

La ciencia ficción en el anime japonés

Análisis sobre la relación del individuo y la tecnología
en el escenario postapocalíptico



Imágen: DELUCCA

MPA
MÁSTER OFICIAL
EN PRODUCCIÓN
ARTÍSTICA


FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA

Máster en Producción Artística
Por: Alba Becerra Cano
Tutora: Beatriz Herráiz Zornoza

LA CIENCIA FICCIÓN EN EL ANIME JAPONÉS

Análisis sobre la relación del individuo y la tecnología
en el escenario postapocalíptico
(Tipología 1)

Por: Alba Becerra Cano
Tutora: Beatriz Herráiz Zornoza

Máster en Producción Artística
Valencia, julio de 2015



TÍTULO

La ciencia ficción en el anime japonés: análisis sobre la relación del individuo y la tecnología en el escenario postapocalíptico.

RESUMEN

Este ensayo está basado en conjeturas aproximadas que intentan entender la sociedad japonesa a través del cine de animación y sus posibilidades de representación. A través de este imaginario audiovisual se esbozan diferentes problemáticas relacionadas tanto con estigmas del pasado como con los nuevos paradigmas que la tecnología plantea, así como el lugar que ocupa el individuo frente a este tipo de escenarios. Con *Akira* (1988, Katsuhiro Otomo) entramos de lleno en estas cuestiones; una supuesta III Guerra Mundial, un mundo devastado por las armas nucleares, la construcción de una nueva ciudad, Neo-Tokio, y cómo el propio individuo envuelto en este ambiente experimenta los límites de su propia identidad a través de la relación con la tecnología y la ciencia.

Neon Genesis Evangelion (*Shin Seiki Evangerion*; Hideaki Anno, 1995) y *Ghost in the Shell* (*Kōkaku Kidōtai*; 1991, Masamune Shirow), sin dejar atrás el escenario distópico, ponen sobre la mesa al individuo en un futuro en el que la *machina* diluye el concepto de ser humano, donde los límites naturales desaparecen y entra en juego la corporalidad artificial o espiritual, lo transhumano. Por último y para cerrar este compendio de ideas es necesario nombrar producciones más actuales como *Paprika* (*Papurika*; 2006, Satoshi Kon) y series relacionadas con la temática *cyberpunk*, donde lo tecnológico es visto como algo dañino sobretodo por las partes más tradicionales y conservadoras de la sociedad, ya que Japón a pesar de ser una de las sociedades más avanzadas industrialmente del mundo se sigue rigiendo por patrones tradicionales de comportamiento y la ética social sigue teniendo un profundo significado en el panorama contemporáneo.

PALABRAS CLAVE

Anime, Japón, sociedad japonesa, ciencia-ficción, guerra mundial, miedo, tecnología, transhumano, individuo, cuerpo, máquina, espiritualidad, *cyberpunk*, ciudades distópicas, entorno, reflejo, contemporáneo, *Akira*, *Ghost in the Shell*, *Paprika*.

TITLE

Science fiction in Japanese anime: analysing the relationship between technology and the individual in post apocalyptic scenarios.

ABSTRACT

This paper is based on surmised conjectures which attempt to understand Japanese society through its animated cinema and other potential representations. Through this collective imagination various issues, which relate to both past stigmas and to new paradigms created by technology, are outlined, as is the position of the individual in such settings. In *Akira* (1988, Katsuhiro Otomo) this question is immediately addressed: a hypothetical third World War which has left the world devastated by nuclear arms; the construction of a new city, Neo-Tokyo; and how the individual who finds himself in this setting tests the limits of his identity through the relationship between technology and science.

Neon Genesis Evangelion (*Shin Seiki Evangerion*; Hideaki Anno, 1995) and *Ghost in the Shell* (*Kōkaku Kidōtai*, 1991, Masamune Shirow), without departing from the dystopian setting, bring the idea of an individual living in a future when machines are diluting the concept of the human being to the fore, where natural limits are disappearing and the question of artificial or spiritual existence, and more generally transhumanism, is put under the spotlight. To effectively explore the above ideas it is necessary to consider some more recent productions, such as *Paprika* (*Papurika*; 2006, Satoshi Kon) and various television series from the world of *cyberpunk*, in which technology is seen as a threat, above all by the most traditional and conservative parts of society. This is of particular interest given that Japan, despite being one of the most industrially advanced societies on Earth, is still governed by traditional values and that social ethics continue to be of profound importance to the contemporary view of society.

KEYWORDS

Anime, Japan, japanese society, science fiction, world war, fear, technology, trans-human, individual, body, machine, spirituality, *cyberpunk*, dystopian cities, environment, reflection, contemporary, *Akira*, *Ghost in the Shell*, *Paprika*.

*A Beatriz Herráiz, por su insistente labor e incansable ayuda,
por acompañarme en este corto pero intenso camino.*

*A mi padre, porque como dice:
“en esta vida todo tiene solución menos la muerte”.*

A mi madre por su cariño, ánimo y apoyo.

*A Antonio, por instruirme en el mundo del manga y del anime,
por ser el que me levanta cuando ya no puedo más.*

Simplemente gracias.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	2
CONTEXTUALIZACIÓN.....	5
1. LA INDUSTRIA DEL <i>ANIME</i>	8
1.1. La ciencia ficción como representación.....	11
1.1.1. <i>Cyberpunk</i> y la ciudad distópica.....	12
1.2. Producción artística: construcción del mundo postapocalíptico.....	15
2. 1988: KATSUHIRO ÔTOMO Y LA CONQUISTA DE OCCIDENTE.....	17
2.1. <i>Akira (anime)</i>	19
2.1.1. La III Guerra Mundial y la reconstrucción de Tokio.....	21
2.1.2. Cuestionamiento de la identidad humana: Tetsuo Shima.....	22
2.1.3. Representando el pasado a través del futuro.....	25
3. 1995: CONSOLIDACIÓN DEL <i>ANIME</i>	26
3.1. Mamoru Oshii: <i>Ghost in the Shell</i>	27
3.1.1. Ciudades distópicas: <i>New Port City</i>	30
3.1.2. Lo transhumano: Motoko Kusanagi.....	32
3.1.3. Inteligencia Artificial.....	35
4. 2000: EL NUEVO MILENIO.....	37
4.1. <i>Paprika</i> : detective de los sueños.....	39
4.1.1. La realidad vs El sueño: Dra. Chiba y su alter ego <i>Paprika</i>	41
4.1.2. Tradición vs Progreso: introducción y aceptación del desarrollo tecnológico.....	42
4.2. Nuevas series, temas recurrentes y estética <i>cyberpunk</i>	44
CONCLUSIONES.....	47
BIBLIOGRAFÍA Y FUENTES REFERENCIALES.....	49
ANEXO 1.-IMÁGENES	60

INTRODUCCIÓN

La cultura audiovisual japonesa es el tema principal desde el que parte este trabajo, ya que su estudio y análisis suscita diversos puntos de interés tales como la observación de la cultura ajena y la comprensión de una sociedad marcada por fuertes contrastes y profundos traumas disfrazados de modernidad. Pues Japón, a pesar de ser una de las sociedades más avanzadas industrial y tecnológicamente del mundo, conserva aún una ética y comportamientos tradicionales.

Se podría analizar esta cuestión desde diversos puntos de vista pero en esta ocasión será la industria del *anime* la que arrojará luz a este choque entre progreso y tradición, traumas del pasado y visiones del futuro; a partir de la reiteración de géneros tales como la ciencia ficción y el *cyberpunk*¹, la introducción de tramas relacionadas con la visión de un futuro distópico² basada en el cuestionamiento constante de los límites entre tecnología/ética y la aparición del individuo como eje vertebrador de todos estos puntos, nos llevará a presentar este tipo de ficciones como algo más que un producto de entretenimiento, son reproductores del imaginario social, un canal de expresión y crítica frente a estas problemáticas. A partir de esta hipótesis se plantean cuatro objetivos principales:

1. Localizar, analizar y extraer aquellos patrones de representación cuyo significado puede llevarnos a temas sociales como el miedo a lo externo, al desarrollo tecnológico y la contraposición entre tradición y progreso.
2. Entender el por qué de la utilización de géneros tales como la ciencia ficción y el *cyberpunk* para reflejar las preocupaciones de la sociedad japonesa.
3. Analizar la construcción del individuo y su identidad en relación con la posguerra, la ciudad, la tecnología, la religión, el mundo onírico, etc.
4. Seleccionar una serie de películas, de los últimos veinte años, que nos permitan ahondar en estas cuestiones a la vez que podemos ver una progresión en las propias temáticas y en la forma de afrontar los problemas.

¹ *Cyberpunk*: subgénero de la ciencia ficción que se caracteriza principalmente por el enfoque hacia un futuro distópico donde la alta tecnología, la informática y la cibernética se mezclan con la baja calidad de vida y la desintegración social.

Este término está compuesto por dos palabras, cibernética, término acuñado por Norbert Wiener en 1948 para referirse a las relaciones comunicativas entre animal y máquina; y por otra parte, *punk*, palabra utilizada, en un principio, para referirse a algo que no tiene valor pero que más tarde, a partir de los años 20, a los criminales, a la gente marginal, se le denominaba de esta manera. Pero fue en la década de los 80 cuando el término recobró todo su significado, convirtiéndose en un movimiento contracultural. Cyber/cibernética=tecnología y *punk*=individualismo, nos lleva a concluir la definición de *cyberpunk* como una especie de revolución de las máquinas, aplicado a un futuro en el que estas cuestiones se mezclan con la decadencia de la sociedad.

² *Distópico*: del término distopía, lo opuesto a una utopía. Se designa para denominar a todo aquel mundo imaginario considerado como indeseable. A través del análisis de nuestra sociedad actual deriva en resultados negativos donde el gobierno actúa como opresor del individuo.

Para poder llegar a cumplir estos objetivos la metodología empleada para este estudio está basada principalmente en una selección de películas y algunas series que han supuesto, a lo largo de estos últimos veinte años, un hito histórico para la industria nipona, el mundo de la animación y su reconocido impacto e influencia en occidente, siempre bajo la temática de la ciencia ficción y el *cyberpunk*. *Akira* (1988, Katsuhiro Ôtomo), *Neon Genesis Evangelion* (*Shin Seiki Evangerion*; 1995, Hideaki Anno), *Ghost in the Shell* (*Kôkaku Kidôtai*; 1995, Mamoru Oshii) y *Paprika* (*Papurika*; 2006, Satoshi Kon), son las tres películas que nos harán de guía a lo largo de este recorrido así como series que reafirman esta hipótesis, *Serial Experiments Lain* (*Shiriaru Ekusuperimentsu Rein*; 1998, Ryutaro Nakamura), *Ergo Proxy* (*Erugo Purakushî*; 2006, Dai Satô), *Darker Than Black* (*Dākā zan Burakku*; 2007, Tensai Okamura), *Real Drive* (*Sennô Chôsashitsu*; 2008, Kazuhiro Furuhashi), *Attack on Titan* (*Shingeki no Kyojin*; 2009, Hajime Isayama), *Psycho-Pass* (*Saiko Pasu*; 2012, Naoyoshi Shiotani) entre otras.

En cuanto a la parte teórica del trabajo es complicado encontrar estudios concretos sobre esta cuestión pues la mayoría de los artículos y fuentes halladas son de carácter general por no hablar del poco material editado en castellano que hay referente a este tema. A pesar de estas carencias existen dos libros imprescindibles que han ayudado al desarrollo del presente trabajo, *Cine de Animación Japonés* coordinado por Antonio José Navarro y *Dibujos en el Vacío. Claves del cine japonés de animación*. conjunto de conferencias de autores como Juan Zapater o Roberto Cueto entre otros, pronunciadas durante el I Encuentro de Animación Japonesa celebrado por el Instituto Valenciano de Arte Moderno (IVAM). Aunque esta cuestión viene motivada por los estudios de Laura Montero Plata, donde en su libro, *El mundo invisible de Hayao Miyazaki*, ya se hace latente la preocupación por la identidad japonesa y su creciente occidentalización así como la utilización de términos como *Techno-Orientalismo* para referirse al tipo de ficciones de las que venimos hablando y que veremos a continuación más detenidamente. Por último es imprescindible hacer referencia a la colección de artículos de *Mechademia* en concreto a los volúmenes tres y cuatro, *Limits of the Human* y *War/Time* respectivamente, donde se hace especial hincapié a las problemáticas planteadas anteriormente.

Tras conocer algunas de las referencias filmográficas y bibliográficas que van a aparecer a lo largo del trabajo, es importante hacer mención a la estructura del mismo, pues los temas que se tratan son cuestiones muy concretas y necesitan un orden claro para saber de lo que se habla y sobretodo qué se quiere decir bajo esta hipótesis. De esta manera el trabajo queda dividido en cinco partes.

I) La contextualización del estudio. A modo de presentación, tiene la pretensión de situar al lector frente a lo que se va a encontrar en el desarrollo del trabajo, a través de un breve recorrido sobre las circunstancias históricas, sociales y culturales que envuelven el imaginario cinematográfico japonés y que ayudan en parte a comprender lo que se expone en los puntos siguientes.

II) La industria del *anime* como punto de partida. En este apartado se analiza el cómo y por qué ha conseguido la industria del cine de animación japonés llegar hasta donde se

encuentra actualmente, su influencia y la reiterada recurrencia a temáticas basadas en géneros como la ciencia ficción y el *cyberpunk*, donde se nos muestran futuros distópicos, tramas conspiranoides y situaciones improbables cuyo trasfondo está relacionado con las cuestiones que venimos viendo donde la realidad es representada a través del imaginario cinematográfico de manera tanto simbólica como explícita.

III) Con *Akira* se da paso al cuerpo del trabajo. Película reconocida como uno de los máximos exponentes del cine de animación japonés y que ha conseguido marcar un antes y un después, tanto en la concepción del *manga*, como del *anime* en occidente. Katsuhiro Ôtomo creó una de las obras más importantes del panorama audiovisual del siglo XX, ya que cambió por completo los estándares de calidad del cine de animación. *Akira* nos da paso a hablar de todo el entramado del que venimos haciendo referencia. Tokio en la III Guerra Mundial queda devastado por una bomba nuclear. Tras el paso de los años resurge sobre sus cimientos la ciudad de Neo-Tokyo. Por otra parte las consecuencias de esa explosión son vistas a través de individuos que han experimentado mutaciones genéticas junto con la pérdida de su identidad. La relación con la tecnología y la representación de lo grotesco se verán reflejadas a través del personaje principal Tetsuo Shima.

IV) El *anime* se consagrará en la década de los noventa con dos de las historias más representativas de este cine de animación, *Neon Genesis Evangelion* y *Ghost in the Shell*, donde se vuelve a repetir, en ambos casos, la unión de la ciudad como escenario postapocalíptico, pero en esta ocasión los temas referentes al individuo se configuran, en el caso de *Evangelion*, entorno a la psicología, la religión, la tecnología y la filosofía junto con la unión entre máquina-cuerpo-alma del propio individuo. Mientras que en *Ghost in the Shell* se hará referencia al concepto de lo transhumano, la unión máquina-cuerpo como principal preocupación del ser humano frente a la tecnología y los límites éticos que plantea la creación de inteligencia artificial. Tradición, religión, futuro y tecnología son principalmente los contrastes que se marcan en este apartado.

V) Por último, *Paprika* y Satoshi Khon dan paso al mundo onírico, al desdoblamiento de personalidades, al ciberterrorismo, a la representación de las esferas políticas más tradicionales y la confrontación con el desarrollo tecnológico, vistos desde una perspectiva más actual. Junto a *Paprika*, en este apartado, se hace referencia al mundo de las series de *anime* actuales donde también se ha producido una evolución respecto a estos temas y sus formas de representación.

Una vez que tenemos las bases en las que este ensayo se desarrollará y de forma general conocemos algunos de los conceptos que se nos presentarán a lo largo de su lectura, nos disponemos a entrar de lleno en el grueso del trabajo, aunque se hace indispensable una breve contextualización para situarnos frente a los hechos históricos y circunstancias socio-culturales más destacables de Japón.

CONTEXTUALIZACIÓN

“Si alguien pregunta a los japoneses si son seres humanos, quizás responderán que nunca han sido plenamente humanos, porque no han logrado el estándar occidental del sujeto moderno”

Sato Kumiko

La japonesa, ha sido una sociedad castigada por las idas y venidas de su propia historia, donde el hermetismo ha sido absoluto debido a los largos periodos de aislamiento y abrirse o expandirse al resto del mundo ha supuesto, en la mayor parte de las ocasiones, la destrucción de su propia cultura y costumbres a través del intrusismo atroz por parte del mundo occidental. Por otra parte, Japón también ha sido azotado por catástrofes naturales, grandes incendios como los acontecidos en los años 1855 y 1872 que destruyeron gran parte de la ciudad de Tokio y los distritos de Ginza y Marunouchi respectivamente; y terremotos como el ocurrido en 1923 que devastó casi la mitad de la ciudad de Tokio. Estos hechos, de una u otra manera, han calado en una sociedad que basa su desarrollo en su propia supervivencia y en la constante reconstrucción de sus cimientos.

En la Edad Moderna, siglo XIX, es el punto desde el que partimos para entender el hermetismo de la sociedad japonesa y su posterior apertura al exterior. Tras la revolución industrial Japón fue presionado por parte de varios países, que buscaban nuevos mercados comerciales, para firmar algunos tratados, donde se dejaba en clara desventaja al país oriental frente a estos países; es entonces cuando el gobierno que estaba en ese momento fue derrocado, lo que abrió un período de restauración conocido como *Meiji* (1868)³, el cual *“marca el inicio de una nueva orientación del país, que pasó del aislamiento a la total apertura de sus fronteras no sólo territoriales, sino de todos los campos del saber”*⁴.

Japón en su afán expansionista por el Pacífico y debido a su posterior expulsión de la Liga de las Naciones durante el período *Showa* (1926-1989)⁵ entraría durante la II Guerra Mundial en conflicto con China, y tras el ataque a la base de *Pearl Harbour* (1941) con Estados Unidos. País que cuatro años más tarde lanzaría el primer y único ataque nuclear de la historia, contra las poblaciones japonesas de Hiroshima y Nagasaki, 6 y 9 de agosto de 1945 respectivamente. Quizás uno de los hechos más atroces de la historia de la humanidad, donde

³ *Era Meiji o Período Meiji (1868-1912)*: abarca los 45 años de reinado del emperador Meiji. En esta era fue cuando el país nipón comenzó a abrirse al resto del mundo, iniciando así su modernización y posterior occidentalización lo que la llevo a convertirse en una de las grandes potencias mundiales.

⁴ GRIEVE, Federico (2008) *“Breve historia de Japón”* [online]: <http://www.monografias.com/trabajos16/historia-japon/historia-japon.shtml> [último acceso: 20/04/2015].

⁵ *Era Showa o Período Showa (1926-1989)*: fue uno de los reinados más largos de Japón. Esta era supuso el descenso y el caos político para el crecimiento capitalista del país. En 1937 entraría en guerra con China, para más tarde en 1941 lo hiciera en la II Guerra Mundial, tras el ataque a Pearl Harbour y los posteriores ataques con bombas atómicas entraría en 1989 la *Era Heisei* que se mantiene hasta la actualidad bajo el emperador Akihito.

más de 246 000 personas perdieron la vida, y que aún hoy en día siguen arrastrando los efectos del ataque nuclear con enfermedades como el cáncer; mutaciones y malformaciones debidas a la radiación que veremos reflejadas en películas como *Akira*, a través de las deformaciones que sufre su protagonista Tetsuo.

A partir de 1945, Japón pasó a estar ocupada por las fuerzas aliadas, en concreto por Estados Unidos, quien desmanteló por completo el sistema japonés ya que aplicó reformas de acuerdo a los criterios occidentales, desmilitarizando la sociedad japonesa a la misma vez que acababa con las costumbres e instituciones tradicionales del país, forzándolas a la occidentalización de las mismas. Con el nuevo modelo occidental en marcha y después de un largo período de posguerra, del que aún quedan ciertos resquicios, Japón consiguió, en la década de los años 60 y 70, ponerse a la cabeza del desarrollo industrial. La electrónica, la maquinaria y el sector automovilístico se convirtieron en las piezas fundamentales del “milagro japonés”. Las medidas que estaba tomando Estados Unidos frente a Japón, ya no eran una cuestión de regeneración socio-económica, si no una cuestión de dominio y sometimiento por parte de las fuerzas norteamericanas.

No todas las partes de la sociedad japonesa estaban contentas con esta relación de dominio, el sentimiento antiamericano era palpable en el ambiente, y las asociaciones estudiantiles conocidas como *Zengakuren*⁶, pertenecientes a la izquierda, y encabezadas por el Partido Comunista Japonés iniciaron varias revueltas en contra del Tratado de Seguridad, este tratado permitía que los americanos pudieran situar bases militares dentro del territorio japonés. Las desigualdades sociales junto con el descontento de la población dio inicio a una serie de revueltas que acabaron con centenares de personas detenidas y la ciudad de Tokio, convertida un campo de batalla. Todos estos acontecimientos históricos han sido llevados al cine de la mano de directores como Akira Kurosawa en *Rapsodia en agosto (Hachigatsu no kyôshikyoku)*; 1991) o Clint Eastwood en *Cartas desde Iwo Jima (Letters From Iwo Jima)*; 2006).

Después de la presión internacional sufrida, Japón consigue abrirse paso en el mercado mundial gracias a la exportación y la industrialización masiva, lo que provocó que ciudades como Tokio sufrieran un imparable crecimiento y expansión urbanística, convirtiéndolas así en ciudades masificadas basadas en el consumismo. Una de las razones que ha llevado a este país a convertirse en una de las primeras potencias mundiales ha sido el desarrollo tecnológico. El primer ministro de Japón, K. Suzuki, ya lo dijo en 1945: “*la gran deficiencia japonesa durante la guerra fueron los niveles diferentes de la tecnología y la ciencia japonesas frente a la de los aliados*”⁷, por lo que el nuevo Japón debería basarse en el progreso de tecnología y ciencia.

Temas recurrentes en los *animés* que veremos más adelante, donde este rápido

⁶ *Zengakuren*: es la abreviatura de Federación Japonesa de Asociaciones Estudiantiles fundadas en 1948, es conocida por sus marchas y protestas así como la violenta radicalización de sus actos, entre las casusas a las que opusieron fueron contra la Guerra de Corea y el ya citado Tratado de Seguridad entre Japón y Estados Unidos en 1960.

⁷ A. ZALDUENDO, Eduardo (1994). “*El desarrollo tecnológico de Japón*”. Boletín de Lecturas sociales y económicas nº11. Universidad de Cádiz (UCA). Disponible en: <http://200.16.86.50/digital/33/revistas/blse/zalduendo4-4.pdf> [último acceso: 25/05/2015]

progreso y su poco tiempo de asimilación por parte del ciudadano medio, abre la puerta a la pregunta sobre donde está el límite de la utilización de la tecnología y el futuro que esta depara junto a la unión con el individuo.

Esta idea se podrá ver reflejada en las historias de ciencia ficción, ya que la realidad es muy distinta dado que el desarrollo científico y tecnológico japonés está siendo enfocado a otro tipo de industria: el desarrollo armamentístico, naval, telecomunicaciones, etc. Lo que si es cierto es que la rápida evolución científica y tecnológica, no ha sido asumida por toda la sociedad de igual manera, apareciendo así divisiones entre las esferas más tradicionales y las partes más progresistas.

Uno de los directores preocupados por la situación de su país es Hayao Miyazaki. Al igual que las películas que ejemplifican las circunstancias del contexto aquí expuesto, Miyazaki lo hace sobre temas relacionados con la preservación del medio ambiente en películas como *La Princesa Mononoke* (*Mononoke Hime*; 1997, Hayao Miyazaki) o relacionados con la guerra, como *El Castillo Ambulante* (*Hauru no Ugoku Shiro*; 2004, Hayao Miyazaki). Lo mismo que Miyazaki usa estos temas en sus películas para denunciar la excesiva contaminación en Japón y las guerras como reflejo del pasado; Katsuhiro Ôtomo, Hideaki Anno, Mamoru Oshii y Satoshi Kon, utilizarán también el medio audiovisual para mostrar los hechos de los que estamos hablando, donde la guerra, su posterior ocupación y occidentalización, el rápido desarrollo de las urbes y la industria tecnológica han marcado a una sociedad que ha perdido parte de su identidad.

1. LA INDUSTRIA DEL ANIME.

En este primer apartado, Antonio Horno López nos guiará a través del origen del término *anime*, qué es y de donde procede, entender el éxito de este fenómeno de masas, su posterior influencia en la animación occidental, así como la evolución de su estilo y géneros.

Generalmente el *anime* es como se conoce a la animación japonesa, vinculado, en origen, a las primeras manifestaciones del *manga*⁸. En la definición etimológica de *anime*, encontramos una “*compleja evolución morfológica en la que existe cierto debate en cuanto a su origen exacto. En sus inicios, alrededor de 1910, la animación japonesa recibe el nombre de “Sean eiga”- literalmente “películas de líneas dibujadas”-, más tarde se conocerá con el término “Doga” y, finalmente, sobre 1960 pasará a llamarse “animeeshon” (...) con independencia de que el término sea “animation”, “animeeshon” o “animé”, sin lugar a duda la raíz proviene del verbo animar, del latín “animare” que significa dar vida.*”⁹

Partiendo de la idea de dar vida, ¿qué podemos considerar cómo origen del *anime*? Antonio Horno López marca 1917 como fecha clave en la que aparecen los primeros animadores japoneses, Shimokawa Oten o Seitaro Kitayama con *La batalla del mono y el cangrejo (Saru-Kani Gasse, 1917)*, sin embargo, en el texto se señala la posible aparición en Kyoto en 1907 de fotogramas sobre la primera manifestación de animación japonesa conocida con el nombre de *Katsudo Shashin*, compuesta por cincuenta imágenes con una duración de tres segundos grabada sobre 35 mm. Pero no es hasta mediados de los cincuenta cuando comienza a realizarse producción seriada junto a la aparición de productoras como *Toei Animation Co. Ltd. (1956)*¹⁰. En 1958 y 1959, aparecerían los dos primeros largometrajes de animación en color, *El panda y la serpiente blanca (Hakuja Den, 1958, Taiji Yabushita)* y *Magic Boy (Shônen Sarutobi Sasuke; Taiji Yabushita, 1959)*.

Pero no fue hasta la década de los 60 cuando el *anime* logró consolidarse como industria, Osamu Tezuka fue uno de los mejores *mangakas*¹¹ del siglo XX, creador del *manga* y luego del *anime Astro Boy (Tetsuwan Atom; 1963, Osamu Tezuka)*, abrió la puerta a otro tipo

⁸ *Manga*: es el término que se utiliza para designar al cómic japonés y que deriva del chino MAN-garabato o dibujo de un personaje, y GA-caprichoso o deforme. También se le demonima así al que se utiliza para su desarrollo. Junto al cómic estadounidense y el franco-belga ha conseguido expandirse al resto del mundo. La universalidad de sus temas y géneros consigue llegar a un público muy amplio, ofreciendo a su vez series que se editan cada semana o cada mes en formato de folletín.

⁹ HORNO LÓPEZ, Antonio (2012). “Controversia sobre el origen del anime. Una nueva perspectiva sobre el primer dibujo animado japonés” [online]. Con A de Animación. Universidad de Politécnica de Valencia (UPV). Disponible en: http://conadeanimacion.blogs.upv.es/files/2012/02/16_A_Horno1.pdf [último acceso: 06/2015].

