el tiempo.

Cuando vemos movimiento no nos damos cuenta de la diferencia que comporta el devenir, porque lo que estamos intentando implícitamente es identificar patrones, es decir, poner identidades como ejes para poder dar cierta homogeneidad a lo que estamos viendo. Cuando vemos una imagen quieta, lo que se pone de relieve es precisamente el devenir, que es diferencia diferenciante, en términos de Deleuze. Lo acústico funciona de forma distinta a lo visual, porque la percepción de la diferencia en lo acústico es automática.

4.3.3. Tecnología y posthumanismo/transhumanismo.

Al inicio de este capítulo he hablado de cómo en muchos casos el riesgo es el factor alrededor del que se estructura la narración de las obras de animación japonesa, sobre todo las de contenido tecnológico. En la animación japonesa de contenido tecnológico se puede observar de modo claro un doble carácter de la tecnología, que es presentada alternativamente como un medio de extensión del cuerpo, por un lado, y como instrumento para su limitación o aniquilación, por el otro.

En general, además, la tecnología va asociada a temas relacionados con el binarismo de género. Tradicionalmente, el uso y control de lo tecnológico, especialmente lo mecánico, es identificado como a algo «de niños». La instrumentalización de la tecnología se caracteriza como algo masculino: por ejemplo, entre los militares que típicamente fabrican y dirigen los dispositivos tecnológicos en los animes se suele encontrar cierta abundancia de hombres, mientras que la mujer tiende a estar relegada a tareas de cuidado o relacionadas con el ámbito domésticas.

Como bien comentan académicos como Lamarre (2009) o Napier (2005), estas señales relacionadas con género son cuestionadas en el manga, tanto en el *shōnen* como en el *shōjo*, de modo relativamente común, y, por lo tanto, no encontramos representaciones completamente estancas en este sentido. Así, aunque se da una tendencia clara a separar, categorizar y territorializar los géneros del manga el anime

según el género y la edad, y hay convenciones que definen lo que se considera propiamente de «anime de chicas» o «anime de chicos», los roles expresados en los animes se transgreden con una facilidad sorprendente, haciendo que personajes cambien de género o adopten roles que no son los establecidos socialmente.

Sin embargo, estas transgresiones no anulan la tendencia general en asociar la tecnofilia o mecanofilia a lo masculino: son en primer lugar hombres o niños los que normalmente pilotan robots, los que tienen un control y conocimiento del objeto técnico. Esta tendencia se ve expresada de forma bastante clara a lo largo de la historia del anime tecnológico al nivel de contenido argumental, pero, además, resulta posible argumentar la existencia de una tendencia a una masculinización del anime en lo que respecta a su materialidad, es decir desde el punto de vista de la imagen en movimiento:

If we read Otsuka's account of weaponry realism and squash-and-stretch animation from the angle of gender, it appears that masculine militarism is a sort of Cartesianism or hyper-Cartesianism (consonant with Virilio). Once again, we confront the questions about the status of non-Cartesian structures or modes of perceptual organization in manga and animation. Should we associate the non-Cartesian with feminine modes of being in contrast to masculine instrumentalization? (Lamarre, 2009: 212)

Recordemos que Lamarre parte, para analizar el anime desde su materialidad y su especificidad intentando no caer en el determinismo propio de la teoría de los aparatos, de una ontología procesual de la realidad, en la que no se puede separar el *qué se piensa* del *cómo se piensa* más que provisionalmente y con conciencia reflexiva de la violencia que se ejerce al material. La pregunta que se plantea, pues, es si hay una diferencia de género que se expresa no sólo en lo que se cuenta en el anime, sino en cómo se efectúa este contar. Es decir, ¿está el objeto técnico animético atravesado por el género? ¿El anime, como tecnología de la imagen en movimiento, se decanta hacia una mirada masculinizada? ¿Y, si es así, podemos encontrar formas más femeninas de operar lo animético?

Al tratar esta cuestión, Lamarre hace referencia a Laura Mulvey y su artículo «Visual Pleasure and Narrative Cinema» (Mulvey, 1999). Haciendo uso del psicoanálisis, esta autora nos muestra de qué manera el cine reproduce, incluso en el uso de la perspectiva formal, un tipo de estructura propiamente patriarcal.

Basically, Mulvey introduces a gender twist into the critique of the modern Cartesian subject: where other commentators associate geometric perspective with the

construction of a modern rational subject (subjecting the object world by imposing a visual order and subject–object hierarchy), Mulvey shows how monocular perspective in cinema shores up the male subject, protecting its fragile consistency. In effect, for Mulvey, the male becomes the Cartesian subject by subjecting the woman, projecting anxieties onto her, and objectifying her in various ways. As such, the Cartesian subject is an imaginary generated by the male drive for ontological consistency. Ultimately, Mulvey wishes to destroy the male-centered viewing position in Hollywood cinema, calling for new practices that might disrupt or annihilate this regime. Her account thus stands in contrast to Martin Jay, for instance, who situates Cartesian perspectivalism as one modern visual regime among others, even expressing concern that we risk losing rationalism and modern science when we impute all the woes of modernity to it. (Lamarre, 2009: 282).

Como ya he mostrado, podemos observar en el anime cierta tendencia en romper la perspectiva cartesiana, tradicionalmente identificada con el sujeto masculino. En las obras de Miyazaki, como analiza Lamarre, se tiende a un tipo de composición abierta que distribuye la mirada y la hace más panorámica y más plana. Aun así, en ellas vemos una presentación claramente binómica del género. Son casi siempre los niños los que se asocian con el dominio de los aparatos mecánicos, mientras que las niñas se relacionan con la tecnología mediante el uso de otro tipo de tecnologías, como las comunicativas. Además, la relación de las niñas con lo tecnológico tiene un aspecto más espiritual y ligado a lo orgánico; su participación se relaciona con la idea de una salvación de la naturaleza. En cambio, la relación de los hombres con la tecnología no es presentada como natural en la misma medida, sino que se presenta como una relación aprendida con esfuerzo y de carácter dominador: el niño aprende a controlar la máquina.

En todo caso, Lamarre ve una cierta tendencia a la feminización de lo tecnológico en el anime, tanto a nivel de contenido de las obras como en su aspecto formal. La universalidad del sujeto típicamente masculino que se enfrenta a los objetos para manipularlos como herramientas es puesta en duda en muchas obras. Con la feminización de la figura del *cyborg*, influida por las ideas de Haraway, y la aparición del *gynoid*, la tecnología pierde las características típicas de la masculinidad y se convierte en algo aparentemente desordenado y anárquico. Lamarre habla de la *gynoidificación* de la tecnología: en algunos de los escenarios postapocalípticos habitados por robots mecánicos, lo femenino se introduce mediante la biologización de la tecnología y su distribución crecientemente horizontal (en contraposición a verticalidad de la visión jerárquica y dualista de la tecnología, típicamente masculina). Con la gynoidificación se desdibujan poco a poco las fronteras entre humanidad y

máquinas, entre humanidad y animalidad, y entre lo físico y lo no físico. Con ello aparecen, además, nuevas formas de distribución material de la imagen en movimiento.

Al desmasculinizar la tecnología se descentra también el papel del sujeto en su relación con ella: deja de estar sujeta a la idea de sujeto universal y totalizador. En animes como *Evangelion* o *SEL* se muestra un trato con la tecnología caracterizado por lo parcial y mutable, que retrotrae a la idea de Haraway del *cyborg* como ser que es sujeto y objeto a la vez e interactúa con sí mismo y con su entorno desde su condición de ser relacional y eternamente en proceso. Se deconstruyen, pues, las categorías cartesianas de sujeto y objeto. Es en este sentido que podemos hablar del posthumanismo en el anime: en muchas obras ya no nos encontramos con el sujeto-lente que coincidiría con la visión cartesiana y mononuclear del cine; las fronteras se desdibujan a nivel narrativo, mediante un discurso renovado sobre la técnica, y a nivel técnico, mediante un cambio en la repartición de la mirada.

En cierto sentido, la feminización de la tecnología en el anime puede tildarse también de simondoniana. Tradicionalmente se ha concebido la tecnología como un elemento orientado a la dominación del mundo natural, y se ha considerado la máquina principalmente en tanto que un utensilio o instrumento. Simondon plantea la tecnología como una extensión de lo humano, como expresión de relación de lo humano con el mundo o gesto humano cristalizado.

Haraway se encuentra en la misma tesitura que Simondon a este respecto: el sujeto cartesiano, masculinizado, es el que se opone a un mundo ante él, en un movimiento totalizador; el *cyborg*, por el contrario, es consciente de que lo tecnológico lo incluye a él mismo. Encontramos muchas características del *cyborg* de Haraway en los animes que trato en esta tesis.

En el mundo del género *Robot*, por ejemplo, vemos expresarse esta tendencia a la feminización en la relación piloto-robot: no se trata de una relación de dominio, sino una relación afectiva con la tecnología. *Evangelion* es el caso más paradigmático y, quizá, una de las series que inició esta tendencia. Tanto a través del argumento como en el uso de la técnica de animación, durante el desarrollo de la serie se explora y subvierte esta preferencia masculina impuesta a la máquina:

[W]ith the emergence of psionic interfaces, control of the giant robot becomes less a matter of masculine will and physical abilities and more a question of an empathic connection, of feelings and emotions. Boy pilots become gradually feminized in the sense that operating mecha demand that they be in touch with their feelings and prone to

affective communication in a manner previously coded as feminine. The crisis in the movement-image (in the overall coordinating action-image) implies a crisis in masculinity. Girl pilots become more common—and sexy (as in *Bubblegum Crisis OAV*, 1987–91). *Evangelion* takes this scenario to its logical extreme: most of the ace mecha pilots are girls, and the one boy pilot, Ikari Shinji, is the antithesis of masculine virtues. What is more, the boy–mecha interface begins to imply a maternal bond, not to mention a biological predisposition in the interfaces based on genetic compatibilities. As the boy pilot becomes shojo-ified, the giant robot becomes a quasi-maternal biological matrix. (Lamarre, 2009: 216)

Como he comentado antes, el anime tecnológico contemporáneo es escenario de una crisis de la subjetividad cartesiana. En *Evangelion*, esta crisis se ve reflejada en la puesta en crisis de la imagen-movimiento a través de la optimización de la animación limitada. Al mismo tiempo que se produce esta transformación, a medida que el argumento avanza la tecnofilia pierde su relación con los caracteres tradicionalmente masculinos; la máquina no aparece ya como un medio para controlar, subyugar y vencer al enemigo, sino como una forma de relacionarse afectivamente con el medio y con uno mismo.

Vemos que la forma de negociar el lugar del género puede variar dependiendo también de qué condición tecnológica esté inscrita en la obra. Miyazaki lo hace a través de la animación de sus personajes femeninos, los cuales muestran un movimiento fluctuante y grácil en un mundo panorámico que pone en entredicho la perspectiva mononuclear. Anno optimiza la condición tecnológica minimizando y poniéndola en la superficie, en lo que lo podríamos llamar un ejercicio de deconstrucción. En Anno encontramos mecanofilia, pero siempre de forma subvertida, ya que se desmantela la relación puramente obsesiva con el objeto técnico. Cabe recordar aquí lo que decía Simondon acerca del desconocimiento del objeto técnico: para este filósofo el desconocimiento del funcionamiento de lo técnico puede llevar tanto a la idolatría como a la hostilidad. Anno juega con estas dos formas de relacionarse con lo tecnológico: a nivel narrativo, vemos como lo tecnológico es presentado como hostil, como aquello que puede destruirnos; sin embargo la perfección técnica llega, justamente, porque los seres tecnológicos conocidos como Eva son, en realidad, equiparados a un ser biológico natural. A nivel técnico, Anno optimiza una técnica denostada, vinculada a un arte «menor», y de esta forma demuestra conocer el medio técnico del anime, perfeccionándolo y destacando su carácter de dispositivo pensante, no meramente reproductivo.

