

Ghost in the Shell: el transhumanismo como distopía cada vez más cercana

*Marian Yvette García Tapia**

*Lleno de mí, sitiado en mi epidermis
por un dios inasible que me ahoga,
mentido acaso
por su radiante atmósfera de luces
que oculta mi conciencia derramada,
mis alas rotas en esquirlas de aire,
mi torpe andar a tientas por el lodo.*
Gorostiza, *Muerte sin fin*

Ghost in the Shell (攻殻機動隊 *Kōkaku Kidōtai*, 1995), adaptación al ánime del manga homónimo, es una película representativa y pionera en el género cyberpunk.¹ Esta película animada, creada por Masamune Shirow en la década de 1990, construye un mundo distópico no muy lejano, que mezcla la ciencia avanzada –como la tecnología y la cibernetica– con la desintegración o el cambio radical en el orden social. Los componentes robóticos mejoran las habilidades humanas y permiten reflexiones críticas sobre el transhumanismo y la transformación de los conceptos del ser humano, como la con-

* Maestría en Desarrollo y Planeación de la Educación (Relaciones Sociales), Universidad Autónoma Metropolitana-Xochimilco. Correo electrónico: [mm mariangt@gmail.com] / ORCID: [<https://orcid.org/0000-0001-5574-2608>].

¹ “El cyberpunk se originó [como un subgénero de la] ciencia ficción a comienzos de la década de 1980 [...]; cuando las computadoras y la aparición de las primeras redes informáticas globales dispararon la imaginación de jóvenes autores, convencidos de que tales prodigios producirían transformaciones radicales en la sociedad. [...] término que aglutina una visión pesimista y desencantada de un futuro dominado por la tecnología y el capitalismo salvaje con un ideario punk rebelde y subversivo, frecuentemente anarquista” (Erre-guerena Albaitero, 2011).

ciencia, la memoria y los recuerdos, vistos desde la individualidad resignada que construye el ámbito social, donde el progreso está determinado por el avance tecnológico.

La historia se desarrolla en el año 2029, cuando la robótica y la inteligencia artificial han alcanzado un gran avance dentro de los cuerpos humanos. *Ghost in the shell* presenta a sus protagonistas como híbridos entre componentes orgánicos y mecánicos, compuestos por neurochips y micromáquinas que potencian los órganos y las extremidades de los humanos-máquinas. Este exoesqueleto es conocido como *shell*, corazas intercambiables según las necesidades laborales de cada sujeto, que albergan a un *ghost* propio: un tipo de conciencia, alma o espíritu individual que se localiza entre el cerebro y la médula espinal.

La película transcurre en New Port City, ciudad ficticia del futuro situada en el lado norte de la bahía de Osaka, Japón, específicamente en el Sector 9, departamento de inteligencia y seguridad compuesto por ex oficiales militares, científicos forenses y detectives de policía, dependiente del Ministerio Interior de la ciudad, que combate crímenes relacionados con el ciberterrorismo, del cual forma parte nuestra protagonista, Motoko Kusanagi o simplemente la “Mayor”.

Las primeras escenas, acompañadas de la ópera *Making of cyborg* de Kenji Kawai, muestran a la Mayor siendo construida como un *cyborg* completo, una máquina dedicada a la resolución de casos cibernéticos que atentan al orden social. El desarrollo de la película se centra en la investigación que realiza la Mayor junto con su compañero Batou, un exmilitar con componentes mecánicos quien, además de acompañarla en las labores de investigación, desempeña el papel de confidente y amigo. Durante la hora y media de película, nos adentramos en sus reflexiones sobre la existencia dentro de un hipercapitalismo, la homogeneización que se crea a partir de la construcción de cuerpos robóticos (*shell*) y la experiencia que de ellos emana, borrando los recuerdos sensibles que constituyen al espíritu. Se plantea así una crítica a la falsedad y a la apariencia en contraposición con la esencia del *ghost* que da vida a las personas en un mundo de factores prescindibles.