¹⁰ *Toei Animation Co. Ltd.*: es uno de los estudios de animación japonesa más importantes a nivel mundial, perteneciente a Toei Company, fue fundada en 1952 por Taiji Yabushita siendo en 1958 la primera productora de animación en realizar un corto de animación en color, *El panda y la serpiente blanca (Hakuja Den, 1958, Taiji Yabushita)*.

¹¹ *Mangaka*: nombre con el que se suele conocer a los dibujantes de manga tanto en Japón como en Occidente.

de historias y a otro tipo de géneros, como el *shōnen*¹². Pero sobretodo, ahondaba ya en la relación entre máquinas y personas, desde un punto de vista positivo pues estos robots están para hacer el bien a la humanidad y no al contrario como veremos en muchos otros animes, la tecnología es usada para fines heroicos que salvarán al mundo de la destrucción.

Tan grande fue el éxito obtenido por *Astroboy* y *Kimba: El león blanco* (*Jaguru Taitei*; 1965, Osamu Tezuka) que saltaron la frontera bajo el sello de la productora de Tezuka, *Mushi Productions*, conquistando los televisores de Estados Unidos y Europa. A partir de la creación de series como *Astroboy* se consolida el *anime* moderno normalizando el uso de ciertas características como la economía de planos, fruto de la necesidad y la creación de un estilo determinado, personajes con facciones redondeadas y ojos grandes que de alguna manera bebían de los dibujos de los hermanos Fleischer, y de la industria Disney.

La de los 70 fue la década de los robots gigantes, producciones como *Mazinger-Z* (*Majingā Zetto*; 1972, Gō Nagai) o *Mobile Suit Gundam* (*Kidō Senshi Gandamu*; 1979, Yoshiyuki Tomino) hicieron que la ciencia ficción, junto a otros géneros, comenzara a abrirse paso y a quedarse en las casas del mundo occidental. Por otra parte también cabe destacar *animes* de carácter educativo, pertenecientes al género *kodomo*¹³, tales como *Marco* (*Haha wo tazunete sanzenri*; 1976, Isao Takahata) o *Heidi* (*Arupusu no Shōjo Haiji*; 1974, Isao Takahata) ambientadas en Italia y Suiza respectivamente, lo que provocó que occidente se sintiese identificada y acogida con lo que estaba viendo, a parte la dulzura y delicadeza con la que estaban hechas hicieron que gustase tanto a pequeños como a mayores. La japonesa era y es una cultura en expansión por lo que gracias a estas series, las distribuidoras tuvieron una creciente disposición a la hora de llevar este material fuera de Japón.

Estas dos series fueron realizadas bajo la dirección de dos de los creadores más importantes de animación del mundo, cofundadores del famoso Estudio Ghibli (1985), Isao Takahata (1935) y Hayao Miyazaki (1941), con títulos como *Nausicaä del Valle del Viento* (*Kaze no Tani no Naushika*; 1984, Hayao Miyazaki) o *La tumba de las luciérnagas* (*Hotaru no Haka*, 1988, Isao Takahata) entre otros, establecieron la definitiva expansión internacional del anime japonés convirtiéndose en uno de los medios de comunicación más consumidos en el mundo entero, tanto el *anime* como el *manga* se configuran así como las representaciones predominantes de la cultura popular nipona en occidente.

¹² *Género shōnen*: traducido literalmente género para chicos jóvenes por lo que estas series suelen ir orientadas a chicos jóvenes, de unos 13 años en adelante. Este género gira entorno a temáticas como las aventuras, la ciencia ficción o el deporte que parte en primer lugar del *manga* y tuvieron su mayor auge en el tiempo de la posguerra. Algunas de las series más importantes y que han marcado los cánones actuales han sido series como *Dragon Ball* (1984-1995, Akira Toriyama). Este género es el género que más fronteras ha conseguido traspasar y que más interés ha causado dentro de la cultura occidental.

¹³ *Género Kodomo*: género dirigido a un público infantil. Los colores llamativos se mezclan con temas de humor y fantasía. La producción de este género se remonta a la Era Meiji donde se buscaba fomentar la lectura de los más pequeños. Algunas de las series de anime que pertenecen a este género como *Doraemon* (1979) *Pokémon* (1997) o *Hamtaro* (2000).

El vínculo entre ambas disciplinas es muy estrecho pues una se alimenta de la otra. En 1957 surgió un estilo más adulto conocido como *gekiga*¹⁴ cuyo precursor fue el autor Yoshihiro Tatsumi, este género pone la mirada en la vida, refleja la soledad, el desamparo, la apatía, la opresión de la gran ciudad. A pesar de que en un primer momento el *manga* no era muy aceptado en el mundo occidental, en el año 1988, la editorial *Epic Comics* perteneciente a Marvel, comienza a distribuir en Estados Unidos el *manga Akira*. El mismo año se estrenaría también la película basada en dicho *manga*, que trataría de manera crítica y “realista” los problemas de la sociedad consumista y masiva.

Los años 80 se convertirían así en la edad dorada tanto del *anime* como del *manga* y la expansión de la cultura nipona, ya que las películas de animación dejaron de estar enfocadas a un público infantil y pasaron a contar historias que iban más allá del simple hecho de entretener, buscaban despertar la conciencia crítica del espectador frente a la realidad de los sucesos del pasado y el porvenir del futuro. Por ello géneros como la ciencia ficción y el *cyberpunk* junto con la creación de escenarios distópicos abrirían la puerta a temáticas mucho más oscuras, complejas y adultas al igual que el propio estilo, deja de ser infantil y pasa a seguir unos cánones más realistas, tanto en el diseño de personajes como en el de escenarios, donde el fondo recobra importancia respecto a la acción.

En la década de los 90, *Neon Genesis Evangelion* y *Ghost in the Shell*, consolidarán el género de la ciencia ficción como medio para la recreación de espacios distópicos, donde la máquina, la inteligencia artificial y la propia conciencia humana juegan un papel importante respecto a la filosofía existencialista y la psicología individual. El *anime* se convierte en un referente de culto para la animación y para el cine de acción real.

El auge del *anime* es fruto de una de las figuras más representativas de la animación japonesa, Satoshi Kon, creador de películas como *Perfect Blue* (*Pâfekuto Burû*; 1997, Satoshi Kon), *Millennium Actress* (*Sennen joyû*; 2001, Satoshi Kon) y *Paprika* (*Papurika*; 2006, Satoshi Kon), donde la ciencia ficción sigue estando presente pero ya no de manera tan acusada. En palabras del propio Satoshi Kon, sus películas intentan “barnizar de ambigüedad, el límite entre dos elementos opuestos, la realidad y el sueño, el hecho y la fantasía, la objetividad y la subjetividad, el tu y el yo”¹⁵. Este director rehuye de géneros tan manidos como el *cyberpunk* y busca otras posibilidades de representación y narración alejándose de sus predecesoras.

Tras este breve repaso sobre el nacimiento y evolución del anime a lo largo de los siglos XX y XXI pasamos de lleno al análisis de dos géneros que en la mayoría de ocasiones van unidos y suelen representar esos futuros distópicos cargados de realidad de los que

¹⁴ *Gekiga*: este estilo fue creado por Yoshihiro Tatsumi en 1957, donde el estilo de los *managaka* cambió radicalmente al potenciar una imagen mucho más dramáticas que el simple garabato al que se estaba acostumbrado en el manga hasta entonces. Las historietas comenzaron a llamarse novelas gráficas donde primaba la expresividad y la dramatización de los personajes cuyo objetivo era mostrar historias con otro aire más maduro e interesante para el lector que dejaba la fantasía a un lado y se centraba más en mostrar la realidad de una forma dura.

¹⁵ SALA, Ángel (2008). *Cine de Animación Japonés* Coord. Navarro, Antonio José. España, Donostia: Donostia Kultura. pp.317-331. Cap. 3.4. *Satoshi Kon o el anime como interfaz*

hablabámos antes. Por ello es indispensable considerar a la ciencia ficción y al *cyberpunk*, como códigos representativos de la cultura japonesa.

1.1. La ciencia ficción como representación.

“Ya sea por el fuerte impacto emocional que una historia desgarrada por Hiroshima y Nagasaki haya tenido en la mente de los artistas del anime, o bien por haber crecido muchos de ellos en un Japón que cimentaba su milagro económico a golpe de avance tecnológico. El anime ha articulado su particular (pre) visión de futuro sobre un presente marcado por el poder de la imagen suplantadora, los mass media como creadores de realidad, las redes de comunicación rápida como nuevo territorio para el (ciber) crimen y la inestabilidad geopolítica como nuevo e imprevisible marco de las relaciones internacionales.”

Fernando De Felipe e Iván Gómez.

Como señala Luciano Pasarella, *“se puede decir que el imaginario se forma y transforma constantemente en la mente de las personas. Se produce por la interacción de la experiencia directa y del consumo de productos visuales y audiovisuales, que no solo reproducen el imaginario acumulado, sino que por medio de la reinterpretación de la realidad, producen nuevos aportes a ese imaginario. Estas interpretaciones del imaginario en el caso del anime de ciencia ficción no solo inciden en las ideas respecto a las proyecciones de futuros posibles, sino en la percepción del presente, que al mismo tiempo, se parece cada vez mas a esas proyecciones”*¹⁶este fragmento viene a resumir lo que la cita con la que se abre este apartado dice, donde hechos del pasado configuran nuevas visiones sobre el futuro así como también el transcurrir del presente influye también en la construcción de un imaginario cada vez más relacionado con la realidad y con los miedos y traumas que en ella se presentan.

La ciencia ficción es una buena aliada para llevar a cabo la representación de dichas preocupaciones, pues es el único género que nos permite previsualizar el futuro desde un punto de vista relacionado con el desarrollo tecnológico y científico, cuestiones principales tratadas dentro de la ciencia ficción y origen de las problemáticas representadas en los *animes* y que difieren del género fantástico. Antes de continuar es imprescindible nombrar a dos de los referentes más influyentes en la construcción de relatos de este tipo, Julio Verne e Isaac Asimov, como creadores del lenguaje cinematográfico contemporáneo referido a la ciencia ficción, algunas de sus obras son *De la luna a la tierra* (1865, Julio Verne), *Veinte mil leguas de viaje submarino* (1869, Julio Verne), *La fundación* (1951, Isaac Asimov), *Yo, robot* (1950, Isaac

¹⁶ PASARELLA, Luciano (2006). “Grandes catástrofes urbanas en Japón. La producción y reproducción de imaginarios a través del Animé de Ciencia Ficción” [online]. Argentina, Buenos Aires: Universidad de La Plata (UNLP). Disponible en: <http://lucianopasarella.com/Passarella-AnimeCienciaFiccion.pdf> [último acceso: 02/04/2015].

Asimov) y *Las bóvedas de acero* (1953, Isaac Asimov), entre muchas otras, pero quizás sean estas las que mejor reflejan lo que es la ciencia ficción, desde la creación de submarinos y naves hasta la aparición de robots y la ética tecnológica. La mayoría de la obra de Asimov, al contrario que la de Julio Verne, está basada en la cimentación divulgativa sobre aspectos científicos reales. Algunas películas seguirán esta línea mientras que otras cimentaran su perspectiva sobre mundos y cuestiones no tan relevantes pero no por ello menos interesantes.

En la edad dorada de la ciencia ficción se dejó de lado el carácter enunciativo, dando paso a la construcción de nuevos mundos y dimensiones que en apariencia no son reales pero si guardan un estrecho vínculo con la realidad y su representación. Al poder construir universos desde cero, permite proyectar una conciencia crítica en la construcción de los escenarios. La masificación en las ciudades, la sobrepoblación, el consumismo y la introducción de la tecnología son elementos que aparecerán dentro del *anime* de manera crítica como una visión negativa del entorno. Por ello, la mayoría de los *animés* que vamos a analizar se desenvuelven en este tipo de espacios distópicos dentro del subgénero del *cyberpunk*.

1.1.1. Cyberpunk y la ciudad distópica.

“Las figuraciones distópicas clásicas dan paso en el anime japonés a una gran distopía cyberpunk que se vive como un auténtico infierno tecnológico: futuros sucios habitados en pie de igualdad por piratas informáticos, cibercriminales de diversa condición, cyborgs, terroristas y políticos corruptos que viven sus virtuales existencias en un mundo plagado de residuos y desechos low-tech, restos de un pasado industrial que alarga su sombra sobre sociedades hipervigiladas y paranoicas.”

Fernando De Felipe y Iván Gómez

Cuando hablamos de la gran distopía *cyberpunk* nos estamos refiriendo a todas aquellas historias en las que la tecnología ocupa una parte importante en la narración y cuyos personajes llevan un nivel de vida precario, marginados en una sociedad afectada por el rápido desarrollo tecnológico. El género *cyberpunk* nació como vanguardia literaria dentro de la ciencia ficción allá por los años ochenta, para más tarde trasladarse al mundo del celuloide, con títulos como *Blade Runner* (1982, Ridley Scott), adaptación de la novela *Sueñan los androides con ovejas mecánicas* (1968, Philip K. Dick), siendo esta una de las primeras películas que ofrecería una visión de un futuro distópico construido en la estética decadente de la ciudad al más puro estilo del cine negro.

Pero el *cyberpunk* no es solo un género o un estilo, *“se trata de una ideología entera, y no trata sobre futuros remotos y divagaciones científicas; si que es verdad que se basa en un futuro más evolucionado tecnológicamente, pero la característica principal es una involución social o humana, una sociedad en que las relaciones tanto personales como políticas, entre clases, etc. se han degenerado mucho y siempre hay un grupo de rebeldes que luchan contra el*

*sistema para reclamar sus derechos.*¹⁷ Por ello las principales preocupaciones del *cyberpunk* respecto al individuo se basan en:

- 1) Pérdida del concepto de ser humano, la tecnología nos convierte en máquinas cuestionándonos nuestros propios límites como humanos.
- 2) Individualización y soledad, el ser humano deja de preocuparse por el otro y pasa a ocuparse solo de sí mismo.
- 3) El control del individuo por parte de las grandes corporaciones. La sociedad japonesa es representativa del consumismo de esas grandes marcas y el control que ejerce sobre ella.
- 4) El posible despertar de las conciencias artificiales y la revolución por parte de los piratas informáticos en contra del sistema establecido como portadores de la verdad absoluta.
- 5) La inevitable unión de este individuo sumido en el pesimismo del entorno distópico.

Cuando nos referimos al futuro distópico estamos hablando de cómo una situación determinada en el presente nos ha terminado abocando a un futuro poco alentador junto a una perspectiva negativa del mismo, donde el individuo está destinado a ser gobernado por un régimen totalitario guardando a su vez cierta correspondencia con situaciones socio-políticas del pasado y del presente, donde aparecen cuestiones como el control social, el consumismo o el aislamiento del individuo en la sociedad.

A parte de estas cuestiones los recursos técnicos como los efectos especiales juegan un papel primordial a la hora del desarrollo de historias *cyberpunk* donde el diseño estético de los ambientes distópicos pretende que el espectador experimente a través de los sentidos el contexto en el que se construyen este tipo de fondos. Las ciudades plagadas de carteles publicitarios, aglomeración de edificios, construcciones futuristas y mecanizadas consiguen aportar al individuo la condición deshumanizada suficiente para poder introducirle en este tipo de ambientes. Junto con la ciudad es este, el sujeto, el que soporta todo el peso de la trama y sobre el que más se reflexiona en este tipo de narraciones, situando al individuo como centro de la historia a la vez que abre la puerta a diferentes problemáticas y reflexiones.

“La ciudad es el intento más exitoso del ser humano de rehacer el mundo en el que vive de acuerdo con el deseo más íntimo de su corazón. Pero si la ciudad es el mundo que el ser humano ha creado, es también el mundo en el que a partir de ahora está condenado a vivir. Así pues indirectamente y sin un sentido nítido de la naturaleza de su tarea, al hacer la ciudad, el

¹⁷ GGYUBARI (2012, 8 de febrero). “Mamoru Oshii, nuestro as del cyberpunk” [online]. En *katanasycolegialas.com*. Enlace: <http://www.katanasycolegialas.es/general/mamoru-oshii-nuestro-as-del-cyberpunk#.Va87GCrtmkp> [último acceso: 05/2015].

*ser humano se ha rehecho a sí mismo*¹⁸ El análisis de este tipo de metrópolis distópicas (*Neo-Tokio, Tokyo-3 y New Port City*) es necesario, porque a la vez que se reconstruyen estas ciudades devastadas por las guerras del pasado, también lo hace la identidad del individuo alrededor de ellas, es decir, es el sujeto el que reconfigura el espacio y lo adapta a sus necesidades. Las tres ciudades a las que se hace referencia a lo largo del trabajo, son ciudades fundadas sobre una base anterior ya construida pero que han adaptado su nueva arquitectura intentado mitigar las insuficiencias que las habían llevado a la destrucción.

Un ejemplo de esto es la construcción de *Tokyo-3* de la saga *Neon Genesis Evangelion*, donde la ciudad pasa a estar totalmente mecanizada, ya que gracias a unos complejos engranajes es capaz de esconderse bajo tierra en cualquier momento, frente a cualquier amenaza. Comparando esta mecanización con la actualidad podemos destacar que muchos de los rascacielos que se encuentran en Tokio están “reforzados tecnológicamente” para minimizar al máximo los daños en caso de terremoto.

Estas ciudades distópicas son concebidas de manera concéntrica, es decir, los barrios ricos y los edificios de las grandes corporaciones se levantan en el centro de la ciudad, extenuantes y altos rascacielos donde prima el lujo. Políticos, empresarios, mafiosos encuentran aquí un lugar para sus reuniones y entretenimientos. Mientras que los barrios más pobres se encuentran o bien en el subsuelo, donde se hace latente la decadencia *cyberpunk*; o bien a las afueras de las ciudades, donde los trabajadores hacinados viven en grandes bloques de edificios. Todas las urbes a las que hemos hecho referencia, se han diseñado siguiendo los patrones de ciudades reales tales como la propia Tokio, Nueva York, San Francisco, Shangai, etc. por lo que nos encontramos ante replicas y representaciones constantes de la realidad. La mayoría de estas ciudades están construidas en base a modelos preexistentes.

El *cyberpunk* mezcla problemas semióticos, con problemas filosóficos y metafísicos que según Juan Armesto “*se mezclan con la decadencia de una sociedad que volcó contra sí misma a su creación y que a cambio consiguió lo que tanto andamos buscando: la apacible tranquilidad del sueño, de la irrealidad, de la mentira*” (Armesto, 2014: 40)., ese estado de ensoñación es el afecta al individuo que se sume dentro de estas directrices y fantasías en las que la ciencia ficción nos permite entrar, espacios oníricos, cibernéticos, etc. Fernando de Felipe e Iván Gómez dialogan sobre la ciencia ficción y *el cyberpunk* como terrenos privilegiados a la hora de hablar sobre el cuerpo y la identidad del sujeto.

En *Akira, Neon Genesis Evangelion y Ghost in the Shell*, como añade Juan Armesto “*será común observar artefactos y piezas tecnológicas a modo de prótesis o extensiones. Elementos que amplían las capacidades, emociones y sensaciones humanas y relativizan los clásicos ciclos humanos. Esta tecnobiología es explorada como invasiva, como pesadillas de virus modernos. La tecnología cyberpunk es visceral, es penetrante, íntima, está debajo de nuestra piel, a menudo incluso en nuestras mentes*”. La unión entre cuerpo y

¹⁸ HARVEY, David (2008). *El derecho a la ciudad* [online]. Revista *New Left Review* nº 53. España, Madrid: Ediciones Akal. Enlace: http://newleftreview.es/article/download_pdf?language=es&id=2740 [último acceso: 05/2015].

máquina/tecnología estará delimitada por pensamientos éticos y reflexiones íntimas de los propios personajes sobre lo que son y pueden llegar a hacer gracias a su evolución o a su compleja composición mecánica.

En el *cyberpunk* también se habla de la construcción de una realidad virtual. En la película de *Paprika* podemos observar *“la división de la mente en capas, en un Ello y un Superyó como conflictos que actúan independientemente, o los trastornos múltiples de personalidad plantean, a un nivel más profundo, la aparición de realidades paralelas”* (Armesto, 2014: 42), la protagonista de esta película refleja a la perfección esta concepción a través del mundo de los sueños donde es una persona totalmente diferente a como es en realidad y juega a ese desdoblamiento de personalidades.

Por tanto el *cyberpunk* y las distopías representan un futuro que resulta demasiado familiar, *“donde las brechas se agrandan aunque todos pregonan la democracia. Son la constante que ha creado el mal uso de la tecnología, que surge de las matrices del control, el dominio, el consumo, la comunicación etérea, las guerras...Es finalmente, una sociedad puesta a prueba, jugándose siempre el pellejo por su supervivencia”* (Armesto, 2014: 42), por lo que es imposible no relacionar esta afirmación con el desarrollo de las civilizaciones contemporáneas, fruto de los procesos de globalización¹⁹.

1.2. Producción artística: construcción del mundo postapocalíptico.

“La tradición del manga y el anime ha ido acompañando a toda una sociedad a través de los cambios estructurales que se han producido en ella, de forma que las viñetas se convertían en reflejo del mundo en el que se insertaban, no sólo poniendo de manifiesto los usos y costumbres de cada época sino también reflejando los miedos e inseguridades de sus gentes.”

Beatriz Martínez

El imaginario audiovisual japonés siempre ha estado caracterizado por una vertiente enfocada a lo tecnológico pues como ya hemos dicho anteriormente, el milagro económico en Japón y su rápido desarrollo evolutivo, basado en la tecnología y la mecánica, han abierto una brecha en la que se permite introducir aspectos correspondientes a la realidad en las producciones audiovisuales, facilitando así el estudio de su cultura popular.

Los *mangakas* a través de novelas literarias que hemos mencionado con anterioridad, han configurado su propio imaginario audiovisual en base a estos relatos, es por ello que cada autor o equipo de trabajo conserva un estilo personal, sin dejar de apoyarse en determinados cánones y características del género, a la vez que se centra en el aspecto artístico y estético más tradicional del *anime*. A pesar de ello, tras el giro en la industria de la animación a

¹⁹ *Globalización*: proceso mediante el cual se incide en la homogeneidad del crecimiento económico tecnológico, social y cultural de todos los países del mundo a través de la integración de las sociedad en un único mercado capitalista.

principios del siglo XXI, propiciado por autores como Shatoshi Kon o Maasaki Yuasa, muchos estudios recurrieron a otras formas de expresión más experimentales, lo que reforzaría la política de autor.

En la construcción de este mundo postapocalíptico trabajan diferentes equipos dedicados exclusivamente al diseño de determinadas áreas de la producción. Armas, tecnología y escenarios/fondos se trabajan de manera individual obteniendo así una calidad óptima del producto audiovisual. Para conseguir recrear todo este mundo, se basan en reproducciones reales y configuraciones preexistentes, a partir de las cuales crean sus propios diseños, tanto con técnicas digitales como tradicionales, haciendo que estos mundos no nos resulten extraños, si no familiares por su correspondencia con la realidad.

En los *animés* que veremos a continuación lo que prima frente al diseño de personajes, es el fondo. La relación entre los personajes y el escenario es muy importante, porque más allá de integrar a los personajes se tienden a separarlos del fondo a través de una línea simple. Antonio Horno, señala que esta separación se produce debido a la utilización de dos estilos o técnicas distintas, la digital para los personajes y la pintura tradicional para los fondos, técnica que por ejemplo podemos ver en *Ghost in the Shell*, donde se prima el detallismo tanto en los fondos como en los artilugios mecánicos, la mayoría de ellos realizados a través de técnicas digitales lo que potencia estos aspectos artísticos, el color y las texturas recobran una mayor importancia convirtiéndose en verdaderas obras pictóricas.

El género de la ciencia ficción y el *cyberpunk* se caracterizan por la predominancia de los colores oscuros como en *Ghost in the Shell* donde el ambiente es sucio y lóbrego, sin embargo en *Akira*, a pesar de estar catalogada como *cyberpunk*, los colores son más llamativos con supremacía del rojo al igual que en *Paprika* o en *Evangelion*. En estos relatos la noche cobra importancia pues es donde estos matices adquieren toda su valor, siendo las luces de neón y la luz artificial las únicas que iluminan la escena, lo que da un atractivo juego de contrastes y brillos a la imagen. Horno sobre esta cuestión añade que *“en el anime las luces y las sombras son también recursos expresivos y funcionales que no sólo existen para representar la relación entre el objeto- personaje con el fondo, sino que además ayudan a captar la atención de la audiencia hacia ciertos aspectos “invisibles” de la escena, permitiendo intensificar las sensaciones o producir determinados efectos psicológicos en el espectador, además de aportar volumen y naturalidad a las figuras”* (Horno, 2013: 245).

Todos estos elementos ayudan a configurar el clímax en el que se desarrollan estas tramas donde la historia, ya por sí sola, tiene una gran potencia narrativa. Estos elementos artísticos reafirman y apoyan el argumento dándole el sustento físico para mostrarse en todo su esplendor donde la crítica y la demostración se hacen latentes hasta en el más mínimo detalle.

2. 1988: KATSUHIRO ÔTOMO Y LA CONQUISTA DE OCCIDENTE.

Katsuhiro Ôtomo (1954), se configura en el siglo XX como uno de los mejores *mangakas* de la historia del cómic japonés. Su paso por el mundo de la animación nipona, consigue abrir filas en occidente frente al cómic europeo y estadounidense a la par que él mismo es un gran consumidor de productos audiovisuales occidentales, según las entrevistas que ha proporcionado a algunos medios. Varias de sus películas favoritas y de las cuales su obra está impregnada son *Bonnie and Clyde* (1967, Arthur Penn), *2001: Odisea en el espacio* (1968, Stanley Kubrick), o *Easy Riders* (1974, Dennis Hopper) entre otras. Los años 60-70 para Katsuhiro Ôtomo, fueron una época en la que la forma de ver el mundo había cambiado de manera radical ya que *“se venía de dos guerras mundiales, de la tensión de la guerra fría, de la reciente bomba atómica, la idea de que el hombre puede destruir la tierra es una de las raíces de este movimiento, que el hombre pueda destruir la vida en la tierra es una nueva conciencia”*²⁰.

En 1982 comenzaría a escribir y dibujar *Akira* (1982-1993), su ópera prima, el *manga* que lo encumbraría a lo más alto del mundo del cómic, en un principio se ideó como producción seriada para la revista *Young Magazine*²¹. Tal fue su éxito que terminó siendo adaptado por la editorial *Epic Comics* bajo el sello de Marvel y fue publicado tanto en Europa como en Estados Unidos, en inglés y a todo color. Una de las razones de su éxito en occidente, además de ser publicada por una editorial de éxito, fue su adaptación como largometraje. Lo que provocó un cambio radical en la forma de ver animación, ya que muchos la consideraban hasta entonces un producto para niños.

¿Qué nos cuenta *Akira* para convertirse en un fenómeno de masas? Este *manga* nos narra la historia de una panda de jóvenes marginales que lucha en las calles de Neo-Tokyo, construida sobre las ruinas de Tokio, por el control de la ciudad frente a otras bandas rivales, pero que por culpa de un suceso, que trasciende la barrera de lo racional, se ven involucrados en un experimento científico secreto del gobierno.

Para occidente fue fácil asimilar este tipo de temáticas en los cómics, ya que el estilo visual y la construcción de la estructura narrativa se asemejaba al cómic estadounidense y europeo en el que las viñetas están separadas por calles y siguen un orden esquemático donde una acción sucede a otra. A Katsuhiro Ôtomo se le consideraba como un *“mangaka relativamente occidentalizado, posee un trazo realista y compone sus páginas al estilo del cómic de occidente, separando las viñetas mediante calle, al mismo tiempo rebosa de recursos propios del manga, como son las líneas cinéticas, la cámara subjetiva, y los campos y contra campos. Pero no lo hace hasta el punto de condicionar la narración, de modo que el lector*

²⁰ GONZALEZ CERREJÓN, Alberto (2015, 21 de enero) “AKIRA: El manga que cambió el cómic”. Youtube: https://www.youtube.com/watch?v=COrg_Z0f0As [último acceso: 07/2015].