Como ya he comentado, en obras como *GitS* y *Evangelion* se da una desubjetivación de la perspectiva y, con ella, una desjerarquización de la mirada en la que se desdibujan las fronteras entre objeto y sujeto y la perspectiva se vuelve en contra de la tradicional reproducción ideológica de la mirada como fuente de control del mundo. Se da también una erosión de la implicación de lo narrativo con lo teleológico y con la pretensión de totalización. Azuma Hiroki, siguiendo las teorías expuestas en *Theory of Narrative Consumption*⁹⁸ de Ōtsuka Eiji, nos habla en su libro *Otaku: Japan's Database Animals* (Hiroki, 2009) del mundo del *otaku* como una de las expresiones más significativas de la posmodernidad. Ōtsuka considera que una de las características definitorias del mundo *otaku* es la intención de conseguir una ilusión de totalidad partiendo de lo fragmentario. Azuma, desarrollando esta idea, habla de *Evangelion* como claro ejemplo del declive de las «grandes narrativas» (identificado por Lyotard como una de las características básicas del postmodernismo) y de la proliferación de «pequeñas narrativas» marcadas por la pretensión de conseguir un simulacro momentáneo de totalidad. Según Azuma, *Evangelion* es un caso paradigmático de cómo el medio animético se muestra consciente de sí mismo en tanto que simulacro fallido de totalidad basado en un juego de narrativas.

Otro ejemplo es el universo *Gundam*, que sirve tanto a Ōtsuka como a Azuma como ejemplificación de lo que se conoce como *worldview* o *sekaikei* en el anime. En obras de este tipo se desarrolla una historia en detalle, normalmente una historia de amor entre el protagonista, casi siempre masculino, y una heroína, en primer plano, pero esta historia principal queda enmarcada por un contexto o fondo narrativo. Normalmente, este contexto implica una crisis apocalíptica; rara vez se explican las razones de la crisis y casi no aparecen detalles bélicos. Los personajes de las narraciones tienen serios conflictos morales con respecto a su papel en la guerra en la que se ven inmersos. En el fenómeno *Gundam* vemos como, desde la perspectiva del consumo, hay una tendencia hacia la fragmentación, la parcialidad: una vez construida la cosmovisión del mundo *Gundam* (el *sekaikei*) se producen multitud de diferentes narraciones situadas en este mismo escenario, en cada una de las cuales el desarrollo de

⁹⁸ Ver el capítulo «Los estudios del mundo *otaku* y el *media-mix*» (pp. 152-158) del apartado tercero de esta tesis donde explico con más detalle todas estas teorías.

la historia personal de los protagonistas es el elemento principal. En este sentido, Ōtsuka habla de dos tipos de narrativa:

By two kinds of narrative I refer to, on the one hand, the “small narrative” as the concrete commodity or single episode of a drama, and the “worldview,” “program,” or “system” that in this work I’ve been calling the “grand narrative.” What we have been consuming until now has only been the former, the small narrative. However, as the Bikkuriman phenomenon has made clear, the new consumer is in the process of incorporating the grand narrative as an object of consumption. That said, since it is almost impossible to make the grand narrative itself into a concrete commodity, what is being consumed is the grand narrative in its differential and fragmented “small narrative” commodity form. The difference in the form of consumption between Kamen Rider Snacks and Bikkuriman Chocolates lies in this very point. (Ōtsuka, 2010: 109).

Según Azuma, ha habido un cambio epistemológico de corte postmoderno en el que la imagen del mundo ha pasado a representarse a partir del modelo árbol a hacerlo según un modelo de «base de datos» (database). Influido por las ideas de Lyotard sobre el fin de los grandes relatos en su libro *La condición posmoderna* (1979/1987), el pensador japonés teoriza que se ha producido un giro en el que se han sustituido estos grandes relatos, que pretendían ser explicaciones totales del mundo, por una gran base de datos que es consumida fragmentariamente por miles de usuarios. Si en la era moderna encontrábamos una estructura discursiva única que controlaba las distintas pequeñas narrativas, la era postmoderna se caracteriza por el hecho de ofrecer sólo imágenes fragmentarias que hacen referencia a esta gran base de datos, sin que exista una jerarquía específica entre estos pequeños relatos. Azuma compara su modelo de base de datos con el modelo rizomático de Deleuze (Azuma, 2009: 31).

Azuma subraya en sus análisis el hecho de que, a partir de los años noventa, los *otakus* consumen datos interconectados y retazos de mundos ficcionales, pero sin ningún interés en un posible mensaje que pueda haber detrás de ellos, y sin prestar atención a las narrativas originales de las que se desprenden. Esta nueva forma de consumo se llamó *chara-moe*, en referencia al sentimiento *moe*⁹⁹ que se tiene hacia ciertos personajes con características seductoras. Lo interesante aquí es que el modelo de Ōtsuka ya no sirve, ya no es la compensación por la pérdida de esta gran narrativa lo

⁹⁹ La palabra 萌え significa literalmente «florecimiento», pero se podría traducir por encaprichamiento o enamoramiento.

que explica la aparición de las pequeñas narrativas sino que se trata de un referente incompleto desde el principio:

I call this realm that exists behind small narratives but lacks any form of narrativity a *grand nonnarrative*, in contrast to Ōtsuka's "grand narrative." Many consumers of *Evangelion* neither appreciate a complete anime as a work (in the traditional mode of consumption) nor consume a worldview in the background as in *Gundam* (in narrative consumption): from the beginning they need only nonnarratives or information. (Azuma, 2009: 38).

Las analogías entre el modelo de Azuma sobre el análisis del mundo *otaku* en el aspecto del consumo y el de Haraway cuando hace un esbozo del tecno-capitalismo son bastante claras. Existe una fragmentación desde la perspectiva del consumo; el sujeto moderno parece haber sido sustituido por un ser fragmentario sin profundidad alguna:

The old dominations of white capitalist patriarchy seem nostalgically innocent now: they normalized heterogeneity, into man and woman, white and black, for example. "Advanced capitalism" and post-modernism release heterogeneity without a norm, and we are flattened, without subjectivity, which requires depth, even unfriendly and drowning depths. (Haraway, 1991: 148).

Además, también se ve suprimida la lógica teleológica que tanto rechaza Haraway en su manifiesto. El *otaku* no busca «completar» ninguna narración, se trata de una acumulación de datos sin ninguna lógica finalista. Tampoco hay ninguna búsqueda de algo «original» en este sentido. El fenómeno del *chara-moe* es un ejemplo de ello: la fascinación por los personajes por parte de los fans los lleva a extraerlos de su «contexto» original y despojarlos de su narrativa original, su historia: sólo importa la imagen, sin ningún fondo narrativo que le de profundidad¹⁰⁰.

Volviendo al tema de la feminización de lo tecnológico planteado por Lamarre, *Akira* es un caso particular: en ella no encontramos un caso de feminización, sino más bien lo contrario. Se trata de un vistazo a mundo totalmente hiper-masculinizado: la acción se centra un grupo de jóvenes motoristas obsesionados con las máquinas, las cuales utilizan para enfrentarse a otras bandas de forma violenta; el gobierno detrás de la tecnología que produce los poderes de Akira y Tetsuo está vinculado a lo militar, y

¹⁰⁰ Para poner un caso que ejemplifique este fenómeno podemos citar el concurso o torneo *Anime Saimoe*, donde cada año los fans eligen el mejor personaje femenino de anime.

usa el saber científico para instrumentalizar el ser humano, es decir, para crear seres con poderes y utilizarlos como armas. Es interesante señalar que, desde el punto de vista técnico, *Akira* utiliza también un tipo de animación donde se combina elementos de la perspectiva balística propia del cinematismo con fondos donde vemos distintos capas de paisaje. En este tipo de escenas se da prioridad al movimiento en profundidad realizado a través de la cámara multiplanar [Imagen 16]. En cierto sentido, en la imagen en



Imagen 16. Desde el punto de vista técnico, *Akira* combina cinematismo con animetismo, En las persecuciones se da una cierta perspectiva balística, pero nunca se abandona por completo la multiplanaridad.

movimiento de *Akira* encontramos el máximo exponente del paradigma de la perspectiva cartesiana o *bullet perspective* de la que habla Lamarre, aunque vamos viendo como elementos animéticos se van introduciendo en la escena. Encontramos también, pues, hipermasculinización, aunque matizada, en el desarrollo técnico de la obra¹⁰¹.

¹⁰¹ Lamarre hace un comentario en *The Anime Machine* de esta tendencia de Otomo a lo cinemático acompañado de cierto animetismo, referenciando concretamente el anime de *Steamboy*: «even though it conjures up a mobile apparatus of perception, the train sequence in Otomo's *Steamboy* presents something very different from Virilio's cinematism or hyper-Cartesianism. It does introduce the sense of a gap between the space of the traveling viewer and perceived landscape, and yet, rather than evoke the

No obstante, en *Akira* el *cinematismo* y la masculinidad son, por así decirlo, «infladas hasta explotar»: lo masculino se destruye a sí mismo, desde su interior. Toda la construcción hipermasculinizada de la película se desmorona al final, con la aparición de Akira. Akira, del que sólo podemos conocer la existencia por referencia, es, en cierto sentido, pese a su nombre y su género, una figura claramente femenina: no solo se presenta, como las mujeres de *Evangelion* o *SEL*, como «pura imagen», sino que tiene, de forma similar a los personajes femeninos de Miyazaki, una relación natural o espiritual con la tecnología. Tetsuo, que es el paradigma de lo masculino, obsesionado con el poder y el control y sin ningún interés en lo afectivo y en el cuidado, acaba explotando literalmente como consecuencia de sus actos, no sin pasar por una monstruosa deformación de los límites de su carne en la que adopta la forma de un bebé: a través de un parto metafórico, el mundo es salvado de una tecnología hipermasculinizada.

ballistic logic of the bullet's-eye view that so disturbs Virilio, Otomo's sequence also highlights the separation of the landscape into layers, into distinct multiple planes. This is not to say that Steamboy does away with ballistic vision altogether. It does include a number of scenes in which our viewing position becomes that of the speeding train or speeding bullet. Nevertheless the train sequence with its diorama effects introduces another perceptual logic that apparently arises alongside cinematism. It is a perceptual logic in which our eyes do not turn from the window in order to align themselves with, or to identify with, the speeding locomotive. Rather the eyes remain intent on looking at the effects of speed laterally, sideways or crossways, rather than racing along the trajectory of motion. This is what I will call "animetism." Characteristic of animetism is the separation of the image into multiple planes. The result is a multiplanar image» (Lamarre, 2009: 5-6).

5. CONCLUSIONS

In the previous chapters of this thesis I have tried, first, to give an adequate conceptual, methodological and historical context for the analysis of technologically themed anime, and second, to conduct such an analysis on a selected corpus of relevant anime in a way that shows not only that they can be interpreted as contributing in their own way to theoretical discussions on the relationships between body, technology and identity, but also that their materiality and their technical specificity is relevant to that contribution.

While the analysis section contains my detailed comments on the many pieces of reflection enabled by the anime in the corpus and delves into the works' treatment of the concepts presented in the theoretical framework, in this final section I summarize some of the most important implications of these detailed analysis for my general view of what anime is, how it produces its own kind of thinking and what it can tell us about the corporeality, technology and the limits of identity.

5.1. Anime as a technical object

In the Introduction of this thesis I already wrote about the shift in perspective my research has undergone over the years I have devoted to it. Although my interest in issues related to identity, technology and the body has remained mainly untouched throughout this evolution, my ideas about the way these issues can be approached through the analysis of anime has changed in a significant manner. My approach to anime has faced ontological and epistemological challenges: to be able to conduct my research in a proper way, I have had to try and answer questions such as 'What is this thing we call anime?' and 'What approach to anime is more respectful to its specificity?' Although these are not the fundamental problems of this thesis, I have had to rethink them in order to clear the way for the main questions.

At the beginning of my process of research, the only way in which I was able to interrogate anime on issues related to identity, body and technology was by applying the methods of textual analysis, that is, implicitly assuming that anime, as a technological object, was at least similar enough to a written text. But, partly thanks to my readings of Lamarre's works and to the intellectual exchanges I had with my fellow researchers at

Kyoto Seika University, I realized that using the model of written text to analyze anime was a mistake.