Con secuencias exquisitas que muestran a la ciudad futurista como un reflejo del personaje principal, el autor nos presenta, sin ninguna palabra, la relación entre la naturaleza y lo artificial, el daño que provoca la tecnología a las tradiciones, la gente solitaria paseando entre maniquíes que imitan la forma humana, el dilema entre el mundo exterior y una introspección que ve al cuerpo como un límite y, a su vez, como la posibilidad de construir una identidad única en conjunto con el espíritu: “Matoko Kusanagi: No importa qué tan fuertes podamos ser peleando, un sistema donde todas las partes reaccionan de la misma manera es un sistema con una terrible falla”.

Un *hacker* profesional conocido como *Puppet Master* se dedica a intervenir los *ghost* de las personas mediante programas sofisticados y a cometer crímenes por medio de recuerdos falsificados. Tanto la Mayor como Batou son asignados al caso, al cual nuestra protagonista presta un interés personal, pues encuentra ciertas incógnitas y similitudes en su génesis con el *hacker* investigado.

Fotograma. Ghost in the Shell Wiki



(31 de marzo de 2017).

Después de un hackeo a altos mandos políticos, aparece un cuerpo *cyborg* que es estudiado por el Sector 9. Ese cuerpo pertenece a *Puppet Master*, quien les pide asilo político al ser perseguido por tener información confidencial de políticos y empresarios en sus bases de datos. El Sector 6, otra división de inteligencia, lo busca para recuperar la información que este *hacker* terrorista supuestamente robó. Más adelante nos será revelado que *Puppet Master* fue un proyecto diseñado por el gobierno (Proyecto 2501) con fines criminales, que tomó conciencia y desarrolló, desde un cuerpo artificial, un *ghost* propio sin ser humano, rebelándose contra sus creadores. El argumento de la película se desarrolla en torno al miedo de la humanidad por la toma de conciencia de los *cyborgs*; que la tecnología no sea su servidumbre, sino que en algún momento tenga reflexiones introspectivas más profundas que las de un humano, y la esencia, el *ghost*, no sea suficiente diferencia entre humanos y seres artificiales.

Teniendo como escenario un museo abandonado de historia natural, *Puppet Master* propone a Kusanagi fusionar sus *ghost* como una forma de reproducirse antes de morir para convertirse en seres vivientes complejos que evolucionan y permanecen con una personalidad mezclada y, de esta manera, puedan combinar sus experiencias en un solo *shell*. Mientras tanto, Batou los protege de la operación del Sector 6 y del gobierno, que intenta eliminarlos y evitar que el resto de los *cyborgs* tomen conciencia como lo hizo *Puppet Master*. Cuando se completa la fusión, el Sector 6 destruye a Kusanagi y a *Puppet Master*, aunque eso no evita que salgan a la luz parcialmente sus planes criminales. Batou salva el cerebro de la Mayor, ahora fusionado, y consigue un nuevo cuerpo de muñeca en el mercado negro, donde deja de ser Kusanagi o *Puppet Master* y se convierte en un nuevo ser, con nuevas posibilidades para comenzar una vida lejos de la Sección de Seguridad Pública.

Ambientada con la ópera japonesa de Kenji Kawai, esta obra cinematográfica profunda y pausada nos permite un sinfín de reflexiones sobre el avance tecnológico en una metrópoli alienante, donde las experiencias humanas son una mercancía intercambiable dado que los recuerdos y la memoria necesitan encarnarse en un cuerpo