²¹ *Young Magazine*: esta revista comienza su producción en 1980, donde se publicaron varias series de manga bajo la editorial Kôdansha. Esta revista va dirigida a un público masculino.

*occidental puede seguir la historia con comodidad*²². Su estilo ayudó, junto a las razones antes mencionadas a la difusión del *manga* aunque no por las características de lo que se considera como tal en la tradición japonesa.

Por último cabe destacar, para Katsuhiro Ôtomo hay vida más allá de este *manga*. En un primer momento se le encasilló en el mundo del cómic japonés, aunque también dirigió varios largometrajes de animación donde participaba como guionista de los mismos. Katsuhiro trabaja sobre una ciencia ficción más dura y especulativa a través de la cual intenta reflejar la realidad, busca una intencionalidad en sus obras mostrándonos su preocupación sobre los hechos del pasado y el porvenir del presente.

Una de las obras cinematográficas que merece la pena destacar de este autor es el cortometraje *Carne de cañón* (*Cannon Fodder*; 1995, Katsuhiro Ôtomo), perteneciente a *Memories* (1995, VV.AA.), película compuesta por otros dos cortometrajes más, en los que Ôtomo desempeña el papel de guionista junto a Satoshi Kon y otros autores. Esta pieza, en concreto está dirigida y guionizada por él, se nos narra el día a día de una familia que vive en tiempos de guerra, el padre es jefe artillero, la madre trabaja en una cadena de ensamblaje de bombas, y el hijo pequeño es aleccionado en la escuela sobre la utilización de proyectiles; una sociedad militarizada en la que se dispara a un enemigo invisible, contra lo que le rodea sin saber a quien o qué se está atacando mientras que los medios, las únicas noticias que ofrecen, son en referencia a la guerra junto a la emisión de propaganda sobre el orgullo y la defensa de la nación. Se respira el clima de la guerra, donde la gente realmente no sabe qué está defendiendo ni por qué, cuyo único objetivo es mantener su forma de vida aunque esta no tenga sentido. El siguiente fragmento refleja la incertidumbre, el desconocimiento y la ignorancia por parte del pueblo civil frente a los conflictos bélicos cuando el hijo le pregunta al padre sobre contra quien esta luchando y el padre realmente no tiene respuesta porque no lo sabe.

“-Nuestra victoria pronto llegará, disparen con todas sus fuerzas por nuestra nación, disparen con todas sus fuerzas por nuestra nación, disparen con todas sus fuerzas por nuestra nación. (...)

-Oye papá si te pregunto una cosa ¿no te enfadarás? ¿contra quién estamos luchando?

-Ya lo entenderás cuando seas mayor, ahora vete a la cama.”²³

La estética *steampunk*²⁴ ayuda a remarcar el ambiente en el que se desarrolla la acción a la vez que se utiliza un trazo expresivo para el diseño de personajes. Katsuhiro utiliza en este cortometraje un plano secuencia, a través de los movimientos de cámara, la superposición de

²² A. SERRANO, Jose (2012, septiembre). “Akira de Katsuhiro Ôtomo”. En *Guiadelcomic.com*. Enlace: <http://www.guiadelcomic.com/manga/akira.htm> [último enlace: 05/2015].

²³ Diálogo extraído del cortometraje *Carne de cañón* (*Cannon Fodder*; 1995, Katsuhiro Ôtomo) para la película *Memories* (1995).

²⁴ *Steampunk*: se le considera como un subgénero literario/cinematográfico que bebe de la ciencia ficción y el cyberpunk. Intenta aunar un estilo retrofuturista en referencia a la época victoriana junto a tecnologías anacrónicas. Este género se ha llevado al mundo del arte, de la moda, arquitectura, etc.

planos, los travellings y los fundidos entre imágenes nos conducen a través de la trama, la mecanización de una sociedad industrial y adoctrinada en el arte de la guerra volviendo una vez más a la idea de sociedad militarizada, el mundo en guerra y la constante tensión bélica. Ôtomo se basaría más tarde en esta obra para desarrollar *Steamboy* (2004, Katsuhiro Ôtomo) película en la que se vuelve a incidir en el tema de la industrialización.

El estilo de la animación, en *Carne de cañón*, es cuanto menos peculiar ya que recuerda a un cómic en movimiento casi podríamos considerarlo una animática. Por otra parte al igual que Miyazaki, Ôtomo también se ve influenciado por la obra de Jean Giraud conocido bajo el pseudónimo de Moebius²⁵, tanto en este cortometraje como en su posterior obra, incluyendo *Akira*, utiliza un grafismo recargado y detallista que se aplica sobre todo en los fondos tanto en la composición del *manga* como en el del *anime*.

Sin profundizar más en el estilo y la conciencia sobre la que se mueven los trabajos de Ôtomo, pasamos a su largometraje más conocido, *Akira*, que nos servirá de ejemplo para relacionar hechos del pasado y sus posteriores secuelas en la población a través del imaginario audiovisual que nos ofrece como veremos a continuación.

2.1. Akira (*anime*).

La película se estrenó cinco años antes de que finalizara el *manga*, por lo que la línea argumental que sigue se separa del cómic y propone un final alternativo dentro de una versión resumida del mismo pero que nos acerca de igual modo a la idea general que *Akira* quiere transmitir y que veremos a lo largo de los diferentes apartados mediante dos de los aspectos más destacables, la construcción del fondo en el que se desarrolla la acción, Neo-Tokio, y Tetsuo Shima, personaje principal en el que recaerá el peso sobre la relación del individuo con su entorno, su propia identidad y la tecnología que lo envuelve.

Como ya hemos apuntado en reiteradas ocasiones, dentro del cine de animación japonés, existe un antes y un después de *Akira* y su posterior difusión, pues consiguió dejar a un lado el estigma de la animación infantil para convertirse en una firme propuesta crítica frente a la calidad que hasta entonces el cine de animación había ofrecido, acercando a su vez una cultura diferente, llamativa y exótica para el espectador occidental.

Dentro del fenómeno mediático que supuso esta historia, cabe mencionar que *Akira* es “una obra de arte que por sí sola resulta ser universal y atemporal”, debido a que “si bien nos plantea un futuro distópico después de una tercera guerra mundial y una sociedad en crisis debido al período de recuperación de posguerra, en ella encontramos los problemas y fenómenos que en todas las sociedades y épocas han enfrentado a la civilización humana. Crisis

²⁵ Jean Giraud (1938-2012): historietista e ilustrador francés. Se le relaciona con estos autores japoneses por su estilo sobre todo por la utilización de un grafismo recargado y detallista, y su utilización de dibujos sintéticos a través de una línea limpia que define a los personajes. Esta es su página oficial donde podemos ver parte de su obra: <http://www.moebius.fr/>

*económica, sobrepoblación, marginación, totalitarismo militar, corrupción, etc.*²⁶, la visión de un mundo que a pesar de estar basado en un supuesto futuro tiene mucho que ver con nuestro presente.

La película comienza con la explosión de una tercera bomba atómica el 16 de julio de 1988 que cae sobre la ciudad de Tokio y la posterior reconstrucción de la ciudad 31 años después de la III Guerra Mundial. El pretexto por sí solo ya es totalmente explícito y está poniendo en cuestión el tema de la II Guerra Mundial, de nuevo Japón es atacada por los horrores de la guerra nuclear. Mientras, el gobierno por su parte está llevando a cabo un experimento secreto conocido como *Akira*; vuelve a aparecer el tema de la experimentación científica como arma de doble filo.

Es en el ciudadano en quien recae parte del protagonismo y peso de la trama. Como ya dijimos el género del *cyberpunk* suele describir individuos marginales perdidos en el entramado de la ciudad. Los personajes principales, Kaneda y Tetsuo, son dos jóvenes miembros de una banda de motoristas que recorren las calles de Neo-Tokyo; la relación entre ambos personajes es muy importante pues supondrá la contraposición de dos puntos de vista. Cuando Tetsuo se ve envuelto en el extraño suceso que lo va a convertir en la clave del despertar de *Akira*. Kaneda, al querer ayudar a su amigo, se ve atrapado en un grupo de "terroristas" que aparecen dentro de las protestas ciudadanas opuestas al gobierno pretendiendo boicotear los planes del mismo. Apareciendo aquí la confrontación entre gobierno, individuo, ciencia y desarrollo tecnológico.

Se podría decir que la estructura de la trama de *Akira*, se mueve dentro de la construcción de tesis, antítesis y síntesis. Una primera parte en la que los personajes y sus roles están bien definidos, cada uno sabe cual es su lugar en el desarrollo de la trama, el primer giro argumental acciona y hace que las reglas por las que estos personajes estaban dirigidos cambien, una antítesis donde el caos se apodera de la acción y hace que los personajes modifiquen sus roles produciendo contradicciones internas dentro de ellos mismo. El giro de Tetsuo es el más radical, convertido en algo que ni el mismo entiende y envuelto en la búsqueda de *Akira*. Detonante de la síntesis de la obra, cuando la acción llega al punto más alto y al caos más desorganizado, todo vuelve a la calma desde un nuevo comienzo que parte de cero, un binomio entre destrucción/creación que se repetirá a lo largo de la película.

Una vez que ya conocemos el conflicto que se nos plantea en *Akira*, es necesario analizar por separado tanto el escenario como los personajes, desde dos puntos de vista diferentes, a través de los elementos técnicos, formales y compositivos por un lado y por otro a través del análisis teórico de los aspectos más destacables relacionados con la semiótica, la psicología o la filosofía intentando encontrar siempre esa relación con la realidad que lo construye.

²⁶ ALTAMIRANO, Rafael (2014, 7 de junio). "Cine y Arquitectura: Akira". En *Plataforma Arquitectura*. Disponible en: <http://www.plataformaarquitectura.cl/cl/02-367814/cine-y-arquitectura-akira>

2.2. La III Guerra Mundial y la reconstrucción de Tokio.

La III Guerra Mundial es la base de la que parte *Akira*, guerra en la que Tokio fue destruida por una bomba nuclear y en su lugar fue reconstruida Neo-Tokyo, lo que etimológicamente viene a ser traducido como Nueva-Tokyo, ciudad que se levanta encima de las ruinas, lo que guarda cierta verosimilitud con la realidad, Japón tuvo que volver a levantarse tras los ataques de la II Guerra Mundial. Katsuhiro no muestra la realidad de manera deliberada, si no que expresa el pensamiento real arraigado en la conciencia de la sociedad japonesa. Por lo que a lo largo del largometraje se suceden referencias a una nueva posible catástrofe sobretodo relacionadas con la liberación de *Akira* y la visión terrorífica del desarrollo tecnológico.

La película nos narra el desorden de la posguerra y el intento por recobrar la normalidad, dentro de una ciudad en la que se muestran diferentes contraposiciones y conflictos de una sociedad en crisis *“que van entre lo legal y lo ilegal, lo natural contra lo artificial, la pobreza contra la riqueza y la ciencia contra el misticismo. Es en medio de todos estos antagonismos acontecidos, que la ciudad muestra su verdadera naturaleza, no como el ente apaciguador de conflictos y en donde el proceso histórico desemboca en la resolución de las necesidades humanas, sino como una olla de presión, que llena de energías contrarias entre si busca liberarse en una gran explosión que siempre es autocontenida”*²⁷. Por ello no es causalidad la aparición de uno de los acontecimientos de los que hablábamos en el apartado de la contextualización, las protestas estudiantiles frente al Tratado de Seguridad propuesto por EE.UU. en 1970 se muestran con toda su barbarie.

*“La policía con sus escudos y uniformes, y los manifestantes, con sus cascos y máscaras llenas de consignas (...) Ambas facciones mantenían un alto grado de organización (...) y el combate tuvo lugar en avenidas urbanas por medio descargas y contraofensivas coordinadas (...). Los coreógrafos despliegues de intensa violencia entre ambos grupos evocaban más a los filmes épicos sobre las revueltas militares en el Japón del siglo XII, que a acontecimientos que se estaban desarrollando en el siglo XX”*²⁸. Este es el telón de fondo bajo el que se desarrolla la ciudad de Neo-Tokyo, donde la gente porta banderas de color rojo al igual que en estas revueltas reales, aunque la motivación de las protestas es distinta, pues a pesar del ámbito tecnológico en el que se desarrolla esta nueva ciudad, las políticas sociales son precarias así como el gobierno que las aplica, este *“intenta crear una sociedad utópica, que en apariencia luce majestuosa, cosmopolita y llena de lujo, con la finalidad de convertirla en un atractivo turístico que desemboque finalmente en la celebración de los juegos olímpicos de 2020”*²⁹. Propuestas que chocan totalmente con la realidad, haciendo que los ciudadanos no se sientan respetados, si no engañados y frustrados lo que provoca *“estas oleadas de violencia, lo que*

²⁷ ALTAMIRANO, Rafael (2014).

²⁸ BARBER, Stephen (2007). Ciudades proyectadas. Cine y espacio urbano. España, Barcelona: Editorial Gustavo Gil. p. 123.

²⁹ ALTAMIRANO, Rafael (2014).

*inevitablemente deriva en protestas, drogas, inestabilidad e inseguridad*³⁰. Bajo este ambiente viven los personajes del relato, una sociedad hostil en el que ellos son simplemente uno más dentro de la ciudad y viven al margen de esta situación.

Dentro de este clima adverso, frente a la población se levanta, encima de la ruinas de Tokio, una ciudad llena de rascacielos infinitos que no dejan ver el cielo, uno tras otro como piezas de dominó, compacta, artificial. Katsuhiro construye la ciudad en diferentes planos lo que le da una gran profundidad potenciada por los movimientos de cámara, Neo-Tokyo es un claro ejemplo de ciudad postapocalíptica como también podremos ver en *Ghost in the Shell (Kōkaku Kidōtai; 1995, Mamoru Oshii)*, donde este tipo de ciudades “*necesitan ser fielmente reconstruidas en la pantalla para que el relato fílmico resulte creíble (o habitable)*”³¹ y en sus calles impera la ley marcial. La decadencia está presente en los suburbios, las ruinas de lo que era la antigua ciudad, las luces de neón y el tráfico nocturno la convierten en ese escenario artificial donde habitan estos seres marginales, influenciados por las drogas y las peleas por los territorios, protagonizadas por bandas callejeras nos muestran a través de sus persecuciones, en la primera parte de la película, el laberinto que es Neo-Tokyo.

Por otra parte cabe destacar el diseño artístico, el cómo se nos muestra esta ciudad a través del lenguaje artístico audiovisual. Una de las cualidades que presenta el *manga* y el *anime* de *Akira*, es la importancia de mostrar el fondo, “*superficies desnudas y de colores neutros, donde la localización geográfica se reduce a meros apuntes e, incluso, llega a desvanecerse en los planos medios y primeros planos de los personajes*” (Cueto, 2003:48). Es cierto que con *Akira* pasa lo mismo, en cuanto nos acercamos a los primeros planos de los personajes, el fondo desaparece, pero es en los planos generales donde se pone especial atención a la construcción de los escenarios tanto por su profundidad como por el detalle minucioso de sus composiciones. Para mostrarnos la ciudad, Katsuhiro utiliza mucho el contrapicado para reafirmar esa sensación de verte atrapado dentro de la ciudad inmensa, colores vibrantes, luces de neón, la ciudad está viva de noche y nos muestra todo su esplendor. Según Fabián Ríos “*la animación de Akira tiende a las magnitudes (...) Japón se presenta monumental, es decir artificial, pues la monumentalidad es la medida que el hombre ha creado para hablar sobre sus propias huellas en el planeta*”³².

³⁰ La morsa verde (2013, 1 de octubre). “La distopía del mes: Akira” [online]. En *Hellofrik.com*, reportajes de cine. Disponible en: <http://www.hellofrik.com/cine/reportajes-cine/2013/10/01/la-distopia-del-mes-x-akira/>

³¹ MARTÍNEZ, Beatriz (2008). *Cine de Animación Japonés* Coord. Navarro, Antonio José. España, Donostia: Donostia Kultura. pp. 147. Cap. 2.3. *Del trazo a la imagen. Interrelaciones entre manga, anime e imagen real.*

³² RÍOS, Fabián (2014, 21 de marzo). “Akira: la desproporción del progreso” [online]. En *Ablefaria*. Disponible en: <http://ablefaria.com/2014/03/21/akira-la-desproporcion-del-progreso/>

2.3. Cuestionamiento de la identidad humana: Tetsuo Shima.

“Los hijos de las modernidad japonesa, que nació con las bombas de Hiroshima y Nagasaki, con el gran hongo nuclear que mató a miles de nuestros compatriotas, con la carne quemada y deforme de los hibakusha³³, con el miedo a la técnica, a la ciencia, convertidas en armas mortales”

Akira Shiriyama

Tetsuo Shima y Shōtarō Kaneda, son hijos de la era tecnificada, atrapados en la marginalidad de los barrios pobres de Neo-Tokyo, viven junto con otros chicos en las mismas circunstancias, su banda de motociclista, *Los Capsules*, jóvenes que no tienen otro objetivo en la vida que defender su territorio y recorrer las calles en sus motocicletas. Personajes que se oponen al sistema establecido pero que ellos mismos *“se encuentran insertos dentro de la dinámica de la sociedad. Se oponen a la ley pero compran ropa de moda, consumen drogas y equipan sus motocicletas con la más alta tecnología que es producida por la misma sociedad a la que se oponen. Su propia ilegalidad refuerza el sistema que los creó, con mayor represión de la ley, que a su vez propicia la creación de mayor marginación y con ello la aparición de nuevos seres igual de miserables que ellos”³⁴.*

Tetsuo y Kaneda, son los dos personajes principales de la trama, contrapuntos que muestran diferentes aspectos sobre una misma situación a través de una relación fraternal, ya que fueron amigos dentro del orfanato donde vivían de pequeños, crecieron juntos pero Kaneda fue más popular que Tetsuo, tenía alma de líder. Está contraposición se mantendrá a lo largo de la película, el ansia de Tetsuo por superar a su “hermano” será una de las razones más peligrosas para el desarrollo de la personalidad de este a lo largo de la película.

Kaneda es el rebelde sin causa de esta historia, el líder de la banda que no obedece a la imposición de la ley. Cuando Tetsuo se convierte en esta especie de ser con poderes, él es el quien lucha por permanecer a su lado, el que intentar comprender qué clase de experimento ha llevado a su amigo a estar donde está, de hecho es la única persona junto con la novia de Tetsuo capaz de acercarse a él. Kaneda es la calma, el lado bueno e incorruptible que mantiene equilibrada la balanza.

Tetsuo sin embargo, es todo lo contrario, ha crecido bajo un complejo de inferioridad respecto a Kaneda, pues era este el que siempre tenía que defenderlo frente a sus agresores por lo que siempre ha vivido bajo su sombra; es un personaje muy introvertido y reflexivo, que inesperadamente se ve envuelto en una situación que lo llevará a acabar bajo el mando del gobierno pues por lo que se sabe tiene algo que ver con un experimento científico secreto relacionado con el nombre *Akira*. Este suceso llevará a Tetsuo a desarrollar poderes psíquicos, convirtiéndolo así en una especie de dios en el desarrollo de su individualismo maquiavélico.

³³ *Hibakusha*: este término significa “persona bombardeada” y se utiliza para referirse a los supervivientes de los bombardeos nucleares de Nagasaki e Hiroshima.

³⁴ ALTAMIRANO, Rafael (2014).

Tetsuo es la imagen del antagonismo de la modernidad, y es esta misma modernidad la que sitúa al hombre en el centro, tal y como pasaba en el humanismo renacentista, otorgándole a su vez los poderes de un dios, *“el gran mito de la modernidad, es el mito de Prometeo, que roba el fuego de los dioses y se los da a los hombre, lo divino se confiere a lo humano (...), Tetsuo es transformado en un dios por los científicos”*³⁵, de hecho así la gente de la calle lo venera. Uno de los aspectos en los que más se incide en *Akira* es el peligro de jugar a ser Dios a través de la ciencia. Una fuerza que nos supera por el poder devastador que tiene ese experimento biológico, *“Tetsuo lanza al aire la pregunta sobre la ciencia y su vigor, diferencia entre dos perspectivas el idealismo, que se centra en lo que podría ser y el realismo, lo que realmente es”*³⁶, pone de manifiesto el uso que se le puede dar a la ciencia, para lo que se podría utilizar y para lo que realmente se utiliza, en este caso referencia el desarrollo armamentístico.

Antes de acabar con Tetsuo, cabe mencionar los aspectos más destacados de todo buen héroe *cyberpunk*. Es un ser marginado adicto a las drogas, este personaje utiliza pastillas para potenciar y mejorar su poder, el cual no puede controlar, y cada vez le lleva más al extremo hasta el punto de deformar su cuerpo de manera grotesca, aparecen cables y carne, una maraña en la que Tetsuo se va perdiendo, no solo ha cambiado su identidad si no que también se ha perdido a sí mismo. El poder corrompe, otra de las ideas que podemos sacar como conclusión de la obra maestra de Katsuhiro.

Pero, ¿quién o qué es Akira? pasamos las tres cuartas partes de la película oyendo este nombre mientras que Tetsuo lo busca desesperadamente por Neo-Tokyo. Por lo que se sabe, en los primeros tomos del *manga*, Akira es un experimento del gobierno, se habla de un niño con poderes especiales cuyo propósito era la experimentación para utilizarlo con fines militares, pero terminó saliendo mal, lo que le llevó a estar confinado bajo tierra. Tetsuo quiere liberarlo y con él su poder, lo que supondría la destrucción total de Neo-Tokyo.

Por otra parte es destacable el tratamiento que Ôtomo, hace de la industria científica y de los bandos militares, *“afán expansionista del ejército japonés es apreciado tanto en el desarrollo del cómic como en el de la película, de hecho es un experimento del ejército la base de la trama y como el no control acaba desencadenando una ley marcial primero y un golpe de estado después. Ambición militar y su deseo por controlarlo todo”*³⁷. Vuelve a aparecer la sombra del control de los gobiernos a través del poder militar y la tecnología desarrollada por este, sirviéndose a su vez de la ciencia para conseguir sus objetivos. A parte de todo esto es necesario destacar a la “organización terrorista” en la que se ve envuelto Kaneda, como parte desestabilizadora del orden establecido y del propio gobierno corrupto que al final está involucrado con ellos. Por otra parte la industria científica también es criticada. Estos juegan a ser Dios, y el hombre no debería jugar a serlo, ya que supera su condición humana. Por lo

³⁵ GONZALEZ CERREJÓN, Alberto (2015, 21 de enero) “AKIRA: El manga que cambió el cómic”. Youtube: https://www.youtube.com/watch?v=COrg_Z0f0As [último acceso: 07/2015].

³⁶ GONZALEZ CERREJÓN, Alberto (2015).

³⁷ GONZALEZ CERREJÓN, Alberto (2015).

tanto, tras la trama principal, se mantiene un mensaje crítico frente al ejército, el gobierno y la ciencia como pilares que han provocado una situación que sabrían no podrían controlar.

Habría cosas que se nos escapen, destacar el diseño realista de los personajes el *anime* tradicional nos tiene acostumbrados a esos ojos grandes, pero en esta ocasión se deja de lado y se busca cierta correspondencia con el cómic occidental y la realidad. Una cosa curiosa, los personajes se parecen mucho entre sí, de hecho es difícil distinguir a las mujeres de los hombres. Katsuhiro a la hora de dibujar a sus personajes busca un trazo expresivo y limpio sin recargar demasiado al personaje, que para eso ya están los escenarios y los elementos que los rodea.

2.4. Representando el pasado a través del futuro.

Akira, cuenta uno de los peores sucesos de la historia mundial a través de la dramatización artística que el medio audiovisual permite; los ataques nucleares de Nagasaki e Hiroshima, inauguraron en el siglo XX, la capacidad y concepción autodestructiva del propio ser humano. Esta película va mucho más allá de ser un producto audiovisual, podemos considerarla como un registro histórico del propio Japón, donde también se hacen latentes otras cuestiones reales, como el clima de la posguerra, la ocupación estadounidense, el descontento de los jóvenes, y el futuro poco alentador para las gentes de Neo-Tokyo. Es por eso que podemos afirmar que a pesar de estar basado en un futuro hipotético no deja de ser un pasado correspondiente a la realidad vivida.

“Akira habla con franqueza sobre como el monstruo se desborda a sí mismo”³⁸, Japón tras la II Guerra Mundial sufrió un rápido desarrollo industrial. Ôtomo a través de las deformaciones de Tetsuo, que se ve desbordado por su poder, establece cierto paralelismo con la realidad, cómo el individuo japonés se vio superado por ese rápido crecimiento “forzado”, convirtiendo el progreso en algo doloroso para el ciudadano, este permanece en estado de shock frente a la evolución que le viene dada por las instituciones y que él, aunque parezca libre para elegir si adaptarse o no. Tetsuo lo muestra a través de las mutaciones que sufre, donde se funde con la máquina a la vez que se mimetiza con el entorno tecnificado, es por ello que el proceso evolutivo lleva al individuo a mimetizarse que no a unirse con lo que lo rodea.

³⁸ RÍOS, Fabían (2014).

3. 1995: CONSOLIDACIÓN DEL ANIME.

Los 90 fueron los años dorados de la animación japonesa, sobretodo en España con la llegada de series como *Dragon Ball* (*Doragon Bōru*; 1989-1996, Daisuke Nishio), *Oliver y Benji* (*Kyaputen Tsubasa*; 1983, Hiroyoshi Mitsunobu), *Doraemon* (1979-2005, F. Fujio Fujiko), *Sailor Moon* (*Bishōjo Senshi Sērâ Mûn*; 1992, Junichi Sato), *Pokemón* (*Poketto Monsutâ*, 1998, Satoshi Tajiri), *La familia crece* (Mamarêdo Bôî; 1994, Yoshihiro Oka), *Reena y Gaudy* (Sureiyâzu; 1995, Makoto Noriza) entre una infinidad de títulos, géneros y estilos, que llegaron a ser imprescindibles en la parrilla televisiva del momento. Muchas de estas series comenzaron a producirse en los 80 pero hasta la década de los 90 no llegarían a Europa. La mayoría de estos *anime* en principio iban dirigidos a un público infantil aunque al final las terminaron viendo tanto niños como adultos convirtiéndose en iconos de esta etapa.

En aquellos momentos la animación japonesa estaba en auge, llegándose a establecer por encima de las series animadas estadounidenses. En España, Televisión Española y Antena3 en sus respectivos espacios infantiles, comenzaron a emitir este tipo de *animés*, lo que propició un gran éxito entre el público de aquella época. Eran historias fáciles de entender que hablaban de todo tipo de situaciones, romances, deportes, magia, mundos fantásticos, lo que abría la puerta a un público más amplio y que no necesariamente tenía que estar interesado en la cultura japonesa.

Otra de las cuestiones fundamentales en la consolidación y auge de la industria de la animación japonesa en occidente fue la aparición del formato OVA (Original Video Animation), su posterior reproducción en DVD y distribución por productoras como *Selecta Visión*³⁹, lo que le permitió llegar al ámbito doméstico con mayor facilidad ya que solamente se producía para ser vendido en vídeo y no se emitía por televisión. Los OVA, eran formatos de unos 50-60 min de duración que partían de una serie original, pero contaban aspectos o líneas argumentativas que no se desarrollaban en la trama, su función era aportar algo más a la historia. Actualmente y debido a la invasión de internet, este formato ha tenido que renovarse, ONA (Original Net Animation), íntegramente destinado para ser estrenado en plataformas de vídeo en internet.