My contact with Lamarre and other current researchers promoted one of the most important turns in the evolution of this investigation. Lamarre's approach to anime is somewhat similar in general meaning and, simultaneously, opposite in some aspects to Derrida's deconstructionist textual analysis. With his critique of *logocentrism* (Derrida, 1997), Derrida points out the fact that Western culture has given prominence to the oral language, and tries to redirect the interest of the interpreter to the characteristics of written text. However, he is creating a problem while trying to solve another: he universalizes the metaphor of the written text, making it appear implicitly as the only valid approach to reality. In his analyses, Derrida tends to apply to all kinds of materials precisely the modes of interpretation which better suit the characteristics of the written text, which is a very particular kind of object (it typically consists on a sequence of discrete units of meaning, themselves composed in turn by symbols arranged next to each other in a certain static and sequential order, inscribed in a more or less fixed way on paper or on another solid material). The problem stressed by Lamarre is precisely that the technological specificity of anime is drastically different from that of writing: its materiality is not that of a written text, but that of the moving image, and as a result it exhibits a completely different range of expressive resources than of any kind of written text, and it conveys a distinct form inherent temporality.

Even if I have come to reject a textualist approach to anime for its misplaced specificity, I don't think substituting any general concept of technical object for the concept of text would be an adequate solution. The written text is as much a technical object as anime, and what we see when we compare any examples of those two kinds of objects is that they instantiate two distinct specific technologies, each with its own characteristics. Their constitution and the way they operate are materially different. Ignoring the specificity of anime just because it is not that of the written text and resorting to a more general approach would be going backwards. To conduct good research on anime, what is needed is *a good knowledge of its material and technical specificity*. Obviously, this would also be the case with any kind of cultural object different from the text, but, as I will try to show in the next sections of this concluding chapter, it may be true in a qualified sense in the case of anime.

I have opened up two fundamental issues that are dealt with in this investigation: the *materiality* of anime as a technical object and its *specificity*. Let's approach them

separately (though it should be noted that they go hand in hand). To consider anime from its material configurations is to consider what processes and technical operations are carried on by this kind of object in order to enact meanings. If we turn again to Simondon's criticism of Aristotelian hylemorphism and its influence, we can observe that his criticism focuses precisely on the fact that hylemorphism conceives the technical process by which materials acquire new shapes in a too abstract and static way, because matter and form are never separate: they *become* together, and they should always be thought together, in their relationships, not separately. In the first chapter of *L'individuation*, using the example of the manufacture of a brick, Simondon shows that the technical operation by which an object acquires a particular shape is always a dynamic relationship between a prepared material and a materialized form, a process in which (and I will turn to that later) the presence in the system of a certain amount of potential energy is as necessary condition

The epistemological mistake pointed out by Simondon consists in considering the information processes (i.e., the processes by which matter is informed) as a technical operation only from the viewpoint of inductive logic, which leads to producing a universal abstraction in which the inherent dynamics of technical becoming are left completely out of sight. It is crucial to stress here the importance of the [material] specificity of the technical operation. Simondon points his criticisms against those approaches to the technical object that do not take into account its genesis and its formation processes, i.e., that consider the object only as a product, forgetting its production completely or treating it as a mere epiphenomenon. I think it is possible to transport the main idea expressed in Simondon's analysis of the production of a brick to the production of anime as a technical object. This helps us avoid approaching it from a too abstract epistemological view, which reduces it to a mere product and severely obscures an important part of its material specificity. In my research, I have been focusing on the materiality of the technical operation that constitutes anime, particularly on its dynamism: taking into consideration the material specificity of anime as a technical object implies not only considering certain formal and narrative structures in which meaning is produced, but also looking at how they emerge through time in a particular process involving the movement of images.

My purpose, however, is not only to criticize textualism and defend an approach which takes into account the material specificity of anime as moving image. I also see as problematic the representational character attributed to anime in most

interpretations, a concern which is also shared by Lamarre, and that has two main aspects. Firstly, his criticism of representationalism seeks to overcome the problems of historical determinism. To talk of anime as if it necessarily represented or reflected the socio-economic or historical features of Japan, or even as if it captured some sort of national identity, is inadvisable because it can too easily lead to a deterministic view, in which the works would by definition be unable to produce a genuinely different and new sense. Following Lamarre's criticism, I try to avoid describing the anime solely in terms of the relationships of resemblance between its elements and something outside of it (e.g. interpreting the prevalence of large eyes in character designs as a sign of rejection of a typically Japanese physiognomy). Secondly, Lamarre's critique of determinism concerns the issue of the 'specificity thesis' defended by proponents of the apparatus theory. According to Lamarre, it leads to a technological determinism, i. e., to the assumption that the material constitution of the technological devices involved in film and animation production fully determines their content. I agree with Lamarre in that both kinds of determinism, being linked in different ways to the idea of representation, are an obstacle to the study of the specificity ways in which anime produces thinking (Lamarre, 2009).

Another aspect in which my research converges with Lamarre's is that they share some fundamental philosophical referents (Heidegger, Deleuze, Simondon, Lacan ...), whose main common trait is that they reject the epistemological centrality of the notion of representation. Lamarre comments, for example, on the fact that Bergson introduces a very particular notion of image to avoid positing a world composed solely of representations, as does idealism, or of things, as does realism (Lamarre, 2009: xxxii). Later, Lamarre admits that his approach to the problem of technology in anime is strongly influenced by Simondon. Thus, Lamarre refuses to speak of technology as something simply different from humanity, or alien to it any sense, or to consider it as something which exists merely "in the field of representation", and instead looks at the technological object as a "center of indeterminacy". Following Simondon ideas, Lamarre does not conceive the technical object as a closed system, and tries instead to think it in its dynamical becoming, always taking into consideration the multidirectional relationships between environment and individual that take place at all levels, technical, biological and social. This way, Lamarre seeks to avoid determinism both at an ontological and at an epistemological level.

In Lamarre's words, "my approach to the specificity of animation starts with a reconsideration of how we think about technology. I will propose two shifts: (1) thinking in terms of determination rather than determinism, and (2) thinking in terms of machine rather than structure" (Lamarre, 2009: xxiii). These two conceptual turns are an attempt to escape the representationalist and staticist approach to technology which seems to inform most of traditional anime research. We can talk about technology *in* anime, i.e., about what reflections on the subject of technology are presented more or less explicitly in the stories conveyed by specific anime, but it is also interesting to look at anime itself *as* technology and at the way it influences these same reflections, to what makes them *animetic*. In which specific manner does meaning emerge in this technical object that anime is?

Following Lamarre's advice, I've looked for the concrete ways in which the particular technique of moving image in which anime consists elaborates ideas on the philosophical issues central to this thesis. When we reflect on the material specificity of anime as a technical object we can observe a set of traits which can be classified in three layers or¹⁰²levels:

The first layer corresponds to sensory elements aspects, and can in turn be divided in three main areas. The first of them concerns perspective, image layout, and anything that counts as an answer to the following question: What point of view does anime take or produce? How is depth produced (if it is produced at all) in the images? The kind of perspective used determines how objects are arranged in relation to themselves and to the camera. Following Lamarre (2009) we can establish a general distinction between cinematism and animetism according to the type of perspective adopted. In cinematism we find a Cartesian tendency that has technical correlate in *mononuclear perspective* (also called *geometric* or *linear* perspective). Mononuclear perspective situates the subject in a position which is separate and superior with respect to the world, and this imbues it with certain ability to dominate, which corresponds to a modern model of subjectivation. By contrast, in animatism we find a certain logic of images that escapes this kind of perspective. With its use of *panoramic views* and *multiplanar perspectives*

¹⁰²These layers or levels do not work separately or in isolation; they're in constant contact and affect each other.

where it is possible to distinguish the different layers of a landscape or environment, we are no longer in the situation of a “subject who is in position to dominate the world around him”. Miyazaki is an example of using a kind of open composition which avoids the typical Cartesian perspectivism of cinematism and substitutes panoramic views where subjective camera vision becomes less instrumental. Otomo uses multiplanar perspectives where we can see the different layers of depth in the plane in many of its animes: in *Akira*, for instance, we can clearly observe the superposition of different layers in many of the shots with Neo-Tokyo in the background.

The second level is that of the movement. How does movement occur in the works? How is it conducted or directed? There are two important issues here. First, the way in which movement into depth is produced, and second how swift or staggering is movement in general (is it a limited, selective movement, or is it complete and detailed?).

In cinematism, movement into depth follows a ballistics logic, where the camera takes the perspective of a bullet approaching the world; therefore, the world and its objects are always presented in a proportional scale with respect to level of the viewing eye (usually identified with the camera) approaching them. By contrast, in animetism we find a separation of the landscape or environment in layers, in multiple different planes. Its perceptual logic is not that of acceleration towards the world, which is a rather vertical logic; in animetism, the eye of the camera is tuned for speed effects that occur laterally or transversely rather than along a vertical path. As I said in the previous paragraph, in *Akira* we can find many scenes where this feeling of mobility is produced by the multiple layers in which the city is structured in the background. As I mentioned in the methodology, working with traditional animation (*cell animation*) affects materially how the movement and perspective are constructed. In *GitS*, for example, the use of digital animation results in scenes in which the movement into depth could be identified as cinematic, although Oshii, who knows the technical conditions of the anime object well, takes advantage of this and plays with the contrast between cinematic and animetic ways to animate¹⁰³.

¹⁰³ Lamarre comments: “In *The Ghost in the Shell* (1995), director Oshii Mamoru shot long video sequences of the streets and waterways of Hong Kong, rotoscoping the footage while introducing colors and designs that tweaked the scenes into his vision of a futuristic global city. The result was breathtaking,

A second important issue regarding movement has to do with its completeness. In traditional animation, there are two main animation techniques: full animation, which uses 24 frames per second (or more) to enact the movement, and limited or selective animation, which only 12 frames per second (or less) to convey the sense movement. Although traditionally full animation has been linked with more artistically elaborate works and limited animation has been considered a strategy to reduce costs in an artistically poorer animation, we have seen that this characterization does not suit the uses some animes, especially those with the most widely recognized artistic value (as those I included in the corpus) make of them. On the other hand conceiving the difference between full and limited animation from the perspective of movement *versus* stasis obscures the actual processual genesis of some passages that choose one particular technique over another for an artistic or expressive reason. Lamarre, for example, invites us to see the distinction between full and limited animation as an example of what Deleuze terminology labels *movement-image* and *time-image*. In the *movement-image*, our perception of time emerges from the succession of planes, so time is presented in an indirect way, determined by edition as a whole. In the *time-image*, movement is subordinated to time passing in order to provide a direct image of the time. Amongst the works I have been discussing in this thesis, *Akira* is where we can find a more extensive use of *movement-image*: in it, we are so absorbed in a fast continual motion that only a very indirect image of the passage of time is presented. This relates directly to the fact that it is made almost exclusively using full animation. In some scenes in *SEL* and especially in some important scenes in *Evangelion* we can see the more salient instances of the *time-image*. The scene I have most often mentioned is the moment in which Shinji kills Kaworu: we watch a completely fixed image extend across minutes of intense music (Beethoven's ninth symphony). We can recognize in this scene an instance of the direct presentation of time, or what Bergson called *durée*: an experience of the continuous evolution of time through its heterogeneous moments. In addition, it also reminds us of Bergson's and Deleuze's conceptions of the virtual: a waiting time that is not subject to any particular purpose, but consists of pure expectation, or, in Deleuze's words, of a direct perception of becoming as heterogeneous difference.

a strangely cinematically real yet fantastical world, a world not cinema and not not cinema." (Lamarre, 2009: 65)

The third and final sensory aspect of the specific material elements of anime has to do with the relationship between the visual image and the acoustic image (sound, voice or music). The relationship between visual image and acoustic image is much freer in the animetic device than in cinematism. In cinema, synchrony between image and voice appears almost as a natural consequence of the way images are produced; in anime, displaying such synchronicity requires some added, specific technical work, and there is a looser relationship between sound and visuals. In the analysis section I looked specifically at the way *GitS* uses the mismatch between image and voice as a resource to question the typical Cartesian ontological hierarchy of the relationship between mind and body.