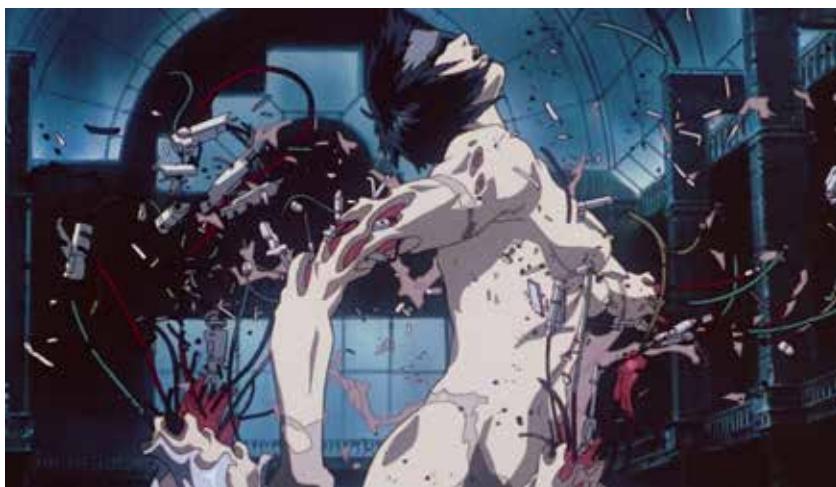
orgánico para tener sentido. Masamune Shirow nos presenta un recorrido bíblico de nacimiento, muerte y resurrección que alcanza la trascendencia desde la conquista de lo humano por las máquinas:

Motoko Kusanagi: Lo único que me hace sentir humana es la forma en que me tratan, quién sabe qué hay dentro de nuestras cabezas, ¿has visto el interior de tu cerebro?

Batou: Me parece que dudas sobre tu propio *ghost*.

Motoko Kusanagi: Y si un cuerpo cibernetico pudiera generar su propio espíritu, crear un alma por sí mismo, y si fuera así, ¿dónde estaría la importancia de ser humanos?

Fotograma. The Vault Publication



(10 de enero de 2015).

Temas como la muerte, la conciencia, las memorias, el recuerdo y la construcción del *yo* son cuestiones que plantea esta gran entrega y que pueden ser un reflejo de la situación actual, en la que tenemos más preguntas que respuestas frente a los avances tecnológicos impuestos por las empresas desde intereses económicos, con un rumbo ético distinto al que estructuró la humanidad siglos atrás. Toda distopía pre-

sentada por la ciencia ficción tiene sus orígenes en situaciones como las que nos presenta la realidad actual: el olvido, la inmediatez, la importancia de la imagen que no se ocupa de la esencia, la desesperanza en el futuro y la falta de individualidad son problemáticas del siglo XXI que darán paso a las nuevas sociedades, mediadas por las nuevas tecnologías y los problemas ambientales que, al igual que a Makoto Kusanagi, deberían preocuparnos antes de que sea demasiado tarde.

Referencias

- Erreguerena Albaitero, María Josefa (2011), *Resistencias del porvenir: Las distopías en el cine hollywoodense*, Universidad Autónoma Metropolitana-Xochimilco, México, [https://publicaciones.xoc.uam.mx/TablaContenidoLibro.php?id_libro=358].
- Ghost in the Shell Wiki (31 de marzo de 2017), “Ghost in the Shell: El Alma de la Máquina”, [https://ghostintheshell.fandom.com/es/wiki/New_Port_City] (consultado el 8 de octubre de 2024).
- Jorge Miguel (18 de noviembre de 2015), “20 años de Ghost in the Shell: el anime que nos hizo soñar con robots”, [<https://es.gizmodo.com/20-anos-de-ghost-in-the-shell-el-anime-que-nos-hizo-so-1742187980>] (consultado el 9 de octubre de 2024).
- Quetzal (2017), “Ovejas Eléctricas - Análisis de Ghost in the Shell (resubido)”, [video], YouTube, [<https://www.youtube.com/watch?v=zG-GxoWFtN4>] (consultado el 10 de octubre de 2024).
- The Vault Publication (10 de enero de 2015), “A Philosophical Analysis of Ghost in the Shell (1995)”, [<https://thevaultpublication.com/2015/01/20/a-philosophical-analysis-of-ghost-in-the-shell-1995/>] (consultado el 10 de octubre de 2024).

Fecha de recepción: 15/10/24

Fecha de aceptación: 06/01/25

DOI: 10.24275/tramas/uamx/202563375-380