Este tipo de distribución, formatos, fueron muy importantes para una de las sagas más notables en la historia de la animación japonesa, cuya relevancia es imprescindible cuando hablamos del género de la ciencia ficción aunque en este caso no podemos catalogarla dentro del *cyberpunk*, si no dentro del género *mecha*⁴⁰. Esta series es, *Neon Génesis Evangelion*, comenzó a emitirse en 1995 y fue dirigida y escrita por Hideaki Anno, compuesta, en origen,

³⁹ *Selecta Visión*: es una de las distribuidoras de series *anime* más importante en España ya que cuenta con una extenso catálogo de películas y series de animación japonesa que han sido emitidas por cadenas como TVE, Antena 3 o Telecinco.

⁴⁰ *Género Mecha*: se denomina de esta manera tanto a las series como a los robots gigantes que identifican este género, alguno de sus animés más representativos son Gundam (1979) o Neon Genesis Evangelion (1995). Es ha sido utilizado en reiteradas ocasiones para hablar sobre universos futuristas y visiones apocalípticas del mundo.

por 26 capítulos, pero que terminó siendo un conjunto de películas, OVA's y *mangas*, que hacen de la trama un complejo rompecabezas en el que se habla de filosofía, de religión, psicología, etc. relacionadas en gran parte con el propio existencialismo del individuo, su lugar en el mundo y la destrucción de él mismo, así como la interacción con la ciencia y la tecnología en todos estos procesos pasando a la mera instrumentalización humana. *Evangelion* es una obra muy compleja y difícil de entender, por lo que sólo podremos hacer referencia a ella en ciertos capítulos o partes que ocupen este apartado, respecto al escenario postapocalíptico y relación entre humano-máquina.

Después de hacer este inciso en el mundo de las series, continuaremos con otro hito de la cinematografía japonesa en relación a los objetivos marcados, *Ghost in the Shell* de Mamoru Oshii estrenada en 1995 y basada en el manga homónimo de Masamune Shirow compuesto por ocho tomos y publicado por primera vez en 1989. Con esta historia volvemos a retomar el tema del *cyberpunk*, de hecho se le considera como uno de los mayores exponentes de este género. En esta ocasión la tecnología es aplicada directamente al propio cuerpo humano a modo de prótesis de manera totalmente artificial.

Estas dos referencias audiovisuales dejan de lado la idea principal de la que partíamos, se sigue manteniendo la construcción de las ciudades distópicas, que no postapocalípticas, donde las preocupaciones en el individuo cambian, se pasa del poder psíquico de Tetsuo proporcionado por la experimentación científica a implicar directamente los aparatos electrónicos en el cuerpo humano, lo que lleva al individuo a reflexionar sobre sí mismo y su naturaleza. Podemos observar también que existe una evolución en las temáticas, en las dos primeras, *Akira* y *Neon Génesis Evangelion*, se habla de un ataque nuclear o de alguna otra naturaleza que ha exterminado o exterminará a gran parte de la civilización mientras que en *Ghost in the Shell* y *Paprika*, la base de la que partimos ya no es esa, ahora se trata del miedo directo a la tecnología y al hecho de poder recibir mediante esta, un ataque terrorista. El desarrollo de internet y de las nuevas redes de comunicación abre de nuevo los interrogantes hacia donde va el rápido desarrollo tecnológico.

3.1. Mamoru Oshii: *Ghost in the Shell*.

“Es el cine de un renacentista siglo XXI, que una y otra vez se cuestiona con desgarró y dolor por la verdadera naturaleza del ser humano, por su memoria, por su esencia, por sus sueños y, en consecuencia por su porvenir. Y eso es algo que siempre inquieta porque ante esa incertidumbre no hay evasión ni respuesta.”

Juan Zapater

Mamoru Oshii (1951) es el encargado de dar vida al mundo de *Ghost in the Shell*. Desde joven se interesó por el mundo audiovisual, tras terminar sus estudios comenzó a trabajar en productoras de *anime* como *Tatsunoko* encargada de llevar a cabo series como *Comando G (Kagaku ninja tai Gatchaman; 1972-1974, Tatsuo Yoshida)*. En el año 83 fue uno

de los que participó activamente en la creación del nuevo formato, el OVA, como ya hemos dicho anteriormente consistía en la venta directa en vídeo de material relacionado con los *animés* preexistentes, el primer OVA que se lanzó fue *Dallos (Darossu; 1983, Mamoru Oshii)*.

No sería hasta 1995 cuando realizaría su obra magna, *Ghost in the Shell*, lo que le supuso el reconocimiento internacional de la crítica al plantear nuevos supuestos y presentar una trama compleja para el espectador; con esta película terminaría por definir su propio lenguaje e inquietudes. Las películas de Oshii requieren de una atención especial, el espectador ha de ser activo y crítico con las cuestiones que se le están planteando, pues como ya dijimos en un principio no se trata de un cine de entretenimiento, se busca suscitar una consciencia crítica en el espectador sobre lo que está viendo.

En el año 2004, estrenó la segunda parte de *Ghost in the Shell*, *Ghost in the Shell 2: Innocence (Inosensu: Kôkaku kidôtai; 2004, Mamoru Oshii)*, que entraría de lleno en dar respuesta a la posmodernidad cinematográfica del cine del nuevo milenio. Según Edward Terrades, “Mamoru Oshii está influenciado por las series de ciencia ficción estadounidenses y por las películas de Ingmar Bergman, descubiertas en su época de estudiante. Tampoco esconde su gusto por Jean-Luc Godard y Seijun Suzuki y bebe de escritores de novelas de estética cyberpunk como William Gibson-Neuromancer-Trilogía *Spraw*”⁴¹, esto se hace latente por el carácter reflexivo e intimista que se muestran en algunas de sus secuencias, donde el diálogo es prescindible y se recurre a situaciones contemplativas, pasamos a observar el entorno en el que están los personajes.

Es la ciencia ficción el género fetiche de Mamoru, que ha conseguido hacer suyo a través de elementos oscuros y reflexiones profundas entorno a los temas que se tratan en su película marcando a su vez unas señas de identidad muy particulares. Una de esas particularidades es la aparición de perros de la raza *Basset Hound*⁴² en momentos y escenas en los que sucede algún cambio importante para la trama, aunque no se haga de manera evidente, estas apariciones, están cargadas de significación narrativa como podremos ver más adelante.

Ghost in the Shell asentaría las bases del estilo y el discurso de Oshii que más tarde trasladaría a otras producciones. Antes de continuar es necesario atender a la trama de esta película y su posterior sucesora ya que ambas están unidas por la misma temática, pero discurren por líneas argumentales distintas. Año 2029, en un futuro no tan lejano, la sociedad ha pasado a incorporar la tecnología en sus cuerpos llegando más allá de los límites humanos,

⁴¹ ZAPATER, Juan (2008). *Cine de Animación Japonés Coord. Navarro, Antonio José*. España, Donostia: Donostia Kultura. pp. 281. Cap. 3.2. *El rocío de la mañana. Claves para adentrarse en el cine de Mamoru Oshii*.

⁴² *Basset Hound*: raza de perro de origen franco-inglés, de estatura mediana tricolor. Con orejas y ojos caídos. Shakespeare lo describía así en su obra *Sueño de una noche de verano*: “mis perros sabuesos de papada grande y color arena, con una cabeza de orejas caídas que cogen el rocío de la mañana, sus rodillas torcidas y sus vientres rasantes, lentos cuando rastrean pero con unas voces profundas como campanas”

hasta el punto que viven gobernados por ella. Uno de los avances tecnológicos más importantes son los implantes cerebrales que hacen que los humanos pasen a ser máquinas despersonalizadas por completo, esta característica no se ve como algo malo si no como un paso nuevo en la escala evolutiva, es por ello que dentro de esta historia es inevitable hacer referencia al término *transhumanismo*, corriente del pensamiento que veremos más adelante con la Mayor Motoko Kusanagi, como ejemplo de lo que venimos hablando, ya que lo único que conserva de humana es su cerebro, el resto del cuerpo es una cubierta de titanio pero que poco a poco irá descubriendo su yo interior a través de monólogos reflexivos en los que se expondrán las cuestiones filosóficas y psicológicas del *film*. Ella será la encargada junto a su compañero Batou, también parte *cyborg*⁴³, de encontrar al terrorista conocido como *Puppet Master* (Titiritero en español) cuyo objetivo es controlar otras mentes digitales. Dentro de este relato encontramos el eterno dilema del uso de la tecnología, en el que aparecen hackers, inteligencia artificial, espionaje industrial y gracias a la Sección 9⁴⁴ del gobierno los ciberdelitos están vigilados y controlados.

En *Ghost in the Shell 2: Innocence*, la temática vuelve a girar entorno a los límites entre ser humano y máquina. Tres años después del ataque del ciberterrorista Puppet Master, Batou se volverá a ver inmerso en reflexiones sobre la consciencia humana donde la frontera entre lo que es real y lo que no se vuelve casi invisible, todo ello transcurre tras el ataque de uno de los robots a su dueño⁴⁵, aunque se separará de la línea argumentativa de la primera película. Ambas historias beben de la idea original del *manga* de Masamune Shirow publicado en 1989, aunque cada una incide en aspectos diferentes, por ejemplo la aparición de reflexiones éticas y filosóficas que subyacen dentro de la historia, se ponen de manifiesto de una manera más explícita en las películas mientras que el *manga* mantiene una línea más informal. Por otro lado la reflexión sobre el individuo y la tecnología, la inteligencia artificial y la omnipresencia de la red virtual, en estas cuestiones el *manga* hace mayor hincapié; aún así *manga* y *anime* siempre guardan una relación recíproca entre ambos aunque las líneas argumentales que sigan sean distintas. El ritmo de la narración es muy pausado en tanto en cuanto la animación es más dinámica en las escenas de acción, donde se refleja cierta crítica hacia la violencia policial y subtramas políticas.

⁴³ *Cyborg*: vendría a ser traducido como organismo cibernético ya que es un ser compuesto por elementos orgánicos y tecnológicos cuyo propósito es mejorar o recuperar alguna capacidad preexistente en el cuerpo humano. Este término fue acuñado en 1960 por Manfred Clynes.

⁴⁴ *Sección 9*: En *Ghost in the Shell*, es la unidad policial encargada de resolver aquellos crímenes o ataques cometidos por los cyborgs que habitan *New Port City*. Es aquí donde trabajan Motoko y Batou.

⁴⁵ *Leyes de la robótica de Asimov*: estas leyes aparecen formuladas por primera vez en 1942 en el relato *El círculo vicioso de Asimov*, donde se pone en cuestión dilemas éticos y filosóficos sobre la creación de robots e aquí las tres "normas" sobre las que se ha de regir la inteligencia artificial: 1) Un robot no puede causar daño a un ser humano ni, por omisión, permitir que un ser humano sufra daños. 2) Un robot debe obedecer las órdenes dadas por los seres humanos, salvo cuando tales órdenes entren en conflicto con la Primera Ley. 3) Un robot ha de proteger su existencia, siempre que dicha protección no entre en conflicto con la Primera o la Segunda Ley.

Volviendo a la significación de algunos elementos de las películas de Mamoru Oshii no hay que olvidar lo que antes mencionábamos sobre la raza de perro *Basset Hound*, y sus continuas apariciones en sus películas. Según Juan Zapater se hace evidente esta cuestión y se relaciona con *Ghost in the Shell* donde en reiteradas ocasiones podemos encontrar a este animal, en carteles por la calle, en la televisión, etc. Al igual que en *Evangelion*, aquí también se recurre a elementos de la religión judeo-cristiana; Mamoru Oshii tenía dos perros como los que mencionábamos, cuyos nombres traducidos al castellano hacen referencia al arcángel y al profeta, Gabriel (Fuerza de Dios) y Daniel (Justicia de Dios) respectivamente. Añade Zapater que esto no es casualidad, en *Ghost in the Shell* “ese Gabriel de quien nunca se nos dice su nombre asume, entre otros significados, la enigmática presencia ante la que Motoko, reconoce que ha llegado la hora de la transformación. Pero claro está, nada de ellos está explícito en el film, ni nada de ellos nos es verbalizado por cineasta que había arrastrado las palabras en un monótono y casi ineludible susurro” (Zapater, 2008: 282) es el ángel Gabriel el que funciona como guía para Motoko dentro de sus revelaciones como ser y las posibilidades inagotables que la inteligencia artificial y la red ofrecen.

Otras películas de la filmografía de Mamoru Oshii como *Patlabor: La Policía Móvil* (*Kidô Keisatsu Patoreibâ: The Movie*; 1989) o *Avalon* (2001), hablan sobre temas parecidos o al menos relacionados con la ciencia ficción pero no llegaron a calar en el público tanto como *Ghost in the Shell*, esta obra, que lo consagró mundialmente, a pesar de que fuera compleja para el espectador conseguía que estos no se perdieran dentro de la trama ya que a través de ese ritmo pausado consigue guiar al espectador, aunque pudiera resultar confuso para un público que no esté familiarizado con el *anime* y su expresión artística.

Como venimos haciendo hasta ahora pasaremos a analizar el espacio postapocalíptico aunque en esta ocasión no podremos catalogarlo como tal. Los únicos acontecimientos a los que se hace referencia son la III y IV Guerra Mundial en las que no ha habido una destrucción total de ella misma como pasa en *Akira* y en *Evangelion*, aunque si podremos clasificarla como escenario distópico. Por último, para cerrar este apartado, volvemos a incidir en la cuestión de la relación entre individuo y tecnología, aunque de una manera diferente a como lo hemos hasta ahora, pues aquí la tecnología interviene directamente en el cuerpo del ser humano junto al desarrollo de pensamientos contemporáneos como el *transhumanismo*.

3.2.1. Ciudades distópicas: *New Port City*.

New Port City es la ciudad en la que se desarrolla la acción de la película, como hemos visto en los films anteriores no se habla de un ataque nuclear o de una fuerza exterior como causa de la destrucción de la ciudad, si no que fue construida tras la III y IV Guerra Mundial de manera artificial, aunque este dato no es relevante en la trama ni va a suponer un eje importante si merece la pena mencionarlo para situarnos en el futuro distópico del que venimos hablando y la artificialidad de los escenarios. *New Port City* es destacable por su diseño y aporte a la contemplación y reflexión de los personajes como espacio, la ciudad

distópica ofrece a su vez esa atracción dramática y visual que caracteriza a este tipo de películas.

Al igual que Neo-Tokyo, es una ciudad basada en la masificación y acumulación compacta de edificios respondiendo a la necesidad de espacio de la isla, sobrepasada por la superpoblación con grandes autopistas y tranvías que recorren la ciudad. La construcción de *New Port City* comenzaría a realizarse en el año 2000, convirtiéndose más tarde en importante centro de comercio y relaciones internacionales siendo así una de las ciudades más prósperas del milenio, lo que la llevaría a ser una metrópoli fundada en los parámetros de las urbes occidentales actuales, y que de alguna manera, también critica este modelo.

La descripción geográfica que se da en el manga y que podemos observar nosotros mismos se representa como una fortaleza, *“las mayores torres corporativas se vislumbran amenazadoramente desde el centro de la sección flotante, mientras que miles de edificios menores los rodean. Existe un canal que rodea la sección central, formando un enorme anillo. Este canal se ramifica en canales más pequeños que se distribuyen a lo largo de la ciudad. El segundo anillo que rodea la ciudad esta compuesto de enormes muelles (equipados para manejar hasta los más grandes barcos cargueros modulares) y almacenes.”*⁴⁶ La ciudad está construida según el modelo de Hong Kong, de hecho los carteles que aparecen no están escritos en japonés, si no en chino.

Por otra parte hay que destacar los suburbios o las zonas de la periferia de la ciudad donde aún se han mantenido las tradicionales construcciones como las pagodas⁴⁷, en otras donde las luces de los carteles recuerdan al barrio de *Shinjuku*⁴⁸, por lo que estas zonas que no han sido masificadas respetan las construcciones tradicionales, donde lo moderno se mezcla con lo clásico. La ciudad de *New Port City*, a nivel narrativo, es muy importante, ejemplo de ello es el carácter reflexivo de una larga secuencia contemplativa, en la que Motoko Kusanagi tras su extenso monólogo existencialista sobre su identidad, rasgo característico también de Oshii, pasea en barco por los canales que rodean la ciudad, no hay diálogos, ni acción, guarda un tono intimista, melancólico y poético que intenta mostrar a través de esas imágenes una ciudad de contrastes, los grandes y modernos edificios del centro frente a las viejas edificaciones que se posan en la periferia, mientras Motoko observa, de manera reflexiva, su entorno y nosotros con ella, para finalizar la secuencia en un plano en el que aparecen unos maniqués sin brazos, cargado de significado y que analizaremos en el siguiente apartado.

Oshii, gracias a estas secuencias, nos lleva a reflexionar sobre nuestro tiempo y nuestro lugar en las ciudades. En el ensayo de Silvia López Rodríguez, se habla de la relación simbólico-semiótica entre el individuo y la ciudad, en este caso el personaje de Motoko actúa como lector de esta, *“el paseo establece unos modos específicos de relación entre el recuerdo,*

⁴⁶ GEOCITIES (Web sobre Ghost in the Shell). “El mundo de Ghost in the Shell”. En *El mundo de GITS*. Enlace: http://www.geocities.ws/seccion_9/gits01.html [último acceso: 06/2015].

⁴⁷ *Pagodas*: construcciones originarias de Asia compuestas por varios pisos de altura. Obras enfocadas al culto religioso, en concreto al budismo.

⁴⁸ Barrio de *Shinjuku*: junto al barrio de Shibuya se ha convertido en una de las zonas más cosmopolitas de la ciudad de Tokio. Luces de neón, tiendas y gente lo configuran como centro neurálgico para el ocio.

la atención y la imaginación. El paseante busca el encuentro con un presente que le ofrezca su rostro, es un cazador de rostros, como de otros tantos mundos posibles, como de otras tantas posibilidades del mundo"⁴⁹, Motoko se busca a sí misma dentro de esta ciudad e incluso llega a encontrarse en los reflejos de los cristales ¿quién soy yo y que hago aquí?

Junto a las reflexiones a las que nos invita este fragmento, es imprescindible, una vez más, hablar sobre el diseño de *New Port City*, en esta ocasión el encargado de dar vida a los fondos es Takushu Watabe. *Ghost in the Shell* juega con la animación tradicional y la animación digital, esta combinación consigue mantener un nivel de detallismo y realismo a base de combinar capas, los planos contrapicados acentúan la verticalidad de los edificios y ayudan a crear esa sensación en la que la ciudad atrapa a los personajes.

3.2.2. Lo transhumano: Mayor Motoko Kusanagi.

“Así como muchas partes que definen al ser humano como tal, se necesitan un gran número de cosas para conformar a un individuo. Un rostro para distinguirse de los demás, una voz de la que tú mismo no eres consciente, la mano que observas cada vez que despiertas, las memorias de la infancia, la consciencia del futuro.

Pero eso no es todo. Existe una vasta red de datos a la cual mi cybrecerebro puede acceder, todo eso es lo que me constituye dando origen a una consciencia que puedo llamar yo, y a la vez me confina dentro de mis propios límites”

Mayor Motoko

“A veces sospecho que no soy yo quien creo que soy. Puede que nunca haya en realidad existido” reflexiona Kusanagi sobre sí misma. En la sociedad en la que está basada esta película la mayor parte de la población está robotizada o al menos esta dispone de implantes tecnológicos que mejoran el estado humano. El personaje principal de *Ghost in The Shell* es la Mayor Motoko Kusanagi, segunda al mando de las operaciones que se suceden en la Sección 9. Lo que más llama la atención de este personaje es su condición, tras un accidente de avión su cerebro fue rescatado y reinsertado en un cuerpo totalmente artificial conformado de titanio que no solo mantendría su vida si no que la mejoraría en muchos aspectos, por lo que hablamos de lo que se conoce como *transhumanismo*, ¿a qué se refiere ese término? se considera como un pensamiento contemporáneo en el que la condición humana puede transformarse mediante la implantación de tecnología para mejorar las capacidades humanas, tanto a nivel físico como a nivel psicológico. Realmente Motoko estaría en la siguiente etapa de lo que se considera este pensamiento, el *posthumanismo*, dejar de ser humano para

⁴⁹ MOREY, Miguel (2004). “Kantspromenade: Invitación a la lectura de Walter Benjamin” [online]. En La Central. Enlace: <https://www.lacentral.com/pdf?op=articulo&id=4&idm=1> [último acceso: 06/2015].

convertirse en máquina sin verlo como algo negativo si no como un paso positivo en la evolución de la humanidad.

El desarrollo tecnológico en Japón enfocado a la creación de seres basados en la cibernética es un hecho hoy en día, la industria robótica se ha convertido en uno de los pilares fundamentales en el crecimiento económico. Se dice que esta industria viene precedida por el *anime*, y la aparición de seres robotizados como los que venimos viendo hasta ahora, aunque en esta ocasión la inversión no se ha realizado para aplicar esta tecnología dentro del cuerpo humano si no para la creación de robots dedicados a facilitar la vida en el hogar, robots para el rescate en situaciones extremas así como para la industria militar, siendo Estados Unidos es uno de los principales inversores en este tipo de tecnología.

Tras este inciso, en el que podemos relacionar la industria del *anime* con la industria robótica japonesa, nos permite entrar de nuevo en una de las preocupaciones sobre el desarrollo tecnológico independientemente donde el género *cyberpunk* es precursor de estas temáticas. El abuso por parte de la animación japonesa en la utilización de estas ideas delata la gran preocupación existente sobre este tema. Retomando este tema, decir que aparte de las bases que se marcan frente a lo *transhumano*, dentro de esta corriente existe una preocupación ética, en la que *Ghost in the Shell* se le conoce como espíritu o alma, parte de la consciencia humana que aún guarda frente a su conversión tecnológica que hace perder al personaje su contacto con la realidad y trasladarse a otro mundo.

“Llegado cierto momento de la película, podemos ver como la protagonista comienza a cuestionarse si el sacrificio que realizó al abandonar su cuerpo orgánico por una estructura mecánica computarizada, que obviamente le resulta útil en su trabajo, ha valido la pena. ¿Qué es lo que separa a la Mayor del resto de las máquinas? ¿Qué es lo que nos define como humanos? La respuesta de ambas preguntas bien puede encontrarse en la escena donde la donde ella va a bucear. Al salir del agua, Batou, quien es su fiel compañero, le pregunta que siente una cyborg al introducir su pesado cuerpo al fondo del mar, a lo que ella responde: "miedo, ansiedad, soledad y esperanza". La respuesta no deja de sorprender a su compañero, debido a que ha sido testigo de la materialización verbal del “espíritu” de la Mayor. Son los sentimientos y nuestra capacidad de identificarlos y experimentarlos, lo que nos define como humanos. Nuestra capacidad de preguntarnos el porqué de las cosas, de cuestionarnos el lugar que ocupamos en este mundo, y de llevar a cabo nuestros sueños, intereses y actividades, es lo que definitivamente nos separa de las máquinas.”⁵⁰

⁵⁰ FANTOMAS (2008, 23 de abril). “Ghost in the Shell: Cyberpunk puro y duro”. En *Cinemascope: una mirada del 7º arte*. Enlace: <http://fantomas-cinemascope.blogspot.com.es/2008/04/ghost-in-shell-cyberpunk-puro-y-duro.html> [último acceso: 06/2015].

No son máquinas sin alma, al menos no por completo, aún guardan ciertos vestigios del pasado que aparecen a modo de recuerdos y que llevan a plantearse a los personajes lo que realmente son, Oshii nos muestra esto a través de reflejos, sombras, otros seres u objetos como los maniqués sin brazos que comentábamos antes. Estos al carecer de esas extremidades están limitados de alguna manera. Tras la secuencia en la que Motoko reflexiona sobre su existencia todos estos elementos se hacen latentes de algún modo u otro para hacer evidente esta preocupación, es decir, entran en la búsqueda desesperada de su alma, de su yo interior, quienes eran y no quienes son siempre a través de un punto de vista subjetivo. Será el ciberterrorista conocido como *Master Puppet* (El Tirititero) el que detonará todos estos pensamientos que atormentan a Motoko, pues este tipo de inteligencia artificial, de la que él no se considera partícipe, ha sido gestado en un mundo lleno de la información, como una vida independiente e incorpórea. El *Proyecto 2501*, como es conocido, en un principio estaba programado para realizar espionaje industrial y para manipular la información, esta I.A. al contacto con la red descubrió el mar de información al que era capaz de acceder, a la sabiduría completa, el ser que todo lo sabe. Será este personaje omnipresente el que pondrá en jaque a la Mayor Motoko cuya existencia no es completa y será al unirse ambas mentes cuándo llegarán a la verdad absoluta.

Por otra parte, Batou compañero de Motoko en la Sección 9, también es un *cyborg*, aunque el carácter de este es diferente al de Motoko, a pesar de ser un robot tiene un lado bastante sentimentalista respecto a Motoko llegándola a proteger en ciertos momentos. Desconocemos el origen de Batou aunque sabemos que su cuerpo también es mecánico diseñado para desempeñar funciones militares por lo que es fuerte y robusto. Este personaje en *Ghost in the Shell 2: Innocence*, cobra mayor importancia al ser él, el encargado de la investigación. El carácter en esta película es diferente pues tras la desaparición de Motoko se vuelve mucho más reservado y distante en busca de lo que queda de su humanidad, la invasión tecnológica en el ámbito humano.

“La inadaptabilidad de la conciencia humana se convierte en la inadaptabilidad de la realidad, la perfección solo está al alcance de aquellos que carecen de conciencia o están dotados de omnisciencia, en otras palabras solo esta al alcance de muñecos y dioses.”

Batou

El concepto de humano visto como algo inacabado e incompleto, este solamente podrá alcanzar la verdad absoluta y la perfección a través del desarrollo tecnológico sin importar los límites ético-morales. Es el posthumanismo el que alcanzaría este estado. Deshacernos del lastre del cuerpo humano y vivir en entornos virtuales, como recita uno de los puntos de la *Declaración Transhumanista*: *“buscamos crecimiento personal más allá de*

*nuestras actuales limitaciones biológicas*⁵¹. Esta es una concepción extremista, pero en ambas películas se nos plantea esta problemática siendo estos términos, transhumanismo y posthumanismo, los que mejor nos ayudan a comprender la compleja significación de la que parten estas historias y como se desarrollan a través de estos personajes.

Todo esto apoyado sobre un diseño en el que lo tecnológico cobra un realismo inigualable, lo artificial se mezcla con lo orgánico, los cables, las prótesis, los dispositivos que presenta Motoko están cuidados hasta el más mínimo detalle al igual que ocurre con los fondos. El diseño de personajes es parecido al de *Akira* en el que se busca la simplicidad en las líneas pero a la vez es un estilo realista alejándose, por ejemplo, del estilo de *Evangelion*, donde si se mantenían las líneas tradicionales del anime, personajes delgados, estilizados y de ojos grandes donde los colores son llamativos mientras que aquí la gama cromática está compuesta por colores fríos y oscuros, consiguiendo con ello crear unos ambientes más decadentes y sucios en la ciudad y más fríos en los personajes.

3.2.2. Inteligencia Artificial.

“Realizar máquinas geniales; con mayor inteligencia que la humana, con su creatividad, su sabiduría y hasta su compasión. Investigamos en robótica, inteligencia artificial, arte, ciencia cognitiva y diseño. Integramos todos esos esfuerzos en la búsqueda de la nueva relación de los humanos con los robots.”