Through this technological operation, the matter of the connection between the mind and the body is explored and presented in a much more complex way than in the traditional treatment, in which spirituality *equals* mind and matter *equals* body. We find a clear example of this in *Akira*, where identity is put into question by presenting identification with the body as something that is inherently impossible. Many issues related to temporality also emerge here: there is a general tendency to focus on the visual image and to present temporality indirectly, through the mediation of static spatiality, but the voice is something that resists appearing as spatial and static. Again, the scene of Kaworu being crushed by Shinji is perfect to illustrate the idea: temporality is being presented to us directly in a scene where the passing of time is instantiated by Beethoven's ninth, and where there is no movement at all, or, more strictly speaking, the only movement we observe is that of the passage of time.

The second level corresponds to narrative and what I have been calling extra-narrative elements. A discrete limit between narrative and extra-narrative elements cannot be pinpointed because of the very nature of the distinction; the relationship between the two depends on the indeterminacy (in a simondonian sense) involved in the work. Although there is a tendency in the narrative object to advance into full constitution as an individual entity, this impulse necessarily fails. Where narrative has traditionally been considered as a discrete ordered whole which admits being divided in moments, extra-narrativity appears as a disruptive element which interrupts narrative closure and makes it impossible to fit all the parts into a single whole. It emerges as a surplus of narrativity in the work, as something that cannot be reduced to a set of narrative moments. Thus extra-narrative elements underscore the hermeneutic openness of the

work as something that exists always in relation, in active interaction with the viewer: it makes its condition of thinking device stand out. Although the relationship between the narrative and the extra-narrative may seem very abstract and difficult to understand at first, we must not understand it as something mystical or even purely hermeneutical. If we take a look at the works I have analysed in the thesis, it becomes clear that they cannot be reduced to mere narrativity: some scenes break with narrative conventions so clearly that they could be described as having an essayistic or performative character. The narration is not sole, or even the primary source of meaning in the works: to understand what they express one has to look at them knowing that narrativity doesn't exhaust their meaning.

In fact, although there are a number of conceptual issues related to technology, body and the limits of identity that emerge repeatedly in all the works, these questions not only remain "unanswered" in the story, but most of them avoid direct formulation. These problems emerge and become crucial to the story as they open specific new fields of significance and provide a conceptual context, but in the end, they conform to an open process which runs parallel to the development of the story and remains as an unresolved excess of meaning when the narration comes to an end.

The third level is that of temporality. As I said, these levels do not develop in isolation, but are closely related to each other. In fact, the level of temporality is something we find expressed in a latent or patent form in all previous ones. When we consider the physical specificity of anime as a technical object involving the moving image, temporality and dynamicity emerge as the key issues. Indeed, both at the technical and the narrative level anime is fundamentally an operation in which something is developed through time in a specific way that constitutes a particular order.

At the narrative level, we can quite easily observe that there are different ways of treating time. We have seen in the analysis that issues like bodily configurations, technology, transindividuality, and the postapocalyptic seem to be inherently linked to some forms of temporality. In the first section of the analysis I have shown how flesh and the biological body are linked to the past under the form of the individual subject's memory; by contrast, the technological body is identified with novelty and potentiality. But the relationship between the biological body and the technological body or technology in general is not set in animes through what Simondon would call a quantum leap. Affectivity emerges at the level of the biological individual, but it is the

transduction of psychical forms that mediates between individuals and between an individual and the world, and constitutes the basis of spirituality. Similarly, the technical object always appears as a basis for transindividuality, and breaks with the inherent temporality of individuality. That must not be understood as showing that the technological and the affective are the same, but both are structures that demonstrate the inherently relational quality of individuation processes.

The matter of the split subject, discussed in the second section of the analysis, also points out to a specific relational quality of the psychological individual that has a temporal aspect. The condition of split subjectivity, which plays a fundamental role in language, provides a psychoanalytic explanation of the relationship with the other and with that of one's self which cannot be fully identified *via* the self. The psychic subject, in this case, is problematised by the impossibility of full identification of the subject of enunciation, which includes memory and the psychic past, and what others "know" of one self. Relationship with the other shows us the inherent excess involved in psychic individuality, an excess which forms the basis of collectivity.

In the third section of the analysis I undertook an exegesis of the relationship between temporality and potentiality in the post-apocalyptic scenarios so typical of the anime that concern us in this thesis. Technology is always connected to an extension of powers: it allows its users to do something (e.g.. hammering a nail, combing one's hair, communicating through great distances) they couldn't do without it; but in the case of the animes in my corpus, it is also connected with an extension of the biological body, of flesh itself. The way these anime explore the potential of technology these animes is very distant from Aristotelian teleology, and more akin to the conceptions of potentiality defended by Bergson, Simondon and Deleuze, where potentiality is related to a process of actualisation inherent to being itself and independent of any preexisting *telos*. This is clearly seen in the fact that the post-apocalyptic scenarios that structure the narrative are steeped in what Thouny (2009) calls "waiting time", i.e., a form of temporality that is not linearly structured: the past and future no longer exist, and even the present has lost its temporal amplitude. This waiting time is constituted by a non-mediated, non-oriented wait: in it, becoming turns into a becoming-wait.

As we see, the standard temporality of narrative is compromised in the *corpus* of anime. The different strategies used in the works to modulate the relationship between what appears in the story and what interrupts it make a distinction between two basic kinds of temporality emerge: on the one hand, the time of the result or *product-time*, and

on the other hand the time of production, or *process-time*. Product-time is always visible, but its order is continuously compromised and subverted by the emergence of process-time. One difficulty is that while we can clearly point at instances of the first form of temporality, the second always escapes being indexed. Product-time is the time of the story itself, a time which is divided into parts and characterized by a certain linearity and homogeneity; it is the time in which the characters perform their actions and live their lives. Process-time challenges this temporal logic of the story as a product: it is a time that prevents the full closure of the story and its complete individuation and causes it to remain in a temporality without ends, open in both past and future directions. It is an irreducible time of pure creativity.

This investigation does not only approach anime as a technical object, but it does also considers the ontogenesis of its technicity as a fundamental aspect. Following a simondonian line of thought, I believe that if one tries to define the individuality of a technical object like anime on the basis of abstract, universal principles, one risks missing the point completely by modifying the object it defines. But focusing on the specificity of the technical object anime could also lead to illusions, mainly due to fact that the individual anime considered are not fully analogous at a technical level. The problem is always the same: it is not suitable to look for at specificity of an object by applying general laws to what it presents superficially; one can only capture the uniqueness and specificity of a technical object by focusing on its genesis, that is, the way in which it has been (and still is) produced. As Simondon states “l’objet technique est ce qui n’est pas antérieur à son devenir, mais présent à chaque étape de ce devenir; l’objet technique un est unite de devenir” (Simondon, 1989: 20)

Conceiving the technical aspects of reality from this point of view opens up new ways of understanding anime as an object the technicality of which is a transductive operation that materializes the relational and processual aspects of the interaction between the human being and its environment. According to Simondon, the primordial technical object is never a natural physical system, but rather a physical transduction of an intellectual system. It consists of a crystallized succession of applications of knowledge, and that constitutes its “artificiality”. But for some degree of technical perfection to exist, the technical object has to gain distance from its operators and approach the kind of existence of natural objects: a necessary condition for this to occur is the presence of indeterminacy in the system that constitutes a device. This indeterminacy displays the technical object to the possibility of an open relationship

with the world, and is expressed in anime under the form of animeticism and through the play with different animation techniques as well as with narrative and extra-narrative elements.

5.2. Anime as interaction/relation

The indeterminacy of technical objects is one of the starting points of Lamarre's research. In fact, looking at anime from this perspective is what allows him to contrast the notion of animation device used by apparatus theorists with his notion of multiplanar or animetic machine, inspired by Guattari's notion of heterogenic abstract machine. His research focuses on anime from the point of view of the materiality of the moving image, so technology is not considered only as something represented in anime or something about which anime thinks, but precisely as the particular way anime operates its thinking. Although this approach gives some autonomy to animation, it does not reduce it to a closed, self-sufficient system as apparatus theory would. The heterogenic quality of Guattari's abstract machine is based on a relational ontology. To look at anime this way encourage "us to push beyond the reading of animation as symptomatic of the modern or postmodern technological condition, encouraging us to treat the putative 'symptom' as a materials process in its own right, a process that defies neat divisions and hierarchies between inside and outside, or between technology and value" (Lamarre, 2009: xxxi-xxxii.).

But although my approach is, again, strongly influenced by Lamarre's, and he in turn bases his research in Simondon's perspective on the technical object, my approach emphasizes some points of simondonian philosophy that Lamarre does not explicitly include in his work, and that, for me, are crucial to understand one of the features of anime as a thinking device: the transductive basis of technology and, at a more fundamental level, the idea that individuation implies giving relationships a full ontological status. I will first recall what Simondon meant by transduction, and then I will develop, on the basis of my analysis, why it is important to take it into account when we talk about anime. The idea of transduction underscores the processual aspect of reality and the existence of active relationships between all levels of reality, from the physical to the technical. So in the context of transduction technology cannot be disconnected or set apart from neither the physical nor the spiritual. In transduction,

technology is not seen as a mere copy of the social: it relates both to it and to the physical world as interconnected but distinct realities.

Simondon takes the concept of transduction from physics, and he applies both to ontology and to epistemology. Applied to thought, transduction is not merely a kind of logical synthesis; it describes a way in which being itself operates just as much as it describes a way to know this operation. In epistemological transduction there is no synthesis: it is an encounter between a notion obtained by induction and one obtained by inference in which none of the terms is abandoned, but instead they are brought into relation. In individuation, independently of the level at which it occurs, we find a transductive advance that puts different domains of thought and of reality in an horizontal relation through processes of integration and differentiation. This means that in the transduction process the individual acquires the ability to extend itself and grow in ways which are different and specific for each level: in the case of physical transduction, the individual's ability to make its external transduction domain grow indefinitely is shown by liminal growth (as, for example, in the case of crystal); in the biological individual, this capacity corresponds to reproduction, and in the psychological, social and technological being this capacity corresponds to apparition of new structures of operation that can transcend one particular domain and communicate different levels of reality. In any case, we see that at all levels, there is always a propagation and amplification of individual structures, and that this propagation reveals the individual as a truly relational being.

Transduction is an element that allows us to realize that the various domains implied in the becoming of reality exist not as separate spheres, but intermixed in the processes of individuation. This, moreover, points to the fundamentally processual character of a reality in which relationships have full status of being. Simondon conceives reality as a system which is not reducible to collection of real terms affected by secondary, derivative relationships: relationships are exactly as real and as ontologically fundamental as terms. This means, moreover, that a relationship is not something that emerges after its terms, but that it may be prior to them and part of what constitutes them. In fact, Simondon distinguishes between *relation*, that is to say, a real relationship that is not added by the observer and that corresponds to a capacity of transformation of the system, and *rapport*, which is a mere connection or bond established arbitrarily between the terms.

Simondon always deals with reality and with technological individuation within these parameters. In order to capture the existence of technical objects in a philosophical way, Simondon considers that a genetic interpretation of the relationship between the human being and the world must be made (Simondon, 1989: 154). The meaning of the relationship between the human being and the world can only be elucidated considering the whole system formed by the human being and the world. Technical reality does not constitute a separate reality, but is an integral part of it. It is, in fact, one of the first forms of relation between man and the world (after what Simondon calls the “primitive union”), and emerges with the split between subjectivity and objectivity that links subjectivity to religion and objectivity to technicality. But although the emergence of technicality as a relatively autonomous domain produces a discontinuity and a separation between the human being and the world, this separation is relative, and cannot be understood without reference to a constitutive ontological continuity¹⁰⁴.