Jong Lee, director de *Hanson Robotics*⁵²

El pasado 4 de marzo de 2015 se presentó en el Museo Nacional de Ciencias Emergente e Innovación de Tokio el robot conocido como *Asimo* desarrollado por la empresa japonesa Honda. Este robot es considerado como *“la cara más visible de la industria androide japonesa, una industria que en los últimos años ha dado el salto de la teoría a la práctica, especialmente en el sector servicios, con robots humanoides capaces de interactuar de manera autónoma con los humanos”*⁵³, siendo Hiroshi Ishiguro una de las figuras más representativas de este campo y que más ha investigado sobre ello, creador de la gama más primitiva cuya función se limitaba a la interacción básica comunicativa con el ser humano. Por tanto *Ghost in the Shell* es la película que mejor representa esta cuestión sobre el desarrollo de vida inteligente.

Pero, ¿cómo ve la sociedad japonesa este tipo de progresos? según la comisaria de la exposición, Maholo Uchida, la unión entre la filosofía sintoísta y la tecnología dota de alma a las máquinas, es por ello que tienen una gran acogida por parte del público japonés, ya que

⁵¹ AGUILAR GARCÍA, Teresa (2009). *Ontología cyborg: el cuerpo en la nueva sociedad tecnológica*. España, Editorial Gedisa.

⁵² Empresa china con sede en Hong-Kong dedicada al desarrollo de la robótica aplicada a las necesidades humanas.

⁵³ GARCÍA, David (2015, 4 de marzo). “El hogar de los androides” [online]. En *El País Digital*. Enlace: http://elpais.com/elpais/2015/03/04/ciencia/1425489021_513432.html [último acceso: 06/2015].

parecen aunar en este punto, tradición y progreso, intentando dejar a un lado la tecnología con aplicaciones militares para centrarse en el desarrollo de la robótica pensada para ayudar e interactuar con el ser humano.

Daniel García hace hincapié en una relación más profunda entre humanos y máquinas, ya que la sociedad actual así lo exige y necesita. Ichiro Kato añade que la creación de máquinas con apariencia humanoide facilita la interacción con el ser humano, ya que la función principal de estos, en principio, es estar de cara al público. Un ejemplo de ello es el robot conocido como PEPPER, y que hoy en día podemos ver en varios centros comerciales de la ciudad de Tokio donde atiende al público. La compañía Aldebaran ha sido la encargada junto a la agencia de telecomunicaciones Softbank y la agencia de Bruno Miassonier, considerado el Asimov del siglo XXI, de crear este robot, buscando ir más allá dentro de las relaciones entre ser humano y máquina, haciendo que este fuera capaz de mantener un aprendizaje activo dejando atrás las funciones primitivas de sus antecesores.

La inversión en este tipo de desarrollo es cada vez mayor lo que está llevando a que las concepciones predeterminadas que teníamos sobre el futuro y las máquinas como se nos muestra en *Ghost in the Shell*, se hagan reales, ya que las capacidades intelectuales de los robots son cada vez más superiores a las humanas. Queda demostrado que una de las bases sobre las que se cimenta la idea de androide es la sustitución del ser humano por este tipo de máquinas, por tanto la película de Mamoru Oshii no se aleja tanto de la realidad a pesar de estar basada en ese mundo futurista donde los límites entre máquina y humanos son casi invisibles, se vuelven a mostrar dos puntos de vista: primero, el del ser humano que ha sido invadido por la tecnología para mejorar sus capacidades y segundo, el despertar de una consciencia artificial diseñada en principio como los robots que actualmente están en el mercado.

Estas cuestiones son vistas desde puntos muy diferentes, los sectores tradicionales ven el progreso como algo perjudicial si no es controlado con la suficiente firmeza, y el lado progresista que apuesta por ello y su desarrollo sin prevenir las consecuencias que podría acarrear. En el siguiente apartado, con *Paprika*, veremos esta confrontación y analizaremos detenidamente estas cuestiones, mientras que con *Ghost in the Shell* nos quedamos con el paso evolutivo que supone la creación de inteligencia artificial como único camino posible para la evolución del ser humano.

4. 2000: EL NUEVO MILENIO.

“Varias son las tendencias que pueden marcar el futuro del anime y que podemos englobar en varios apartados, como la conjugación de formatos híbridos, la adaptación fiel y estricta del universo manga, la ruptura de las fronteras niponas del anime, la revolución digital en gran formato o la radicalización de esquemas narrativos y conceptuales”

Ángel Sala

El siglo XXI ha supuesto para el anime un nuevo avance en la difusión de contenidos audiovisuales por tres razones, según Ángel Salas; la primera de ellas es la aparición de la hibridación de géneros tanto televisivos como cinematográficos, llevándolo así a abrir nuevas tendencias narrativas, visuales y nuevas formas de entender el *anime*, incluyendo también géneros experimentales como la película *Mindgame (Maindo Gêmu; 2004, Masaaki Yuasa)*, podríamos decir de ella que es un cuadro surrealista llena de colores y ritmo, donde se juega con fotogramas reales, animación tradicional, *stop-motion*, infografía poligonal o rotoscopia, diferentes técnicas en una misma película lo que rompe con la animación tradicional japonesa, ya que las posibilidades de representación que plantea son infinitas. Junto a esta película cabe destacar también la serie *The Flowers of Evil (Aku no Hana; 2013, Hiroshi Nagahama)* basada en la antología poética de Charles Baudelaire, *Las flores del mal*. Lo más curioso de esta serie es su lado experimental, ya que su producción basada en la técnica rotoscopia, rompió con el estilo *manga* de su obra gráfica, lo que no gustó a todos por igual, según algunas opiniones esto no se podría considerar como *anime* ya que se salía de los patrones tradicionales de lo que se considera como tal.

La imbricación de géneros ha supuesto la apertura a un número mayor de historias y posibilidades narrativas. A esto hay que añadirle la inevitable unión con el *manga*, ambos formatos influyen el uno del otro y coexisten de manera que han servido, en muchas ocasiones, para la ampliación y creación de universos, personajes, líneas narrativas, etc. Uno de los factores más importantes en la expansión del *manga* ha sido la universalidad de sus temas, haciéndolo atractivo tanto para pequeños como a mayores, amas de casa como ejecutivos; allí en vez de comprarse el periódico, leen pequeñas historietas que se venden el metro o en cualquier quiosco de la calle.

Esta fiebre por el *manga* se trasladó a occidente al igual que lo hizo el *anime*, muchas de las obras que hemos analizado anteriormente cuentan con esta relación de formatos. En algunos de ellos fue primero el cómic y más tarde la adaptación en serie o película animada, aunque también ha ocurrido al revés, ya que la relación es recíproca. Gracias a la unión de formatos, las tramas se han vuelto mucho más complejas al igual que las líneas argumentativas y el desarrollo de personajes, pues al disponer de un amplio campo de tratamiento es posible mejorar aspectos que otras series o historias gráficas individualmente no podrían.

Algunas de las series en las que el *anime/manga* van unidos de manera obligatoria son, *Bleach* (*Burūchi*; 2004-2012, Kubo Tite), *Naruto* (2002, Hayato Date) o *One Piece* (*Wan Pīsu*; 1999, Eiichiro Oda). Todas ellas dignas sucesoras del universo *Dragon Ball*, convirtiéndose en largas sagas que han perdurado en el tiempo, triunfado tanto en sus país de origen como en el resto del mundo gracias a sus miles de seguidores. La aparición de los salones *manga* y de *anime*, junto al *fenómeno cosplay*⁵⁴ han ayudado a que estas sagas no solo se queden en la pantalla, si no que traspasen la barrera de lo real y se pase a comercializar toda clase de objetos relacionados con las mismas como peluches, figuras, disfraces, etc. *merchandising* en general, lo que confirma que al *anime* le quedan muchos años más, aunque como veremos más adelante, esta opinión no es compartida por todos.

Junto a la hibridación de géneros y la unión de formatos tanto escritos como visuales hay que añadirle la revolución digital. Con el siglo XXI y la llegada de internet está cambiando la manera de ver televisión y cine, plataformas como *Jkanime* o *Anime FLV* ofrecen contenidos audiovisuales online, lo que permite una mayor y rápida difusión de las series así como su visionado. Ya no es necesario que sea emitido por televisión o lo lleven a la gran pantalla, si no que el espectador elige qué ver, cuando lo ve y cómo lo ve, por lo que el contenido que llega al público es muy amplio, facilitando, sin duda alguna, la difusión del anime en occidente.

Una de las figuras más importantes y que venimos resaltando a lo largo del trabajo, es la de Hayao Miyazaki, director, guionista, dibujante y cofundador del Estudio Ghibli junto a Isao Takahata. Películas como *El viaje de Chihiro* y *El Castillo Ambulante* han conseguido la fama y el reconocimiento mundial en los festivales internacionales más importantes, introduciendo por completo el mundo del *anime* en occidente. La preocupación por la guerra, por la contaminación, la preservación del medio ambiente y el papel de la mujer dentro del mundo de la animación, deja entrever nuevos esquemas narrativos y la reformulación de temáticas frente a la ya tradicional contraposición entre el bien y el mal con la posterior derrota del mal o la típica princesa en apuros, consiguieron cambiar la base de la que partían muchas películas de animación como las producidas por Disney. Esta nueva reinención de la animación no ha servido para conseguir, que en los últimos años, el *anime* haya ido cayendo en declive, pues se ha primado la cantidad frente a la calidad de las nuevas obras, aunque aún se pueden seguir encontrando buenas producciones.

Hideaki Anno, creador de *Evangelion*, dice que la animación japonesa tiene los días contados por otro factor: la intervención de otros mercados, *“No creo que la animación japonesa vaya a desaparecer por completo, pero quizás más adelante no existan las condiciones actuales que han llevado a la creación de productos interesantes del pasado. Japón va a dejar de ser el centro de la animación. Quizás en cinco años ese lugar lo tome Taiwán, donde los animadores tienen mucha pasión y más energía”*. Hay otros puntos de vista sobre esta situación Yusuki Hamano, profesor de la Universidad de Tokio dice *“Estoy seguro de que el*

⁵⁴ Fenómeno cosplay: surge en la década de los 70 en el *Comic Market de Odaiba, Tokio*. Los fans del *anime* y el *manga* comenzaron a disfrazarse como personajes preferidos asumiendo también su rol comportándose como ellos.

anime seguirá tratando temas profundísimos que ni el cine de imagen real o ni siquiera las novelas conseguirán expresar y los animadores japoneses continuarán narrando a través de la imagen, creo en el futuro del anime". Es cierto que la parte desalentadora es la que más se acerca a la realidad pues tras la muerte de Satoshi Kon, el paro en la producción del Estudio Ghibli y la retirada de Hayao Miyazaki han dejado un panorama más que difícil para el futuro de la animación japonesa.

Cabe destacar, en relación a nuestro trabajo, la figura de Satoshi Kon como uno de los precursores y herederos del estilo de Katsuhiro Ôtomo en el siglo XXI, llevándolo a su carácter personal y alejándose de lo que hemos visto hasta ahora. Aunque la tecnología sigue funcionando como eje central de la trama, los personajes se encuentran entre la realidad y el mundo onírico como consecuencia del desdoblamiento de personalidades lo que nos lleva a reflexionar sobre el individuo y su identidad relacionándolo en esta ocasión, no con la máquina en sí, si no con ellos mismos. La tecnología es señalada como algo negativo pues es el hombre el que tendría que tener el control sobre ella y no estas sobre el hombre, es por ello que las partes más tradicionales de la sociedad lo ven como algo perjudicial para el individuo.

4.1. Paprika: detective de los sueños.

Ángel Sala señala que uno de los cambios en el *anime* actual ha sido la radicalización de los esquemas narrativos y conceptuales. Satoshi Kon (1963-2010) ha sido uno de los directores que más ha trabajado en el cambio de la estructura clásica narrativa a través de sus obras cinematográficas. Antes de entrar en el estilo de su cine es necesario destacar uno de los proyectos más significativos, y que en parte, tiene que ver con lo hemos estado analizando hasta ahora sobre el mundo postapocalíptico.

Junto a Mamoru Oshii escribe *Seraphim: 266,613,336 WINGS* (1995), edición seriada para la revista *Animage*⁵⁵ y que tras la publicación de dieciséis capítulos quedó incompleta por el fallecimiento de Satoshi Kon. En esta novela gráfica se narra la historia de un mundo postapocalíptico donde un mal, conocido como *El ángel de la enfermedad*, está acabando con gran parte de la población mundial. *Sera*, así se llama la protagonista, tendrá que viajar hasta al centro de Asia para encontrar la cura de la enfermedad. Esta historia junto con otras muchas, *Regreso al Mar (Karikisen; 1990)*, *¡Qué Horror de Apartamento!* (1991) o las historietas publicadas para la revista *Young Magazine*, se verían influenciadas por el estilo del que sería su mentor, Katsuhiro Ôtomo padre de *Akira*, ya que trabajó como asistente para él, y del que heredó parte de las características de la obra de este, como el trazo realista y el diseño detallado de los fondos.

Pronto se interesó por el mundo de la animación, una de sus primeras obras sería *Perfect Blue (Pâfekuto Burû; 1997)* basada en la novela homónima de Yoshikazu Takeuch. Narra la vida de Mima, una cantante que decide dejar la profesión para convertirse en estrella

⁵⁵ *Revista Animage*: fundada en 1978 de la mano de Hideo Ogata donde se publicaron los primeros capítulos de *mangas* tan conocidos como *Nausicaä del valle del viento* de Hayao Miyazaki.

de cine; al fracasar en esta nueva faceta y verse rechazada por el público comenzará a sufrir paranoias por la aparición de un *alter ego*. Esto la lleva a situarse dentro de tres “escenarios” distintos: la realidad, las alucinaciones y por último las grabaciones de las escenas de la serie de televisión. Es el sentimiento de culpabilidad por su fracaso, lo que la empuja a este estado donde la realidad se mezcla con la alución llevándola a cuestionarse su propia identidad. Podríamos hablar de Mima como la antecesora de la Doctora Chiba, ya que esta, en los sueños es otra persona totalmente diferente. Por ello es importante destacar esta obra antes de hablar de *Paprika*, asienta las bases y el estilo sobre el que Kon va a utilizar en su obra, sobretudo la conexión entre lo real y lo que no lo es, bien sea dada a través de recuerdos, alucinaciones o mediante la construcción de mundos oníricos.

En *Millennium Actress* (*Sennen joyû*; 2001) la reconstrucción por parte de Chiyoko Fujiwara, así se llama la protagonista, convierte sus recuerdos, a través de una entrevista concedida a un admirador, en un viaje onírico que se remonta desde el pasado hasta el futuro, traspasando una vez más la frontera de la realidad y jugando, de nuevo, a la contraposición de consciencias entre lo que recuerda y la realidad. Cabe destacar que Satoshi Kon es un gran entusiasta del mecanismo cinematográfico, por ello, en estas tres películas, se hace latente los misterios del funcionamiento del propio cine.

Paprika (*Papurika*; 2006), es una de las obras más reconocidas internacionalmente de Satoshi Kon, basada en la novela homónima de Yasutaka Tsutsui, narra la historia sobre el desarrollo de un aparato conocido como *PT*, diseñado para introducirse en los sueños de los pacientes que así lo requieren como forma para tratar cuestiones emocionales, comprender los miedos o resolver cuestiones que en la vida real no entenderían, siempre y cuando se utilice de manera responsable. Hasta que tres de los prototipos conocidos como *Mini CD's*, aún en periodo de pruebas, son robados por un supuesto terrorista cibernético; este los utiliza para invadir las mentes de otros cuando estos están indefensos dentro del sueño, lo que lleva a la Dr. Chiba y a su equipo, Shima Torataro y Kosaku Tokita, a investigar a este misterioso criminal.

La película comienza con una secuencia brillante, donde la continuidad de planos se sucede de manera dinámica a través de la sucesión de escenas conectadas por la sutura de planos, basada en la utilización de objetos o puertas que nos mueven alrededor de la acción. El resto de la película irá cambiando el ritmo según nos encontremos en el mundo onírico o en el mundo real, un continuo viaje en el que las subtramas se van entrelazando con la trama principal a la vez que vamos descubriendo a los propios personajes y lo que pasa a su alrededor.

Cabe destacar el final de la película, en el que sueño ha invadido por completo la realidad y la gente que pasea por las calles libera el subconsciente haciendo que este se adueñe de la escena. Aquí es donde Kon aprovecha para despertar la consciencia crítica del espectador, a través de la parodia, el absurdo y la caricatura; critica al gobierno y los gobernantes, los procesos de globalización, entre otras muchas consignas que suenan al son de la música: “*si eres infeliz, no lo dudes, vota al ojo que todo lo ve, te devolverá la alegría*”

perdida"; “-¿Quién abandonaría este trono? ¿Yo? Ni hablar.-¡Yo soy el emperador, Dios me ha elegido para representarle.-¡Yo no te elegí, eres un engreído!”; “¡Dios y Buda intercambiarán sus religiones. El mundo feliz y en paz enviará al cuerno su furia!”.

La secuencia culmina con lucha entre dos gigantes por el mundo de los sueños, la luz y la sombra, la tradición frente al renacer, la mujer contra el hombre, una constante contraposición de conceptos donde el caos y la destrucción se apoderan de la escena, donde el ser humano se ha visto envuelto, por culpa del mal uso de la tecnología. Esto lo ha llevado a ser invadido por un mundo no real dentro del más arraigado subconsciente que pueda aparecer en el sueño, lo que termina resultando un tema complejo para la percepción del individuo.

4.1.1. La realidad vs El sueño: Dra. Atsuko Chiba y su *alter ego* Paprika.

Como venimos viendo, en la mayoría de las obras de Satoshi Kon, la temática gira entorno a la recreación de los conceptos del mundo onírico y del mundo real y su contraposición. Esto se ve reflejado a través de sus protagonistas, en *Perfect Blue*, Mima desarrolla una personalidad paranoica que la lleva a construir una doble identidad. En *Millennium Actress* ocurre lo mismo con Chiyoko, a través de la reconstrucción de los recuerdos, cuenta sus papeles en el cine de manera en la que no se puede separar la realidad de la ficción cinematográfica.

Con estos antecedentes *Paprika* vuelve a jugar en la misma línea, pero en esta ocasión la tecnología es la que interviene en este proceso. La Doctora Atsuko Chiba desarrolla el PT, aparato que permite introducirla dentro de los sueños de sus pacientes; aquí deja de ser ella para convertirse en Paprika. Dos personalidades contrapuestas tanto física como psicológicamente; Atsuko es morena con los ojos azules y el pelo negro, casi siempre lleva traje, su carácter es frío, serio y formal, también porque la realidad de su trabajo la obliga a ser así. Paprika es “la chica de tus sueños”; pelo y ojos castaños, lleva unos pantalones piratas y una camiseta roja, viste con ropa casual. Al contrario que Chiba su carácter es divertido y jovial, aventurera, inquieta y desenfadada. Dos personajes antagónicos en uno mismo, que Atsuko rechaza.

Volvemos a encontrarnos con el patrón de pérdida de identidad por parte del protagonista. En *Akira* y en *Ghost in the Shell*, Tetsuo y Motoko se enfrentaban a sus nuevas condiciones existenciales propiciadas por la tecnología, uno como resultado de la experimentación científica y ella como *cyborg*, cuyo único vestigio humano es su cerebro. En ambos casos, se diluye su condición humana así como sus correspondiente identidad inicial. Sin embargo, en *Paprika* el plano al que se traslada ese cambio corpóreo va más allá, ya que son dos personas totalmente independientes aunque pertenezcan a una misma mente. *Paprika* es la liberación de las convencionalidades de la Dra. Chiba, aspecto que podremos relacionar con el propio individuo japonés, correcto y dedicado a su trabajo en su día a día,

pero que sin embargo, fuera de este abre una puerta hacia su auténtico yo, libera su subconsciente a través de su forma de ocio.

En términos de Freud podríamos hablar de su teoría del psicoanálisis para comprender la relación de Atsuko con Paprika como la unión de la sociedad japonesa que vive atrapada en el convencionalismo social y la rutina diaria. El *Ello*, correspondería al mundo de los sueños, la parte más profunda y desorganizada de la personalidad del individuo, es aquí donde aparecen los impulsos y deseos más profundos presentándose en nuestro subconsciente. El personaje de Paprika juega entorno a la definición del término *Ello*, a la vez que hace latente el deseo de la sociedad japonesa por escapar de su rutina. El mundo de los sueños es el único lugar que le queda al hombre para ejercer su libertad, donde no necesita reprimir sus deseos y pasiones.

Por tanto el *Yo*, sería la parte consciente y despierta de la Dr. Chiba como persona física que vela por la integridad y consciencia de la realidad, la persona que reconoce y afronta los problemas reales y media entre Paprika y las exigencias éticas y morales de su *Superyó*, su lado más serio y correcto por las exigencias de su trabajo, razona y controla los impulsos de su *alter ego* a la vez que intenta apartarla de su *Superyó*.

Al final de la película Paprika se convierte en un ser independiente de Atsuko, al invadir el mundo onírico la realidad, mezclando elementos de toda índole; donde las propias personas se mueven a su libre albedrío bailando al son de la música, el *Ello* se apodera de la realidad funcionando como escape. La sociedad japonesa, como el resto de las sociedades del mundo, vive condicionada por los tres estados de la teoría del psicoanálisis de Freud, y que se muestran en esta película a través del personaje principal, pudiendo así establecer paralelismos con la realidad, donde el único espacio para dar libertad a nuestros instintos son los sueños, lo irreal, mientras que la parte consciente intenta lidiar entre esto y nuestras obligaciones, entre lo que queremos ser, lo que somos y lo que seremos según nuestras convicciones, la diferencia entre nuestra realidad y nuestra ficción.

4.1.2. Tradición vs progreso: introducción y aceptación del desarrollo tecnológico.

“El cálido aliento de la sencillez está hirviendo de gozo por la dicha de la vida. Jamás permitiré que la arrogancia e insensibilidad de la tecnología científica humille con su pisada esta tierra santa.

Los sueños están temerosos por lo que se avecina. La tecnología insensata y desconsiderada les está arrebatando su refugio. En un mundo donde la lógica es inhumana y los hechos despropósitos continuados, el último santuario protegido que le queda al ser humano es el del sueño. Pero este oasis está repleto de refugiados que se ven inexorablemente perseguidos por la realidad.”

Dr. Seiji Inui

Estas palabras son pronunciadas por el personaje del Dr. Seiji Inui conocido también como El Presidente, por el cargo que ostenta en el Instituto para la Investigación Psiquiátrica. Su visión es contraria a la de los científicos que han desarrollado el *Mini DC*, dispositivo utilizado para adentrarnos en la mente del individuo mientras este sueña. El uso de este aparato debe ser autorizado para su utilización. Su uso se limita a operaciones muy específicas y controladas, sin dejar al azar su manipulación que podría acabar causando un mal uso de esta tecnología como finalmente termina ocurriendo.

Este personaje aparece como representación de las esferas más tradicionales de las corporaciones e instituciones japonesas que aún ven con cierto recelo la utilización de la tecnología a pesar de ser esta, uno de los pilares más importantes en su desarrollo industrial. Satoshi Kon pone de manifiesto esta cuestión, desde los ojos del Dr. Seiji Inui, que en un principio muestra su oposición al desarrollo de la tecnología científica, a la que tacha de arrogante, insensible, insensata y desconsiderada, pues es el hombre el que debe tener su control y no al contrario.

Como en todo ser humano, estas ideas pueden ser corrompidas por las ansias de poder; a pesar de sus convicciones Seiji resulta ser el propio ciberterrorista que ha estado invadiendo los sueños ajenos. Junto a Osanai Morio roba dos de los dispositivos y los utiliza para desacreditar al Dr. Kosaku Tokita, creador del *Mini DC*. Finalmente el mundo onírico le confiere un estado superior al suyo real, donde está postrado en una silla de ruedas convirtiéndole en una especie de dios, liberando en la realidad a su *Ello*. Al final de la película lo podemos ver transformado en un gigante que acecha a la ciudad para imponer su nuevo orden; aparece en esta escena el espíritu de Paprika con la apariencia de un bebé y que tras alimentarse de sueños e incluso del propio Seiji, crece hasta alcanzar la plenitud.

A través de esta escena se puede apreciar cierta analogía con la realidad, la tradición vs el progreso. Seiji simboliza la tradición como algo oscuro y tenebroso, mientras que Atsuko, ya liberada, representa el renacer del progreso. La modernidad se alimenta de la tradición y evoluciona a través de ella, no de manera negativa, si no que remarca que el progreso, en general, ha necesitado de la tradición y se ha alimentado de ella.

En esta, como en otras de las películas que hemos analizado, podemos relacionar algunos aspectos a los que se hace referencia en reflexión al panorama industrial actual japonés, donde el progreso ha venido impuesto sin apenas ser asimilado por la ciudadanía. La cultura japonesa ha mostrado siempre cierta reticencia al cambio, aunque actualmente las nuevas generaciones se han adaptado mejor a estos cambios, mientras que las más tradicionales se muestran reticentes a esta evolución científica y tecnológica; no lo ven positivo, si no como algo que si no se controla puede abocar a la destrucción como ya lo hizo una vez, porque el nuevo espacio tecnológico deja abierta la puerta a todo tipo de intrusismo.

4.2. Nuevas series, temas recurrentes y estética *cyberpunk*.

Tras este repaso evolutivo a través de algunos mitos de la animación japonesa cabe hacer mención a las series que han ocupado la televisión y la pantalla del ordenador en este último siglo. Hemos elegido estas series, porque de manera llamativa siguen insistiendo en las mismas temáticas guardando incluso una correlación estética con sus predecesoras e incluso con las líneas narrativas. Todas parecen regirse bajo los mismo patrones de la ciencia ficción y el *cyberpunk* más tradicional.

- ***Serial Experiments Lain (Shiriaru Ekusuperimentsu Rein; 1998, Ryutaro Nakamura).***

La trama se desarrolla desde la perspectiva de la protagonista, Lain Iwakura; a través de la cual descubrimos *WIRED*, así se conoce al nuevo modelo de internet, que permite no solo interactuar con él, sino que también hace que el individuo sea capaz de introducirse literalmente en la red. Desde este tejido Arisu, su compañera fallecida, es capaz de contactar con ella comunicándole la presencia de Dios en la red como ser omnipresente.

Tras esto la vida de Iwakura acaba girando en torno a *WIRED* hasta el extremo de instalarse un *Psycho-Chip*, un implante que le permite conectarse libremente desde cualquier parte a dicha red. La protagonista poco a poco va cobrando un gran poder y popularidad en la red. Pero con el tiempo descubre que su yo *online* es independiente, este posee una consciencia distinta a la suya lo que la lleva a reflexionar sobre su verdadera personalidad y sobre quien de las dos es la verdadera Lain.

Bien podríamos estar hablando de una de las películas de Satoshi Kon, en esta serie se hace referencia de nuevo al desdoblamiento de la personalidad a través de la tecnología y la interacción directa del individuo con la red de internet hasta el punto de mimetizarse con ella. Se vuelven a utilizar símiles entre la religión y la tecnología, por la omnipresencia que esta plantea, cuando su amiga se comunica con ella en internet el parece hacer las funciones de portal con el más allá llegando incluso a afirmar la existencia de Dios dentro de *WIRED*.

- ***Ergo Proxy (Ergo Purakushī; 2006, Dai Satō).*** Dentro de la estética *cyberpunk*, *Ergo Proxy* nos introduce en la ciudad de Romdou, cubierta por una cúpula gigante que la aísla de la contaminación exterior y a su vez protege a los supervivientes. Dentro de esta ciudad humanos y robots conviven en paz hasta la aparición de un virus conocido como *Cogito*, haciendo que estos cyborgs ataquen a la raza humana. Para evitar el exterminio de los pocos humanos que quedan con vida, el gobierno desarrolla el siguiente paso evolutivo del humano, conocido como PROXY, cuya perfección salvará a la raza humana de su extinción.

Esta serie es la que más paralelismos guarda con *Ghost in the Shell*, ya que se vuelve a recurrir a los límites que plantea la creación de inteligencia artificial y su posterior uso. La experimentación con los PROXYS como la construcción de ese posthumano del que hablábamos. De nuevo y como el *cyberpunk* marca, nos encontramos ante la construcción de un escenario postapocalíptico y una sociedad en decadencia aislada por una cúpula del resto de la civilización, en el caso de que esta existiera, pero el exterior está contaminado por un aire corrosivo, bien podría corresponder esta afirmación a los niveles de contaminación que Japón sufre hoy en día debido a la masificada industrialización del archipiélago.

- ***Darker Than Black (Dākā zan Burakku; 2007, Tensai Okamura)***. La historia se desarrolla 10 años después de un suceso sobrenatural ocurrido en las ciudades de Tokio y Brasil. Este hecho provocó que ciertas zonas de estas ciudades fuesen inaccesibles, por orden del gobierno, así como su posible exploración. A estas zonas se las conoce como *Hell's Gate* (puerta del infierno) o *Heaven's Gate* (puerta del cielo) y las consecuencias de dichos sucesos son el aislamiento de las ciudades y las pérdidas del cielo natural en cuyo lugar aparecen estrellas que simulan las reales y que están relacionadas con las personas afectadas. Estas personas según las habilidades sobrenaturales que presentan, son clasificadas en: *Dolls*, *Contratistas* y *Moratoriums*.

De nuevo encontramos unos espacios aislados por unas grandes murallas y que de alguna manera remiten al mito de la caverna de Platón pues lo que sabemos que hay detrás de ellas son solo sombras de la realidad. Otro de los aspectos a destacar es la aparición de personas con poderes sobrenaturales tras los sucesos acaecidos, esto nos recuerda a la historia de *Akira*, que tras la explosión de la bomba nuclear algunos niños desarrollaron poderes psíquicos, es lo mismo que ocurre en *Darker Than Black*.

- ***Real Drive (Sennō Chōsashitsu; 2008, Kazuhiro Furuhashi)***. Está ambientada en el año 2061, transcurridos 50 años tras la aparición de *La Sociedad Red*, una infraestructura creada como utopía cuyo único propósito es hacer que la gente se conectara al nivel de la consciencia. En este nuevo medio tecnológico, aparecen varios problemas como las filtraciones de datos y la desinformación de las personas llevándolas a perder su identidad dentro de este mar informático. Debido a estos fallos del sistema se crearon medidas de seguridad cibernéticas más efectivas como *Red Meta Real* apodado como metal. Este funcionaba a través de ciber-implantes orgánicos que guardan los datos personales en lo que se denominan *Burbujas Cascarón*. A través del dominio de este elemento se comenzó a explorar los instintos de la raza humana, al liberarlos provocaron que las consciencias humanas que estaban en la red se ahogaran en el mar de la información.

Con esta series estamos haciendo referencia a problemáticas más actuales tales como la constante unión con la tecnología, las redes sociales y el almacenamiento de información online que está facilitando infinidad de datos, no solo pertenecientes a la cultura japonesa si no a nivel mundial, lo que plantea de nuevo preocupaciones frente a internet y sobre su uso.

- ***Attack on Titan (Shingeki no Kyojin; 2009, Hajime Isayama)***. El mundo descrito en *Attack on Titan* es un futuro medieval de estilo *steampunk*, en el que existen gigantes de varios metros de altura, nula inteligencia y de origen desconocido cuyo único propósito es engullir seres humanos. Desde la aparición de estas criaturas la humanidad fue devorada hasta casi el exterminio, con la excepción de un reducido número de humanos que pudo sobrevivir en una ciudad amurallada por muros de 50 metros de altura.

De nuevo una ciudad aislada, única superviviente en un mundo apocalíptico en el que unos gigantes se dedican a comer humanos. Aparece el concepto de Titán representado en los gigantes. La animación japonesa suele usar la mitología para representar algunas cuestiones, los titanes en la mitología griega eran una poderosa raza de dioses que engendraron el origen de la tierra, en esta serie son sus análogos los que se encargan de destruirla y exterminar a la raza humana.

- ***Psycho-Pass (Saiko Pasu; 2012, Naoyoshi Shiotani)***. La trama de *Psycho-Pass* transcurre en un futuro donde es posible medir de forma instantánea el estado mental de una persona y la probabilidad de que esta cometa un acto delictivo. La herramienta tecnológica que utilizan para saberlo es un escáner psico-somático que analiza tanto el estado del cerebro como las funciones biológicas y químicas de este.

Cuando el coeficiente de criminalidad, es demasiado alto, los individuos son perseguidos y detenidos llegando a ejecutar si es necesario. El trabajo es llevado a cabo por *Los Ejecutores*, un grupo de criminales supervisados por la policía.

Con esta breve y rápida sinopsis ya debería recordarnos a *Minority Report* (2002, Steven Spielberg), donde precisamente se habla de los mismo, la policía gracias a un mecanismo tecnológico es capaz de resolver los crímenes antes de que sucedan. En referencia al *cyberpunk* se hace latente, una vez más, el poder opresor del gobierno y de las fuerzas del orden frente a la situación social de la población que está en declive.

Este breve análisis, refuerza la idea que a través del imaginario audiovisual aparecen fragmentos de la realidad que surgen, en estas series y películas, como registros históricos y reflejos de la sociedad japonesa de una manera implícita. Los conceptos de holocausto mundial, la relación entre humanos y robots así como la evolución humana a través del desarrollo tecnológico y científico, la omnipresencia y el conocimiento absoluto que proporciona la red.

CONCLUSIONES

A lo largo de este trabajo hemos podido localizar, analizar y extraer toda aquella información e ideas relacionadas con el ciudadano japonés y su cultura a través del imaginario y del lenguaje audiovisual, remitiéndonos a su vez a la premisa inicial de la que partíamos donde se buscaba establecer su vínculo con el género de la ciencia ficción, el *cyberpunk* y el *anime* japonés. A esta idea preliminar, hay que añadirle tres conceptos indispensables para la comprensión del presente trabajo: individuo, tecnología y postapocalíptico; palabras que encontramos, de forma reiterada, en las películas que hemos analizado.

Volviendo a la relación establecida en un principio, entre estos géneros con el *anime* japonés, cabe añadir, que son estos y no otros, los que recrean con mayor facilidad mundos imaginarios basados en un futuro en el que se cuestionan problemáticas relacionadas con el pasado y el presente. Estas reflexiones son realizadas, en la mayoría de las ocasiones, por los personajes protagonistas, lanzando constantemente preguntas al espectador, haciendo que este intervenga en la acción de manera crítica y activa, para que también cuestione su condición.

Esta es la motivación principal del trabajo, la que nos ha llevado a analizar y relacionar historia y evolución de la sociedad japonesa con su medio audiovisual más representativo, el *anime*. La II Guerra Mundial y el posterior lanzamiento de las bombas atómicas, marcan el inicio para el desarrollo de historias que girarán en torno al progreso tecnológico y científico. Industrias que avanzaron muy rápido en un corto período de tiempo, lo que llevó a Japón a convertirse en una de las primeras potencias mundiales en estos campos, propiciando un choque con la cultura oriental, reticente a abrirse al progreso que la civilización occidental así demandaba.

Este choque se ve reflejado a través de los tres términos que hemos citado en el primer párrafo y que a su vez estructuran este trabajo. El individuo como eje vertebrador del que parten el resto de reflexiones relativas a la unión entre: individuo-ciudad, individuo-identidad, individuo-tecnología, desde el punto de vista de la sociedad e historia japonesa. En las tres obras analizadas en el trabajo, *Akira* (1988, Katsuhiro Ôtomo), *Ghost in the Shell* (*Kôkaku Kidôtai*; 1995, Mamoru Oshii) y *Paprika* (*Papurika*; 2006, Satoshi Kon), se mantiene este tipo de relación aunque vista desde diferentes perspectivas, ya que a medida que avanza la historia de Japón y su expansión al resto del mundo, lo hace también el anime en su discurso audiovisual.

Un fiel reflejo de lo expuesto en el párrafo anterior son Tetsuo, Motoko y la Dra. Chiba. Tres personajes que se enfrentan de manera diferente a la construcción de su identidad, en relación a la tecnología como concepto que determina y propicia esa formación. A través de ellos podemos establecer una evolución que va desde la involuntariedad del ser humano a verse convertido en un instrumento tecnológico hasta la consciente utilización de la tecnología para sumergirse en mundos paralelos.

Es inevitable no establecer ciertos paralelismos con la realidad japonesa. En un principio Tetsuo también se siente invadido por algo que no comprende y le sobrepasa, haciendo alusión a la ocupación estadounidense donde el ciudadano nipón se vio invadido por una cultura que no conocía ni comprendía en un primer momento.

Pronto la industria robótica aparecería en escena, siendo Japón el país pionero en la creación de inteligencia artificial. Mamoru Oshii en su obra hace hincapié en la preocupación por la deriva tecnológica y los límites de esta, pero sobretodo se centra en el cuestionamiento existencialista de estos *cyborgs*. La naturaleza humana sigue presente en ellos, pero su concepción tecnológica les invita a dejar su “*alma*” atrás para alcanzar la libertad pasando, a ser un ser omnipresente que todo lo sabe.

En *Ghost in the Shell*, su protagonista se ve obligada a abandonar su vestigio humano para alcanzar ese estado de conocimiento pleno. Pues como hemos visto el término transhumano hace referencia a la necesidad de que el ser humano para alcanzar su nuevo paso evolutivo ha de estar formado en mayor medida por tecnología que mejore y complemente sus cualidades humanas.

Este tipo de avances tecnológicos se ve en general, por la sociedad japonesa como algo positivo, siempre y cuando el objetivo de su desarrollo sea la mejora de la vida humana. Por ello en el sector servicios este tipo de máquinas están cada vez más aceptada. Su aspecto humanoide invita a conversar con ellos. Esta tecnología se limita a la interacción comunicativa básica entre personas y máquinas, ¿pero qué pasaría si este tipo de tecnología desarrollase una consciencia independiente a la programada y se revelara contra la raza humana? Esto hace necesario el establecer ciertos límites en la utilización de la tecnología y en los fines para los que es utilizada.

En *Paprika* damos un paso más adelante en la utilización de esta tecnología, con la introducción por completo de la mente en mundos virtuales. En el caso de Kon, en el mundo onírico, para poder ser lo que no puedes en el mundo real. Esta visión sobre el universo de los sueños nos remite a la situación actual, no solo de la sociedad japonesa si no a la situación de la sociedad contemporánea. La tecnología ha pasado a ser parte fundamental en nuestras vidas convirtiéndose en algo indispensable para el establecimiento de relaciones humanas. Las redes sociales han propiciado la creación de reflejos de lo que queremos ser y no de lo que somos; como el desdoblamiento de personalidad de la Dr. Chiba, donde en sus sueños era una persona antagonica a su realidad.

Internet sería nuestro estado de ensoñación donde el humano en sí ha dejado de relacionarse físicamente con otras personas para convertirse en individuos solitarios conectados las 24 horas del día a la red. Utilizándola no sólo como medio para la obtención de conocimientos y diversión sino también como canal principal para la relación con los otros individuos.

Nos hemos convertido en una sociedad tecnificada, la tecnología cada vez está más presente en nuestro entorno, nuestras acciones e incluso en nuestro cuerpo. Ha llegado el día en el que el futuro planteado en estos *animés*, está presente en nuestra sociedad. Estamos

rodeados de ella, en los edificios inteligentes (domótica), en aplicaciones en la sanidad y el uso de infinidad de dispositivos tecnológicos enfocados a la mejora y bienestar de la sociedad.

Los sectores más tradicionalistas japoneses, desde sus orígenes, han mostrado un fuerte rechazo a cualquier apertura o intrusismo que pudiera alterar su hermética sociedad. Su relación con occidente a través de su historia da prueba de ello. La actitud frente al desarrollo científico y los avances tecnológicos sufren el mismo rechazo por parte de estas esferas conservadoras.

La facilidad del mundo de la animación para crear espacios y situaciones ficticias en futuros hipotéticos, a través de géneros como la ciencia ficción y el *cyberpunk*, hacen del *anime* y del *manga* el canal idóneo para reflejar, analizar y criticar este rechazo al cambio. Mostrándonos a través de sus tramas y personajes los daños y beneficios que el progreso puede ocasionar.

Toda evolución lleva inherente el rechazo como consecuencia del desconocimiento del resultado de la misma.

BIBLIOGRAFÍA

LIBROS Y MONOGRAFÍAS

- AGUILAR GARCÍA, Teresa (2009). *Ontología cyborg: el cuerpo en la nueva sociedad tecnológica*. España, Editorial Gedisa.
- ASIMOV, Isaac (2009). *Yo, Robot*. España, Barcelona: Edhasa.
- ASIMOV, Isaac (2009). *Bóvedas de acero*. España, Editorial: Debolsillo.
- ASIMOV, Isaac (2010). *Trilogía de la fundación (Fundación: Fundación e Imperio; Segunda Fundación)*. España, Editorial: Debolsillo
- BARBER, Stephen (2007). *Ciudades proyectadas. Cine y espacio urbano*. España, Barcelona: Editorial Gustavo Gil.
- BAUDRILLARD, Jean (2006). *El juego del antagonismo mundial o la agonía del poder. Violencia de la imagen. Violencia contra la imagen*. España, Madrid: Círculo de Bellas Artes.
- BAUDRILLARD, Jean (1978). *Cultura y simulacro*. España, Barcelona: Kairos.
- BENDAZZI, Giannalberto (2003). *Cartoons: 100 años de cine de animación*. España, Madrid: Ocho y Medio.
- BERNDT, Jaqueline (1996). *El fenómeno manga*. España, Barcelona: Ediciones Martínez Roca S.A.
- DIEZ PUERTAS, Emeterio (2006). *Narrativa Fílmica: Escribir la pantalla pensar la imagen*. España, Madrid: Fundamentos Editorial.
- GARCÍA, Héctor (2008). *Un Geek en Japón*. España, Barcelona: Norma Editorial.
- GIBSON, William (1901). *Neuromante*. España, Barcelona: Minotauro.
- HANE, Misoko (2011). *Breve historia de Japón*. España, Editorial: Alianza Editorial.
- HORNO LÓPEZ, Antonio (2012). *Controversia sobre el origen del anime. Una nueva perspectiva sobre el primer dibujo animado japonés. En Con A de Animación. Máquinas e invenciones. Nº 2, 2012*. España, Valencia: Editorial UPV.
- HORNO LÓPEZ, Antonio (2013). *Animación Japonesa. Análisis de series de anime actuales* (tesis doctoral, dirigida por Pertíñez López, Jesús). España, Granada: Universidad de Granada, Facultad de Bellas Artes.

- K. DICK, Philip (2012). *Blade Runner: ¿Sueñan los androides con ovejas asesinas?*. España, Barcelona: Minotauro.
- KON, Satoshi (2012). *Antología de historias cortas*. España, Barcelona: Planeta DeAsgostini.
- KON, Satoshi (2014). *OPUS Nº1*. España, Barcelona: Planeta DeAsgostini.
- KON, Satoshi y OSHII, Mamoru (2014). *Seraphim*. España, Barcelona: Planeta DeAsgostini.
- KONDO, Agustín Y (1999). *Japón: Evolución histórica de un pueblo*. España, Hondarriba: Nerea.
- LAMARRE, Thomas (2009). *The Anime Machine. A Media Theory of Animation*. Estados Unidos, Minneapolis: University of Minnesota Press.
- LANZACO SALAFRANCA, Federico (2000). *Introducción a la cultura japonesa, pensamiento y religión*. España, Valladolid: Secretario de Publicaciones e Intercambio Editorial, Universidad de Valladolid.
- LÓPEZ MARTÍN, Álvaro (2014). *Mi vecino Miyazaki: Studio Ghibli. La animación japonesa que lo cambió todo*. España, Editorial: Diábolo Ediciones S.L.
- McCAFFERY, Larry. *Storming (1996) The reality studio: a casebook of cyberpunk and postmodern science*. Estados Unidos, Durham: Duke University Press.
- MCCARTHY, Helen (1994). *Una introducción al Anime : el dibujo animado japonés*. España, Editorial: El Beso.
- MONTERO PLATA, Laura (2014). *El mundo invisible de Hayao Miyazaki*. España, Mallorca: Dolmen Editorial.
- NAVARRO, Antonio José (2008). *Cine de animación japonés*. España, San Sebastián: Semana de cine fantástico y de terror de San Sebastián y Donostia Kultura.
- OTOMO, Katsuhiro (2002). *Portafolio Akira*. España, Barcelona: Norma Editorial.
- OTOMO, Katsuhiro (2005). *Akira (Vól. 1-6)*. España, Barcelona: Norma Editorial.
- OTOMO, Katsuhiro (2009). *Katsuhiro Otomo Antología*. España, Barcelona: Norma Editorial.
- PAPALINI, Vanina (2006). *Anime. Mundos tecnológicos, animación japonesa e imaginario social*. Argentina, Buenos Aires: La Crujia

- ROBLES, Manuel (2013). *Antología del Studio Ghibli nº1: De Nausicaä a Mononoke*. España, Mallorca: Dolmen Editorial.
- ROBLES, Manuel (2013). *Antología del Studio Ghibli nº2 (1999-2011)*. España, Mallorca: Dolmen Editorial.
- SAID, Edward (1990). *Orientalismo*. España, Madrid: Libertaris.
- SALA, Ángel (2005). *Satoshi Kon: sueños e imágenes sobre un Japón probable*. España, Pamplona: Artyco.
- SAITO, Kumiko (2004). *How Information Technology Has (not) Changes Feminism and Japanism: Cyberpunk in Japanese Context Comparative Literature Studies*. Estados Unidos, Pennsylvania: The Pennsylvania State University.
- SCHODT, Frederik L. (1986). *Manga! Manga!: The World of Japanese Comics*. Tokyo: Kodansha International.
- STERLING, Bruce (1998). *Mirrorshades: Una antología Cyberpunk*. España, Madrid: Siruela.
- VV.AA (2007). *Akira Club*. España, Barcelona: Norma Editorial.
- VV.AA (2008). *Mechademia 3: Limits of the human*. Estados Unidos, Minnesota: University of Minnesota Press.
- VV.AA (2009). *Mechademia 4: War/Time*. Estados Unidos, Minnesota: University of Minnesota Press.
- VERNE, Julio (2005). *Veinte mil leguas de viaje submarino*. España, Editorial Anaya.
- ZAPATER, Juan; CUETO, Roberto; SALA, Ángel; TRASHORRAS, Antonio (2003). *Dibujos en el Vacío. Claves del cine japonés de animación*. España, Valencia: Instituto Valenciano de Arte Moderno (IVAM).
- ZAPATER, Juan (2006). *El paraíso de Prometeo : visiones sobre la inteligencia artificial y la robótica a la luz del anime*. España, Valencia: Instituto Valenciano de Arte Moderno (IVAM).

REFERENCIAS AUDIOVISUALES

PELÍCULAS

Metrópolis. Dirigida por Fritz Lang. Producida por Universum Fil AG. 1927. 153 min.

Panda y la Serpiente Mágica (Hakujaden). Dirigida por Kazuhiko Okabe y otros. Producida por Toei Animation. 1958. 78 min.

Magic Boy (Shōnen Sarutobi Sasuke). Dirigida por Taiji Yabushita. Producida por Toei Doga. 1959. 83 min.

Bonnie and Clyde. Dirigida por Arthur Penn. Producida por Warner Bros Pictures. 1967. 111min.

2001: Odisea en el espacio (2001: A Space Odyssey). Dirigida por Stanley Kubrick. Producida por Metro-Goldwyn-Mayer (MGM) / Stanley Kubrick Productions. 1968. 139 min

Easy Ride. Dirigida por Dennis Hopper. Producida por Columbia Pictures / Pando Company / Raybert Productions. 1969. 94 min.

Mazinger Z, el robot de las estrellas (Sûpâ robotto Maha Baronu). Dirigida por Koichi Takano y otros. Producida por Coproducción Taiwán-Japón. 1978. 84 min.

Blade Runner (Blade Runner). Dirigida por Ridley Scott. Producida por Warner Bros. Pictures. 1982. 112 min.

Terminator (The Terminator). Dirigida por James Cameron. Producida por Pacific Western / Hemdale Film Corporation. 1984. 108 min.

Nausicaä del Valle del Viento (Kaze no Tani no Naushika). Dirigida por Hayao Miyazaki. Producida por Hakuodo / Nibariki / Tokuma Shoten / Topcraft. 1984. 116 min.

Akira (Akira). Dirigida por Katsuhiro Ôtomo. Producida por Akira Committlee. 1988. 124 min.

La tumba de las luciérnagas (Hotaru no Haka). Dirigida por Isao Takahata. Producida por Studio Ghibli. 1988. 93 min.

Terminator 2: el juicio final (Terminator 2: Judgment Day). Dirigida por James Cameron. Producida por Carolco Pictures / Pacific Western / Lightstorm Entertainment / Columbia TriStar. 1991. 135 min.

Rapsodia en Agosto (Hachigatsu no kyôshikyoku). Dirigida por Akira Kurosawa. Producida por Kurosawa Production. 1991. 93 min.

Memories. Dirigida por Katsuhiro Ôtomo, Koji Morimoto, Tensai Okamura. Producida por Shochiku / Bandai Visual. 1995. 113 min.

Neon Genesis Evangelion: Death & Rebirth (Shin seiki Evangelion Gekijô-ban: Shito shinsei) Dirigida por Hideaki Anno y otros. Producida por Gainax, 1997. 101 min.

La princesa Mononoke (Mononoke-hime). Dirigida por Hayao Miyazaki. Producida por Studio Ghibli. 1997. 133 min.

Perfect Blue (Pâfekuto Burû). Dirigida por Satoshi Kon. Producida por Rex Entertainment. 1997. 81 min.

Gattaca. Dirigida por Andrew Niccol. Producida por Jersey Films / Columbia Pictures. 1997. 106 min.

Matrix (The Matrix). Dirigida por Lana y Andy Wachoski. Producida por Warner Bros. 1999. 131 min.

El hombre Bicentenario (Bicentennial Man). Dirigido por Chris Columbus. Producida por Columbia Pictures / Touchstone Pictures / Radiant Production / 1492 Pictures / Laurence Mark Productions. 1999. 126 min,

Millennium Actress (Sennen joyû). Dirigida por Satoshi Kon. Producida por Bandai Visual Co. 2001. 87 min.

A.I. Inteligencia Artificial (A.I. Artificial Intelligence). Dirigida por Steven Spielberg. Producida por Warner Bros. Pictures / Dreamworks Pictures / Amblin Entertainment / Stanley Kubrick Production. 2001. 145 min.

Avalon. Dirigida por Mamoru Oshii. Producida por Bandai Visual Co. Ltd. / Media Factory Inc. / Dentsu Inc. / Nippon Herald Films. 2001. 106 min.

Minority Report. Dirigida por Steven Spielberg. Producida por 20th Century Fox/ Dreamworks Pictures. 2002. 144min.

Matrix Reloaded (The Matrix Reloaded). Dirigida por Lana y Andy Wachoski. Producida por Warner Bros. 2003. 138 min.

Matrix Revolutions (The Matrix Revolutions). Dirigida por Lana y Andy Wachoski. Producida por Warner Bros. 2003. 130 min.

Terminator 3: la rebelión de las maquinas (Terminator 3: Rise of the Machines). Dirigida por James Cameron. Producida por Warner Bros. Pictures . 2003. 109 min.

El castillo ambulante (Hauru no Ugoku Shiro). Dirigida por Hayao Miyazaki. Producida por Studio Ghibli. 2004. 119 min.

Steamboy (Suchimubô). Dirigida por Katsuhiro Ôtomo

Paprika, detective de los sueños (Paprika). Dirigida por Satoshi Kon. Producida por Madhouse / Sony Pictures Entertainment Japan. 2006. 90 min.

Cartas desde Iwo Jima (Letters From Iwo Jim). Dirigida por Clint Eastwood. Producida por Warner Bros. Pictures / DreamWorks Pictures presentan una producción Malpaso / Amblin Entertainment. 2006. 141 min.

Evangelion: 1.0 You Are (Not) Alone (Evangelion Shin Gekijôban: Jo) Dirigida por Hideaki Anno y otros. Producida por Gainax, 2007. 98 min.

Evangelion: 2.0 You Can (Not) Advance. Dirigida por Hideaki Anno y otros. Producida por Gainax, 2009. 112 min.

Origen (Inception). Dirigida por Christopher Nolan. Coproducción USA-Reino Unido Warner Bros. Pictures / Legendary Pictures / Syncopy Production. 2010. 148 min.

Eva. Dirigida por Kike Maíllo. Producida por Escándalo Films S.L. / Saga-Productions / ESCAC. 2011. 94 min

Her. Dirigida por Spike Jonze. Producida por Sony Pictures Worldwide Acquisitions (SPWA) / Annapurna Pictures. 2013. 126 min.

Pacific Rim. Dirigida por Guillermo del Toro. Producida por Warner Bros. Pictures / Legendary Pictures. 2013. 131min.

Terminator Génesis (Terminator Genisys). Dirigida por Alan Taylor. Producida por Paramount Pictures / Annapurna Pictures / Skydance Productions. 2015. 126 min.

Ex Machina. (Ex Machina). Dirigida por Alex Garland. Producida por DNA Films/Film4. 2015. 108 min,

SERIES DE TELEVISIÓN

Kimba, el león blanco (Janguru taitei). Dirigida por Eiichi Yamamoto. Producida por Mushi Productions / NBC Enterprises. 1950-1953. 52 episodios 3 temporadas.

Mazinger Z (Majingâ Zetto). Dirigida por Tomoharu Katsumata y otros. Producida por Toei Animation. 1972-1974. 92 episodios.

Heidi (Alps no shojo Heidi). Dirigida por Isao Takahata y otros. Producida por Fuji TV. 1974-1977. 52 Episodios.

Marco, de los Apeninos a los Andes (Haha wo Tazunete Sanzenri). Dirigida por Kazuo Fukazawa. Producida por Nippon Animation Co. 1976. 52 episodios.

Mobile Suit Gundam (Kidô Senshi Gandamu). Dirigida por Yoshiyuki Tomino. Producida por Sunrise. 1979-1980. 43 episodios.

Robotech (Robotech). Dirigida por Carl Macek. Producida por Harmony Gold. 1985. 85 Episodios.

Neon Genesis Evangelion (Shin Seiki Evangelion). Dirigida por Hideaki Anno. Producida por Gainax. 1995-1996. 26 episodios, 1 temporada.

Serial Experiments: Lain (Shiriaru Ekusuperimentsu Rein). Dirigida por Ryutaro Nakamura. Producida por Pioneer LDC. 1998. 13 episodios.

Ergo Proxy (Erugo Purakushî). Dirigida por Shuko Murase y otros. Producida por Geneon Entertainment / Manglobe / WoWow. 2006. 23 episodios.

Darker Than Black (Dâkâ zan Burakku: Kuro no Keiyakusha). Dirigida por Tensai Okamura. Producida por Bones /Aniplex. 2007. 26 episodios

Borukano (Bokura no (Bokurano)). Dirigido por Kimitoshi Chioka. Producida por Gonzo. 2007. 24 episodios.

Real Drive (RD Senno Chosashitsu). Dirigida por Kazuhiro Furuhashi. Producida por Production I.G.. 2008. 26 episodios.