Thus, although the genesis of a particular technical object could be described by itself (for example, in the case of anime, we can describe how an particular is produced without considering anything other than itself as a technical object), one can never know its true meaning, or rather the way it produces meaning, if its genesis is not approached as an open totality, i. e., analyzing it in its relationships to its environment and to other levels of reality. This can only be made at the level of the technological species, which constitutes, in a sense, the true technological individual. As Simondon comments, “pour comprendre la technicité, de partir des objets techniques résultent d’une objectivation de la technicité; ils sont produits par elle, mais la technicité ne s’épuise pas dans les objets et n’est pas tout entière contenue en eux” (Simondon, 1989: 1963).

This technicality that is not exhausted in objects is also what keeps them in relation. Anime is both a technical object and an aesthetic object, and, in this sense, it is a form of collective expression concretized in a technical gesture. It is a transduction of a certain psychological and collective structure crystallized into a technical gesture that is an object. The anime technical object conveys a psychic process to certain physical

¹⁰⁴ Simondon says: “l’apparition de la technicité marquant une rupture et un dédoublement dans l’unité magique primitive, la technicité, comme la religiosité, hérite d’un pouvoir de divergence évolutive; dans le devenir du mode d’être de l’homme au monde, cette force de divergence doit être compensée par une force de convergence, par une fonction relationnelle maintenant l’unité malgré cette divergence; le dédoublement de la structure magique ne saurait être viable si une fonction de convergence ne s’opposait pas aux pouvoirs de divergence” (Simondon, 2005: 157)

and material structures (involving motion drawing). I maintain a materialistic perspective: thought occurs in an interaction with a reality that is always material. Matter conforms thought in a very strong sense; that is to say that although thinking operates abstractions on material reality, thinking and (material) reality are not two things of different nature. We must understand the technical object anime as an object in relation or, more specifically, an object of relation, where meaning is enacted precisely because an individuation is being carried out in a dynamic system prior to the point at which spectator and an object encounter. It is a true process of individuation, not merely the establishment of an exterior relationship (rapport) between two individuals (the spectator and the anime). This active relationship that individuation is, is not derivative with respect to its terms or to that which is constituted in it. It is the being of the relationship, and not merely being put a relationship, because the relationship is itself an intense operation, an active center. If we speak of two separate individuals it is because we are making an abstraction, but no individual (the technical object animates or the one who is “watching” this object and operating with it) is completely individuated itself. In the operation of meaning production in which spectator and anime are individuated together, the ongoing individuation of both terms is extended, and in this sense the relationship of individuation with its terms is with both a relationship with external objects and a reflexive relationship. (Simondon, 2005: 264).

5.3. Anime as a meaning-producing object.

As I have stated repeatedly in the course of this work, two very common related mistakes in approaching anime are approaching it as if it were a text, and conceiving it as if it were a vehicle transporting a message. I do not find the categories of content and vehicle useful to talk about meaning in this context, since ‘meaning’ is not an individual object, but something that occurs in collective interaction: it is transindividual by nature. If there are meaning-producing processes it is partly because individuation is not exhausted in the individuals themselves, that is to say, because we find excess in reality and this excess allows the individual to continue its individuation through different means. Language, for example, is not the source of meaning, but it is thanks to meaning-producing processes that languages can exist. Meaning is neither of the order

of the individual nor is it anything substantial: it is relational, collective and transindividual.

The production of meaning in anime should be approached from this perspective. The technological animes that we have been looking at are not just representing certain concepts of identity and technology; they interact with the spectator in a process in which questions about technology and identity emerge. Anime as a technical object enables a meaning-producing relationship in which new forms of identification with technology emerge. The process of meaning-producing, moreover, does not occur in this or that place, but it is distributed. We are not talking about processes carried out by separate individuals, as I have already mentioned, but about an ongoing collective individuation, that is, something that is more than any individual and interacts with individuals and with the environment.

It is important to clarify here the matter of the distinction between subject and individual in relation to the attribution of agency. In many cases I use the term individual because I lack a term better suited to refer to a very complex reality in which, in addition to proper individual entities, we always encounter their necessary not-yet-individuated complement, a component of pre-individual reality that is directly linked to each individual. Similarly, just as we cannot speak of a complete and independent individual, we can never speak of a complete subject, nor of a truly single one. However, the idea of subject is a lot more specific than that of individual, and refers to a particular way in which the psychical and social individual interacts with the world. In Simondon's words: "le sujet peut être corrélativement théâtre et agent d'une seconde individuation qui fait naître le collectif transindividuel et rattache le sujet à d'autres sujets" (Simondon, 2005: 310). The domain of the subject is at the same time a very restricted sphere and a place where interactions between different levels of individuation (and different kinds of individuals) occur.

This comparison between the subject and the individual can help us understand to what extent technology is linked to the transindividual and collective. The crucial idea is not that the present development technology has led to greater and more complex forms of collective subjectivation; rather, it is that the processes of collective individuation found technological forms to materialize and / or crystallize. When we say that thanks to the Internet the subject has been widely distributed in the network, is not the case that the Internet has opened the possibility to distribute the subject: the subject was already a distributed process that operates an individuation with the medium. The

Internet has only transduced this process into new spaces, and at the same time it has made it more difficult to conceive the processes of subjectivation from a substantive perspective, or in other words, it has made it easier to see these processes from a processual and collective perspective. As a result, we have a less universal subject, in the sense that one cannot be thought from a classical identity reference frame, or compared with other subjects in these terms. In fact, as Haraway says, it is necessary to bring about an epistemology of difference, in which the subject and its becoming can be recognized in their specificity and concreteness.

5.4. Anime as a thinking device

I have tried to summarize, so far, three of the fundamental arriving points of my research in this thesis: the idea of anime as a technical object the material specificity of which consists of the moving image, and which explores different forms of temporality aided by the use of extra-narrative elements; that of anime as a technological object in which the relational aspect of individuation is emphasized; and finally, the idea of anime as an object that interacts with the spectator in meaning-producing processes which are relational, collective and transindividual. In this last chapter of the conclusions I will try and make explicit what I consider the transversal result of this investigation, namely, the idea that anime, as a technical object in which a meaning emerges, has its own agency as a *thinking device*.

In the preceding section I already highlighted the fundamental issue of agency, which in the context that occupies us can be formulated with one simple question: who (or what) is doing the thinking? When we talk about anime (or any other technical and aesthetic object), the answer is not so simple. In this thesis, I have placed myself in a relational and processual perspective with regards to reality as a whole, and I have pointed to some of the argumentative pitfalls of substantialism and essentialism. In keeping with this perspective, thought cannot be taken as an already-completed aspect of reality, or as having the kind of relationship with the individual subject a part has with a whole object, but it emerges as an ongoing process by which a subject and one or more objects individuate together towards a greater unity. I use the words greater unity because this individuation occurs at a collective and transindividual level; the incompatibilities of the biological and psychic level can only be solved with the

apparition of this new domain. However, this unity is not a form of completeness: it stands in a necessary relation to its own incompleteness and indetermination. In this sense, the technicity of technically mediated thought or of the technical objects themselves should not be considered as an isolated reality or as having an independent form of truth, but as part of the open, dynamic system that is collective becoming.

As I mentioned in the methodology section, as for the technological object we call anime a collective individuation with the viewer that is always taking place. In the interaction between spectator and the anime object different levels of individuation concur: the physical, the biological, the psychic, the collective. They are not fully separate, independent levels; they all operate together in a complex interpenetrated way. In anime we find a case of transduction that involves all the levels of human reality. It is the kind of transductive individuation in which the technical object translates psychological and social processes into certain material structures, and both anime and the individuals watching it are involved in the production of a collective domain through this interaction. Anime itself is, in a sense, a crystallized psychological process, but it never ceases to be in an active relationship with the human being, no matter how much of it happens “outside” the biological human body. At a purely physiological level, through perception, we capture just a succession of drawings, but they carry with them all the dynamism of the psychic: in anime, the particular process of collective thought is being captured in its becoming.

Thus, an individuation process bridges the distance between the spectator and any particular anime. To answer the question about the attribution of the agency of thought in anime viewing we must understand first that, at an ontological level, there is an active relationship of individuation happening even before what will become the two terms (anime and viewer) of the relationship come into contact. It is a very specific kind of cognitive individuation, the main features of which I have tried to present along this work, and its particular operation (is partly) determined not only by both terms, but by the collective environment. Therefore, the agency of cognition is distributed. But, apart from that, a crucial element of the technical specificity of anime is that thinking is transduced in terms of moving images, and therefore it captures something of the movement of thought itself, even of its temporality, of its becoming.

To conclude, I will say that in anime thinking we stand in a situation in which the limits of identity and the limits of the body are not only represented in the multiple ways I have summarised in the analysis; these limits are actually being extended.

Animetic thought, what transpires in the interaction of the viewer with anime, constitutes both a way of thinking and an act of individuating one's self together with a technical object. In this way, a new layer in the collective individuation of the human being with technology comes about.

RESUMEN DE TESIS [THESIS SUMMARY]

The main purpose of the research presented in thesis is to provide an adequate analysis of the contributions of science fiction anime to contemporary reflection on the relationships between identity, body and technology. In order to do that accurately, I try to take into account, along with its narrative aspects, the very materiality of anime as a technique of the moving image.

The first chapters of the theoretical foundation are dedicated to identity, as this is one of the most important cross curricular concepts in the thesis. In order to articulate questions like ‘how does technology cast doubts on the limits of individual identity?’ and ‘how does technology extend the bodily, cognitive and social abilities of human beings?’ one must first have a clear, unambiguous conception of what identity is. But the problem that presents to us when we pay attention on the way these questions are traditionally articulated in the analysis of certain animes is precisely that identity does not refer anything that exists in advance of the entities or processes of which it is predicated, but rather it is something that becomes, something that can be and is modified. It is for this reason that I devote the first pages of the section on identity to authors whose philosophies could be qualified as relational, anti-essentialists and, in some cases, processual.

I dedicate the first subsection on identity to the Heideggerian question of ontological difference: that is, a difference which is foundational of Being itself and which also serves as an explanation of the distinction between the ontic and the ontological. On the basis of this idea I also introduce the Heideggerian concept of *Dasein*, also known as *being-there*: a being whose essence is based on its existence, whose existence *is* becoming. Sartre and Lacan’s philosophical debt with Heidegger is well known, especially with regard to issues such as the idea of existence ontologically preceding being, the notion of desire and the problem of the other. The next chapter is dedicated them. They both see difference as crucial in the constitution of consciousness: the subject can never be fully constituted because of its inner difference. For both, the fundamental problem of consciousness is that it is necessarily divided and, ontologically speaking, different from itself. This idea of consciousness as something which is necessarily splitted and can never be fully constituted leads to a certain notion of desire and the relationship with the other: desire expresses this lack on which

consciousness is founded, and the other is the only one able to access that of the subject which the subject herself is not able to reach.

After this, I explore the thought of two philosophers who, while remaining inside the framework of relational philosophy break up with the experiential paradigm shared by Heidegger, Sartre and Lacan (with “experiential paradigm” I refer the fact that their ontological and psychological questions are based largely on phenomenological inspection and a subjective access to experience). To complete the treatment of the issue of identity, I approach some of the main ideas of Gilles Deleuze and Gilbert Simondon, both of whom put forward ontologies that take the unfolding of being in nature as starting point. Of Simondon’s philosophy I fundamentally explore his ideas about ontogenesis, transduction, potential energy and preindividual being, in order to account for his theory of individuation as a process in which being develops itself in phases, actualizing a potentiality which is initially indeterminate. Simondon conceptualises the physical, biological, psychological and collective aspects of individuation, exposing them as specific cases of ontogenesis, i.e. of the multiple and inventive becoming of Being. Deleuze, partly inspired by this simondonian idea of individuation, puts forward an ontology of difference in which being is univocal, immanent and expressive. Being, for Deleuze, is an individuating self-difference which expresses itself univocally in its occurrence. Thus, both Simondon and Deleuze develop a kind of philosophy of becoming and difference which distinguishes from Heidegger, Sartre and Lacan’s approaches in that the former explore the becoming of natural reality as somewhat independent of the human, opening the door to an innovative approach to the relationship between the technological and the human.