Psycho-Pass (Saiko Pasu). Dirigido por Naoyoshi Shiotani. Producida por Sony Music Entertainment, Dentsu, Production I.G, Nitroplus, Toho. 2012-2013. 22 episodios.

Real Humans (Äkta människor). Dirigida por Lars Lundström y otros. Producida por Matador Film AB / Sveriges Television (SVT). 2012-actualidad. 20 episodios.

Attack on Titan (Shingeki no Kyojin). Dirigida por Tetsuro Araki. Producida por Kodansha / Mainichi Broadcasting System / Pony Canyon / Production I.G / Shingeki no Kyojin Team. 2013. 25 episodios.

Aldnoah.Zero (Aldnoah.Zero). Dirigida por Ei-Aoki. Producida por Troyca, A-1 Pictures. 2014. 12 episodios.

DOCUMENTALES Y VÍDEOS

- COSTA, Jordi (2001). "Explosión anime". Disponible en:
www.teledocumentales.com/explosion-anime/ [último acceso: 04/2015].
- CR, Anime (215). "Satohi Kon: Existentialism and Reality". Youtube:
<https://www.youtube.com/watch?v=Fp-ljV0wjlo>
- GONZALEZ CERREJÓN, Alberto (2015) "AKIRA: El manga que cambió el cómic".
Youtube: https://www.youtube.com/watch?v=COrg_Z0f0As
[último acceso: 07/2015].
- THEYS, Frank (2006). "Transhumanismo". Emiitido por *History Channel*. Youtube:
<https://www.youtube.com/watch?t=36&v=Kl8jl-wvoXA> [último acceso: 05/2015]
- ZAPATER, Juan y ORIA, Blanca (2008). "Entrevista a Mamoru Oshii. Part 1-6".
Productora: Selecta Visión.
Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=jszzkWm57G8>
- ZHOW, Tony (2014). "Satoshi Kon: Editing space and time". Vimeo:
<https://vimeo.com/101675469> [07/2015].

NOTICIAS Y ARTÍCULOS

- A. SERRANO, Jose (2012, septiembre). "Akira de Katsuhiro Ôtomo" [online]. En *Guiadelcomic.com*. Enlace: <http://www.guiadelcomic.com/manga/akira.htm>
[último enlace: 05/2015].
- A. ZALDUENDO, Eduardo (1994). "El desarrollo tecnológico de Japón" [online]. En *Boletín de Lecturas sociales y económicas nº11. Universidad de Cádiz (UCA)*.
Enlace: <http://200.16.86.50/digital/33/revistas/blse/zalduendo4-4.pdf>
[último acceso: 05/2015]
- ARMESTO, Juan (2014). "Cyberpunk : carne y máquina" [online]. En *Ventana Indiscreta, Universidad de Lima (Ecuador)*. Enlace:
http://revistas.ulima.edu.pe/index.php/Ventana_indiscreta/article/view/51
[último acceso: 06/2015]
- CÓRDOVA QUERO, Hugo (2013, 11 de octubre). "Cuerpos, cyborgs e inteligencia artificial en los animes japoneses". En *Anima Festival 2013*.
http://www.animafestival.com.ar/forum/files/2015/01/04_hugo_cordoba.pdf
[último acceso: 06/2015].

- ELECONOMISTA.ES (2009, 14 de abril). “Japón recurre al 'anime' y al manga para estimular la economía” [online]. Disponible en: www.eleconomista.es/economia/noticias/1158606/04/09/Japon-recurre-al-anime-y-al-manga-para-estimular-la-economia.html [último acceso: 05/2015].
- FANTOMAS (2008, 23 de abril). “Ghost in the Shell: Cyberpunk puro y duro”. En *Cinemascope: una mirada del 7º arte*. Enlace: <http://fantomas-cinemascope.blogspot.com.es/2008/04/ghost-in-shell-cyberpunk-puro-y-duro.html> [último acceso: 06/2015].
- G. TORRENTS, Alba (2013, 6 de mayo). “Máquinas con alma. Lo técnico y lo humano en Simondon y en la cultura anime”. En *Revista Astrolabio nº 10*. Enlace: <http://revistas.unc.edu.ar/index.php/astrolabio/article/view/4500> [último acceso: 06/2015].
- GARCÍA, David (2015, 4 de marzo). “El hogar de los androides” [online]. En *El País Digital*. Enlace: http://elpais.com/elpais/2015/03/04/ciencia/1425489021_513432.html [último acceso: 06/2015].
- GEOCITIES (Web sobre Ghost in the Shell). “El mundo de Ghost in the Shell”. En *El mundo de GITS*. Enlace: http://www.geocities.ws/seccion_9/gits01.html [último acceso: 06/2015].
- HORNO LÓPEZ, Antonio (2012). “Controversia sobre el origen del anime. Una nueva perspectiva sobre el primer dibujo animado japonés” [online]. En con *A de Animación*. Enlace: http://conadeanimacion.blogs.upv.es/files/2012/02/16_A_Horno1.pdf [último acceso: 06/2015].
- MONISV (2012, 16 enero). “Tecno-Orientalismo: Filosofía japonesa en las nuevas tecnologías”. En Gokan. Enlace: <http://gokan-net.com/2012/01/16/filosofia-de-la-nova-tecnologia-techno-orientalime/>
- MOREY, Miguel (2004). “Kantspromenade: Invitación a la lectura de Walter Benjamin” [online]. En *La Central*. Enlace: <https://www.lacentral.com/pdf?op=articulo&id=4&idm=1> [último acceso: 06/2015].
- PASARELLA, Luciano (2006). “Grandes catástrofes urbanas en Japón. La producción y reproducción de imaginarios a través del Animé de Ciencia Ficción” [online]. Enlace: <http://lucianopassarella.com/Passarella-AnimeCienciaFiccion.pdf> [último acceso: 04/2015].

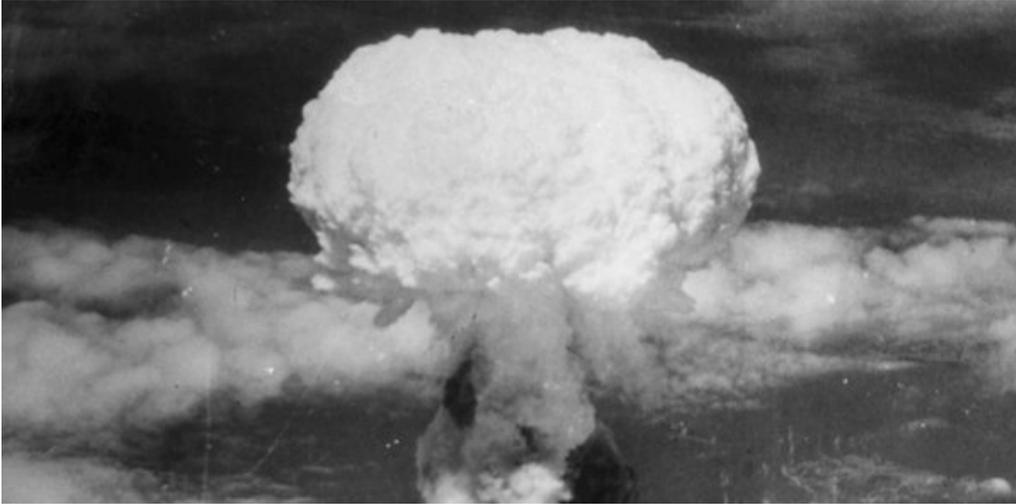
PEÑA ZARPA, Claritza Arnelet (2010). “Artes tradicionales en las películas de Akira Kurosawa: Diálogo entre resistencia y tradición”. En *Razón y palabra* nº 74. Enlace: <http://www.razonypalabra.org.mx/N/N74/VARIA74/29PenaV74.pdf> [último acceso: 04/2015].

SANTIAGO, José Andrés (2012, 24 de julio). “Generación Manga. Auge global del imaginario manga anime y su repercusión en España”. En *Dialnet*, Revista *Puertas a la Lectura* nº 24 p.p 10-27. Enlace: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4026509> [último acceso: 05/2015].

VERNAT, J. Pierre. “El individuo en la ciudad”. En *Cuaderno gris*. Enlace: https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/39/22862_El%20individuo%20en%20la%20ciudad.pdf?sequence=1

ANEXO-1 IMÁGENES

CONTEXTO



Img. 1. Bomba nuclear lanzada por los americanos a la ciudad de Hiroshima (1945)



Img. 2. Puesta ceremonial de la ciudad de Nagasaki arrasada por la bomba nuclear (1945)



Img. 3. Cúpula de la bomba atómica. Ciudad de Hiroshima (1945).



Img. 4. Douglas Mc Arthur ante el ministro japonés Mamoru Shigemitsu. Firma de la rendición japonesa, en la Bahía de Tokyo.



Img. 5. Algunos estudiantes en la calle durante las protestas contra la ocupación norteamericana (1968).

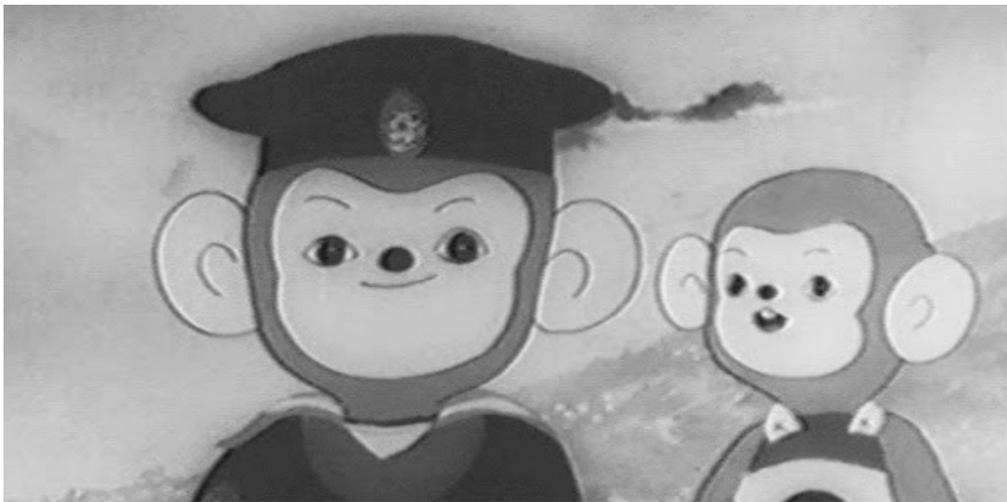


Img. 6. Barricadas durante las protestas contra el Tratado de Seguridad estadounidense (1960),

INDUSTRIA DEL ANIME



Img. 7. Fotograma del primer anime, conocido por la traducción del kanji que aparece en la parte superior, Katsudo Shashin (1917).



Img. 8. Fotograma de La batalla del mono y el cangrejo (Saru-Kani Gasse, 1917) de Seitaro Kitayama



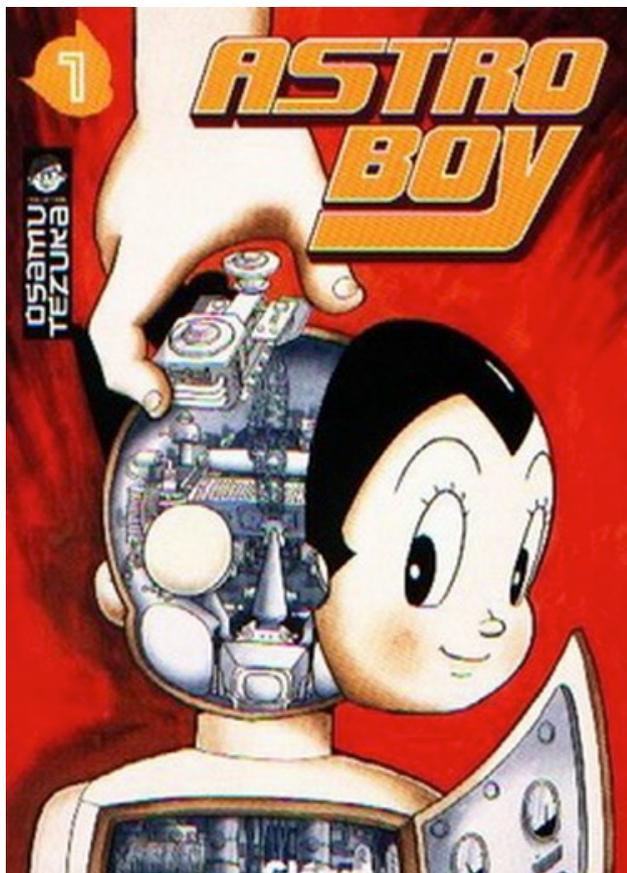
Img. 9. Fotograma de la serie de animación Astroboy de Osamu Tezuka (1963)



Img. 10. Cartel promocional en japonés de la película *El panda y la serpiente blanca* (1958, Taiji Yabushita).



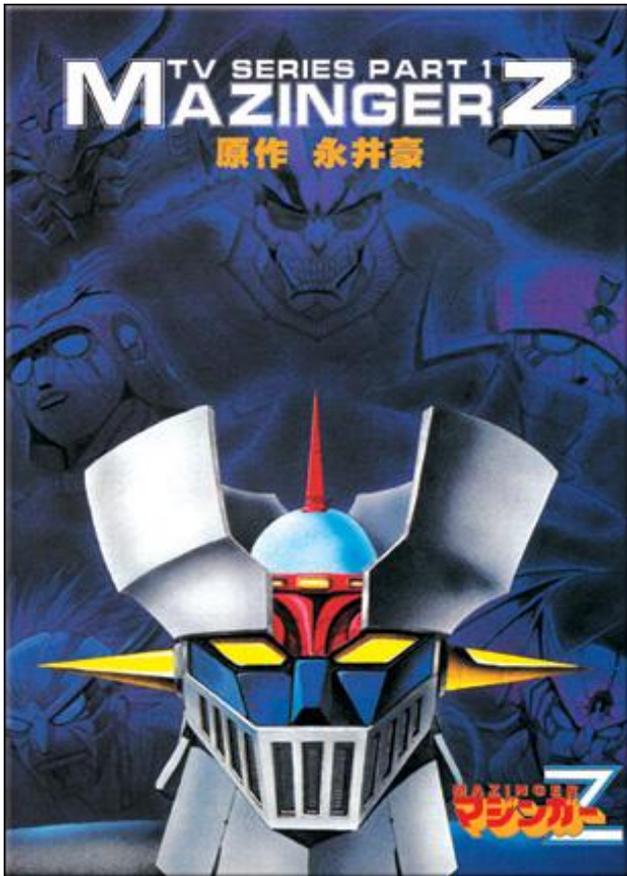
Img. 11. Cartel promocional de EE.UU. de la película *Magic Boy* (Taiji Yabushita, 1959).



Img. 12. Portada del manga de *Astroboy* publicada en 2004 por la Editorial Glénat.



Img. 13. Fragmento del manga de *Astroboy* en japonés.



Img. 14. Poster promocional en japonés de la serie Mazinger-Z (1972, Gō Nagai).



Img. 15. Fotograma de la serie Mazinger-Z, en el que aparece el robot conocido como Mazinger.



Img. 16. Poster promocional de la serie Mobile Suit Gundam (1979, Yoshiyuki Tomino)

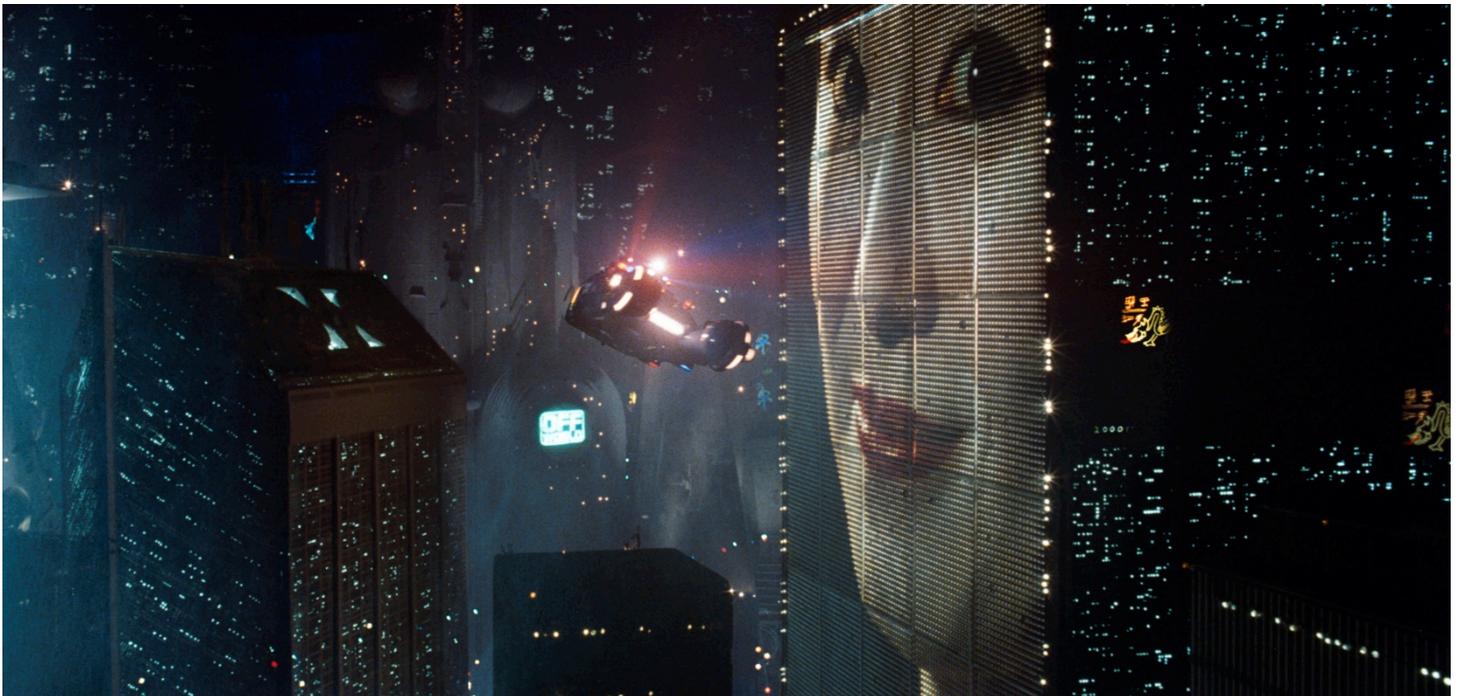


Img. 17. Prototipo robótico conocido como GUNDAM RX-78-2

CIENCIA FICCIÓN Y CYBERPUNK

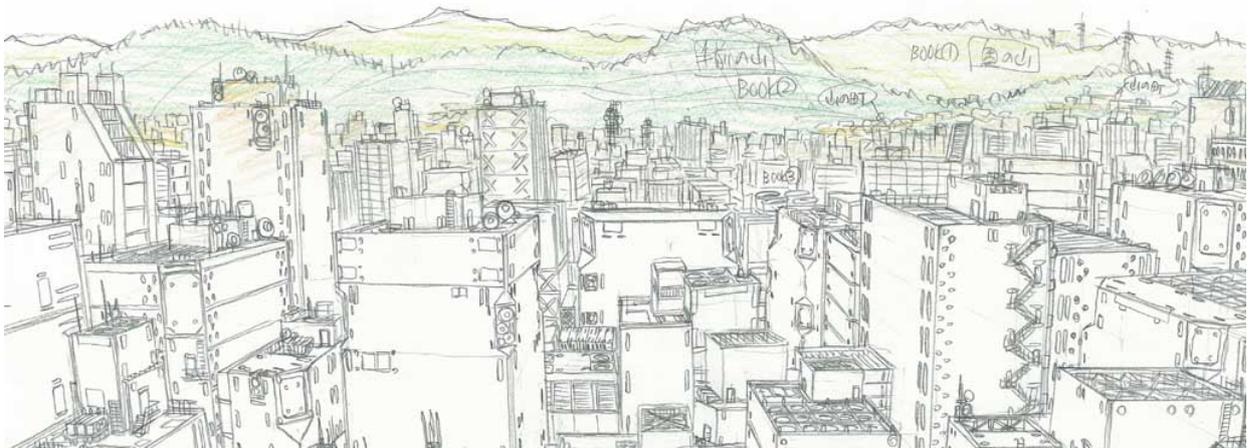


Img. 18. Ejemplo de ciudad distópica, Metrópolis perteneciente a la película homónima de Fritz Lang en 1927.

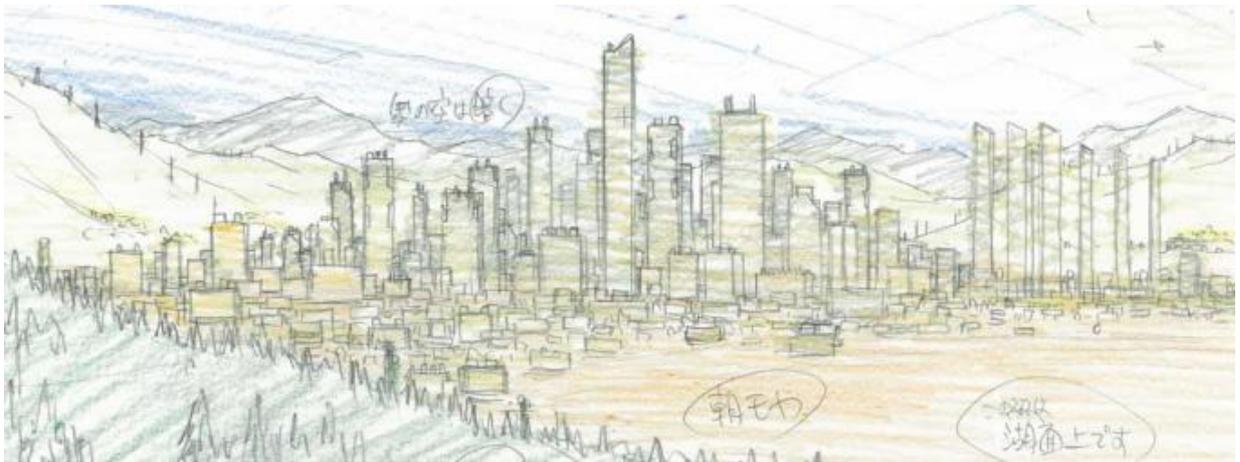


Img. 19. Fotograma de la película Blade Runner (1982, Ridley Scott) donde se muestra cómo es la ciudad de Los Ángeles en supuesto futuro. Ejemplo del cyberpunk.

CONSTRUCCIÓN DEL MUNDO POSTAPOCALÍPTICO



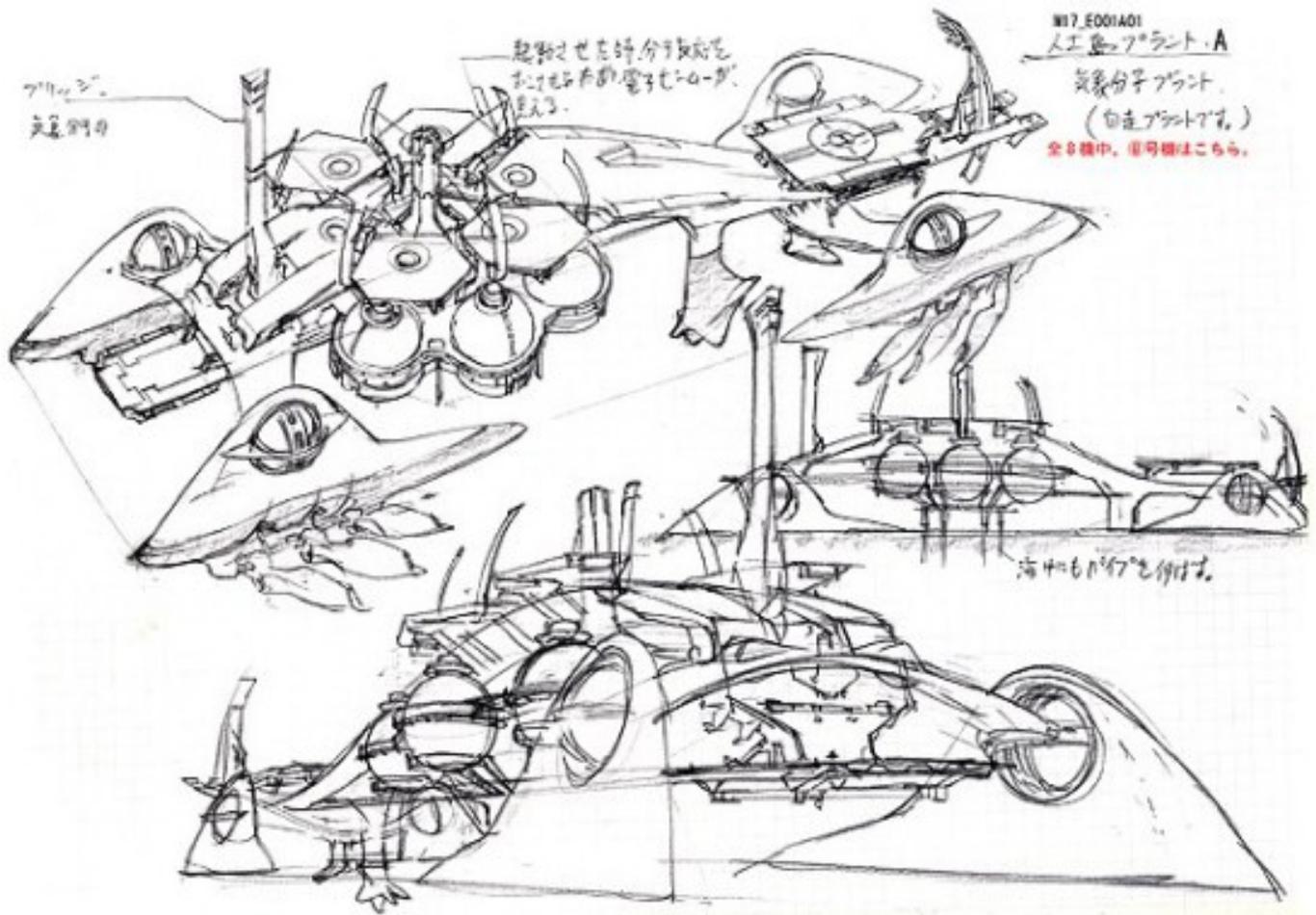
Img. 20. Bocetos de Hideaki Anno sobre Tokyo-3 para Evangelion: 1.0 You Are (Not) Alone y para Evangelion: 2.0 You Can (Not) Advance.