The second chapter of the theoretical section is about another of the transversal concepts of this thesis: technology. Even though there are many philosophers who have thought about the relationship between the technical and the human, I have focused my attention specially on Heidegger, Simondon and Deleuze, due to the fact that their approaches are the most adequate to the objectives of this thesis, and seeking consistency with the notion of identity I have explored in the first section.

Starting with Heidegger allows me to introduce a kind of reflection about technology as a human activity in which technology is defined precisely by its relationship to the understanding of ontological difference. Heidegger understands the technical relationship between human beings and the world in terms of an ‘unconcealment’ of being, so his thought allows us to relate the ontological notion of

identity, with which I have dealt in the previous section, with the matter of technology. However, Heidegger sees modern technology as something opposed to nature, and this puts him at a significant distance from the anime I which are the main object of analysis in this thesis.

The two philosophers I dedicate most of my attention to in this chapter on technology are, again, Simondon and Deleuze. They share a relational conception of both the human and the technological object. Simondon's theory of technical objects presents them as a crystallization of the human gesture, that is, as a direct extension of human activity, both physical and psychical. According to Simondon, technology is, in a sense, a materialization of the collective structure of human activity. Deleuze is even more radical than Simondon in his reinterpretation of technology: for him, the machinic (a concept developed by Guattari in *The Anti-Oedipus*) is a pre-subjective reality. Therefore, for Deleuze, the opposition between human being and technology has no solid foundation; his notions of territorialization and deterritorialization allows us to rethink the traditional domains of reality and the binary oppositions in which they are grounded as categorizations that lack any necessary basis in reality.

The last section of the theoretical focuses on the body and corporeality. I approach two conceptual lines. The first one is based in the distinction between the phenomenological body and the external body or body of the other: based on the theories of Sartre and Lacan, I explore, on one hand, a notion of body that presents it as something experienced as proper and to which one has phenomenological access, and, on the other hand, the notion of the body as a whole, which corresponds to one's body as seen by the others or to the other's body as seen by oneself. Secondly, I address Deleuze and Haraway theories on the body. They have several aspects that make them especially adequate to the purposes of this thesis: they both consider corporeality and technology not as independent spheres, but as terms in a continuum; they avoid using any idea of origin with teleological implications; they reject a representationalist mode in their treatment of several philosophical concepts, including the concept of the body; they oppose substantialism, and finally, they share a vision of reality linked to the idea of excess, opposing the lacanian and existentialist views on the body and desire.

In the second part of this thesis I present the methodological foundations of my research. I expose the methodological elements I have taken into consideration, and those which I have rejected, in my approach to the analysis of the selected anime. I also explain extensively what could be considered one of the main elements of the thesis:

what I mean when I say that anime, or certain animes, can be considered as thinking devices. At the end of the section I introduce the corpus of science fiction anime used in the analysis, and I explain my selection criteria.

I use the concepts and philosophies presented in the theoretical foundations section act as a starting point to bring up the idea of anime as a thinking device. We must place this idea in the context of a non essentialist, relational ontology critical with representationalism, one that takes temporality and becoming as fundamental aspects of consciousness and reality. Technology and the body are considered according to these parameters, which also define the relationship between thought and individuation processes.

An important consideration to take into account when we are talking about anime as a thinking device from a methodological point is that, throughout the work, I consider technology not only as a “subject” or a “thematic content” in anime; I also approach anime itself as a technological medium. With this, it is not my intent to imply that anime are mere tools or instruments; what I mean is that anime is itself able to individuate with the milieu and with the viewer in the particular way in which technical objects do. We could say, in a simondonian manner, that anime is a crystallization of our psychic structures, and therefore an anime cannot be considered as an inert individual lacking any kind of agency: it takes part of a collective operation in which we interacting with it and through it. Watching anime is always a form of collective activity in which the audiovisual material and the viewer are involved in the same process.

This calls us not only to analyze *what* is expressed in anime, but also *how* it is expressed, that is, to take its materiality into account. It is fundamental to understand that anime is not a passive object of analysis but an active element in a process.

Before explaining my approach to anime’s technical aspects, however, I explain why I reject certain methodological strategies: textualism, in the first place, and apparatus theory. Textualism seems inadequate precisely because it does not consider the specific materiality of anime, which does not use the same strategies as the written text, as its specificity is that the moving image. As for apparatus theory, its proponents present the technicality of cinematic devices as deterministic, following a teleological logic that ignores the inherent indeterminacy of technological specificity. Before approaching the notion of thinking device I use in the thesis, I distance myself not only from the apparatus theories of cinematic device, but also from the Foucauldian notion of device. I set aside the notion of power which is so important to Foucault when he speaks

about devices and assume a more simondonian perspective: anime, as a thinking device, is a form of transduction and amplification of psychological, social and affective schemes.

But the specific way in which the anime does all of this is through the moving image; Thus, to understand not only its particularity but also its concreteness, it is necessary to consider the question of temporality, because movement, that what is at stake when an image is animated, is always a temporal process. In order to work on the notion of temporality in anime, I explore Bergson, Simondon and Deleuze's ideas on *durée*, individuation, ontogeny and virtuality. The ideas of these three philosophers allow me to introduce a distinction between two different aspects of temporality, product-time and process-time. The first one resembles what Bergson calls the spatialized time, i.e., a linear, homogeneous and divisible abstraction of real time; the second would be akin to what Bergson labelled *durée*, and corresponds to a conception of becoming similar to deleuzian difference: an irreducible, irreversible temporality which is never presented as something "closed".

In the animes I analyze in this thesis, the differences between this two types of temporality are revealed in the relationship between the narrative aspects of the works and what I have called their extra-narrative elements. If one of the features of narrative is that it follows a certain order which can be divided into parts, just like in the case of product-time, extra-narrative elements are those which break with this temporal logic, pointing out the procedural and open aspect of the works. Narrative and extra-narrative aspects of the works exhibit different forms of temporality, one more static and closed and one more inherently processual and open. This exploration of temporality is made possible by the material features of narration, that is, by its technicality. To know how the object anime produces meaning as a thinking device we must, understand it in its technical specificity.

The problem, at this point, is that to understand a technical object in its specificity it is also crucial to understand its differential features, i.e., what distinguishes it from other technical objects or other works in the same category. While some scholars are interested in what constitutes anime's identity as an art or as a informational medium, my main focus is on its technical specificity, whose understanding I consider fundamental in order to approach all these questions. In order to carry out the analysis of the works and, more importantly, to defend why I chose these particular works of anime and not others, I dedicate a part of the methodology section to explain some

technical aspects that shape the materiality of these animes, and which are essential to understand my choice of corpus: the difference between cinematism and animetism, the difference between full animation and limited animation, and technical aspects to the distinction between narrative and extra-narrative elements.

At the end of the methodology section, I explain the works I have chosen and the reasons for that choice. The four works that constitute the main corpus of the analysis are *Akira*, *Evangelion*, *Ghost in the Shell* and *Serial Experiments Lain*, and the reasons for choosing these works involve both technical aspects of their production and the opportunities they offer, at the level of content, for the reflection on the relationships between technology, body and identity.

Before the analysis, I dedicate a section to a theoretical, historical and cultural contextualization of anime. This section helps me put into perspective this thesis and its place in the field of anime studies, and perhaps to inform those readers less acquainted with anime on the historical and cultural context surrounding Japanese science fiction animation.

This section is divided into two parts. In the first one, I explore the academic and theoretical works published so far on Japanese animation and its relationship to its general cultural context. While anime is my main focus, I also address issues and concepts that I think are relevant to the study of anime, as is the case with Orientalism, techno-orientalism, the *nihonjinron*, and Japanese essentialism. I also dedicate a section to academic studies on the *otaku* world and *media-mix*, as these academic subfields, also related to Japanese popular culture, are acquiring prominence in the recent years. I devote the last chapter to those academic studies that have directly addressed the issue of technology in Japanese animation, as is the case of Lamarre (2009) or Papalini (2005).

In the second part of this section, I explain how anime industry emerged from a historical perspective; but previously, I make a brief review of the artistic background of Japanese culture from a pictorial, performative and audiovisual point of view, always bearing in mind that there is some discussion about whether certain traditional art movements can be considered historical precedents of contemporary Japanese popular culture in any relevant sense. Starting with the role of war and the military in the emergence of the anime industry, I explore the key moments which shaped both the imagination of Japanese anime and its artistic and technical aspects. The configuration of the anime industry as we know it today is due, in many respects, to the emergence of

Toei Doga, to which I have dedicated a subsection. I also dedicate special attention to *Astroboy*, created by Osamu Tezuka and considered the first anime..

With *Astroboy*, what may be considered the proper history of the anime industry begins. This history is characterized by an spectacular growth, with emerging and multiplying at a high rate and producing thousands of anime in few decades. In this section, I trace the history of some of the more relevant companies which shaped the genre of science fiction in anime (Tatsunoko Production, Gainax, Madhouse and so). Then I write in more detail about some science fiction animes which helped shape their respective genres, like *Tetsujin 28-go*, *Mazinger Z*, *Gundam* and *Macross* in the case of the Robot genre. However, I do not only include robot anime; I also explore the existence of an entire genre, *cyberpunk*, focused on presenting a continuity between the human and technological and where *cyborgs*, hybrids and networks are protagonists of the story.

The analysis section it is divided in three parts. The main focus of the first section is the body and its relationship with technology, the past and affectivity. In the second section, I explore issues about the split subject, human individuation with technology, and its relationship with temporality; in the latter section, I examine the relationships between potentiality, transindividuality, spirituality and technology. In my analyses. I always attempt to take into account not only *what* is narrated in anime (concretely in *Akira*, *Evangelion*, *Ghost in the Shell* and *Serial Experiments Lain*) but also *how* is narrated, paying special attention to technical aspects.

In the first chapter of the analysis, I focus on the matter of the body. First, I explore how i) the biological body is shown as related to the past, and more specifically to the register of the subject's history, and ii) the technological body is presented as linked to transcendence, that is, to an overcoming of the individual body and a connection with collectivity. In this first chapter I also present the distinction between the body as a product and the body as a process. Those terms do not refer to two different kinds of bodies, but to two aspects of corporeality. The first one has to do with the idea of the totalized body: a body 'seen from the outside' that can be controlled and destroyed; the second one is related to the living or phenomenological body, which is directly perceived and subjected to becoming. I also explore, using this distinction, the relationship between the technological body and the phenomenological body in these animes. The process-body is also related to affection, and that is why, in our dealing with the body, we find two different forms of temporality: the body as lived

present, which has an inherent temporal width, and the instant, which has to do with the limits of the individual. In the last subchapter of this first part of the analysis, I explore in more depth the concepts of affection and limit. Firstly, however, I speak about the technological body as a foundation for transindividuality and about its relationship to the future. Two kinds of bodies are conceptually connected to future: the body-destiny or promised body and the network-body or transbody. I also write about emotion and affection as elements that reveal the boundaries between individual and milieu and about technology as a crystallization of emotivity and affectivity. Emotivity and affectivity are ultimately structures of relation to the world which show the incompleteness of the individual.

The second chapter of the analysis is dedicated to the issue of the genesis of the subject as split subject, and to the relationship of that split subjectivity with the technical object. This serves as an introduction to the central part of the third chapter, which focuses on analyzing technology and transhumanism as they appear in anime. In this section, I start by showing that there an analogy can be drawn between the Simondonian theory of individuation, with its notion of indeterminacy, and the relationship between narrative and extra-narrative elements in works I consider. Thus, by analyzing how the characters and their conflicts are presented and how certain extra-narrative elements are shown, I examine the way indeterminacy works in the anime: it turns them into perpetually active processes. The concept of indeterminacy, essential to explain the activity of the individual in Simondon, can be compared, setting differences aside, to the idea of the split subject in Sartrean existentialism and Lacanian psychoanalysis. However, for Simondon this activity is the result of an excess in becoming or reality, while for Sartre and Lacan it the subject's condition is explained by a lack. I explore how the matter of split subjectivity is presented in *Evangelion*, basing my analysis on a reflexion about how, in the series, language is treated as something that shows the incompleteness of the individual subject, and how all this is linked with the idea of individuation with technology. In the next subsection I explore this idea of individuation with the technical object further through an analysis of the treatment of the issues of power and control in *Akira*, and that of the robotic body as an extension of the individual body in *Evangelion*. After that, I return to the matter of the genesis of the subject, but this time from the standpoint of its relation to the technical object: as Simondon already described in his works, there is a parallelism between the genesis of the subject and the birth of the technical object. Furthermore, this parallelism is closely

linked to the fact that individuation can only occur when there is a certain amount of potential energy in the system. Finally, I analyze the temporal aspect of this joint activity of the individual subject and technology, presented in the anime through the interplay between narrative and extra-narrative elements.

The last chapter of the analysis is perhaps the most complex one, as I focus on exploring the concepts that I have already presented from the point of view of narrative content from the perspective of the materiality of the moving image. This last chapter has three parts: in the first one, I comment on the the role of risk and potentiality in the works; in the second one, I write about the relationship between technology and spirituality, considering this relationship from point of view of the materiality of the moving image; in the third one, I delve into to matter of how posthumanism and transhumanism are presented in the works, and I also consider gender issues from the point of view of the technical object.

In the first part, when analyzing how risk and potentiality are linked to technology and to the possibility of a new form of individuation, I focus on how risk implicitly structures the story and how it is linked to a certain non-teleological form of temporality. I also show the presence of a notion of potentiality akin to Bergson's Deleuze's and Simondon's notions of virtuality and potentiality, in which we can find no trace of teleologism. To do this, I explore the idea of a "waiting-time", a form of temporality that emerges in the cotidianization of the apocalyptic.

In the second part I explore, as I said, the relationship between technology and spirituality. First, I make an analysis of certain similarities between narrative elements of the works and the simondonian interpretation of the genesis of technicity as "shifting out of phase" from the primitive magical unity, in which it is split in magical thinking and technical thinking. Secondly, and this is what I devote most of this part, I point to the use of certain formal and technical elements to show how technology and spirituality are related in the works of the corpus, mainly in *Ghost in the Shell*.

To finish this chapter, I address the issues of posthumanism and transhumanism in anime, and I explore how technology, which has traditionally been associated with a binarist representation of gender, may also allow us to question and subvert this binarism. I analyze, then, from a materiality standpoint, how certain animes reflect on gender difference. I show how, in some anime, technology is demasculinised: their animation techniques escape the Cartesian perspective and consider the moving image

from a non holistic, non dominating perspective, less prone to manipulation and more akin to the kind of philosophy of technology defended by Haraway.

In the conclusions, I summarize the ideas expressed in the analysis by providing four main considerations about what anime is and how we should approach it: I write about anime as a technical object, anime as interaction or relations, anime as a meaning-producing object and, finally, anime as a thinking device. In a synthetic effort, I try and outline how anime as a technical object constitutes a specific form of material transduction of certain psychic processes, and how produces of meaning in a transindividual and collective way.

Referencias

ABRAHAM, Adam. (2012). *When Magoo Flew. The Rise and Fall of Animation Studio*. Middletown, Connecticut: Wesleyan University Press.

ADORNO, Theodor W.; HORKHEIMER, Max. (2006). *Dialéctica de la Ilustración*. Madrid: Ed. Trotta.

AGAMBEN, Giorgio. (1999). *Potentialities*. Standford, California: Standford University Press.

ALLISON, Anne. (2006). *Millenial Monsters. Japanese Toys and the Global Imagination*. Berkeley, Los Angeles, London: University of California Press

ANSELL-PEARSON, Keith. (2002). *Philosophy and the Adventure of the Virtual: Bergson and the Time of Life*. Routledge, 2002

ASIMOV, Isaac. (1983). *I, Robot*. New York: Ballantine Books.

AZUMA, Hiroki. (2009). *Otaku: Japan's Database Animals*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

AZUMA, Hiroki; LAMARRE, Thomas. (2007). «The Animalization of Otaku Culture». En LUNNING, Frenchy (Ed). (2007). *Mechademia Vol. 2: Networks of Desire* (pp. 175-187). Minneapolis: A University of Minnesota press.

AYALA, Saray. (2011). *Philosophy and Cognition: Lessons from Body and Environment* (Tesi doctoral no publicada). Universitat Autònoma de Barcelona, Bellaterra.

BAUDRILLARD, Jean. (1978). *Cultura y simulacro*. Barcelona: Kairós

BECK, Jerry (2005). *The animated movie guide*. Chicago: Chicago Review Press.

BENJAMIN, Walter. (2003). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Colonia del mar, México: Ítaca.

BERGEN, Andrez. (s.d.). *de-VICE mamoru oshii - ghost in the shell/innocence*. Extraído de: <http://andrezbergen.tripod.com/id13.html>

BERGSON, Henri. (2013a). *Essai sur les donnés immédiates dela conscience*. Paris: PUF

BERGSON, Henri. (2013b). *L'évolution créatrice*. Paris: PUF

BERGSON, Henri. (2012). *Matière et mémoire: Essai sur la relation du corps à l'esperit*. Paris: PUF

BERNDT, Jaqueline. (1996). *El fenómeno manga*. Barcelona: Ediciones Martínez Roca.

BERNDT, Jaqueline. (2007). «Traditions of Contemporary Manga (1): Relating Comics to Premodern Art». *SIGNS. Studies of Graphic Narratives*, pp. 33-47

BERNDT, Jaqueline. (2008). «Considering Manga Discourse. Location, Ambiguity, Historicity». En Mark W. MacWilliams (ed), *Japanese Visual Culture* (pp. 295-311). Armonk, New York; London, England: M.E.Sharpe.

BOLTON, Christopher; CSICSERY-RONAY, Istvan y TATSUMI, Takayuki (Eds.). (2007). *Robots, Ghosts and Wired Dreams*. Minneapolis: A University of Minnesota press.

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), pp. 29-771.

BOLY, Melany, SETH, Anil K., WILKE, Melany, INGMUNDSON, Paul, BAARS, Bernard, y TSUCHIYA, Naitsugu. (2013). «Consciousness in humans and non-human animals: recent advances and future directions». *Frontiers in psychology*, 4, pp. 625.

BOURDIEU, Pierre. (2002). *La distinción: Criterio y bases sociales del gusto*. México: Taurus

BOWDEN, Sean. (2012). «Gilles Deleuze, a Reader of Gilbert Simondon». En Arne De Boever, Alex Murray, Jon Roffe and Ashley Woodward (eds), *Gilbert Simondon: Being and Technology* (pp. 135- 153). Edinburgh: Edinburgh University Press.

BRIANS, Ella. (2011). «The Virtual Body and the Strange Persistence of the Flesh: Deleuze, Cyberspace and the Posthuman». En L. Guillaume y J. Hughes (ed.), *Deleuze and the Body*. (p. 117-144). Edinburgh: Edinburgh University Press.

BRIENZA, Casey. (2012). «Taking otaku theory overseas: Comics studies and Japan's theorists of postmodern cultural consumption». *Studies in Comics* 3: 22, pp. 213–229,

BROWN, Steven T. (2010). *Tokyo Cyberpunk. Posthumanism in Japanese Visual Culture*. New York: Palgrave Macmillan.

BROWN, Steven. T. (Ed.) (2006). *Cinema anime: Critical engagements with Japanese animation*. New York: Palgrave Macmillan.

- BUKATMAN, Scott. (1993). *Terminal Identity: The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction*. Duke University Press Books.
- BUTLER, Judith (1993a). *Bodies That Matter: On the Discursive Limits of "Sex"*. New York: Routledge.
- BUTLER, Judith. (1993b). *Gender trouble: feminism and the subversion of identity*. New York: Routledge.
- BUTLER, Judith. (2004). *Undoing gender*. New York: Routledge.
- CLEMENTS, Jonathan. (2013). *Anime: A History*. London: Palgrave.
- CONDY, Ian. (2013). *The Soul of Anime: collaborative creativity and Japan's Media Success Story*. Durham and London: Duke University Press.
- CUETO, Roberto; Zapater, Juan; Sala, Ángel; Tashorras, Antonio. (2003). *Dibujos en el vacío. Claves del cine japonés de animación*. València: IVAM.
- DE BEAUVOIR, Simone. (2005). *El segundo sexo*. Madrid: Cátedra.
- DEBORD, Guy. (2002). *La Sociedad del Espectáculo*. Valencia: Pre-textos.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. (1988) *Mil Mesetas: Capitalismo y Esquizofrenia*. Valencia: Pre-Textos.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. (1985). *El Anti-Edipo: capitalismo y esquizofrenia*. Barcelona: Paidós.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. (1997). *¿Qué es la Filosofía?* Barcelona: Anagrama.
- DELEUZE, Gilles. (1989). *Lógica del Sentido*. Barcelona: Paidós.
- DELEUZE, Gilles. (2002) *Diferencia y Repetición*. Buenos Aires: Amorrortu.
- DELEUZE, Gilles. (2013). *Estudios sobre Cine 1: La imagen-movimiento*. Barcelona, Buenos Aires, México: Paidós.
- DELEUZE, Gilles. (1987a). *Estudios sobre Cine 2: La imagen-tiempo*. Barcelona, Buenos Aires, México: Paidós.
- DELEUZE, Gilles. (1987b). *El bergsonismo*. Madrid: Ed. Cátedra.
- DELEUZE, Gilles. (2006). *Spinoza: Filosofía práctica*. Buenos Aires: Fábula, Tusquets.
- DELEUZE, Gilles. (1999). *Spinoza y el problema de la expresión*. Barcelona: Muchnik Editores.
- DELEUZE, Gilles. (1998). *Nietzsche y la filosofía*. Barcelona: Anagrama.
- DERRIDA, Jacques. (1982). «Sending: On Representation». *Social Research*, 49:2. pp. 294-327.

DERRIDA, Jacques. (1997). *Of Grammatology*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.

ECO, Umberto. (2004). *Apocalípticos e integrados*. Barcelona: Ed. Lumen.

End of Evangelion Death Threats. (s.d.). En *EvaWiki*. Extraído el 19 de Abril de 2017 de https://wiki.evageeks.org/End_of_Evangelion_Death_Threats

FOUCAULT, Michel. (1985). *Saber y Verdad*. Madrid: La Piqueta.

GAN, Sheuo Hui. (2008). «The Newly Developed Form of Ganime and its Relation to Selective Animation for Adults in Japan». *Animation Studies*, Vol. 3, pp. 6-17.

GROSZ, Elizabeth. (1994). *Volatile Bodies: Towards a Corporeal Feminism*. London: Routledge.

GUATTARI, Félix. (1996). *Chaosmosis*. Buenos Aires: Ediciones Manantial.

HALL, Stuart y DU GAY, Paul (Eds.), *Cuestiones de Identidad* (pp 148-180). Buenos Aires: Amorrortu Editores.

HARAWAY, Donna (1991). *Simian, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*. New York: Routledge.

HAYLES, N. Katherine. (1999). *How we became posthuman: Virtual bodies in cybernetics, literature, and informatics*. University of Chicago Press.

HEIDEGGER, Martin. (1994). *Conferencias y artículos*. Barcelona: Serval

HEIDEGGER, Martin. (1990). *Identidad y Diferencia*. Barcelona: Anthropos Editorial del Hombre.

HEIDEGGER, Martin. (2001). *El ser y el tiempo*. Madrid: Fondo de Cultura Económica.

HEIDEGGER, Martin. (1997). *Filosofía, ciencia y técnica*. Santiago de Chile: Editorial Universitaria.

HIKAWA, Ryusuke; Sawaki, Daisuke. (2013). *Japanese Animation Guide: The History of Robot Anime*. Extraído de: http://mediag.jp/project/project/images/robot_animation_report.pdf

HUSSERL, Edmund. (2002). *Lecciones de fenomenología de la conciencia interna del tiempo*. Madrid: Editorial Trotta.

JENKINS, Henri. (2008). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: NYU Press.

KACSUK, Zoltan. (2016). «From “Game-like Realism” to the “Imagination-oriented Aesthetic”»: Reconsidering Bourdieu’s Contribution to Fan Studies in the Light of Japanese Manga and Otaku Theory». *Kritika Kultura*, 26, pp. 274 - 292.