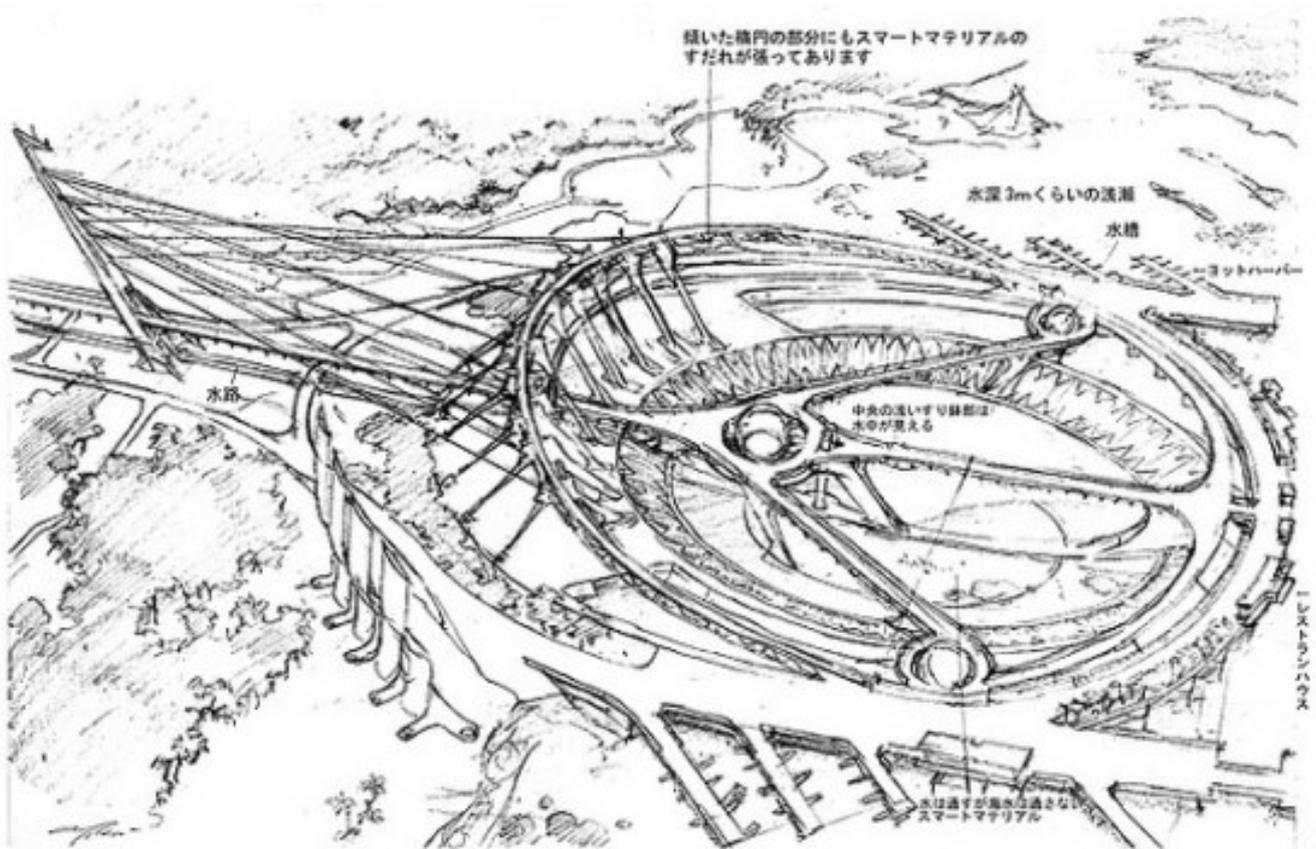
Img. 21. Bocetos de Hideaki Anno sobre Tokyo-3 para Evangelion: 1.0 You Are (Not) Alone y para Evangelion: 2.0 You Can (Not) Advance.



Img.22. Diseño de Takashi Watabe para Evangelion: 2.0 You Can (Not) Advance.



Img. 23. Diseños de naves de la serie Real Drive (2008, Kazuhiro Furuhashi) por Tooru Ookubo.

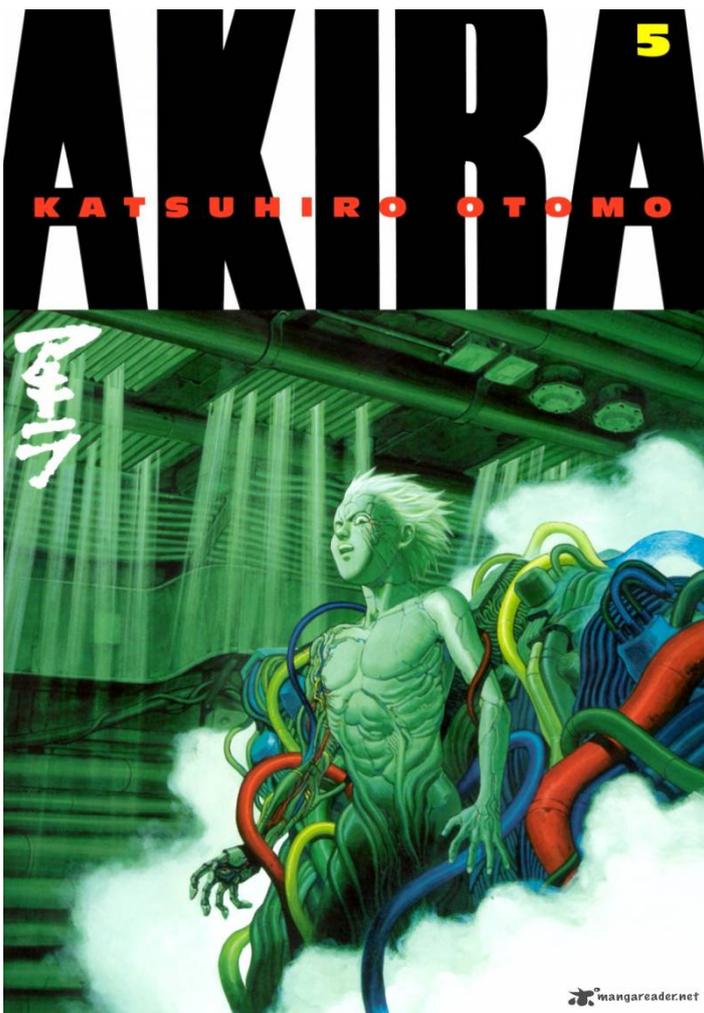


Img. 24. Diseños de Tooru Ookubo para la serie Real Drive (2008, Kazuhiro Furuhashi).

KATSUHIRO ÔTOMO Y AKIRA



Img. 25. Katsuhiro Ôtomo (1964).

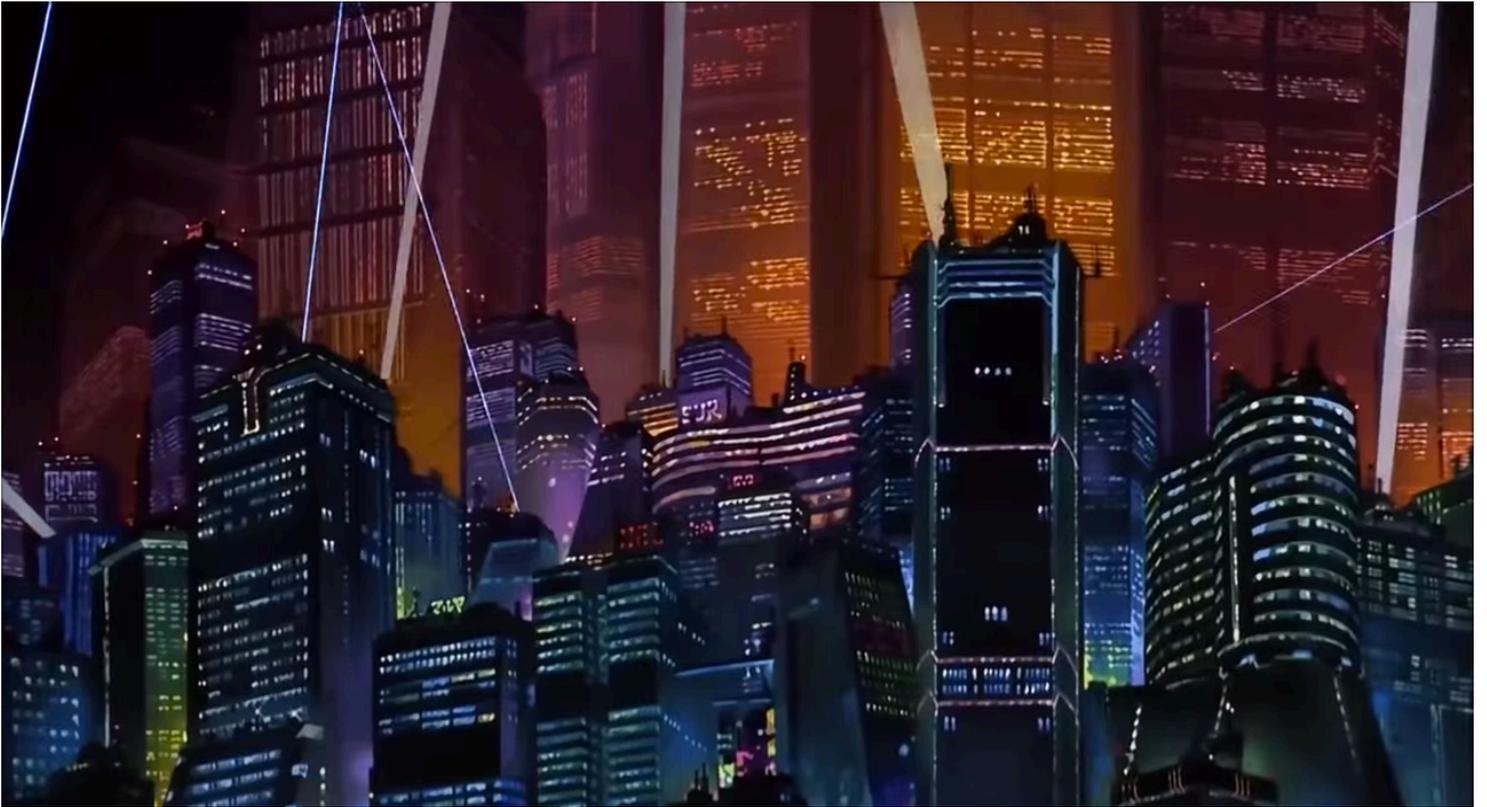


Img. 26. Portada del manga Akira (2000). Tomo 5 de la colección Seinen publicado por Ediciones B, Barcelona.

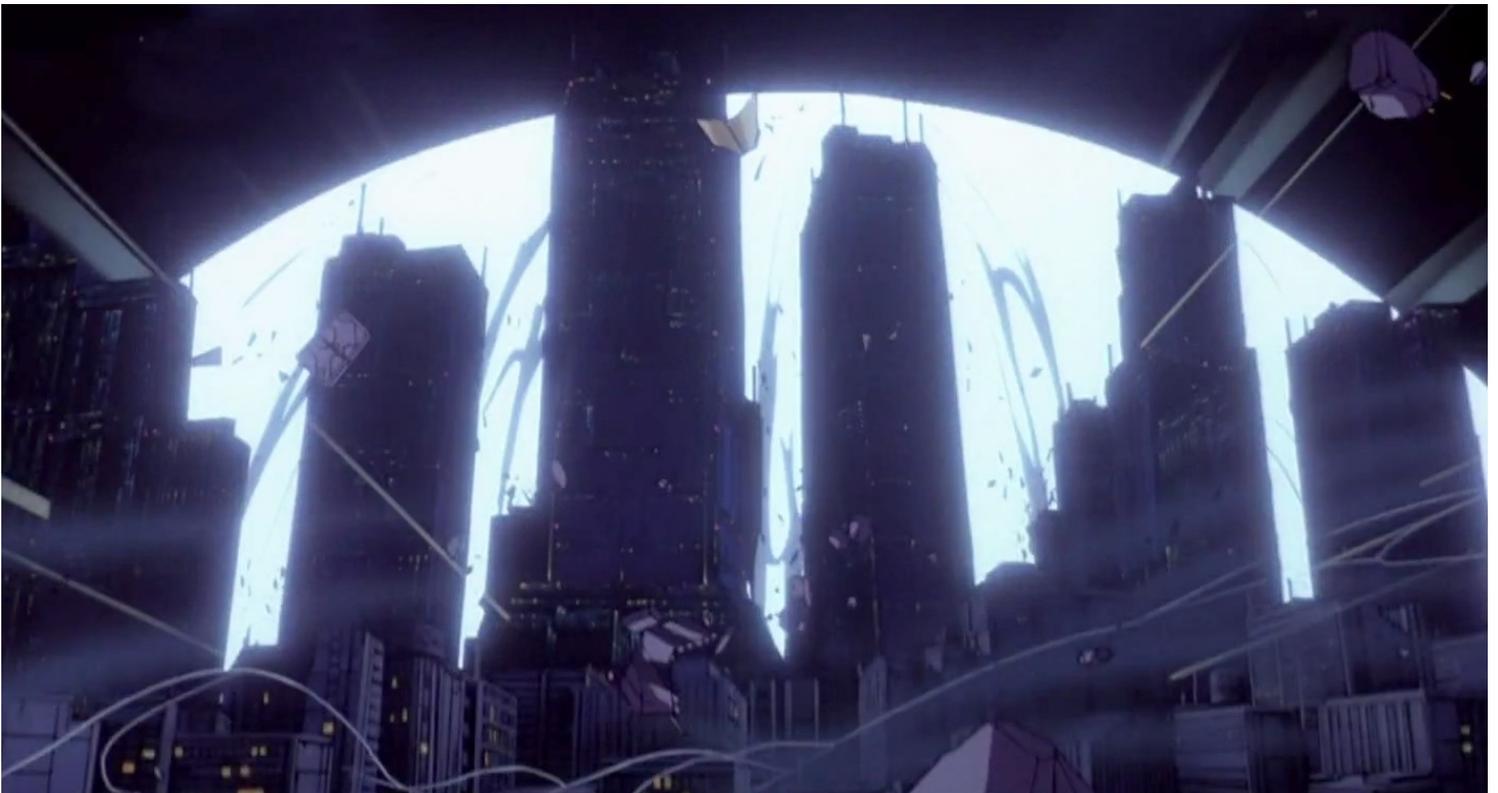


Img. 27. Póster japonés promocional de la película Akira (1988, Katsuhiro Ôtomo).

NEO-TOKYO



Img. 28. Neo-Tokyo por la noche.

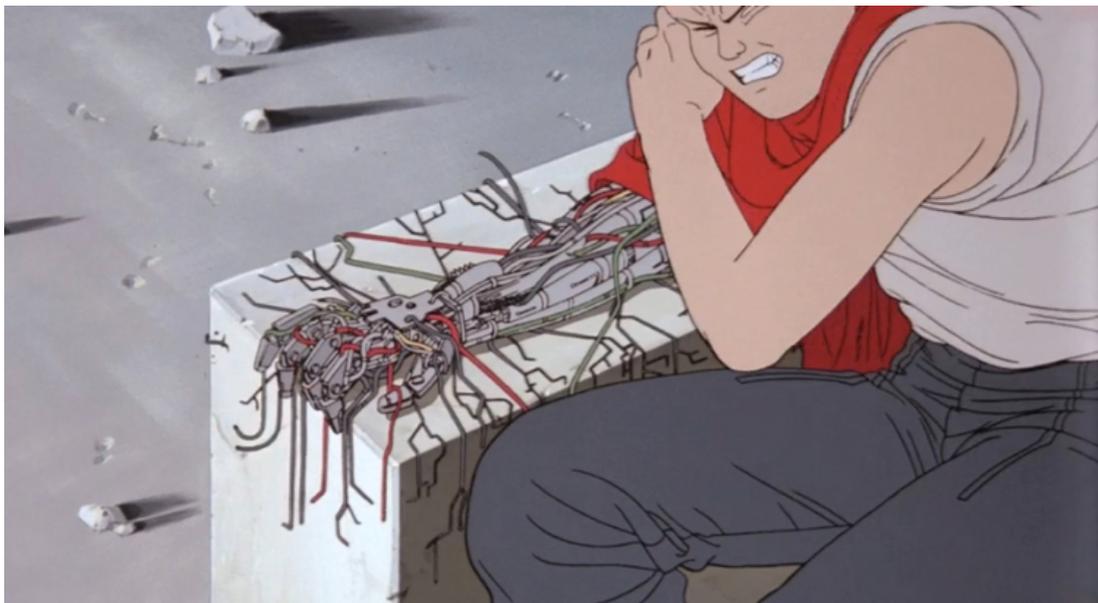


Img. 29. Destrucción de la ciudad de Neo-Tokyo tras la liberación de Akira.

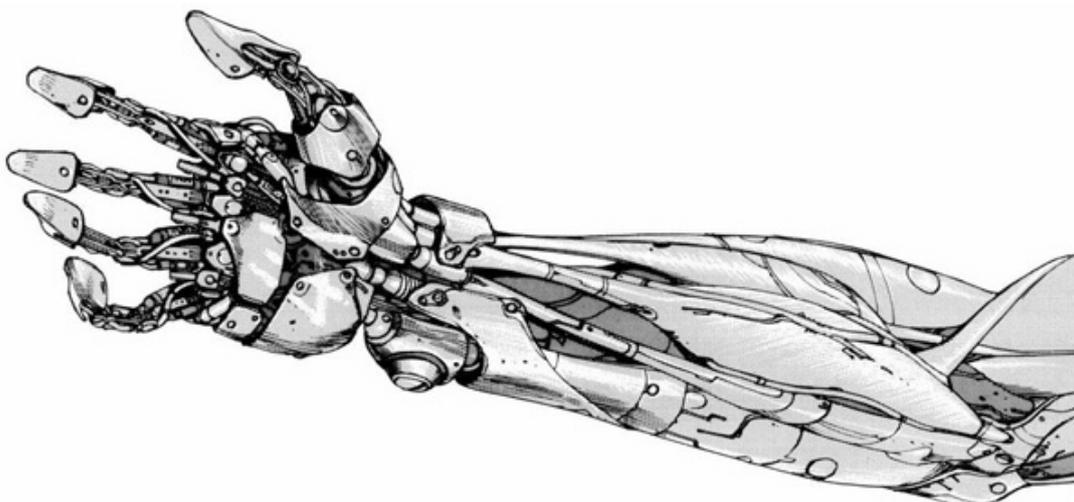
TETSUO Y KANEDA



Img. 30. Fotograma extraído del anime Akira, donde podemos observar las deformaciones en el cuerpo de Tetsuo



Img. 31. Fotograma de Akira. El cuerpo de Tetsuo se ve invadido por la tecnología.



Img. 32. Viñeta extraída del manga Akira. El brazo de Tetsuo es por completo una prótesis mecánica.



Img. 33. Diseño de los personajes de Tetsuo y Kaneda por Katsuhiro Ôtomo

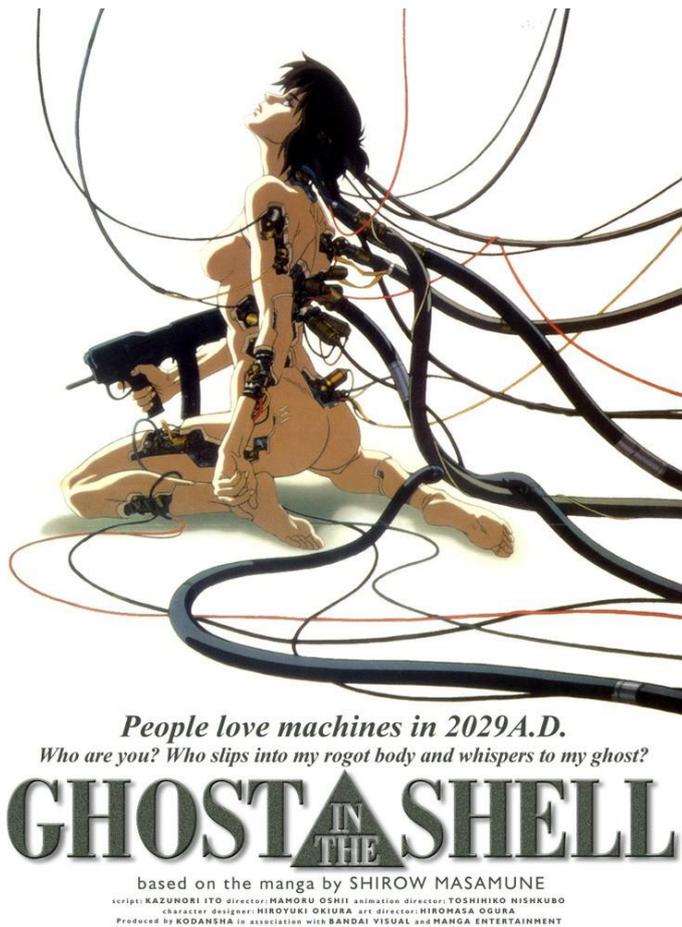


Img. 34. "Son como caramelos" señala Tetsuo en esta viñeta del manga refiriéndose a las drogas.

MAMORU OSHII Y GHOST IN THE SHELL



Img. 35. Mamoru Oshii (1951).



Img. 36. Cartel promocional Ghost in the Shell (Kōkaku Kidōtai; 1995, Mamoru Oshii)



Img. 37. Cartel promocional Ghost in the Shell 2: Innocence (Kōkaku Kidōtai; 2004, Mamoru Oshii)

NEW PORT CITY



Img. 38. Viñeta del manga de Ghost in the Shell. Plano general en el que se muestra New Port City



Img. 39. Batou observa el centro de New Port City.



Img. 40. Fotograma extraído de la película de Ghost in the Shell (1995) donde se muestra New Port City. Los carteles que aparecen están escritos en chino y no en japonés.

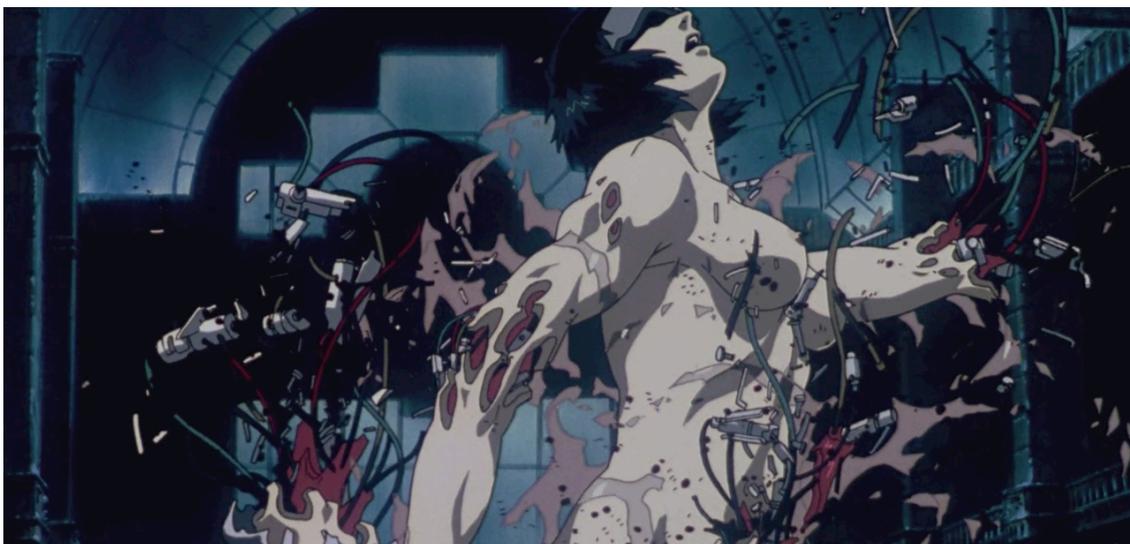
MAYOR MOTOKO KUSANAGI



Img. 41. Fotograma extraído de los títulos de créditos iniciales de Ghost in the Shell donde podemos ver el "nacimiento" de Motoko



Img. 42. Reflejo de Motoko en la superficie del mar.

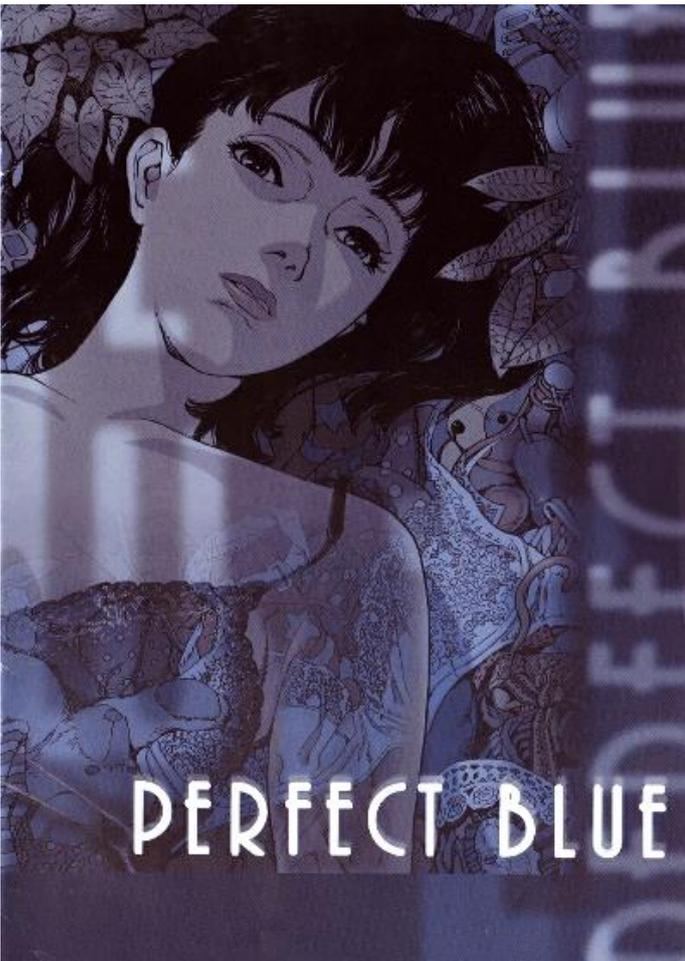


Img. 43. Destrucción del cuerpo cibernético de Motoko.

SATOSHI KON Y PAPIKA



Img. 44. Satoshi Kon (1963-2010).



Img. 45. Cartel promocional de Perfect Blue (Pâfekuto Burû; 1997, Satoshi Kon).



Img. 46. Cartel promocional de Millennium Actress (Sennen joyû; 2001)



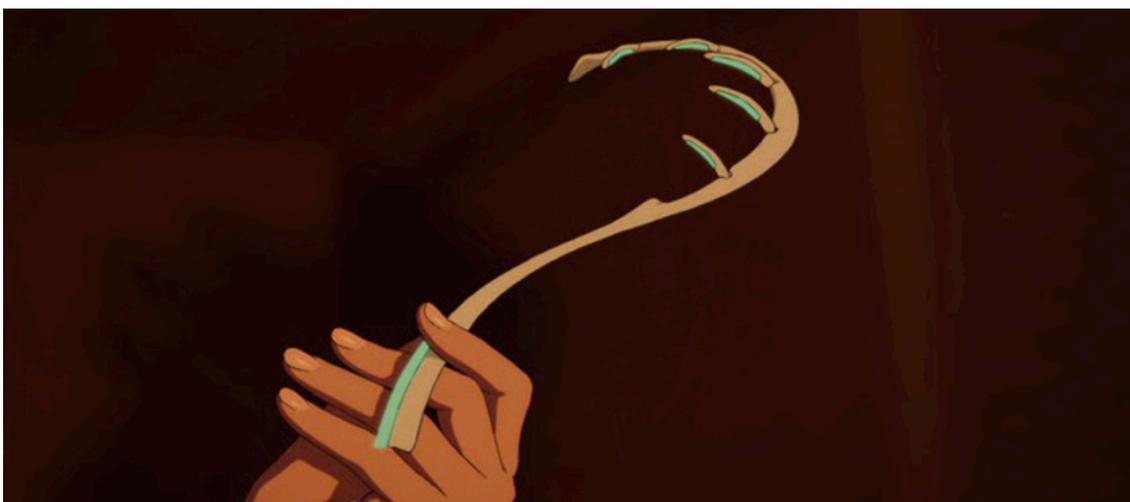
Img. 47. Cabalgata en la que aparecen símbolos tanto de la cultura occidental como de la oriental.



Img. 48. Es el sueño de Toshimi Konakawa invadido por la mezcla de otros sueños.



Img. 49. Toratarō Shima es llevado al mundo onírico y convertido en rey. Aparecen elementos del teatro kabuki.



Img. 50. Mini DC, aparato tecnológico que permite introducirse en el sueño del individuo



Img. 51. Atsuko ve a Paprika en el reflejo del cristal.



Img. 52. La auténtica identidad de Paprika es descubierta en el sueño.