KIRK, G. S.; RAVEN, J.E. (1974). *Los Filósofos Presocráticos. Historia crítica con selección de textos*. Madrid: Editorial Gredos.

KRISTEVA, Julia. (2004). *Poderes de la perversión*. Buenos Aires: Siglo XXI editores.

KUSHARA, Machiko. (1999). *Utsushi-e. Japanese Traditional Magic Lantern Show*. Extraído de: http://www.f.waseda.jp/kusahara/Utsushi-e/What_Is_Utsushi-e.html

LACAN, Jacques. (1970). *Las formaciones del inconsciente*. Buenos Aires: Ediciones Nueva Visión.

LACAN, Jacques. (1994). *Escritos I*. México: Editorial Siglo Veintiuno.

LACAN, Jacques. (1988). *Escritos II*. México: Editorial Siglo Veintiuno.

LAMARRE, Thomas. (2009). *The Anime Machine. A Media Theory of Animation*. Minneapolis, London: University of Minnesota Press.

LAMARRE, Thomas. (2008). «Born of Trauma: Akira and Capitalist Modes of Destruction». *Positions: east asia cultures critique*, 16 (1), pp. 131-156

LITTEN, Frederick S. (2014). *Some remarks on the first Japanese animation films in 1917*. Extraído de: <http://litten.de/fulltext/ani1917.pdf>

LOPEZ, Francisco J. (2012). *Satoshi Kon: Superando los límites de la realidad*. Barcelona: Editorial Dolmen.

LOZANO MENDEZ, Artur. (2009a). «Genealogía del Tecno-Orientalismo». *Inter Asia Papers*, 7, pp. 1-64.

LOZANO MENDEZ, Artur. (2009b). «Corrientes Contemporáneas y diversificación del Tecno-Orientalismo». *Inter Asia Papers*, 8, pp. 1-28.

LUNNING, Frenchy (Ed). (2006). *Mechademia Vol. 1: Emerging Worlds of Anime and Manga*. Minneapolis: A University of Minnesota press.

LUNNING, Frenchy (Ed). (2007). *Mechademia Vol. 2: Networks of Desire*. Minneapolis: A University of Minnesota press.

LUNNING, Frenchy (Ed). (2008). *Mechademia Vol. 3: Limits of the Human*. Minneapolis: A University of Minnesota press.

LUNNING, Frenchy (Ed). (2009). *Mechademia Vol. 4: War/Time*. Minneapolis: A University of Minnesota press.

LUNNING, Frenchy (Ed). (2010). *Mechademia Vol. 5: Fanthropologies*. Minneapolis: A University of Minnesota press.

LUNNING, Frenchy (Ed). (2011). *Mechademia Vol. 6: User Enhanced*. Minneapolis: A University of Minnesota press.

LUNNING, Frenchy (Ed). (2012). *Mechademia Vol. 7: Lines of Sight*. Minneapolis: A University of Minnesota press.

LUNNING, Frenchy (Ed). (2014). *Mechademia Vol. 8: Tezuka's Manga Life*. Minneapolis: A University of Minnesota press.

LUNNING, Frenchy (Ed). (2014). *Mechademia Vol. 9: Origins*. Minneapolis: A University of Minnesota press.

LUNNING, Frenchy (Ed). (2015). *Mechademia Vol. 10: World Renewal*. Minneapolis: A University of Minnesota press.

LYOTARD, Jean-François. (1987). *La condición postmoderna*. Madrid: Ediciones Cátedra.

MACWILLIAMS, Mark. W (Ed.). (2008). *Japanese visual culture: explorations in the world of manga and anime*. Armonk, New York, London, England: East Gate Book.

MARTINEZ, Dolores P. (Ed.). (1998). *The Worlds of Japanese Popular Culture. Gender, Shifting Boundaries and Global Cultures*. Cambridge: Cambridge University Press.

MERLEAU-PONTY, Maurice. (1994). *Fenomenología de la Percepción*. Barcelona: Planeta-DeAgostini.

MONTERO PLATA, Laura. (2012). *El mundo invisible de Hayao Miyazaki*. Palma de Mallorca: Dolmen Editorial.

MORLEY, David; ROBINS, Kevin. (1992). «Techno-Orientalism: futures, foreigners and phobias». *New Formations*, 16, pp. 136-156.

MULVEY, Laura. (1999). «Visual Pleasure and Narrative Cinema». En Baudry, L. y Cohen, M. (Eds). *Film Theory and Criticism: Introductory Readings* (pp. 833-44). New York: Oxford UP,

NAPIER, Susan J. (2005). *Anime from Akira to Howl's Moving Castle*. New York: Palgrave Macmillan.

NAPIER, Susan J. (2007). *From Impressionism to Anime. Japan as Fantasy and Fan cult in the Mind of the West*. New York: Palgrave Macmillan.

NAVARRO, José Navarro (Coord.). (2008). *Cine de Animación Japonés*. San Sebastián: Donostia Kultura.

ŌTSUKA, Eiji. (2010). «World and Variation: The Reproduction and Consumption of Narrative». En LUNNING, Frenchy (Ed). *Mechademia Vol. 5: Fanthropologies* (pp. 99-116). Minneapolis: A University of Minnesota press.

PAPALINI, Vanina A. (2006). *Anime, mundos tecnológicos, animación japonesa e imaginario social*. Argentina: La Crujía ediciones.

PELLITTERI, Marco. (2010). *The Dragon and the Dazzle: Models, Strategies and Identities of Japanese Imagination: A European Perspective*. Italia: Tunué.

PROTEVI, John. (2011). «Larval Subjects, Autonomous Systems and *E. Coli* Chemotaxis». En L. Guillaume y J. Hughes (ed.), *Deleuze and the Body*. (p. 29-53). Edinburgh: Edinburgh University Press.

Red Cross Book. (s.d.). *Evangelion Wikia*. Extraído el 19 de Abril de 2017 de: http://evangelion.wikia.com/wiki/Red_Cross_Book

SAID, Edward W. (1990). *Orientalismo*. Madrid: Libertarias-Prodhufi.

SALA, Angel. (2008). «Satoshi Kon o el *anime* como interfaz». En Navarro, A. J. (ed.), *Cine de Animación Japonés* (pp. 317-333). San Sebastián: Donostia Kultura.

SALA, Angel. (2005). *Satoshi Kon. Sueños e imágenes sobre un Japón probable*. Pamplona: Artyco

SARTRE, Jean-Paul. (2005). *El ser y la Nada*. Buenos Aires: Editorial Losada.

SCHILLING, Mark. (2014). *Hideaki Anno: emotional deconstructionist*. Extraído de: <http://www.japantimes.co.jp/culture/2014/10/18/films/hideaki-anno-emotional-deconstructionist/#.WPc8MwMLTIW>

SCHODT, Frederik L. (2007). *The Astro Boy Essays: Osamu Tezuka, Mighty Atom, and the Manga/Anime Revolution* [Kindle DX version]. Berkeley: Stone Bridge Press.

SCHODT, Frederik L. (2010). *Inside the robot kingdom. Japan, Mechatronics, and the coming Robotopia* [Kindle DX version]. San Francisco: JAI2

SHIN, Hyewon. (2011). «Voice and Vision in Oshii Mamoru's Ghost in the Shell: Beyond Cartesian Optics». *Animation: an interdisciplinary journal*, 6(1), pp. 7–23.

SIMONDON, Gilbert. (1989). *Du mode d'existence d'existence des objets techniques*. Paris: Aubier.

SIMONDON, Gilbert. (2005). *L'individuation à la lumière des notions de forme et d'information*. Grenoble: Éditions Jérôme Millon.

SIMONDON, Gilbert. (2008). *El modo de existencia de los objetos técnicos*. Buenos Aires: Prometeo Libros.

SIMONDON, Gilbert. (2009). *La individuación*. Buenos Aires: Ediciones La Cebra y Editorial Cactus.

STEINBERG, Mark. (2012). *Anime's Media Mix: Franchising Toys and Characters in Japan*. Minneapolis, London: University of Minnesota Press.

SUAN, Stevie. (2013). *The Anime Paradox: Patterns and Practices Through the Lens of Traditional Japanese Theatre*. Leiden, Boston: Global Oriental.

SUAN, Stevie. (2015). «Anime-Rhythm: Audio-Visual Flow, Tempo, and Pacing in Anime Narratives». En *Full ou Limited? La "qualité" de l'animation à la télévision, entre économie et esthétique*. Conferencia llevada a cabo en el congreso Université Sorbonne Nouvelle Paris 3, Paris.

SUAN, Stevie. (2017). «Anime's Performativity: Diversity through Conventionality in a Global Media-Form». *Animation*, 12(1), pp. 62-79.

TAMAKI, Saitō. (2011). *Beautiful Fighting Girl*. Minneapolis, London: University of Minnesota Press.

TEZUKA, Osamu. (trad. SCHODT, Frederik) (2002). *Astro Boy, Volume 1*. Oregon: Dark Horse Manga.

THOMPSON, Evan. (2007). *Mind in Life. Biology, Phenomenology, and the Sciences of Mind*. London, England; Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.

THOUNY, Christophe. (2009). «Waiting for the Messiah: The Becoming-Myth of *Evangelion* and *Densha otoko*». En LUNNING, Frenchy (Ed). (2009). *Mechademia Vol. 4: War/Time*. (pp. 111-129) Minneapolis: A University of Minnesota press.

TORRENTS, Alba G. (2010). *Evangelion: el qüestionament de la identitat a través de l'anime de Mechas* (trabajo de investigación de máster no publicado). Universitat Autònoma de Barcelona, Bellaterra.

TORRENTS, Alba G. y BALLUS, Andreu. (2014). «Thinking technology in time: process-time and product-time in technological anime». En VIEGAS et al (Ed). *International Conference on Philosophy and Film e Proceedings Volume 1* (pp. 44-54). Lisbon: International Conference on Philosophy and Film.

TORRENTS, Alba G. (2015). «Cuerpos sin límite: tecnología e identidad en el anime de ciencia ficción». En LOZANO A. (Ed.). *El Japón Contemporáneo. Una aproximación desde los Estudios Culturales* (pp.149-171). Bellaterra: Ediciones Bellaterra.

TZE-YUE G., Hu. (2010). *Frames of Anime. Culture and Image-Bulding* [Kindle DX version]. Hong Kong: Hong Kong University Press.

UENO, Toshiya. (1996). *Japanimation and Techno-Orientalism: Japan as the Sub-Empire of Signs*. Extraído de: <http://www.t0.or.at/ueno/japan.htm>

WONG, Amos. (s.d.). *Interview with Hideaki Anno, director of 'Neon Genesis Evangelion'*. Extraído de: <http://www.aoianime.hu/evangelion/index.php?page=interanno>

Imágenes

KATO, Shunzo (prod.) y OTOMO, Katsuhiro (dir.). (1988). *Akira* [Película]. Japón: Tatsunoko Production / TMS Entertainment.

KAWAMORI, Shoji (prod.) e ISHIGURO, Noboru (dir.). (1982-1983). *The Super Dimension Fortress Macross* [Serie de televisión]. Tokio: Studio Nue.

KOBAYASHI, Noriko (prod.) ANNO, Hideaki (dir.). (1995 - 1996). *Neon Genesis Evangelion* [Serie de televisión]. En Tatsunoko Production (Productora). Tokio: Gainax.

ISHIKAWA, Mitsuhsa et al. (prod.) e OSHII, Mamoru (dir.). (1995). *Ghost in the Shell* [Película]. Tokio: Production I.G y Manga Entretaintment.

ONO, Kiyoshi (prod.) KATSUMATA, Tomoharu (dir.). (1972-1974) *Mazinger Z* [Serie de televisión]. Tokio: Toei Animation.

TEZUKA, Osamu. (1963-1966). *Astroboy* [Serie de televisión]. Tokio: Mushi Production.

UEDA, Yasuyuki (prod.) y NAKAMURA, Ryutaro (dir.). (1998). *Serial Experiments Lain* [Serie de televisión]. Tokio: Triangle Staff.